

FACULTAD DE
DISEÑO



IMACS
imagen | arte | cultura | sociedad

**Estudios Fan en *Star Wars*:
Dinámicas de apropiación, resignificación y resistencia**

Tesis para obtener el grado de
Maestro en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Presenta

Lic. Sebastián Eduardo Pineda Ramírez

Director(a) de tesis

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud

Codirector(a) de tesis

Dra. Lorena Noyola Piña

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, agosto 2025.

Cuernavaca, Morelos, México

La Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad (MIMACS) está acreditado en el Sistema Nacional de Posgrados (SNP) de la SECIHTI

Agradezco a la SECIHTI como patrocinador del proyecto realizado como tesis de maestría durante el programa de estudio de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

A las y los profesores de la Maestría, por su enseñanza, su exigencia y su generosidad al compartir sus conocimientos.

A la Dra. Laura Iñigo y a la Dra. Lorena Noyola, directora y co-directora de esta tesis, por creer en el proyecto desde el comienzo, por su guía y por animarme a seguir adelante incluso cuando las dudas pesaban más que las certezas.

A la Dra. Alejandra Ramírez, quien me animó a postularme a un posgrado cuando apenas era una idea incierta, y me orientó en la construcción del proyecto con el que presenté mi candidatura.

A Sci-Hub, por ayudar a democratizar el conocimiento en un mundo que insiste en privatizarlo.

A mis padres, Astrid y Lalo, y a mi hermano Emilio, por su amor incondicional y su apoyo constante. Gracias por estar, por escucharme, por motivarme, y por creer en mí incluso cuando yo no podía hacerlo.

A mis compañeras y compañeros de generación, por las conversaciones, los intercambios en seminarios, las lecturas compartidas y los momentos fuera del aula. Su compañía hizo de este camino menos solitario.

Y a todas las personas que, de alguna forma u otra, colaboraron, acompañaron o creyeron en este proceso.

Que la Fuerza los acompañe. Siempre.

Índice Paginado

Índice Paginado 4

1. Fundamentos metodológicos del estudio..... 7

 1.1 Introducción..... 7

 1.2 Justificación 12

 1.3 Objetivos Generales..... 17

 1.4 Objetivos Particulares..... 17

 1.5 Metodología..... 18

 1.6 Estado del Conocimiento..... 26

2. De la Cultura de Fans 31

 2.1 Antecedentes..... 31

 2.2 El Fan/Cultista 35

 2.3. ¿Cine de culto o películas cultistas? 40

 2.4 El Culto..... 45

 2.5 El Fandom o grupos de culto..... 49

 2.6 Dominación y resistencia 53

 2.7 El Canon, la imagen sagrada 59

2.8 Tipologías de participantes en el fandom	62
2.8.1 Consumidores	62
2.8.2 Productores	64
3. Del Fandom de <i>Star Wars</i>	67
3.1 Breve historia de <i>Star Wars</i>	67
3.2 Algunas prácticas culturales del fandom de <i>Star Wars</i>	77
3.2.1 Convenciones	77
3.2.2 Coleccionismo de Productos	82
3.2.3 El 4 de mayo	92
3.2.4 Memes	95
3.3 La estructura del fandom de <i>Star Wars</i>	107
3.3.1 Los fans comunes	107
3.3.2 El Fan carismático	114
3.3.3 El artista	125
3.3.4 Los productores	139
4. Del canon en <i>Star Wars</i>	146
4.1 Los seguidores del canon	146
4.2 Descanonización e iconoclasia	159
4.3 Cambios al canon	175

4.4 El <i>Headcanon</i> : creer es resistir.....	188
4.5 Expansión no oficial del canon: del <i>fanfiction</i> al surgimiento del <i>fanai</i>	198
5. Conclusiones y futuras líneas de investigación	203
Bibliografía.....	211
Trabajos citados.....	211
Medios de Star Wars mencionados o citados	218
Publicaciones de redes sociales	221
Memes	224

1. Fundamentos metodológicos del estudio

1.1 Introducción

A lo largo de su historia, el cine comercial ha sido objeto de múltiples críticas, tanto desde la academia como desde la industria misma. Directores como Martin Scorsese han advertido que la proliferación de franquicias y *blockbusters* pone en riesgo al “cine de autor” (Vlessing, 2023), preocupados de que las salas se conviertan en anaqueles de consumo masivo. A pesar de ello, estas grandes franquicias han consolidado formas de vinculación emocional, simbólica y cultural que exceden el modelo de entretenimiento tradicional.

Este trabajo parte de una paradoja: aquello que muchos consideran cine “vacío”, “fabricado” o “plástico”, es también objeto de devoción, análisis y apropiación por parte de miles de personas en todo el mundo. En ese sentido, más que preguntarse si el cine comercial es arte o mercancía, esta investigación propone mirar hacia quienes lo consumen, interpretan y resignifican. Lejos de limitarse al visionado pasivo de películas, estas audiencias construyen comunidades, crean contenido, participan en debates y establecen vínculos identitarios con los universos ficticios presentes en estas cintas.

Esta investigación se adentra en ese fenómeno de la cultura popular, con el objetivo de comprender cómo los fans interactúan con la obra y con las industrias culturales que la producen, disputando el sentido, el canon y el control simbólico sobre la narrativa, específicamente, en el fandom de *Star Wars*, donde los fans no se limitan a ver las películas,

sino que incorporan el universo ficticio a su vida cotidiana, sus vínculos sociales y su identidad.

Sin embargo, esta apropiación simbólica ocurre dentro de un marco legal y comercial que impone límites: las franquicias son marcas registradas, protegidas por derechos de autor y administradas por grandes corporaciones como Disney. Esta tensión entre apropiación afectiva y control legal plantea una pregunta clave: ¿qué sucede cuando una comunidad construye sentido alrededor de una obra que, jurídicamente, no le pertenece? ¿Hasta qué punto los fans pueden intervenir en la interpretación y evolución de una narrativa controlada por intereses económicos?

Lejos de ser una audiencia pasiva, los fans disputan el significado de la obra, cuestionan decisiones oficiales, generan contenido propio y, en ocasiones, resisten abiertamente las imposiciones del canon. La relación entre fans y productoras no es armónica, sino que se articula a través de una lucha simbólica por el control del sentido. Esta investigación se propone explorar esa lucha.

Para abordar este fenómeno, la investigación se inscribe dentro del campo de los *Fan Studies*, una línea de estudios que desde finales del siglo XX se ha dedicado a analizar la cultura participativa, los consumos culturales activos y las comunidades de fans. Este enfoque permite comprender a los fans no como receptores pasivos, sino como sujetos que interpretan, intervienen y producen sentido en torno a los textos que consumen.

La tesis dialoga también con herramientas de la sociología, particularmente con los aportes de Emile Durkheim y su noción de lo sagrado en los cultos, Pierre Bourdieu y problematización del poder en las estructuras religiosas. Asimismo, se retoman conceptos de los estudios culturales, como la resignificación, la resistencia y el poder simbólico. Estos marcos teóricos permiten entender al fandom como un espacio de disputa, donde se negocia constantemente lo que es válido, legítimo o “canónico” dentro del universo narrativo.

El caso de *Star Wars* resulta especialmente útil para este análisis, no solo por su longevidad y expansión transmedia, sino por la intensa relación —a veces amorosa, a veces conflictiva— que mantiene su fandom con la franquicia.

Las investigadoras argentinas Frugone y Schandor en *El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como fenómeno cultural* (2013) proponen el término cultista como alternativa, para referirse a quienes ya se han sumergido de manera profunda en el producto cultural, incorporándolo a su vida cotidiana y haciéndolo parte importante de su identidad.

Esta alternativa no solo resulta más útil para comprender el concepto de fanatismo, sino que también introduce un aspecto crucial en la discusión: el culto a las imágenes del cine. Las autoras excusan su elección del término “a pesar” de su carga religiosa, por el significado etimológico de la palabra: “honrar con veneración” (Frugone & Schandor, 2013, pág. 6). Sin embargo, para esta investigación el término resulta más que adecuado, ya que considero una parte fundamental discutir esta connotación religiosa que la palabra fanático ya traía por sí sola.

Esta investigación busca comprender cómo los fans de *Star Wars* negocian el sentido de la obra frente al poder simbólico de las industrias culturales que la producen. A partir de una estrategia metodológica cualitativa, basada en observación netnográfica y trabajo de campo en eventos presenciales, se analizarán diversas prácticas fan como el coleccionismo, la creación de memes, los homenajes digitales, las disputas en torno al canon y la figura de los carismáticos.

La tesis se estructura en tres capítulos centrales, además de este introductorio. El **primer capítulo** desarrolla el marco teórico y conceptual que guía la investigación. Se abordan nociones como cultura popular, capital simbólico, lo sagrado, campo cultural, culto, apropiación y resistencia; también se proponen distinciones entre el cine de culto y el cine cultista, y una categorización de los distintos agentes que participan en el fandom, con el objetivo de construir una mirada crítica sobre las formas en que se produce y disputa el sentido dentro del fandom.

El **segundo capítulo** aplica estos marcos al análisis concreto del fandom de *Star Wars*, describiendo sus prácticas culturales, sus espacios de socialización y los modos en que los fans construyen comunidad, identidad y pertenencia. El objetivo de este capítulo es visibilizar la riqueza cultural del fenómeno fan, en toda su complejidad, como paso necesario para dimensionar la magnitud del conflicto que se abordará posteriormente.

Finalmente, el **tercer capítulo** se centra en la disputa simbólica entre fans y productores en torno al canon. A través del análisis de casos como la descanonización de ciertas obras, el

rechazo a decisiones narrativas oficiales o la emergencia del *headcanon* como forma de resistencia, se examina cómo los fans desafían la autoridad de las industrias culturales, luchando por definir qué es lo legítimo dentro del universo narrativo.

A través de este recorrido, se busca visibilizar al fandom como un fenómeno complejo, donde se entrecruzan el afecto, la identidad, el poder y la resistencia cultural, en el contexto de una de las franquicias cinematográficas más influyentes de toda historia.

1.2 Justificación

La presente investigación se sitúa en dentro de los Estudios Fans, una perspectiva académica que se ha vuelto esencial para comprender las complejidades de la relación entre la audiencia y la cultura popular. Como destaca Bennett en su texto *Representations of Fans and Fandom in the British Newspaper Media* (2018), los estudios sobre fans son fundamentales para desentrañar cómo las personas establecen conexiones significativas con los productos de la cultura popular y cómo estas conexiones contribuyen a la construcción de identidades, tanto a nivel individual como colectivo, a través de la participación en comunidades fanáticas. En vez de dictar una mirada severa o pesimista sobre las nuevas formas de cultura nacidas de las industrias de entretenimiento en la era capitalista, es pertinente abandonar la visión de una audiencia pasiva que simplemente absorbe las imágenes que observa, por el otro lado, se debe reconocer su capacidad de resignificar estos productos culturales y estudiar este proceso y sus consecuencias, un fenómeno de la sociedad contemporánea.

Existen numerosos ejemplos documentados que dan cuenta de la relación singular que los fans establecen con ciertas franquicias de entretenimiento. En *Ghostheads* (Mertens, 2016), por ejemplo, se muestra cómo los seguidores de *Los Cazafantasmas* no solo se disfrazan como sus héroes, sino que además forman grupos locales —auténticas “estaciones” repartidas por distintas ciudades del mundo— desde donde realizan actividades comunitarias y de activismo social. En *Mudbloods* (Sangari, 2014), se explora cómo el Quidditch, un deporte ficticio del universo de *Harry Potter*, fue adaptado como una disciplina real con su propia federación y torneos internacionales. A estos casos se suma *Back in Time* (Aron,

2015), un documental que ilustra cómo la trilogía de *Volver al Futuro* ha generado un legado cultural que trasciende el cine, dando lugar a eventos, réplicas de artefactos y comunidades de fans que celebran su mitología. Estos ejemplos evidencian la capacidad de los fandoms no solo para consumir y reinterpretar la cultura popular, sino también para expandirla activamente hacia nuevas formas de expresión, apropiación y participación colectiva.

De forma similar, esta investigación busca analizar cómo las interacciones entre los fans, los estudios productores y las imágenes cinematográficas inciden en la construcción de una subcultura fan. A través del caso específico de la franquicia *Star Wars*, se busca comprender no solo cómo se expresa la pertenencia a esta comunidad, sino también cómo los fans negocian activamente con las narrativas oficiales, disputan el control del canon y reconfiguran el significado de la obra frente a las decisiones de las corporaciones propietarias de la marca.

Es importante destacar que, a pesar de la creciente relevancia de los estudios fans, la mayoría de las investigaciones han surgido en el ámbito anglosajón, dejando un vacío en la comprensión de las dinámicas en espacios hispanohablantes. Esta brecha en la literatura académica ofrece una oportunidad valiosa para explorar y contribuir al campo de los estudios fans desde una perspectiva cultural y lingüística diferente. La elección de adentrarse en el análisis de la subcultura fan de *Star Wars* en el contexto hispanohablante se presenta como una respuesta a esta necesidad de ampliar la comprensión global de las interacciones entre los fans y la cultura popular.

Con esta investigación, se busca no solo llenar un vacío en los estudios fans, sino también arrojar luz sobre cómo las dinámicas específicas de la cultura hispanohablante influyen en la relación entre los fans y la franquicia de *Star Wars*. Este enfoque se alinea con la necesidad de una representación más diversa y global en la literatura académica sobre estudios fans.

De todas las franquicias disponibles para realizar la investigación, *Star Wars* aparece como la opción más adecuada por las siguientes razones:

En primer lugar, *Star Wars* emerge como un ejemplo de una película que, gracias a su indiscutible éxito comercial, ha experimentado un proceso de transmediación con el fin de expandir su presencia en el mercado mediante una variedad de productos en distintos soportes. Además, es significativo que esta franquicia, que se originó como cine de autor, parte del apreciado "buen cine" aclamado por los puristas, haya evolucionado con el tiempo para formar parte de una de las mayores fábricas de arte industrial: Disney.

En segundo lugar, el fenómeno de *Star Wars* y su impacto en sus seguidores se revelan como un caso de estudio fascinante. Pocas franquicias han logrado un éxito tan duradero y transgeneracional, capaz de trascender barreras lingüísticas y dar origen a una comunidad diversa con colectivos organizados —como la Legión 501—, convenciones especializadas —como *Star Wars Celebration*—, prácticas como el cosplay, el coleccionismo y la producción de contenido fan que, en ocasiones, llega incluso a ser canonizado dentro de la narrativa oficial. Además, durante el desarrollo de esta investigación, la franquicia estrenó

nuevo contenido que generó amplias discusiones entre los fanáticos, lo cual permitió observar en tiempo real la actualización y transformación de ciertas dinámicas del fandom.

En tercer lugar, la compleja relación entre los fans de *Star Wars* y la actual empresa propietaria de la franquicia, Disney, añadió una dimensión particularmente reveladora al estudio. A lo largo de la investigación se analizaron tanto las críticas como los elogios expresados por la comunidad fan frente a decisiones creativas, la descanonización de parte del *lore*, la cancelación de proyectos y la evaluación de la calidad de las producciones recientes. También se abordaron las posturas más optimistas, que interpretan la adquisición de la saga por parte de Disney en 2012 como una oportunidad para retomar y concretar ideas previamente inexploradas dentro del universo narrativo.

En cuarto lugar, esta investigación se enmarca dentro de la perspectiva del *Aca/Fan*, un término acuñado por Henry Jenkins en su obra *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture* (2015). Este concepto hace referencia a investigadores que son tanto académicos como fanáticos, y destaca el papel activo, productivo y creativo que los fans pueden desempeñar en la cultura de los medios. Lejos de adoptar una posición completamente externa o neutral, el enfoque *Aca/Fan* implica una reflexividad crítica sobre la relación entre el investigador y su objeto de estudio, reconociendo la relevancia de la participación directa en la cultura fan para su adecuada comprensión. En este sentido, el vínculo personal del investigador con la subcultura fan de *Star Wars* permitió abordar el trabajo desde una posición de inmersión y conocimiento situado, enriqueciendo el análisis de las dinámicas internas del fandom y de las tensiones simbólicas con la franquicia.

En quinto lugar, el impacto cultural de *Star Wars* confirma su estatus como una de las franquicias más influyentes en la historia del cine. Su presencia se extiende más allá de las salas y pantallas, manifestándose en ámbitos tan diversos como la política, el activismo social, los medios de comunicación y la cultura digital. En 2021, durante las protestas en Francia, un manifestante interpretó de forma satírica la *Marcha Imperial* frente al cuerpo de granaderos, evidenciando cómo los símbolos de la saga son reapropiados con fines críticos (@Theop_rn, 2021). En México, el diputado Santiago Torreblanca citó a la senadora Amidala en un discurso contra la Reforma Electoral, incorporando frases del universo *Star Wars* a la retórica parlamentaria (Partido de Acción Nacional, 2022). En contextos más cotidianos, personajes como Grogu —popularmente conocido como Baby Yoda— irrumpieron en la cultura digital, convirtiéndose en un fenómeno viral en 2020 a través de memes que trascendieron incluso a personas ajenas a la saga (Winck, 2020). Este tipo de expresiones populares ilustran cómo *Star Wars* ha dejado de ser solo una serie de películas para consolidarse en lo que James Cameron describe como “una nueva mitología” (2018, 23:02), con un profundo arraigo en el imaginario colectivo global.

1.3 Objetivos Generales

Analizar las dinámicas dentro del fandom de Star Wars como un culto, donde los fans, entendidos como cultistas, se apropian y resignifican la franquicia, resistiendo a la dominación simbólica ejercida por los productores (Disney y Lucasfilm) a través del control del canon, entendido como imagen sagrada. Son de especial interés la construcción del fandom y las relaciones de poder presentes en su dinámica. Esto, a través del estudio de la resignificación simbólica de la obra por parte de la audiencia y el análisis de los dispositivos utilizados por ambas partes para influir en la producción y recepción de la cultura.

1.4 Objetivos Particulares

1. Examinar las prácticas culturales del fandom de Star Wars -como el coleccionismo, los memes, el fanfiction y las convenciones- como formas de apropiación simbólica que refuerzan la identidad y comunidad de los cultistas.
2. Analizar cómo los fans se apropian y resignifican como imagen sagrada las narrativas y personajes de la franquicia.
3. Estudiar las dinámicas de resistencia simbólica ejercidas por el fandom frente a la dominación de las productoras, enfocándose en la disputa por el control del canon, la crítica en redes sociales y las formas de negociación o rechazo colectivo.

1.5 Metodología

Para lograr los objetivos propuestos se ha seleccionado una metodología cualitativa que permite un acercamiento detallado y profundo con los fanáticos y sus comunidades.

Desde inicios del siglo XXI, los *estudios fan* han centrado su atención en los espacios y las comunidades virtuales, por considerarlos privilegiados para la observación del fenómeno fan (Prego-Nieto, 2020). Este giro metodológico responde al papel central que ha adquirido internet como espacio de interacción, intercambio simbólico y participación cultural. Como señala McArthur (2009), internet no solo permite a los fanáticos conectarse a escala global, sino que también funciona como un entorno seguro en el que pueden construir y expresar sus identidades de manera activa.

Es sobre esta línea que se optó por centrar la investigación en redes sociales, que actualmente representan el principal espacio digital de interacción para los fanáticos (Torti Frugone & Schandor, 2013). Estas plataformas han evolucionado hasta convertirse en medios clave tanto para la expresión de las comunidades fan como para las estrategias de comunicación de las empresas, permitiendo a estas últimas identificar necesidades, deseos, gustos y comportamientos de sus audiencias (Casas-Romeo et al., 2014). A través de las redes, no solo se generan conversaciones entre fanáticos, sino también interacciones directas e indirectas con los productores de contenido. Por ello, esta investigación se desarrolla en el entorno digital de internet, con énfasis en el análisis de la relación entre los fans de *Star Wars* y la empresa Disney-Lucasfilm.

Sin embargo, como constan Evans y Stasi (2014), la bibliografía disponible que respalde o recomiende alguna metodología específica o estándar para llevar a cabo investigaciones sobre los fans es insuficiente. Esta carencia podría atribuirse al enfoque interdisciplinario propio del campo de estudio. Cada investigador tiende a utilizar metodologías alineadas con su disciplina. Un ejemplo de esto es el trabajo de Tapia Celis, quien, en su investigación titulada *Estudio de la narrativa transmedia y la cultura participativa de los fans en la serie animada, de Adult Swim, Rick y Morty* (2019), empleó una revisión interpretativa. Su análisis se centra en la comunidad fanática y su relación con la propiedad intelectual correspondiente desde una perspectiva enteramente comunicativa, tratando dicha relación como una dinámica de emisor y receptor.

Respecto al uso de la etnografía en contextos digitales, Evans y Stasi (2014) advierten sobre ciertos estudios que intentan aplicar el enfoque etnográfico tradicional de la antropología sin realizar adaptaciones metodológicas al entorno virtual. Señalan que trasladar directamente los métodos pensados para observación física a comunidades digitales puede resultar problemático si no se consideran las particularidades del medio, los modos de interacción y los objetivos del estudio.

Considerando la necesidad de adaptar las metodologías al espacio digital, esta investigación optó por el uso de la netnografía. Turpo Gebera (2008) define la netnografía como una “técnica de estudio para la indagación en la red de redes [internet] [...] para investigar el comportamiento del consumidor en el contexto de las comunidades virtuales y ciberculturas” (p. 85). A diferencia de otros enfoques que trasladan los métodos etnográficos tradicionales

al entorno digital sin modificaciones sustanciales, la netnografía se construye desde una lógica nativa del medio virtual, tomando en cuenta sus características técnicas, sus modos de interacción y sus dinámicas simbólicas propias.

Este enfoque reconoce la dinámica única de las comunidades fanáticas en línea y la necesidad de una metodología que se ajuste de manera más precisa a las interacciones digitales y las relaciones en este contexto específico. La netnografía permitirá una inmersión adecuada en el mundo digital de los fanáticos de *Star Wars*, proporcionando una comprensión profunda de sus prácticas culturales y su relación con las imágenes de las películas, así como su interacción con Disney-Lucasfilm a través de las redes sociales.

Se eligió Facebook como principal espacio de investigación, no solo por su posición desatacada como un ejemplo de red social, sino también por su continuo liderazgo a nivel global. De acuerdo con Forbes, hasta el 2023 se mantiene con un impresionante número de usuarios activos, que alcanza los 2.9 mil millones (Belle Wong, 2023). Una de sus principales ventajas es la funcionalidad que permite a los usuarios crear “Grupos”, pensados específicamente para formar comunidades digitales en torno a intereses comunes. A diferencia de las “Páginas” o de otras plataformas como Instagram o Twitter/X, los grupos de Facebook favorecen una dinámica más horizontal, donde la interacción entre usuarios tiende a ser más libre, directa y participativa.

Tras una búsqueda exploratoria en diversas comunidades de Facebook vinculadas a la saga *Star Wars*, se seleccionaron aquellos grupos que resultaban más representativos tanto por su

número de integrantes como por la diversidad de sus dinámicas internas. Se privilegió la elección de espacios con una alta actividad de publicaciones y comentarios, así como con distintos modelos de organización comunitaria: desde agrupaciones abiertas y caóticas hasta aquellas ligadas a figuras ya reconocidas dentro del fandom. A partir de estos criterios, se identificaron dos grupos principales y un tercero que terminó con una participación secundaria debido a su bajo nivel de actividad:

- ***Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II***: Fundado el 15 de julio de 2021 tras la desaparición de una agrupación anterior por las políticas de Facebook. Es una comunidad creada enteramente por fanáticos comunes —no por personajes ya reconocidos como creadores de contenido— y cuenta con más de 120 mil miembros. En este espacio se comparte contenido de forma constante, lo que lo convierte en un entorno dinámico para observar discursos y prácticas del fandom.
- ***Star Wars Universal. Seguidores del Canon***: Esta comunidad surge luego de que Jeshua Revan, creador de contenido, cerrara su propio grupo original. No obstante, el nuevo espacio se proclama ajeno a cualquier figura de fan carismático, lo que ha permitido dinámicas colectivas independientes a una figura de autoridad mediática.
- ***Masters de Star Wars La Sombra del Imperio***: Creado por el popular youtuber La Sombra del Imperio, fue inicialmente considerado por su potencial, pero su baja actividad durante el periodo de observación limitó su relevancia para el análisis.

En términos generales, se observó que los miembros de *Star Wars Universal* tienden a adoptar una postura crítica y conservadora hacia la franquicia y sus productores, mientras

que los seguidores de *La Sombra del Imperio* expresan opiniones mayoritariamente favorables. Por su parte, *Shitposting* presenta un espectro mucho más variado y plural, donde el tono lúdico permite la convivencia de posturas diversas.

Además de los grupos principales, se incorporó también la observación de diversas páginas públicas de Facebook vinculadas al fandom. La selección de estas páginas no fue arbitraria, sino que respondió a su constante mención, citación o circulación dentro de los grupos observados. En su mayoría correspondían a figuras influyentes, medios especializados o comunidades ampliamente reconocidas por los propios usuarios. Su revisión de manera individual y periódica permitió ampliar la perspectiva sobre los discursos dominantes, las narrativas difundidas y la relación entre creadores de contenido y sus audiencias, complementando así el análisis realizado en los espacios colectivos.

El periodo de observación coincidió con momentos particularmente significativos para el fandom de *Star Wars*. Entre ellos destaca el estreno de *The Acolyte* (2024), una de las series más polémicas de la franquicia en los últimos años, que generó intensos debates en torno a la representación, el canon y las decisiones de producción. Hacia la etapa final, la noticia del fallecimiento de James Earl Jones, voz original de Darth Vader, provocó una ola de reacciones que evidenció la dimensión parasocial del duelo dentro de la comunidad. Y finalmente, se sumó además la irrupción del uso de herramientas de inteligencia artificial por parte de los fans, lo que abrió puerta a nuevas formas de creación que desafían los límites de la propiedad intelectual. Estos acontecimientos, ocurridos en tiempo real durante la

investigación, ofrecieron un contexto privilegiado para analizar cómo el fandom articula sus tensiones simbólicas y afectivas frente a coyunturas mediáticas de gran impacto.

La aproximación netnográfica se llevó a cabo mediante una observación sistemática de los grupos seleccionados en Facebook, en la que se registraron publicaciones, comentarios, reacciones y dinámicas de interacción entre los participantes. Aunque la observación se realizó de manera cotidiana durante el periodo de trabajo de campo, el registro no fue exhaustivo, sino focalizado en aquellas publicaciones consideradas más útiles o representativas, de acuerdo a los temas en discusión, o al volumen de interacciones. Para garantizar un seguimiento ordenado, se elaboró un registro digital que clasificaba cada hallazgo por fecha, enlace, comunidad de origen y tema principal. Esta herramienta funcionó como un diario de campo adaptado al entorno digital, lo que permitió organizar de manera clara la gran cantidad de material generado cotidianamente en dichas comunidades.

El análisis se centró en identificar temas recurrentes y patrones, atendiendo tanto al contenido de las publicaciones como al tono de las interacciones. En este proceso se distinguieron debates sobre el canon narrativo, reacciones a estrenos recientes, discusiones sobre actores y productoras, y expresiones humorísticas tanto de carácter lúdico como crítico. Asimismo, se incorporó el seguimiento a contenidos producidos por figuras reconocidas dentro del fandom —en particular videoblogs y sus propias redes—, examinando no solo los discursos difundidos por estos creadores, sino también las respuestas que suscitaron entre sus seguidores.

Un eje fundamental de la observación fue el análisis de los memes compartidos en los grupos. Estos productos, más allá de su función humorística, constituyen expresiones simbólicas que condensan posturas colectivas: desde la celebración de aspectos narrativos específicos hasta la crítica abierta a decisiones de las productoras. En este sentido, los memes pueden leerse como una actualización digital de la caricatura política (Ochoa Feijóo, 2018), y, retomando la noción original de Dawkins (2018), como unidades culturales transmisibles que revelan la creatividad fan y su potencial de resistencia frente al control corporativo.

El análisis de los memes combinó una lectura de carácter denotativo (imágenes utilizadas, tipos de lenguaje, mensajes explícitos, volumen de reacciones) con una lectura connotativa (intención humorística o crítica, opinión implícita, autor, contexto de publicación y resonancia dentro de la comunidad). Esta doble mirada permitió comprenderlos no solo como piezas de entretenimiento, sino como vehículos de interpretación simbólica que condensan posturas colectivas y reacciones emocionales frente a la franquicia.

Para ampliar el alcance más allá de comunidades cerradas, la investigación incluyó también la red social X (antes Twitter), plataforma reconocida por su carácter de “debate público” inmediato. Allí se analizaron tendencias y reacciones espontáneas en torno a *Star Wars*, tanto de usuarios comunes como de actores, directores, medios especializados y la propia cuenta oficial de la franquicia. Esta inclusión permitió contrastar la inmediatez del debate abierto con las dinámicas internas de los grupos de Facebook, mostrando cómo las tensiones simbólicas del fandom se articulan en distintos entornos digitales.

De manera complementaria, se incorporó la observación presencial en la convención *La Mole 2024* en la Ciudad de México, donde participó Anthony Daniels, actor que da vida a C-3PO en las películas. Este espacio permitió enriquecer la mirada netnográfica con prácticas propias del encuentro cara a cara, como la cultura del autógrafo y el coleccionismo, la interacción ritualizada entre fans y artistas, y la forma en que la figura del actor es celebrada por la comunidad. La inclusión de esta dimensión presencial reforzó la comprensión de la relación entre fans y figuras mediáticas, al mostrar que los mismos procesos identificados en línea se reproducen también en los espacios físicos.

En conjunto, estas estrategias metodológicas permitieron observar al fandom de Star Wars no solo en su dimensión digital cotidiana, sino también en la manera en que articula debates, genera sentidos compartidos y construye formas de resistencia simbólica frente al control corporativo. La netnografía se configuró así como una herramienta idónea para capturar tanto la diversidad de expresiones como las tensiones que atraviesan a esta comunidad global.

1.6 Estado del Conocimiento

A lo largo de la historia reciente, el cine y la ficción ha llamado la atención de académicos e investigadores de múltiples disciplinas, muchos de ellos se han sumergido específicamente en sus efectos culturales sobre las audiencias, profundizando en cómo esta nueva forma de hacer arte y contar historias contribuye a la construcción de identidades, la propagación de ideologías y la formación de comunidades. A través de una amplia búsqueda de la literatura académica existente, logré trazar un panorama que refleja la variedad de perspectivas y enfoques que han guiado la investigación sobre la pantalla grande y las dinámicas culturales.

En primer lugar, Vieta (2016) destaca las contribuciones de pensadores como Theodor Adorno y Max Horkheimer, fundadores de la teoría crítica, así como las de Walter Benjamin, en el desarrollo de los estudios culturales. Adorno y Horkheimer, desde una perspectiva marxista, analizaron cómo el capitalismo avanzado transforma la cultura en una mercancía, mientras que Benjamin, con una mirada menos pesimista, cuestionó la capacidad del cine para conservar el “aura artística” propia de las bellas artes.

Por otro lado, McArthur (2009) recupera los aportes de la Escuela de Birmingham, que en los años sesenta comenzó a estudiar las contraculturas y las subculturas juveniles desde una perspectiva crítica. En particular, destaca los trabajos de Dick Hebdige, quien analizó cómo los grupos subculturales reapropian elementos de la cultura dominante y les otorgan nuevos significados simbólicos. No obstante, este enfoque ha sido objeto de críticas por parte de

autores como Muggleton, quien considera que Hebdige centra excesivamente su análisis en los productos culturales y descuida a las personas que los producen y consumen.

Los trabajos de Jesús Martín-Barbero y Néstor García Canclini han sido fundamentales para comprender las dinámicas de las industrias culturales, sus formas de consumo y su impacto en los procesos de construcción identitaria, especialmente en América Latina. En *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía* (1991), Martín-Barbero analiza cómo los medios de comunicación y la cultura popular inciden en la configuración de identidades colectivas y en la expresión de la diversidad cultural. Por su parte, García Canclini, en *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad* (1989), aborda las tensiones entre lo popular y lo masivo, reflexionando sobre la hibridez cultural como una característica central de las sociedades latinoamericanas contemporáneas.

En cuanto a la llamada cultura geek, se ha documentado su surgimiento a finales de los años setenta como un fenómeno cultural que ha captado la atención de diversos investigadores. Este término alude a una subcultura centrada en los videojuegos, los cómics, la ciencia ficción y otros productos relacionados con la cultura pop. El artículo *Digital Subculture: A Geek Meaning of Style* (2009) de McArthur ofrece una valiosa revisión de las principales perspectivas de estudio sobre esta subcultura, con énfasis en el contexto digital de la primera década del siglo XXI. Aunque la cultura geek y la cultura de fans son fenómenos distintos, comparten múltiples características, como la devoción, el conocimiento especializado y la participación activa de sus miembros en torno a intereses específicos. En este sentido, puede

entenderse a la cultura geek como una antesala o forma temprana de articulación de lo que más adelante se consolidaría como la cultura de fans contemporánea.

A finales del siglo XX, los estudios sobre fans comenzaron a consolidarse como un campo autónomo, desprendiéndose progresivamente de los estudios culturales. Esta línea de investigación fue impulsada por figuras clave como Henry Jenkins y Camile Bacon-Smith, quienes sentaron las bases para el análisis sistemático de las culturas fan. Aunque en sus inicios fue un campo marginal dentro de la academia, con el tiempo ha ganado legitimidad y complejidad teórica. La investigadora Prego-Nieto (2020) ofrece un valioso análisis sobre la evolución de los *Fan Studies*, destacando sus principales enfoques y transformaciones. En su propuesta, identifica distintas etapas en el desarrollo del campo, que se recogen en la Ilustración 1, lo cual permite visualizar de manera clara cómo ha cambiado el objeto, el enfoque y las herramientas metodológicas a lo largo del tiempo.

Época	Etapa	Obras destacadas	Objeto y problema de estudio
Años 80	Precedentes	Certeau, 1984; Fiske, 1989	- Nuevas concepciones de audiencias - Disputa de significados
1992	Etapa de la resistencia	Jenkins, 1992; Bacon-Smith, 1992; Lewis, 1992; Alexander y Harris, 1998	- Figura del fan - Actividades de producción
2000	Etapa de las comunidades virtuales	Hills, 2002	- Unión con otras disciplinas - Estudio del fan en la comunidad
2006	Etapa de la convergencia	Jenkins, 2006a; 2006b; Hay y Couldry, 2011; Jenkins, Ford y Green, 2013	- Participación - Relación industria-fan - Elementos transmedia
2016	Etapa de la negociación contrahegemónica	Guerrero-Pico, Establés y Masanet, 2017; Pande, 2018; Wanzo, 2015; Jenkins et al., 2016; Proctor, 2017	- Teoría poscolonial - Fan-activismo - Nuevas actitudes del fan - Fan tóxico

Ilustración 1 Evolución y tendencias de los Estudios Fans. Tomado de Prego-Nieto, M. (2020). Tendencias epistemológicas de los fan studies en la investigación en comunicación: una propuesta de clasificación..

Prego-Nieto lamenta la escasa presencia de los estudios sobre fans en el ámbito académico latinoamericano, señalando una brecha significativa en relación con otras regiones donde este campo ha tenido mayor desarrollo. En este contexto, el trabajo de Torti Frugone y Schandor, *El reino más grande del mundo: la existencia del fandom* (2013), destaca como uno de los estudios más citados y reconocidos dentro del espacio hispanohablante.

En el contexto mexicano, ha resultado un desafío encontrar investigaciones que se identifiquen explícitamente como parte de los estudios sobre fans. Llama la atención que numerosos trabajos académicos —particularmente tesis de grado— aborden fenómenos relevantes como el anime, el K-Pop, los videojuegos o la música popular desde perspectivas

que podrían enriquecer el campo, pero que no se enuncian como *Fan Studies*, dificultando así su visibilidad. Este fenómeno evidencia tanto el carácter transdisciplinario del área como la necesidad de una mayor articulación y difusión en el ámbito académico nacional. Ejemplo de ello son trabajos como el de Tapia Celis (2019), que analiza la narrativa transmedia y la participación del fandom en *Rick y Morty*, o el de Caballero Contreras (2022), centrado en los procesos comunicativos de los fans de *Star Wars* y su papel en el desarrollo transmedia del universo. Su existencia demuestra un interés creciente en el tema y la urgencia de integrarlos al campo de forma más explícita.

Y, por último, destaca el trabajo de Lyden en *Whose Film is it, Anyway? Canonicity and Authority in Star Wars Fandom* (2012), quien no solo propone una analogía entre los fandoms y las estructuras religiosas —particularmente en el caso de *Star Wars*—, sino que además es de los primeros en problematizar la disputa entre los fans y los productores por el control simbólico de la obra. Sin embargo, debido a su fecha de publicación, el artículo no contempla episodios recientes de gran tensión dentro del fandom, como la intensa polarización provocada por el estreno de *Star Wars: Episode VIII - The Last Jedi (Los últimos jedes)* en 2017, que marcó una fractura visible entre distintos sectores de la audiencia; la controversia en torno a la serie *Star Wars: The Acolyte* (2024), donde acusaciones de ideología forzada y ataques racistas hacia sus actrices reflejaron conflictos entre representaciones progresistas y sectores conservadores del fandom; o las fallas a la continuidad cuando el creativo Dave Filoni contradice novelas o cómics previamente publicados

2. De la Cultura de Fans

2.1 Antecedentes

La figura del fanático podría parecer un fenómeno nuevo, pero la evidencia demuestra que desde el siglo XIX, las audiencias ya desarrollaban una profunda conexión tanto con personajes ficticios como con “celebridades”, surgidas de artes clásicas como el teatro y la literatura. El investigador Daniel Cavicchi (2018) ha estudiado como la "manía biográfica" aparecida en los Estados Unidos en la década de 1840 ofreció a los jóvenes lectores la oportunidad de construir formas más modernas de identidad en medio de la industrialización y el cambio de paradigmas que esta supuso, a través de publicaciones como la *Autobiografía de Ben Franklin*, sumándose a la aparición de la aparición de la fotografía, se dio origen a las primeras formas de coleccionismo de autógrafos de algunos escritores.

Cavicchi (2018) también cuenta como, después de la institucionalización de la figura del autor, la escritura de cartas se convirtió en un medio importante para que los fanáticos mitigaran su sensación de anonimato y se pusieran en contacto con sus autores favoritos. El caso de Arthur Conan Doyle, creador del personaje Sherlock Holmes, cobra importancia. Entre cartas, el uso de bandas negras y la desuscripción a la revista que le publicaba, sus fanáticos lectores alzaron la voz contra el autor luego de que el detective más famoso del mundo muriera en 1893 en una de sus historias, obligando al escritor a traerlo de vuelta (Torti Frugone & Schandor, 2013). Probablemente este sea uno de los ejemplos más antiguos sobre como los fanáticos, en colectividad, logran cambios significativos sobre aquellas obras que

admiran, una de las primeras representaciones del fandom moderno. Con ello, los propios consumidores descubren el poder que pueden ejercer en colectividad.

Así, en el siglo XX surgen sociedades literarias dedicadas a discutir obras específicas. Estos clubes, como los “Baker Street Irregulars” (dedicados a las historias de Arthur Conan Doyle), se caracterizaban por su alta exclusividad, con prácticas de membresía por invitación y un enfoque especial en obras consideradas culturalmente valiosas o de “alta cultura”(Pearson, 2018). Además, adoptaban nombres en referencia a las obras que discutían: los fanáticos de Jane Austen se hacían llamar "Janeites" y los de Sherlock Holmes, "Sherlockians". Esta práctica de autonombrarse según los autores o lecturas que seguían sentó las bases para lo que hoy conoceremos como *fandoms*.

Estos clubes no solo fomentaban el análisis crítico y el debate académico, sino que también establecían un sentido de comunidad y pertenencia entre sus miembros, características que se han mantenido y ampliado en los fanáticos contemporáneos. Comparativamente, los fandoms modernos también se organizan alrededor de obras específicas, creando nombres distintivos para sus seguidores, como los "Potterheads" para los fans de *Harry Potter* o los "Whovians" para los seguidores de *Doctor Who*. Esta continuidad sugiere que, a pesar de sus múltiples diferencias que valdrá la pena discutir más adelante, las sociedades literarias del siglo XX son un antecedente significativo en la cultura de fans actual, marcando el comienzo de una tradición de identificación colectiva y apasionada en torno a la ficción representada en la literatura u otros medios.

En la década de 1920 comenzaron a publicarse en Estados Unidos diversas revistas ciencia ficción que no tardaron en adquirir un buen número de fieles seguidores. En 1934, Hugo Gernsback fundó la *Science Fiction League*, que buscaba unir a los distintos clubes de fanáticos bajo un objetivo común: el progreso impulsado por la imaginación humana (Hellekson, 2018). En este mismo contexto aparecen los fanzines, publicaciones *amateurs* distribuidas por correo mediante las cuales los fanáticos podían compartir su fanatismo con otros y organizar las primeras convenciones para encuentros presenciales (Gooch, 2008).

Así, los fandoms dejaron de ser clubes elitistas y comenzaron a tomar forma como fenómenos culturales más democráticos, especialmente populares entre los jóvenes. Los fanzines y la organización de las primeras convenciones permitieron a sus miembros conectarse y formar comunidades para compartir su entusiasmo por ciertas historietas, libros y, posteriormente, películas y series de televisión; estableciendo así las bases de lo que hoy conocemos como cultura de fans o los *fandoms*.

Luego de la Segunda Guerra Mundial, con el surgimiento de la Guerra Fría, los medios de comunicación entraron en una nueva etapa marcada por la expansión del capitalismo cultural. Este proceso fue críticamente analizado por Adorno y Horkheimer (1998), quienes acuñaron el concepto de “industrias culturales” para referirse a la mercantilización de la producción simbólica. En este modelo, las narrativas —ya fueran escritas, televisivas o cinematográficas— comenzaron a ser tratadas como bienes de consumo, estandarizados y sometidos a las lógicas del mercado.

El impacto de este fenómeno en la naciente cultura de fans fue significativo y mutuamente beneficioso. Por un lado, los empresarios encontraron un público cautivo al cual podían vender sus productos culturales, aprovechando la pasión y el entusiasmo de los fans para garantizar ventas continuas. Por otro lado, los fanáticos se vieron alentados a seguir consumiendo y apoyando aquello que tanto amaban, encontrando en estas industrias una fuente constante de nuevo material y experiencias relacionadas con sus intereses.

El *fandom* comenzó a ser visto no como una subcultura dedicada al culto y resignificación de contenidos, sino como un mercado lucrativo que los empresarios del entretenimiento podían explotar. Las empresas comenzaron a producir mercancías, eventos y otros productos diseñados específicamente para satisfacer los deseos y necesidades de estos grupos apasionados. Este modelo de negocio no solo aseguró la fidelidad de los fans, sino que también fomentó el crecimiento y la diversificación de la cultura de fans.

Esta dinámica de interacción entre las industrias culturales y los fans consolidó al *fandom* como una fuerza cultural y económica poderosa, capaz de influir en las decisiones de producción y en las tendencias de consumo en la industria del entretenimiento, como se explorará más adelante.

2.2 El Fan/Cultista

El anglicismo "fan" ha logrado una notable adaptación dentro del idioma español, deshaciéndose de su esencia neologista, siendo ampliamente aceptado y usado en la cotidianidad por distintos tipos de personas. Y aunque varios diccionarios como la Real Academia Española o el de Cambridge, intentan proporcionar definiciones que en efecto capturan la esencia básica de admiración y apoyo, en el contexto de la cultura de fans, estas definiciones resultan insuficientes para representar un fenómeno cultural único, reduciéndolo a un mero pasatiempo.

Henry Jenkins, considerado por muchos como el creador de los estudios de fans, define al fanático como un segmento del público que no se conforma con lo que consume e insiste en su derecho a una participación plena (Jenkins, 2008). Siguiendo esta idea, algunos investigadores han intentado profundizar y complejizar el concepto del fan. Tapia Celis (2019), por ejemplo, relaciona el concepto del fanático con el de *prosumidor*, una combinación de las palabras "productor" y "consumidor", referenciando a un individuo que no solo consume productos o contenidos, sino que también participa activamente en su creación, modificación o distribución. Los prosumidores van más allá del consumo tradicional y se involucran en la producción de nuevos contenidos, ya sea reinterpretando lo existente o generando material original. En el contexto de la cultura participativa de los fans, los prosumidores serían aquellos seguidores que se apropian del contenido de una obra para crear sus propias narrativas, contribuyendo así a la expansión y enriquecimiento del universo transmedia.

La idea de considerar a los fanáticos como prosumidores refleja la cultura participativa de los *fandoms*, donde los fans no son meros receptores pasivos de contenidos, sino que juegan un papel activo en la interpretación y expansión de los universos narrativos. Esta participación, ya ha sido estudiada extensamente por Jenkins (2008) , y es fundamental para entender la dinámica y la evolución de los fandoms en la actualidad.

Aunque la noción del *prosumidor* y la definición propuesta por Jenkins resultan útiles para describir ciertas dinámicas del fandom, ambas reducen el fenómeno fan a una lógica centrada exclusivamente en el consumo. Esta mirada deja de lado la dimensión simbólica del fanatismo, por eso hace falta una perspectiva cultural más compleja, en la que se reconozca que las prácticas de los fans trascienden el mero acto de consumir y se convierten en formas activas de producción simbólica. Lejos de limitarse a expandir contenidos, los fans crean comunidades, forjan identidades colectivas y construyen significados compartidos, contribuyendo así a la transformación y resignificación constante de la cultura en la que participan. En este sentido, el concepto de *prosumidor* resulta válido, pero insuficiente para comprender la complejidad del fenómeno fan.

Es por ello que el trabajo de Toti Frugone y Schandor (2013) resulta de gran relevancia para entender la complejidad del fenómeno fan. Ellas proponen una escala que permite entender la creación de un fanático a partir de tres momentos clave:

- Primer momento (seguidores o público): Los sujetos se sienten atraídos por el producto y lo consumen de manera eventual.

- Segundo momento (entusiastas o fans): Los sujetos se involucran a nivel emocional con el producto y consumen todo tipo de *merchandising*.
- Tercer momento (los cultistas): Los sujetos hacen al producto parte importante de sus vidas, posee gran conocimiento sobre el objeto comercializado y puede o no agruparse con otros cultistas.

El término "cultistas" es de especial interés, ya que, a diferencia de otras concepciones sobre los fans, este no solo les otorga un carácter cultural, sino que también sugiere una cierta religiosidad que resulta muy interesante. Varios estudiosos de los fans, como McArthur (2009), ya han sugerido similitudes entre los fanáticos y las comunidades religiosas, señalando que los fanáticos no solo consumen y participan, sino que también trascienden estas actividades, adoptando un esquema no espiritual, pero sí mucho más profundo y simbólico. Esta perspectiva permite entender la devoción de los fans como algo que va más allá del simple consumo, ubicándola en un contexto cultural y emocional de mayor profundidad.

Para entender mejor la complejidad de las audiencias en el contexto de la cultura de fans, se ha adaptado y ampliado la propuesta de Frugone y Schandor (2013). Inicialmente ellas describen tres momentos en la creación de un fanático: seguidores, entusiastas y cultistas. A partir de esta clasificación, se propone una versión modificada para explicar los distintos tipos de audiencias en relación con su nivel de compromiso y participación:

Audiencia casual: Compuesta por personas que consumen productos culturales principalmente en busca de entretenimiento. Su relación con el producto es superficial y limitada al disfrute momentáneo sin mayor implicación emocional o intelectual.

Audiencia entusiasta: Estas personas, tras consumir el producto en busca de entretenimiento, vuelven a él con el deseo de repetir la experiencia. Se sienten atraídas por algunas características específicas del producto y comienzan a involucrarse más profundamente con todo lo relacionado a él. Esto incluye seguir noticias, adquirir merchandising y participar en discusiones ocasionales sobre el producto.

El fan o el cultista: En este nivel, el espectador ha desarrollado una conexión emocional profunda con el producto cultural, integrándolo como una parte importante de su identidad personal. El consumo del producto se ritualiza y trasciende la mera búsqueda de entretenimiento. El cultista participa activamente en diversas prácticas culturales fanáticas, como el *cosplay*¹, el coleccionismo de figuras, la creación de *fanart*², la escritura de *fanfiction*³, entre otros. Esta conexión profunda lleva al cultista a sentirse un "dueño espiritual" de la obra, similar a cómo un nacional puede sentirse dueño de su folklore. Esto

¹ Práctica común entre fanáticos donde el sujeto se disfraza y caracteriza de sus personajes favoritos, a veces acompañado de performance.

² Contracción de la palabra *fan* y *art*, referencia a las obras de arte producidas por los fanáticos.

³ Contracción de la palabra *fan* y *fiction*, comprende a las narraciones (no oficiales) creadas por los fanáticos para expandir la historia principal.

implica una responsabilidad percibida no solo de consumir, sino también de proteger, expandir y participar en la creación y reinterpretación del producto cultural.

El concepto de la “muerte del autor”, propuesto por Roland Barthes (1987) en su célebre ensayo homónimo, resulta clave para comprender cómo los fanáticos pueden asumirse como los verdaderos “dueños espirituales” de una obra. Según Barthes, una vez que el texto es publicado, el autor pierde el monopolio sobre su sentido: el significado ya no está anclado a las intenciones originales del creador, sino que se construye a través de las múltiples lecturas que realizan sus receptores. Esta idea desafía la concepción tradicional de la autoría y abre la puerta a una interpretación participativa, en la que el texto cobra vida en función de su relación con la audiencia.

En el contexto de los fandoms, la "muerte del autor" se manifiesta de manera palpable. Los cultistas no se limitan a consumir los productos culturales de manera pasiva; ellos activamente reinterpretan, expanden y reimaginan los universos narrativos. Este fenómeno puede observarse en prácticas como el *fanfiction*, el *fanart*, el *cosplay* y otras formas de participación cultural donde los fans se apropian del contenido original y lo transforman, creando nuevas narrativas y significados.

Esta apropiación activa está en el corazón de la transición de una audiencia casual a una audiencia cultista. Para el cultista, el producto cultural se convierte en un elemento central de su identidad personal y comunitaria. La obra deja de ser propiedad exclusiva del creador original y pasa a ser un terreno común donde los fans ejercen su creatividad y agencia. Este

proceso refleja lo que Barthes (1987) describe como la multiplicidad de voces que otorgan significado a un texto, disolviendo la autoridad del autor y permitiendo que la interpretación sea una colaboración colectiva.

El proceso mediante el cual los cultistas se convierten en "dueños" de la obra puede ser entendido como una forma de empoderamiento cultural. Los fans no solo consumen, sino que participan activamente en la producción cultural, dotando de nuevos significados y formas al contenido que aman. Esto no solo enriquece el universo narrativo original, sino que también fortalece las comunidades de fans, creando un sentido de pertenencia y propósito compartido.

El término cultista podría sonar algo atrevido para algunos. Frugone y Schandor (2013) aseguran que lo eligieron “a pesar” de su carga religiosa, guiadas por su origen etimológico en el latín *cultus*: “venerar con adoración”. Por el contrario, es esta carga religiosa la que llama la atención para los propósitos de esta investigación.

2.3. ¿Cine de culto o películas cultistas?

Durante el desarrollo de esta investigación, surgieron confusiones en torno al uso del término “cultista”, particularmente por su posible asociación con el concepto popular de “película de culto”. Esta ambigüedad evidencia la necesidad de establecer una distinción clara entre ambos usos.

Por un lado, el cine de culto hace referencia a aquellas películas que suelen caracterizarse por tener un estilo o temática transgresora, asociadas con audiencias contraculturales o no convencionales (Mego, 2012). Estas películas suelen tener un fuerte atractivo para un grupo específico de entusiastas que las aprecian por su singularidad, rareza o cualidades alternativas. El cine de culto puede abarcar una amplia gama de géneros, incluyendo el horror, la ciencia ficción, el musical, entre otros. El estatus de culto de estas películas puede atribuirse a factores como sus temas subversivos, los valores de producción de bajo presupuesto, la estética, o los directores y actores de culto asociados con ellas (Kinkade & Katovich, 1992).

Sin embargo, estas definiciones resultan anticuadas al estado actual del cine. Cuesta entender que películas como *The Rocky Horror Picture Show* (1975) o *Night of the Living Dead* (1968), reconocidas *películas de culto*, puedan compartir la etiqueta con la última entrega de *Los Vengadores*. Un punto clave que debería definir lo que una película de culto es o no, es su característica transgresora, falta de popularidad en la taquilla al momento de su estreno o hasta su presupuesto. No para descartar que películas de culto puedan tener comunidades cultistas a su alrededor, sino para establecer que ni *Harry Potter*, *El Señor de los Anillos*, el cine de superhéroes o las últimas películas de *Star Wars*, claros ejemplos de *blockbusters* o *cine comercial*, entren en la categoría.

Con el fin de clarificar estas diferencias conceptuales y prácticas, se presenta el siguiente cuadro comparativo, que sintetiza las distinciones entre **películas de culto** y **películas cultistas**:

Tabla 1. Cuadro comparativo entre cine de culto y películas cultistas

Criterio	Cine de culto	Película cultista
Definición	Obras marginales o transgresoras que desafían o reinventan las normas del cine tradicional.	Películas que generan enormes comunidades de fans (cultistas), dedicados y organizados.
Origen del término	Asociado a la crítica cultural, la cinefilia y a la contracultura.	Propuesta conceptual de esta investigación.
Recepción inicial y vinculación industrial	Generalmente independientes o contraculturales. Rechazadas o incomprendidas en su estreno; ganan prestigio con el tiempo.	Frecuentemente forman parte de grandes franquicias mediáticas. Su éxito suele estar acompañado de campañas de <i>marketing</i> masivo y respaldo corporativo.
Motivos de aprecio	Apreciadas por su estilo único, experimental y temáticas subversivas o transgresoras.	Apreciadas por su universo narrativo, personajes y potencial de expansión transmedia.
Tipo de Comunidad	Grupos de cinéfilos apasionados, usualmente pequeños o ligados a circuitos alternativos de exhibición.	Comunidades diversas y masivas; que desarrollan códigos identitarios derivados de la obra (nombres propios, lenguajes, símbolos).

Criterio	Cine de culto	Película cultista
Modos de consumo	Se ven como objetos de curiosidad o para completar una formación cinéfila, por su rareza, transgresión o estética provocadora. Su consumo puede incluir funciones especiales en cines, fanzines o cosplay, pero de forma no sistemática ni ritualizada.	Se consumen de forma intensiva y reiterativa, como rituales identitarios. Generan prácticas participativas más amplias: <i>fanfiction, fanart, fanfilms, fanlang, cosplay</i> especializado, etc.
Ejemplos	Ver <i>The Room</i> (2003) para burlarse o disfrutar de su rareza. Ver <i>Night of the Living Dead</i> (1968) por ser primera película de terror con un protagonista negro. <i>The Rocky Horror Picture Show</i> (1975) proyectada con una participación interactiva del público.	Franquicias como <i>Star Wars, Marvel, Harry Potter, Los Juegos del Hambre, El Señor de los Anillos</i> , etc.

De este modo, las diferencias entre una película de culto y una película cultista pueden observarse con mayor claridad. Mientras que las primeras son apreciadas por su rareza, transgresión y atractivo contracultural, las segundas se distinguen por haber generado una comunidad de seguidores profundamente comprometidos que se apropian de la obra y la integran en su vida cotidiana.

Así, la primera trilogía de *Star Wars* califica como película de culto, por su corte autoral y la revolución que supuso en el cine de ciencia ficción. Sin embargo, las últimas entregas producidas entre 2015 y 2019, dirigidas por JJ Abrams y Rian Johnson, financiadas por el gigante del entretenimiento Walt Disney, así como todas las series de televisión derivadas en los últimos años, no califican en dicha categoría. Estas nuevas producciones no se lanzan al mercado con el temor de ser demasiado alternativas para el público, sino como apuestas seguras para el estudio, orientadas a maximizar el alcance y las ganancias. Este cambio refleja una diferencia fundamental en la naturaleza de las películas de culto y las cultistas, y cómo las dinámicas de producción y recepción de las obras afectan su lugar en la cultura de fans.

Las películas cultistas suelen ser historias épicas con características que recuerdan a las antiguas mitologías o cuentos de hadas, con personajes heroicos que enfrentan proezas ante la adversidad. Estas películas también pueden ser transgresoras a su propio modo, ya sea a través de su premisa o su puesta en escena.

Henry Jenkins (2015) explicó cómo las audiencias forman su propia mitología personal a partir de lo que consumen en los medios de comunicación, utilizándola para definir su vida cotidiana. Este proceso puede entenderse en relación con los estudios de Joseph Campbell (1959) sobre el monomito o “el viaje del héroe”. Campbell identificó un patrón narrativo universal presente en las historias de diferentes culturas, describiendo las etapas de la aventura heroica: desde la llamada a la aventura, el encuentro con el mentor, el enfrentamiento a los desafíos y el regreso al mundo ordinario. Este modelo ha sido utilizado

en múltiples obras literarias y cinematográficas, utiliza arquetipos para tratar temas como el crecimiento personal, la lucha contra la adversidad o la búsqueda de un propósito.

Desde esta perspectiva se puede entender cómo solo cierto tipo de películas se convierten en cultistas, capaces de desarrollar una comunidad de fanáticos. Son películas que, por sus distintos elementos, se prestan para la consolidación de una mitología contemporánea, pues replican este esquema narrativo y sus elementos arquetípicos.

No es de extrañar que películas con grandes comunidades de fans, como *Star Wars*, *El Señor de los Anillos*, *Harry Potter* y el cine de superhéroes de Marvel y DC, sigan la estructura del viaje del héroe. Estas narrativas, al seguir el patrón del monomito descrito por Campbell, logran resonar profundamente con la audiencia, facilitando la formación de comunidades dedicadas y apasionadas que encuentran en estas historias una fuente de significado y conexión.

2.4 El Culto

El término cultista podría parecer conflictivo para muchos, tampoco es que el “fanático” sea una alternativa más moderada. Solo por su uso coloquial, ambas suponen ya un nivel de adoración bastante profundo y hasta irracional con los productos culturales en cuestión. Y es que durante años los propios medios de comunicación se han dedicado a representar de manera despectiva a todos aquellos que se identifican como fans de algo.

La palabra "culto" viene del latín "*cultus*", que significa "honrar con veneración", y suele estar relacionada con las prácticas religiosas (Torti Frugone & Schandor, 2013). Esta veneración hacia las películas u otros productos culturales es más profunda de lo que parece, por lo que "culto" es una alternativa adecuada para identificar este fenómeno, a continuación, ahondare en ello. A lo largo de los estudios de fans, muchos autores han comparado el fanatismo con experiencias religiosas, y esta investigación no será una excepción.

En *Las formas elementales de la vida religiosa*, Émile Durkheim (2006) analizó el fenómeno de los sistemas religiosos y su papel dentro de la sociedad. Sostuvo que la función principal de la religión es mantener la cohesión social de un grupo, y que, incluso cuando la fe se pierde, la religión no desaparece, sino que se transforma en nuevos sistemas simbólicos que continúan cumpliendo esa misma función. Para comprender los elementos que permiten esta cohesión, Durkheim propuso distinguir entre lo "sagrado", que representa aquello que une y da sentido al grupo, y lo "profano", todo aquello que amenaza o contradice esa unidad.

Por ejemplo, el tótem es una figura sagrada para el clan que le rinde culto. De la misma forma, las películas, novelas, cómics o videojuegos -o cualquier producto cultural- se convierten en objetos sagrados cuando alrededor de ellas se forma una comunidad de cultistas o fans, es decir, un fandom. Bajo la misma idea, Wendy Doniger ya había asegurado que aquellos que no se sienten cobijados por las religiones tradicionales, se ven obligados a adoptar nuevas las mitologías que ofrecen las películas y los libros infantiles (citado en Lyden, 2012).

Por el otro lado, Thomas Luckmann negó que la religión se encuentre en peligro en la sociedad contemporánea al considerarla una parte esencial de la experiencia humana, sin embargo, también aseguró que aparecería una privatización de la religión: con nuevas formas de culto fuera de las instituciones tradicionales, formadas en redes pequeñas y aunque con diferentes características y prácticas, unidos con una comunalidad a menudo fomentada por la comercialización (citado en Jindra, 1994). También se pueden sumar las aportaciones de William Bainbridge y Rodney Stark (1979), quienes propusieron una tipología que distingue a los *cultos* de las iglesias y las sectas tradicionales. Entienden a los cultos como movimientos religiosos, pero que no surgen de escisiones internas, sino como innovaciones o importaciones culturales. En su propuesta, algunos cultos incluso permiten grados de afiliación flexibles y no excluyentes, posibilitando que sus participantes mantengan otras creencias religiosas sin conflicto. Esta estructura organizativa más abre paso a formas de experiencia simbólica más individual que se integran a la vida cotidiana sin demandar una ruptura con el entorno ideológico del sujeto.

Así, en este proceso de secularización donde la religión desaparece de la esfera pública y para existir en la propias, las industrias culturales posibilitan novedosas formas de culto a partir de nuevas producciones simbólicas nacidas del capitalismo. Con esta exploración no se plantea demeritar la complejidad que suponen las prácticas religiosas o negar su perseverancia en la sociedad. Tampoco se quiere asegurar que los fanatismos son nuevas religiones o mucho menos, que contengan una carga espiritual.

¿Por qué el culto a la ficción que venden las industrias culturales se vuelve tan atractivo para los cultistas? A lo largo de su libro, *El Significante Imaginario* (2001), Christian Metz exploró de qué manera las audiencias pueden sentirse identificadas o desarrollar una conexión especial con las imágenes que ven en el cine a través de diversos mecanismos y procesos psicológicos. Algunas de las formas en las que esto puede ocurrir son:

Identificación con personajes: Los espectadores pueden identificarse con los personajes de la película, ya sea por sus características, emociones o situaciones. Esta identificación puede generar empatía y permitir que los espectadores se vean reflejados en la pantalla.

Proyección de deseos o fantasías: Las películas ofrecen un espacio para que los espectadores proyecten sus deseos, fantasías y aspiraciones en los personajes y situaciones presentadas en la pantalla. Esta proyección puede generar una conexión emocional profunda.

Catarsis emocional: El cine tiene la capacidad de provocar emociones intensas en los espectadores, permitiéndoles experimentar una catarsis emocional a través de la identificación con los personajes y las situaciones representadas en la película.

Interpretación personal: Cada espectador interpreta una película de manera única, en función de sus experiencias, valores y creencias. Esta interpretación personal puede llevar a una conexión especial con la película y sus mensajes.

Estímulo sensorial: El cine es una experiencia sensorial completa que involucra la vista, el oído y, en ocasiones, el tacto. La combinación de imágenes, sonidos y efectos visuales puede generar una conexión visceral con la audiencia.

Estos procesos explican por qué ciertos productos culturales logran una devoción tan intensa y por qué los fans pueden desarrollar prácticas y comunidades que reflejan un nivel de adoración similar al de un culto religioso. Las películas, libros y otras formas de entretenimiento se convierten en vehículos para experiencias simbólicas profundas, ofreciendo a las personas nuevas formas de identidad y comunidad en un mundo cada vez más secularizado.

Henry Jenkins se refirió a la cultura de la convergencia como el momento en el que los medios de comunicación chocan con las viejas formas de hacer y entender la cultura. En este proceso, explica que las audiencias se ven obligadas a formar sus propias mitologías a partir de todo lo que consumen en medios de comunicación. Sin embargo, define a este consumo como un proceso colectivo. Según Jenkins, "los nuevos consumidores están más conectados socialmente [...] son ruidosos y públicos" (Jenkins, 2008, pág 29). Esta interacción constante y abierta entre los consumidores de medios da lugar a la formación de comunidades conocidas como *fandoms*.

2.5 El Fandom o grupos de culto

Aunque los orígenes de la palabra fandom parecen borrosos, muchos autores coinciden en que el término deriva de la combinación de "fan" y "dom", sufijo en inglés que significa

dominio o reino, estableciendo al fandom como el reino de los fans. Sin embargo, el fandom no se refiere a un lugar o grupo en concreto, sino a todo el universo desorganizado de cultistas que comparten entre ellos su fanatismo por algún producto o personaje de las industrias culturales.

Los cultistas dentro de un fandom suelen estar profundamente comprometidos con el objeto de su devoción, participando activamente en actividades como discusiones en línea, creación de contenido fanático (como *fanfiction* o *fanart*), asistencia a convenciones y eventos relacionados, y en general, expresando su amor y aprecio por el objeto de su *fandom* (Jenkins, 1992). El fandom no se limita solo a la pasión por un texto en particular, sino que también implica la construcción de identidades y comunidades en torno a intereses compartidos.

El fandom se presenta como una alternativa más democrática para asumir una identidad y formar parte de un grupo, a diferencia de las primeras sociedades literarias de carácter exclusivo dónde las élites se enfocaban en discusiones académicas y análisis críticos. Esta democratización ha permitido una expansión sin precedentes donde los fans ya no solo consumen contenido, sino que también lo crean y lo reconfiguran, participando activamente en convenciones, foros en línea y redes sociales.

El internet ha jugado un papel crucial en la formación del fandom y su propio empoderamiento. Los fans ahora se conectan globalmente sin importar las fronteras físicas o incluso lingüísticas, permitiendo que colaboren en proyectos creativos y mantengan un flujo continuo de diálogo y producción en torno a sus intereses compartidos (McArthur, 2009).

Además, ahora las empresas que crean y comercializan las industrias culturales, tienen una conexión directa y en tiempo real con su audiencia (Jenkins, 1992), algo que inimaginable en la época de televisión.

Los cultistas ahora pueden manifestar sus opiniones a través de redes sociales y las empresas las leerán de inmediato, permitiendo un diálogo continuo entre los sujetos y estas nuevas instituciones productoras de la cultura. Esto posibilita toda una nueva gama de dinámicas en la cultura de fans, donde las empresas buscan mantener contentos a sus consumidores y de esta forma los fandoms se empoderan frente al dominio de las empresas.

Un claro ejemplo de cómo estas dinámicas son transformadas, es el caso del movimiento *#ReleaseTheSnyderCut*, que luego de años de presiones a través de redes sociales, los fans lograron que Warner Bros reconociera su error al remplazar al director original de la *Liga de Justicia* (2016), recontratando a Zack Snyder para rehacer y estrenar su versión original de la película.

El caso de la adaptación *live-action* de Sonic, también es ejemplar, luego del estreno del primer tráiler llovieron críticas y burlas en redes sociales por el diseño del erizo más popular del mundo. En respuesta, el director presentó una disculpa pública y anunció el retraso de la película para el rediseño del protagonista. Dicha acción, provocó que la película tuviera un desempeño exitoso en la taquilla, pero llevó a la bancarrota a la empresa de efectos especiales encargada del filme.

De esta forma, la aparición del internet marca un antes y un después en el universo de la cultura de fans. Ahora se han roto las barreras físicas y permitido a fanáticos de todo el mundo conectar entre ellos y compartir sus gustos, sin importar su idioma o lo que fuere. En esta cultura de la convergencia, los fandoms trascienden al espacio y comienzan a formarse como fenómenos únicos.

Galant, Frugone y Schandor (2009) prefieren llamar a los fandoms como Grupos de Culto, para distinguirlos eficientemente de las tribus urbanas, mientras que los primeros hablan de las experiencias internas de los individuos, los otros se enfocan más en la expresión exterior por parte de sus miembros.

Así, los fandoms pueden entenderse como cultos en el sentido sociológico propuesto por Rodney Stark y William Bainbridge (1979). Estos autores distinguen entre distintos tipos de cultos según el grado de organización y compromiso de sus miembros, pero señalan que ciertos cultos —como los *client cults*— ofrecen compensadores simbólicos sin exigir una ruptura con otras creencias previas. Es decir que lejos de contradecir a las religiones hegemónicas, ofrecen experiencias simbólicas alternas que atienden a otras necesidades: identidad, pertenencia, sentido. Así se explica que fandoms y religiones puedan coexistir sin conflicto. Ambas son experiencias simbólicas poderosas, pero que operan de forma distinta. Y, al igual que en una religión, las dominaciones simbólicas se hacen presentes. Resulta que no basta con que los cultistas “maten al autor” para apropiarse de las obras.

2.6 Dominación y resistencia

Como explica Jenkins (2008), cuando las audiencias cultistas comienzan a darle a la cultura de fans el mismo trato que comúnmente recibe la cultura *folk*, se desencadena una serie de conflictos. Mientras que la cultura tradicional es del dominio público, la cultura nacida de los medios de comunicación suele tener un dueño definido. Esto da origen a una conflictiva relación entre el productor original de la obra y el consumidor cultista.

Para los fans, el producto cultural deja de ser visto únicamente por su valor funcional de entretenimiento y adquiere un valor simbólico y sagrado, como explica Durkheim (2006), convirtiéndose en objeto de culto. Por otro lado, los productores siguen motivados principalmente por el lucro de sus obras. Aunque puedan existir genuinas intenciones artísticas detrás de ellas, la necesidad de generar ganancias es indispensable en todas las industrias culturales, principalmente debido a los altos costos de producción de, por ejemplo, una película.

Michel Foucault (2000) explicaba que las relaciones de poder no se tratan de una dominación total y oscura, sino de una batalla perpetua entre los individuos. Así, los cultistas y los productores se encuentran en una constante lucha por la apropiación de estos universos ficticios. Claro que las empresas siempre llevan ventaja: para entender la dominación que ejercen sobre las historias, esta investigación propone analizarla desde tres dimensiones: la jurídica, la económica y la simbólica.

En primer lugar, las leyes nacionales e internacionales de derechos de autor protegen la propiedad intelectual de las obras hasta 90 años después de su primera publicación, respaldadas por el sistema legal y el Estado mismo. Si un fan desea ignorar o encuentra formas de saltarse esta primera barrera (a través de la piratería, por ejemplo) se encontrará con un segundo reto. No importa el esfuerzo o desempeño de los fans, jamás podrán equipararse a los grandes estudios cinematográficos.

En segundo lugar, está la dominación simbólica, expresada en el control que las empresas ejercen sobre lo sagrado dentro del culto — manifestado principalmente en las películas y productos que le dan cuerpo. Pierre Bourdieu (1971) analizó cómo las religiones funcionan como campos de lucha por el monopolio del capital simbólico, entendido como la capacidad de definir qué es sagrado, legitimar ciertas visiones del mundo y excluir otras. Esta misma lógica es replicada en la industria cultural: los productores determinan el rumbo de las historias, qué productos son considerados canónicos y qué actores están autorizados para encarnar a los personajes. Así como los sacerdotes custodian los dogmas y rituales, las empresas custodian el canon y deciden los límites de la mitología oficial.

Los cultistas resisten esta dominación en una batalla perpetua. En su libro, *Cultura de la Convergencia*, Jenkins (2008) explica esta lucha en las múltiples dinámicas que surgen entre cultistas y productores. Estos últimos se ven obligados a negociar con los consumidores derivando en dos posibles respuestas: las *prohibicionistas*, dónde los productores reafirman su autoridad sobre la obra original, y las *colaboracionistas*, cuando ceden ante las exigencias o apropiaciones por parte de los cultistas con tal de mantener su lealtad hacia el producto.

Está lucha de poder entre ambas partes se convierte en un “tira y a floja” constante entre los fanáticos y las productoras, entre la dominación de la obra y la resistencia.

Bourdieu (1971) analizó cómo, dentro del campo religioso, existen prácticas profanas o paganas que no son reconocidas por quienes detentan el monopolio de lo sagrado, pero que pueden funcionar como formas de resistencia simbólica. Trasladando esta lógica al culto de Star Wars, las formas no oficiales creadas por los fans —al no contar con la legitimación de las productoras— pueden entenderse como expresiones paganas. En ellas se expresa una resistencia simbólica a la dominación ejercida por las compañías sobre el canon y los significados autorizados. Estas resistencias se manifiestan en múltiples trincheras, que se explorarán en los siguientes capítulos: la apropiación de personajes a través del cosplay, la creación de ilustraciones (fanarts), películas caseras (fanfilms), memes, video ensayos, teorías de los fans, críticas a las películas y llamados al boicot de ciertos productos.

Por su parte, Max Weber (2002) habló de la *rutinización del carisma* como el proceso mediante el cual una figura o experiencia carismática —es decir, extraordinaria, contracultural, transgresora— es institucionalizada. Lo que en su origen fue una fuerza profética o disruptiva, termina transformándose en una estructura estable con normas, jerarquías y administración: un sistema que, al organizarse, pierde parte de su carácter subversivo. Esta lógica también puede observarse en el universo de los fans. Muchas obras de culto nacen desde la periferia, como formas simbólicas paganas o contrahegemónicas, alejadas del arte oficial, la cultura dominante o las religiones establecidas. Pero cuando estas obras logran reunir un número significativo de adeptos y penetran en la cultura popular, son

susceptibles de ser institucionalizadas. Es entonces cuando el autor original pierde el control sobre su creación: la obra se emancipa y se convierte en una institución. Star Wars, por ejemplo, tras el éxito de su trilogía original, deja de estar exclusivamente en manos de George Lucas y pasa a ser administrada por Lucasfilm. Con ello, se crea un sistema burocrático y empresarial que decide el rumbo narrativo de la franquicia. Se delegan las tareas: ya no es un solo individuo quien define la historia, sino una red de productores y ejecutivos que decide qué rumbo tomarán las historias y contratan a quienes se dedicarán a materializar esta visión. Se permite que otros autores, distintos a Lucas, trabajen con los personajes, espacios, eventos y que expandan el universo ficticio con nuevos productos culturales que, al venir desde la institución legítima, también serán considerados sagrados para los fanáticos.

Este proceso transmediático, que permite el auge de cualquier franquicia cultista, solo es posible gracias a la institucionalización y a la emancipación de la obra respecto a su autor. Casos como el cine de superhéroes de Marvel Studios o el universo de *El Señor de los Anillos*, actualmente gestionado por la Tolkien Estate y otras compañías, muestran cómo una narrativa puede sobrevivir, expandirse y adaptarse más allá de su creador original. En contraste, algunas franquicias permanecen estrechamente ligadas a su autor, como es el caso del universo de *Harry Potter*. J.K. Rowling conserva un alto grado de control creativo y administrativo sobre los productos derivados de su obra, participando activamente como guionista (en la trilogía de *Animales Fantásticos (2016-2019)*), coautora (*Harry Potter and the Cursed Child (2016)*) o productora ejecutiva (en la próxima serie de televisión). Esta constante supervisión impide la emancipación plena de la obra, lo que limita su

institucionalización en términos bourdianos, ya que el universo simbólico sigue centralizado en la figura de su autora. Como resultado, la franquicia parece girar sobre sus propios ejes temáticos, repitiendo fórmulas ya exploradas, lo que ha generado cierto descontento entre sectores del fandom.

Esta institucionalización, sin embargo, no está exenta de tensiones. Cuando el control sobre lo sagrado recae en una institución burocrática cuya lógica responde principalmente a intereses económicos, pueden surgir conflictos con las comunidades que han dotado de sentido a ese universo simbólico. En el caso de *Star Wars*, la empresa se posiciona como guardiana del canon, con la autoridad exclusiva para decidir qué relatos son válidos y cuáles deben ser descartados. Esta centralización del poder simbólico puede entrar en conflicto con las prácticas creativas y afectivas propias de los fans, cuyas expresiones son, en muchos casos, desacreditadas, ignoradas o incluso censuradas.

Por ejemplo, en 2018 el popular canal cultista anglosajón de YouTube: *The Star Wars Theory*, estrenó un cortometraje *fanfilm* de 16 minutos sobre la historia de Darth Vader, logrando un total de 3 millones de reproducciones en los primeros días de su estreno (Equipo Rock&Pop, 2018). Los creadores compartieron noticias sobre la filmación en su canal de YouTube durante meses, incluso pidieron permiso a Lucasfilm y a Disney para evitar una controversia legal, quienes accedieron a permitir su película siempre y cuando no se lucrara con ella (Star Wars Theory, 2018). Vale la pena añadir, que el simple hecho de tener que pedir permiso para una práctica cultural y expresión artística como lo es la creación de un

cortometraje, ya dice mucho sobre la relación de poder existente entre los cultistas y las productoras, pero ello no acaba ahí.

Poco tiempo luego del estreno, tanto la Walt Disney Music Company como la Warner Chappell, hicieron una reclamación en YouTube por una infracción de copyright sobre los derechos de la música de la franquicia, a pesar de que el cortometraje contenía su propia banda sonora original (Star Wars Theory, 2019a). Cuando YouTube detecta que alguien ha infringido tus derechos de autor, como usuario te ofrece tres soluciones: 1) bloquear el video de la plataforma; 2) colocar anuncios al video para obtener ganancias de ello o; 3) permitirlo, teniendo acceso a las estadísticas ocultas del contenido (YouTube, s. f.). Ambas subsidiarias optaron por la segunda acción, y obtuvieron ganancias económicas a partir de la producción casera de un cultista.

Este suele ser un proceso realizado automáticamente por el algoritmo de las plataformas; es poco probable que hayan existido malas intenciones por parte de YouTube o de Walt Disney, sin embargo, que el sistema de las redes sociales esté construido para proteger de manera predeterminada las ganancias de las empresas, ya habla bastante de como las instituciones protegen esta relación de poder.

Eventualmente, luego de la viralización de la controversia, Lucasfilm pidió a las otras subsidiarias de Disney retractarse y retirar la monetización sobre el vídeo (Star Wars Theory, 2019b). Sin embargo, ya se habían enriquecido proyectando anuncios a los millones de

cultistas que vieron el cortometraje. *Star Wars Theory* jamás recibió alguna clase de compensación.

2.7 El Canon, la imagen sagrada

Ya se discutió el término de lo sagrado propuesto por Durkheim (2006), donde se refiere a aquello en torno a lo cual se construye un sistema simbólico como el religioso. Más tarde se sumaron las aportaciones de Pierre Bourdieu (1971) quien analiza cómo el control sobre lo sagrado se convierte en capital simbólico, administrado y disputado a través de procesos de institucionalización. En esta línea, Mircea Eliade (1981) subrayó que lo sagrado no permanece en el plano abstracto, sino que encuentra la forma de manifestarse en la vida cotidiana a través de objetos, símbolos y prácticas que lo encarnan. Trasladado a la cultura fan, esto significa que las películas, novelas o videojuegos no son en sí mismos lo sagrado, sino los soportes mediante los cuales este se hace presente y adquiere relevancia para la comunidad de cultistas.

De la misma forma, Hans Belting (2007) hizo una distinción fundamental entre la imagen y el medio; según la cual, las imágenes funcionan como ideas o representaciones abstractas que pueden materializarse a través de diferentes soportes: el cuerpo humano, una pintura o una fotografía. En el contexto de la cultura de fans, las historias actúan como la imagen: son las representaciones abstractas y las ideas fundamentales que constituyen el universo narrativo de una franquicia. Estas historias se materializan a través de medios específicos: películas, videojuegos, novelas, cómics, series de televisión, entre otros. Cada medio proporciona una forma distinta de experimentar y entender la historia, pero la esencia de la

narrativa permanece constante, actuando como el hilo conductor que une todas las representaciones.

El *canon*- o *lore*⁴- es el nombre con el que los fans suelen identificar esta imagen sagrada de los universos narrativos. Representa el conjunto de historias y hechos aceptados oficialmente como parte del universo de una franquicia. El canon establece las normas y los límites de lo que es considerado "verdadero" dentro de la ficción, diferenciándolo de las interpretaciones o expansiones no oficiales.

La dominación simbólica sobre lo sagrado se manifiesta a través del control del canon. Las instituciones productoras que poseen los derechos de una franquicia tienen el poder de definir y modificar el canon a su gusto, determinando qué historias y elementos son considerados canónicos y cuáles no lo son. Esta capacidad de controlar el canon es una herramienta de poder significativa, ya que define la "realidad" dentro del universo de las franquicias y, por lo tanto, influye en la percepción y el comportamiento de los fans.

El canon marca los límites de lo que es aceptado. Al establecer qué historias y personajes son oficiales, el canon crea un marco de referencia para los fans, permitiéndoles distinguir entre

⁴ Si bien son sinónimos, suelen utilizarse en contextos distintos. Se usa *canon* principalmente para referirse a los elementos narrativos oficialmente reconocidos por la franquicia, especialmente en debates sobre continuidad entre distintos medios o soportes. En cambio, *lore* se utiliza con mayor frecuencia para hablar del universo ficticio y su historia interna: los personajes, lugares y eventos, sin necesariamente implicar juicios sobre la continuidad oficial. Por ejemplo, decir que es *canónico* que Anakin Skywalker odia la arena implica que dicha información fue establecida por una fuente oficial (como la película *Attack of the Clones* (2002)). En cambio, referirse al odio de Anakin por la arena como parte de su *lore* implica que es un aspecto ya conocido y explorado del personaje.

las narrativas oficiales y las creaciones no oficiales, como *fanfictions*, *fanarts* y *fanfilms*. Esta distinción es crucial, ya que define las fronteras entre lo sagrado (el canon) y lo pagano (las creaciones fanáticas o ya no reconocidas) dentro del culto.

El control del canon genera tensiones y conflictos dentro del fandom. Los fans a menudo tienen sus propias interpretaciones y deseos sobre cómo debería desarrollarse la historia, lo que puede chocar con las decisiones oficiales de los productores. Este conflicto entre la autoridad de los productores y la creatividad de los fans es una manifestación de la lucha por el control simbólico y la dominación sobre el universo narrativo.

La resistencia dentro del fandom a menudo se manifiesta también en torno al canon. Los fans pueden desafiar las decisiones de los productores creando sus propias versiones paganas de las historias, proponiendo teorías alternativas o criticando públicamente las direcciones narrativas oficiales. Estas acciones no solo expresan el desacuerdo de los fans, sino que también representan una forma de lucha simbólica por el control del significado y la narrativa de la franquicia.

Una forma significativa de resistencia simbólica ejercida por los fans es la creación del *headcanon*. Este concepto alude a las interpretaciones personales y expansiones del universo ficticio que los seguidores consideran válidas para sí mismos, aunque no estén reconocidas oficialmente por la franquicia. El *headcanon* funciona como un acto de apropiación simbólica que permite mantener una conexión íntima y significativa con la historia, desafiando así la autoridad de los productores sobre el canon oficial. A través de esta práctica, los fans

reescriben, completan o reinterpretan elementos del universo narrativo en función de sus propias experiencias, expectativas y deseos. Esta forma de resistencia será explorada con mayor profundidad en el apartado 4.4: *El headcanon: creer es resistir*.

2.8 Tipologías de participantes en el fandom

Como ya se ha discutido en la introducción, el estudio de los fandoms carece aún de una metodología unificada, en parte debido a su carácter transdisciplinario. Cada investigador tiende a adoptar enfoques metodológicos acordes a su formación disciplinar o al objeto particular de su interés.

Con el fin de enriquecer este análisis, se propone aquí una tipología de los principales actores sociales que participan en la cultura fan. Esta herramienta permitirá comprender con mayor profundidad las dinámicas de poder, negociación y resistencia que estructuran la vida cotidiana del fandom. Para construir esta tipología, se parte de una polaridad inicial entre dos posiciones clave: la del consumidor que resiste y la del productor que domina.

2.8.1 Consumidores

Henry Jenkins (2008) ya había señalado que, dentro de la cultura de los medios de comunicación para las masas, no todos los consumidores participan en condiciones de igualdad; algunos fans tienen mayores oportunidades que otros. De forma paralela, Max Weber (2002) analizó la figura del líder carismático como aquel individuo que destaca por sus cualidades extraordinarias y cuya influencia puede llegar a representar una amenaza para

las estructuras de poder ya consolidadas. Esta articulación entre la desigualdad en la participación y liderazgo carismático resulta clave para comprender cómo, dentro de los fandoms, emergen ciertos actores con una autoridad simbólica particular, capaces de disputar sentidos, influir en otros fans, e incluso incomodar a las instituciones que controlan el canon oficial.

Incluso dentro de los fandoms, no todos los cultistas ocupan la misma posición jerárquica. Existen participantes que, por diversos medios, logran adquirir una visibilidad y un estatus destacado dentro de la comunidad, convirtiéndose en figuras de referencia para otros fans. Este fenómeno interno de diferenciación no puede pasarse por alto en el análisis de las dinámicas del fandom. Por ello, se propone aquí una clasificación preliminar de los cultistas en dos grandes categorías:

Los Fans/Cultistas regulares: Son aquellos que consumen y disfrutan de la franquicia principalmente como espectadores. Participan en discusiones, teorías, y eventos, pero no siempre producen contenido de impacto o tienen gran visibilidad en la comunidad. Su papel es fundamental para mantener la base de la franquicia viva y activa.

Los fans carismáticos: Son aquellos que, a través de sus plataformas en redes sociales, blogs o canales de YouTube, han ganado un reconocimiento significativo dentro del fandom. Su influencia puede moldear opiniones, dirigir debates y, en algunos casos, impactar hasta en las decisiones de las productoras. Muchas veces es su conocimiento sobre el lore de la franquicia lo que les los vuelve especiales a vista de otros. Suelen dedicarse a resolver dudas

u a orientar a otros respecto al contenido de la franquicia. A veces sirven de mediadores entre los productores y los fans regulares. Reciben algunos privilegios, como ser invitados a eventos especiales organizados por las productoras e incluso a convenciones de otros fanáticos. Muchos fanáticos esperan escuchar sus opiniones al considerarlos expertos, otros pueden detestarles por su actitud o por considerarlos *mainstream*. Algunos ejemplos dentro del fandom hispano de *Star Wars* son: Apolo 11, youtuber conocido por fabricar teorías de la franquicia; Jeshua Revan, conocido por hacer vídeos sobre coleccionismo o videojuegos; y la Sombra del Imperio, probablemente el más popular entre el fandom hispano, cuyo contenido va desde las teorías, críticas, video ensayos y hasta contenido documental sobre el universo ficticio de la saga. No todos los carismáticos son individuos. La Legión 501 es un ejemplo de una organización cultista carismática, una red internacional de fanáticos que haciendo cosplay participa en eventos de fans y obras de caridad. Con la digitalización del fandom, también pueden ser páginas o blogs dedicados especialmente a publicar contenido.

2.8.2 Productores

Si dentro del universo de los fans existen jerarquías formadas por las propias dinámicas sociales que se generan de manera orgánica, dentro la producción institucionalizada de las franquicias cultistas, las jerarquías y burocracias no solo son inevitables, sino necesarias para su óptimo funcionamiento. No se niega la existencia de múltiples roles, pero para los términos simples y necesarios para alcanzar los objetivos de investigación, se proponen dos categorías:

Los artistas: Este grupo incluye a los compositores, maquillistas, artistas de efectos especiales, animadores, y, sobre todo, a actores y actrices. Al igual que los fans carismáticos, estos ocupan una posición intermedia entre los fanáticos y las productoras. Estos individuos no tienen control directo sobre el canon ni sobre las decisiones corporativas, son contratados por las empresas para ofrecer sus servicios creativos o artísticos a la franquicia. Su cercanía con la producción les da un estatus especial dentro del fandom. Son valorados por los fans, asisten a convenciones y venden fotos y autógrafos, dan entrevistas a medios y éstas son replicadas, sus opiniones pueden influir significativamente en la percepción del público. Aunque no tienen el poder de los productores, su presencia y participación son esenciales para el desarrollo de la franquicia.

Los productores: Son aquellos—creadores originales o no— que detentan los derechos legales sobre la franquicia y, por tanto, ejercen control sobre las narrativas oficiales. Poseen la autoridad institucional para definir qué contenidos son considerados canónicos y cuáles no. Si bien su motivación principal suele ser de carácter económico, su influencia no se limita al ámbito comercial: también intervienen en la configuración cultural y simbólica de la obra, determinando el rumbo de su expansión transmediática. La interacción de los productores con otros sectores del fandom es fundamental, aunque frecuentemente esté marcada por tensiones. En el caso de *Star Wars*, este grupo incluye a Lucasfilm, Walt Disney Company y figuras clave del corporativo, como Bob Iger (CEO de Disney), Kathleen Kennedy (presidenta de Lucasfilm, cuya gestión ha sido particularmente controvertida dentro del

fandom) y Dave Filoni, quien comenzó como animador y ha ascendido hasta convertirse en una de las voces creativas más influyentes dentro del universo de la franquicia.

3. Del Fandom de *Star Wars*

3.1 Breve historia de *Star Wars*

Producciones como *Star Wars: Empire of Dreams* (Becker & Burns, 2004), *The Toys That Made Us* (Black et al, 2017), *James Cameron's Story of Science Fiction* (Cameron, 2018) y *Light and Magic* (Kasdan et al, 2022) se han dedicado a documentar distintos momentos y dimensiones de la historia franquicia. Estas exploraciones audiovisuales se complementan con la contribución significativa de la comunidad de fans, cuyos esfuerzos en mantener un archivo histórico se reflejan en sitios web como *Wookieepedia*, verdaderas bibliotecas virtuales que detallan en cada aspecto la evolución de la franquicia.

La trilogía original de *Star Wars* fue creada por George Lucas, un cineasta estadounidense influenciado por el cine de samuráis y los westerns, con la intención de construir una saga de ópera espacial que combinara acción, humor y drama. La primera película, *Star Wars (La guerra de las galaxias, 1977)*, enfrentó grandes dificultades para conseguir financiamiento —que finalmente aportó 20th Century Fox— y tuvo múltiples complicaciones durante su rodaje. Su enorme éxito en taquilla sorprendió a la industria. Es importante señalar que, en su estreno original, la película no incluía el subtítulo *Episode IV: A New Hope (Episodio IV: Una Nueva Esperanza)*, el cual fue añadido en su reestreno de 1981, una vez consolidado el proyecto como saga.

La película no solo revolucionó la forma de hacer cine, sino que transformó la industria del entretenimiento. Gracias a las ganancias obtenidas, Lucas logró independizarse de los

grandes estudios y fundar su propia casa productora: Lucasfilm. A partir de ahí, continuó la historia sin la intervención de productores externos, con dos secuelas más: *Star Wars: The Empire Strikes Back* (*El imperio contraataca*, 1980) y *Star Wars: Return of the Jedi* (*El regreso del jedi* 1983), que posteriormente se enumerarían como Episodio V y VI. Y aunque Lucas ya no las dirigió él mismo, si se mantuvo como escritor y supervisó su producción muy de cerca, delegando la dirección en Irvin Kershner y Richard Marquand, respectivamente. Estas tres películas completaron la llamada *trilogía original* y consolidaron el fenómeno de *Star Wars* como un referente cultural global.

El llamado *Universo Expandido de Star Wars* comenzó como una estrategia comercial impulsada por George Lucas para generar ingresos adicionales a partir de su obra. Al firmar contrato con 20th Century Fox, Lucas aceptó una reducción en su salario como director a cambio de conservar los derechos sobre el *merchandising*⁵ y las posibles secuelas. Esto le permitió licenciar la marca a diversas industrias culturales, como la editorial, la de juguetes o los videojuegos. En un inicio, se publicaron cómics, novelas y figuras de acción sin una coordinación narrativa rigurosa, pensadas más como productos promocionales que como parte de una historia coherente. Sin embargo, el éxito comercial y el entusiasmo de los fans transformaron este conjunto de relatos en una forma alterna y legítima de expandir el

⁵ *Merchandising* hace referencia a los productos derivados de una obra —como juguetes, ropa, libros, entre otros— comercializados para promocionar o capitalizar su éxito, convirtiéndose en una fuente paralela de ingreso, en algunos casos incluso mayor a la de la obra misma.

universo ficticio, explorando personajes, planetas y eventos más allá de lo visto en la pantalla grande.

Así fue como distintos artistas ajenos a Lucas, ampliaron la cronología, los personajes y los escenarios de una manera multiautoral. La novela *Splinter of the Mind's Eye* (Dean, 1978) es considerada por muchos como el primer producto del Universo Expandido. Sin embargo, el juego de mesa *Star Wars: The Roleplaying Game* (Costikyan et al., 1987) marcó un antes y un después en el desarrollo transmediático de la franquicia, ya que al tratarse de un *juego de rol*⁶ fue necesario construir gran parte del *lore* de la franquicia y estandarizarlo, por ejemplo, supuso la creación el *Aurabesh*-el alfabeto ficticio que se utiliza en el mundo de *Star Wars*-que hasta el momento, había sido únicamente decorativo.

La serie de novelas *The Thrawn Trilogy: Heir of the Empire* (Zahn, 1991-1993) que narra los acontecimientos posteriores a *El Regreso del Jedi* o el videojuego *Star Wars: Knights of the Old Republic* (Hudson et al., 2003), desarrollado por BioWare, que se ambienta miles de años antes de las películas; son algunas de las obras más destacadas del Universo Expandido.

En 1991, tras el estreno de *Jurassic Park*, George Lucas consideró que la tecnología ya era lo suficientemente avanzada para iniciar la producción de la *trilogía precuela*. Y en 1999, se estrenó *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* (*Episodio I: La Amenaza Fantasma*,

⁶ Forma de juego donde los participantes crean e interpretan a sus propios personajes. El “director del juego” utiliza una guía prefabricada o propia, para “dirigir” la trama a la cual los jugadores tendrán que reaccionar, enfrentándose a distintos retos, tomando decisiones y construyendo de manera colectiva una historia.

1999), seguido de *Star Wars Episode II: The Attack of the Clones* (*Episodio II: El Ataque de los Clones*, 2002) y *Star Wars Episode III: Revenge of the Sith* (*Episodio III: La Venganza de los Sith*, 2005); marcando el regreso de Lucas como director. Sin embargo, esta nueva trilogía recibió múltiples críticas por parte de los fans, entre ellas, la sobrecarga de efectos especiales, los diálogos poco orgánicos, malas actuaciones y un guion que muchos consideraron torpe.

En 2008, como parte de la expansión del universo narrativo de la trilogía de precuelas, se estrenó la serie animada *Star Wars: The Clone Wars* (Filoni & Lucas, 2009), creada por George Lucas y desarrollada bajo la supervisión de su colaborador Dave Filoni, quien posteriormente asumiría la responsabilidad de continuarla y concluirla. Ambientada entre el *Episodio II* (2002) y el *Episodio III* (2005), la serie explora el conflicto de las Guerras Clon, permitiendo profundizar en múltiples subtramas apenas esbozadas en las películas, desarrollando personajes y conflictos con mayor complejidad. Si bien la serie fue inicialmente criticada por introducir cambios al canon establecido y por su tono infantil, con el tiempo logró consolidarse como una de las producciones más valoradas por el fandom. Su éxito demostró la capacidad de la franquicia para adaptarse y evolucionar junto con su audiencia.

Los rumores sobre una nueva trilogía cinematográfica comenzaron a circular poco después del éxito tardío de *The Clone Wars*. Sin embargo, en 2012 George Lucas anunció su retiro de la dirección creativa y vendió Lucasfilm a The Walt Disney Company por más de 4 mil millones de dólares. Esta operación marcó un nuevo capítulo en la historia de *Star Wars*.

Bajo la tutela de la llamada “casa del ratón” —que recientemente había adquirido otras marcas importantes como Pixar, Marvel y los Muppets, logrando con ellos un éxito multimillonario—, Lucas expresó su confianza en que la franquicia quedaba en buenas manos. Años más tarde, el cineasta revelaría que una de las razones que lo motivaron a alejarse fue el intenso rechazo que recibió por parte de los fans ante la trilogía de precuelas, lo cual lo dejó emocionalmente agotado.

En 2013, Disney anunció oficialmente su intención de producir una trilogía de secuelas, compuesta por los episodios VII, VIII y IX, concebida como una continuación directa de la trilogía original y protagonizada por algunos de sus personajes más emblemáticos.

No obstante, Disney enfrentaba un desafío importante: durante las décadas de 1980 y 1990, distintos autores habían continuado la narrativa posterior a *Episode VI* a través del Universo Expandido, construyendo un vasto cuerpo de historias que los fans ya consideraban parte integral del universo de *Star Wars*. Para evitar limitaciones con la nueva trilogía que se planeaba producir, la compañía tomó la polémica decisión de descanonizar todo el contenido transmediático previo, justificando que era necesario “limpiar el terreno” para contar nuevas historias. A partir de entonces, solo las películas y series televisivas conservaron su estatus canónico. Esta medida marcaría el inicio de una serie de controversias dentro del fandom frente al nuevo régimen corporativo. El impacto simbólico y afectivo de esta descanonización es analizado con mayor profundidad en el capítulo 4 (*Del canon de Star Wars*), donde se aborda la sacralidad del canon y la reacción de los fans ante su modificación.

Así, en 2015 se estrenó *Star Wars Episode VII: The Force Awakens* (*Star Wars Episodio VII: El despertar de la fuerza*, 2015) dirigida por J. J. Abrams. Aunque su recepción fue mayoritariamente positiva, algunos críticos y sectores del fandom señalaron sus notorias similitudes con *Episode IV: Una Nueva Esperanza*. A pesar de ello, el entusiasmo por el regreso de la saga a la pantalla grande generó grandes expectativas en torno a las entregas posteriores.

Lejos de limitarse a una nueva trilogía, Disney implementó una estrategia expansiva inspirada en el modelo que había adoptado con Marvel Studios, buscando convertir a *Star Wars* en una franquicia transmedia con lanzamientos frecuentes en la gran pantalla. En 2016 estrenó su primer *spin-off*, *Rogue One* (2016), una historia independiente situada entre los episodios III y IV. La película fue un éxito tanto en taquilla como en crítica, consolidando el potencial del universo narrativo más allá de la saga principal.

En paralelo, Dave Filoni desarrolló una nueva serie animada titulada *Star Wars Rebels* (2014), concebida como sucesora espiritual de *The Clone Wars*, la cual había sido cancelada tras la compra de Lucasfilm. Ambientada entre los episodios III y IV, *Rebels* continuó expandiendo el universo desde la animación, consolidando a Filoni como una figura clave dentro del nuevo rumbo creativo de la franquicia.

Sin embargo, en 2017 *Star Wars Episode VIII: The Last Jedi* (*Episodio VIII: Los últimos jedi*, 2017), una película que provocó una profunda división dentro del fandom, cuyas consecuencias aún se perciben en la comunidad. A pesar de recibir algunos de los mayores elogios críticos de toda la saga, la cinta generó un rechazo considerable por parte de ciertos

sectores del público, quienes cuestionaron las decisiones creativas del director Rian Johnson. Muchos de estos cambios —como la representación de Luke Skywalker o el tratamiento del linaje familiar— fueron interpretados como una ruptura con el espíritu narrativo de la trilogía original. Aunque la película fue exitosa en términos de taquilla, la reacción en redes sociales y foros especializados fue intensamente polarizada, afectando la percepción pública y encendiendo debates sobre el rumbo de la franquicia.

En 2018 se estrenó el segundo *spin-off* de la franquicia, *Solo: A Star Wars Story* (*Solo: Una historia de Star Wars*, 2018), centrado en los orígenes del icónico contrabandista interpretado originalmente por Harrison Ford. La película recibió críticas mixtas y una respuesta tibia por parte del público. A pesar de contar con una producción ambiciosa, su desempeño en taquilla estuvo por debajo de las expectativas, convirtiéndose en el primer título de la saga considerado un fracaso comercial. Este resultado llevó a Disney a reevaluar su estrategia de lanzamientos cinematográficos, cancelando o posponiendo varios proyectos de *spin-offs* que estaban en desarrollo y priorizando nuevas formas de expansión narrativa, especialmente a través de series para plataformas digitales.

Entre críticas e incertidumbre, en 2019 llegó *Star Wars Episode IX: The Rise of Skywalker* (*Episodio IX: El ascenso de Skywalker*, 2019). La película tuvo una recepción crítica mixta, siendo considerada por algunos como una mejora con respecto a su antecesora, pero también recibió duros comentarios por sus cambios abruptos en el guion, que parecían reaccionar a la controversia generada por la anterior entrega. La película no solo fue la de menor calificación

de toda la franquicia en sitios como IMDb, Letterboxd y Rotten Tomatoes. sino que también tuvo la peor taquilla de la trilogía secuela, lo que marcó un penoso fin de la trilogía de Disney.

Como respuesta a la recepción polarizada de las secuelas y al bajo rendimiento comercial de *Solo* y *Episodio IX*, Lucasfilm anunció que dejaría de producir episodios numerados y que, en su lugar, se enfocaría en expandir el universo de *Star Wars* mediante historias independientes. Esta nueva etapa comenzó en diciembre de 2019 con el estreno de *The Mandalorian* (2019), una de las primeras series originales producidas para el lanzamiento de la plataforma Disney+. Su éxito inmediato y masivo, tanto entre la crítica como entre los fans, posicionó a la serie como un fenómeno cultural y consolidó la estrategia de llevar la franquicia al entorno del streaming.

Poco después, en febrero de 2020, se estrenó la séptima y última temporada de *The Clone Wars*, rescatada por Disney para dar cierre a los personajes y tramas inconclusas. Estas producciones marcaron el inicio de una nueva fase en la expansión transmediática de *Star Wars*, centrada en series televisivas.

Al mismo tiempo, se produjeron cambios significativos dentro de The Walt Disney Company. En febrero de 2020, Bob Iger —entonces CEO y figura clave en la compra de Lucasfilm— anunció su retiro, siendo reemplazado por Bob Chapek. Bajo su gestión, la compañía intensificó su apuesta por el mercado del streaming, priorizando el crecimiento acelerado de Disney+. Aunque el comienzo fue prometedor, la sobreproducción de contenido y una política centrada en la cantidad por encima de la calidad generaron críticas. Sumadas

a los efectos económicos de la pandemia de COVID-19, estas decisiones derivaron en pérdidas para la compañía y, eventualmente, en la destitución de Chapek en 2022.

Aunque las series de *Star Wars* producidas durante el mandato de Bob Chapek fueron consideradas "exitosas" en términos de audiencia y visualizaciones en la plataforma, muchas de ellas recibieron una recepción mixta por parte del fandom. Paralelamente, en medio de esta caótica reestructuración, múltiples proyectos cinematográficos fueron anunciados con gran expectativa y la mayoría terminaron siendo cancelados, pospuestos indefinidamente o simplemente ignorados por el estudio.

En este contexto de incertidumbre y saturación de contenido, dos figuras comenzaron a ganar un lugar privilegiado dentro de Lucasfilm: Dave Filoni —quien ya llevaba años trabajando bajo la tutela de George Lucas en las series animadas— y Jon Favreau —responsable de *The Mandalorian*. Ambos fueron reconocidos por amplios sectores del fandom como herederos “legítimos” del espíritu original de la saga, gracias a su cercanía con el lore y su enfoque respetuoso pero innovador. Con el tiempo, Filoni asumiría un rol central como supervisor creativo del universo de *Star Wars*.

En 2024, en un contexto de alta tensión dentro del fandom, se estrenó *The Acolyte*, una ambiciosa serie precuela situada en la era de la Alta República, un periodo apenas explorado en el canon oficial. Esta época fue establecida por Lucasfilm como el eje de un nuevo proyecto transmedia lanzado tras la conclusión de la trilogía secuela, con el objetivo de expandir el universo narrativo más allá de los personajes tradicionales. Iniciado en 2020 con

novelas, cómics y material juvenil, el proyecto de la Alta República buscó desarrollar una mitología anterior a los acontecimientos de *Episodio I*.

A pesar de sus intenciones de enriquecer el canon con nuevas historias y perspectivas, *The Acolyte* fue recibida con fuerte controversia por amplios sectores del fandom. Las reacciones encontradas que suscitó —y el conflicto simbólico que representan— serán analizadas en mayor profundidad en capítulos posteriores.

En recientes años el fandom de *Star Wars* ha adquirido fama como uno de los más tóxicos en Internet (Sharf, 2022), probablemente a causa de las propias disputas internas entre sus miembros contra las prácticas controversiales de Walt Disney y Lucasfilm, lo que ha generado todo un debate y meme a lo largo de la cultura fan.

Algunos de ejemplos de este fanatismo tóxico, son los continuos acosos a los actores y actrices luego de que sus personajes hayan sido mal recibidos entre el fandom, desde Kelly Marie Tran (González, 2021) o Ahmed Best (Prieto, 2023), quien hasta llegó a considerar el suicidio debido al hostigamiento que recibió. Incluso, durante años ha circulado casi como “leyenda urbana” que el propio George Lucas se deshizo de la franquicia debido al gran desgaste emocional que le ocasionaba las actitudes del fandom (Fuentes Belando, 2018).

También existen ejemplos más amistosos de la naturaleza y el alcance de la cultura fan alrededor de la franquicia. El caso de Kate no puede pasarse por alto: una niña que había sido diagnosticada con cáncer terminal en 2004. Ella pidió tener su propio robot como el reconocido *arturito* para que la cuidase por las noches. El Club de Constructores de R2-D2

se dio a la tarea de fabricar un modelo especial para Kate, quien lo conservó con cariño durante sus últimos días. Desde entonces, el robot ha visitado hospitales y ha estado presente en distintos eventos de caridad, en 2008 fue canonizado dentro de la franquicia y ha como aparecido como personaje oficial en múltiples series y películas ("R2-KT", 2025).

La Legion 501 es otra muestra de cómo el fanatismo hacia la franquicia puede ser dirigido para fines más positivos. Se trata de una organización internacional formada por los fans, recibe el nombre del batallón más popular dentro del Ejército Imperial en la trilogía original. Los miembros construyen sus propias armaduras y se dedican a participar en eventos de activismo, caridad y convenciones, han sido homenajeados dentro de las películas e incluso, invitados a participar como extras ("501st Legion", 2025).

3.2 Algunas prácticas culturales del fandom de *Star Wars*

3.2.1 Convenciones

Las tradicionalmente llamadas convenciones de comics se presentan como espacios físicos que a los fanáticos otorgan la oportunidad de expresarse libremente y de manera presencial, acompañados de otros cultistas como ellos. La primera convención de cómics registrada es la fue la «Comiccon '64» celebrada en la ciudad de Nueva York en julio de 1964 (HISTORY, 2017). Desde entonces el fenómeno de las convenciones ha ido en auge no solo por su valor cultural, sino por los ingresos económicos que pueden representar para sus organizadores y participantes.

La Convención Internacional de Cómics de San Diego, también conocida como *Comic-Con* o *Comic-Con de San Diego*, es probablemente la más reconocida a nivel mundial. Fue fundada por Sheldon Dorf, un fan de las historietas que nació en Detroit, Michigan. A mediados de los años 60, Dorf organizó la *Detroit Triple Fan Fair*, que fue una de las primeras convenciones para fanáticos de las historietas. Al mudarse a San Diego, California en 1970, organizó en marzo del mismo año, una convención de un día, la Mini Convención de Cómics del Estado Dorado. que era un inicio de lo que él esperaba se convirtiera en una mucho más grande convención («Acerca de Comic-Con International - Comic-Con International», s. f.).

La primera reunión de la Comic-Con de San Diego convocó a una centena de personas en el sótano de un hotel en marzo de 1970. Desde entonces, la Comic-Con de San Diego ha crecido hasta convertirse en la convención de cómics más grande de Estados Unidos y la cuarta más grande del mundo.

Respecto a la franquicia que compete, la *Star Wars Celebration* se presenta como la convención oficial de *Star Wars*. Inició como parte de la campaña publicitaria para el estreno de *Star Wars Episodio II: La Amenaza Fantasma* en 1999. Su éxito fue tan grande que tres años después se repitió para el *Episodio II: El Ataque de los Clones* en 2002 y posteriormente en 2005 para la última entrega de la trilogía precuela. Sin embargo, el éxito del evento entre los fanáticos fue tal que se terminó convirtiendo en una tradición dentro del fandom, por lo que se siguió organizando. Aunque generalmente toma lugar en Estados Unidos, en 2022 se

realizó en Londres y en 2025 Tokio fue la sede, en un intento de expandir la experiencia a otros países ("*Star Wars* Celebration", 2025).

Al ser oficial, en el evento se hacen anuncios especiales sobre la marca y se presentan adelantos exclusivos. Se cuenta con la presencia de miembros notables de los artistas, y los propios productores aprovechan la ocasión para interactuar con los cultistas, dirigiendo el evento personalmente. Existen concursos de cosplay, venta de *merchandising* oficial e incluso una carrera temática.

Fuera de Estados Unidos y el norte global, usualmente solo existen convenciones organizadas por terceros: ya sea por los fanáticos u otras empresas dedicadas a eventos de entretenimiento.



Fotografía 1- Entrada al salón principal de la Mole Convention 2024, abarrotada con cultistas y prensa. Elaboración: Propia.

Aunque algunas de ellas a veces logran tener la participación especial de los productores, su ausencia convierte a estos eventos en auténticas experiencias realizadas por fans y para fans.

En México, uno de los casos más emblemáticos es La Mole Convention, fundada en 1996 por Ignacio Septién como una pequeña reunión de aficionados a los cómics en la Ciudad de México (Pérez, 2024). Su nombre, inspirado en el personaje de Marvel *The Thing* (conocido en español como *La Mole*), también alude a algo grande, monstruoso y con un matiz culturalmente mexicano. Con el paso de los años, el evento se expandió: de ser una convención centrada en historietas pasó a incorporar cine, coleccionismo, cosplay, videojuegos y cultura pop en general. Ese crecimiento orgánico la ha consolidado como una de las convenciones más grandes e importantes del país.

Celebrada en el Centro Internacional de Exposiciones y Convenciones, la edición del 2024 atrajo a una multitud diversa de asistentes, desde adolescentes hasta adultos mayores, todos unidos por su amor por la cultura fan. Antes de ingresar al recinto, desde la calle ya se pueden observar a personas disfrazadas descendiendo del transporte público. El salón principal se llena de estantes oficiales y no oficiales de venta de juguetes, cómics y otros productos de colección, algunos usados otros nuevos. La disposición del lugar con amplios pasillos, aunque congestionados por el tráfico peatonal, permite a los asistentes moverse y explorar con facilidad. En el segundo piso, los *cosplayers* se congregan para tomarse fotos y formar grupos según sus disfraces. Aquí también se encuentran los artistas, desde actores de doblaje hasta ilustradores y escritores, disponibles para fotos y autógrafos.

Uno de los momentos más destacados de la edición en 2024, fue la presencia de Anthony Daniels, conocido por interpretar a C3PO en *Star Wars*. Los fans hacen fila con entusiasmo para obtener una fotografía o autógrafo, convirtiendo estos momentos en verdaderos rituales. Daniels no solo firmó autógrafos y se tomó fotos, sino que también ofreció una conferencia donde compartió anécdotas de la producción y respondió preguntas de los fans. Este tipo de interacciones permite a los asistentes sentirse más conectados con los artistas y la franquicia que adoran.

Uno de los aspectos más importantes que pudieron constarse en La Mole 2024 fue el fuerte sentimiento de compañerismo y comunidad entre los asistentes. Personas que nunca se han conocido antes se saludan y conversan como viejos amigos, compartiendo historias sobre sus disfraces, experiencias previas en otros eventos, y su amor por las diversas franquicias. Este ambiente de camaradería y comunidad resalta la naturaleza democrática, inclusiva y acogedora del fandom, donde cada individuo es bienvenido sin importar su origen o intereses específicos. Todos pueden encontrar un lugar dentro de la comunidad.

Otro aspecto significativo de la convención fue el mural en honor a Akira Toriyama, creador de la serie de animación japonesa *Dragon Ball (1984-1995)* y quien recientemente había fallecido. En la entrada del evento se colocó una lona y se prestaron marcadores para que los asistentes pudieran escribir mensajes en memoria del autor. Los fans garabatearon a los personajes más icónicos de sus obras, escribieron diálogos memorables de las series y mensajes de despedida. La palabra más repetida, sin duda, era "gracias". Este mural se convirtió en un espacio donde los cultistas mostraban su gratitud al autor, creando una

experiencia colectiva y emocionalmente significativa que reforzaba el sentimiento de comunidad y de duelo.

Las convenciones La Mole no solo son espacios de consumo, sino también de celebración y conexión comunitaria. Los fans no solo buscan comprar productos relacionados con sus franquicias favoritas, sino también compartir experiencias con otros cultistas y crear recuerdos duraderos. La interacción con figuras importantes como Anthony Daniels refuerza el sentido de pertenencia y admiración dentro del fandom, convirtiendo estos eventos en momentos cruciales para la cultura fan. Además, el sentimiento de compañerismo y comunidad entre los asistentes fortalece los lazos de la subcultura fan, ofreciendo un espacio seguro donde todos pueden compartir su amor por sus intereses comunes sin juicios ni barreras. Estos eventos demuestran que, aunque gran parte del fandom se manifiesta en espacios virtuales, las reuniones físicas siguen siendo esenciales para fortalecer la identidad y la cohesión de la comunidad fan.

3.2.2 Coleccionismo de Productos

El coleccionismo de productos en los fandoms es una práctica que va más allá del simple acto de adquirir objetos; es un fenómeno cultural que refleja la profunda conexión emocional entre los cultistas y las franquicias que adoran. A menudo, los fanáticos no compran juguetes para jugar con ellos, sino para coleccionarlos, transformando así su función original. Este cambio de propósito genera un debate clásico entre los coleccionistas sobre si los juguetes deben permanecer en su empaque original, conservando su "pureza" como objeto de

colección, o ser sacados de él para ser exhibidos y apreciados de forma más directa. Así, la caja misma se convierte en un objeto valioso, reflejando la complejidad del coleccionismo y la importancia de la presentación.

El universo del coleccionismo de figuras es profundo; explorarlo en su totalidad sería una tarea propia de otra investigación. Sin embargo, es fundamental destacar que esta práctica, al igual que el fanatismo a las películas, no es meramente un *hobby* o una práctica económica. Se trata de una forma de interacción cultural que establece un vínculo tangible con las historias y personajes que resuenan en la vida de los fanáticos. Al adquirir un juguete, el coleccionista no solo está comprando un objeto; está invirtiendo en una narrativa, en una parte de su identidad como fanático. Esto se traduce en una experiencia profundamente humana, donde la necesidad de tocar, sentir y ver un objeto se vuelve esencial para otorgarle verdadero significado.

El sociólogo y coleccionista John Tenuto, en el primer capítulo de *The Toys That Made Us* (Frost & Stern, 2017), ofrece una perspectiva reveladora sobre este fenómeno. Tenuto explica que, para los coleccionistas, los juguetes sirven como "símbolos tangibles de algo que no es real". Resalta la necesidad humana de asociar experiencias abstractas con representaciones físicas. Sin un símbolo tangible, la experiencia se vuelve en una mera abstracción temporal. Pone de ejemplo a Estados Unidos representado por una bandera o a las religiones que cuentan con símbolos físicos que permiten a sus fieles sentirse identificados. Tenuto asegura que sin estos símbolos, la experiencia se vuelve efímera y, por lo tanto, menos significativa.

En el contexto de franquicias cultistas como *Star Wars*, donde las historias son conceptos abstractos que habitan en la imaginación colectiva, los juguetes actúan como una forma de materializar esas ideas. A través de ellos, los fanáticos pueden experimentar y expresar su devoción hacia las narrativas y personajes que los han impactado. Esta conexión simbólica se convierte en un medio a través del cual los aficionados pueden participar activamente en la cultura del fandom, consolidando su identidad como miembros de una comunidad que comparte pasiones similares.

Con ello, se ha generado un mercado robusto alrededor de este fenómeno. Los productores comprenden el coleccionismo y aprovechan esta demanda, lanzando de manera continua nuevos juguetes para satisfacer a los fanáticos. De hecho, las ventas de merchandising a menudo superan las de taquilla, lo que convierte al coleccionismo en un mercado crucial para las franquicias cultistas. En muchas ocasiones, las películas se crean con la intención de generar juguetes a partir de ellas; personajes con diseños atractivos, que a nivel narrativo pueden no tener mucha importancia, son introducidos con el propósito de que sus figuras sean vendidas. Una frase común entre los aficionados para referirse a estos personajes es: "solo está ahí para vender juguetes".

Así, las convenciones de cómics, además, funcionan como espacios ideales para comprar o vender figuras que, en otras circunstancias, serían difíciles de adquirir. Estos eventos no solo ofrecen la oportunidad de adquirir productos, sino que también permiten a los aficionados apreciar las figuras en venta, explorando la diversidad y creatividad que ofrecen los coleccionistas y productores. La experiencia de caminar por un pasillo lleno de juguetes y

figuras puede ser tan enriquecedora como la compra en sí misma, ya que permite a los fanáticos conectar con su pasión en un ambiente comunitario.

Durante La Mole 2024, por ejemplo, luego de obtener un autógrafo de Anthony Daniels, muchos asistentes preguntaban por el certificado de autenticidad que expiden los organizadores. Este interés por un documento que legitimase la autenticidad de la firma plantea una interrogante interesante: ¿por qué los asistentes necesitan que alguien más valide el autógrafo si ellos mismos estuvieron presentes?

Una posible respuesta podría estar en el deseo de demostrar una validez de su conexión con la franquicia, demostrar de cierto modo su compromiso con el fandom. Por el otro lado, hay una explicación más pragmática: el certificado facilita la eventual venta del objeto autografiado al dotarlo de un respaldo formal frente al mercado. Así, los mismos fanáticos participan activamente en la economía del coleccionismo, no solo como compradores, sino también como comerciantes que intercambian, revenden o invierten en estos artículos. Estas mercancías adquieren un doble valor: simbólico, como objetos de veneración dentro del campo fan; y económico, como bienes de inversión cuyo precio puede alcanzar cifras exorbitantes. En la misma convención, por ejemplo, se ofrecía una placa firmada por Harrison Ford, Carrie Fisher, Mark Hamill y George Lucas en 250 mil pesos, lo que ilustra cómo el capital simbólico asociado a la firma puede traducirse en capital económico en los circuitos de compraventa especializados.

Además, los juguetes ofrecen a los fanáticos la posibilidad de convertirse en los autores de las historias que quieren contar. Ya sea a través del juego, la fotografía o la creación de contenido digital. Es común encontrar en redes sociales pequeñas viñetas, cortometrajes caseros o clips animados elaborados con figuras de acción, donde los fans reinterpretan escenas conocidas o inventan nuevas situaciones dentro del canon. Por ejemplo, en el meme que se presenta a continuación, un cultista utiliza sus figuras de colección para montar una escena y transformarla en una viñeta humorística, sin necesidad de recurrir a fotogramas originales de las películas.



Meme 1- Publicado en el grupo de Facebook Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el 21 de mayo del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/18NoqvaurB/> Acceso: 11 de noviembre del 2024)

O en el siguiente, un cultista utiliza sus figuras para “recrear” un escenario ficticio sobre cómo se hubiera desarrollado la trama si los personajes hubieran tomado decisiones diferentes.



*Publicación 1 - Publicado en el grupo de Facebook
Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el
22 de mayo del 2024. Disponible en:
<https://www.facebook.com/groups/3001085310214599/posts/3811920935797695/> Acceso: 11 de noviembre del 2024)*

Esta práctica no está limitada al ámbito amateur: en el detrás de cámaras de *The Mandalorian*, el director Robert Rodriguez confesó que para preparar el episodio que le fue asignado, jugó con sus hijos en el jardín usando figuras de acción de *Star Wars*, lo que le permitió visualizar la coreografía y el montaje de la secuencia (Favreau & Filoni, 2020) . Este ejemplo ilustra cómo el coleccionismo, más allá de su dimensión material, puede convertirse en una herramienta narrativa legítima, tanto para los fans como para los propios creadores oficiales.

El coleccionismo también se convierte en un tema recurrente de discusión dentro de las redes sociales. No se comparten únicamente memes o fotografías construidas con figuras, sino también noticias sobre los últimos y próximos lanzamientos, generando una expectativa comparable a la que provocan los estrenos audiovisuales o literarios. Las comunidades online celebran ciertas figuras, discuten sus características y critican aspectos como el precio, la calidad de fabricación o la fidelidad al personaje representado. Estas conversaciones no solo reflejan el interés por el objeto material, sino también el lugar simbólico que ocupa dentro del universo narrativo y afectivo que comparten los fans.



Publicación 2 Publicación 3 - Publicado en el grupo de Facebook Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el 02 de julio del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/15bJEkixrP/> (Acceso: 11 de noviembre del 2024)

Además, los cultistas suelen compartir con orgullo sus colecciones con otros miembros de la comunidad. Es importante destacar que el coleccionismo no se reduce simplemente al acto de acumular objetos y alardear de ello. Para muchos, es una práctica que va más allá de la compra y venta, convirtiéndose en una expresión de logros personales. Cada pieza de una colección lleva consigo una historia: algunos productos son regalos especiales, otros son el resultado de intercambios entre aficionados, de búsquedas exhaustivas o compras que

coinciden con momentos especiales en la vida del coleccionista. Estas narrativas personales otorgan un valor emocional distinto a cada objeto, convirtiéndolo no solo en un símbolo de su pasión, sino también en un recordatorio tangible de sus experiencias vividas. Así, las colecciones se transforman en relatos personales que los cultistas comparten otros, fortaleciendo su vínculo con el fandom.



Publicación 4 - Publicado en el grupo de Facebook Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el 07 de julio del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1AhdojNjTs/> (Acceso: 11 de noviembre del 2024)

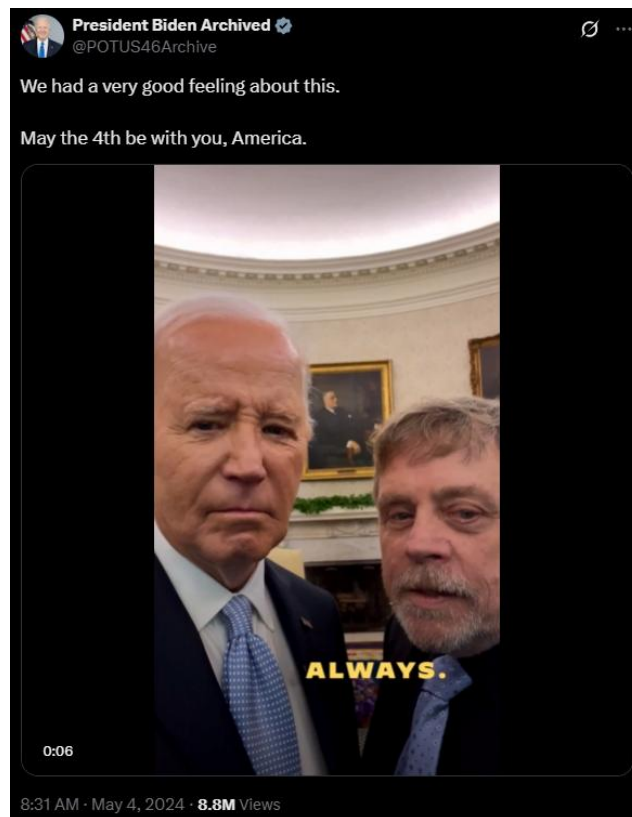
3.2.3 El 4 de mayo

Tras la toma de posesión de Margaret Thatcher como primera ministra del Reino Unido en 1979, un anuncio del Partido Conservador publicado en el periódico *London Evening News*, la felicitaba con la frase: "May the 4th be with you" [*Que el cuatro de mayo te acompañe*] (Seastrom, 2022), un juego de palabras con "*May the Force be with you*", es decir, "Que la fuerza te acompañe", un diálogo icónico dentro de las películas de *Star Wars*, donde se le desea suerte a otro. Desde entonces el 4 de mayo comenzó a ser relacionado con *Star Wars* de manera informal en diferentes medios, cada vez con mayor popularidad y aceptación dentro del fandom.

La convención celebrada en 2011 bajo el nombre "*Día de Star Wars*", fue el primer evento de fans registrado en asociar la fecha, ya no como una pequeña broma o juego de palabras inocente, sino como un día de celebración (Annett, 2015). Decenas de fans canadienses se reunieron en un cine de Toronto para un maratón de películas y algunas actividades didácticas.

En 2013, un año después de que The Walt Disney Company adquiriera la franquicia, la empresa del ratón reconoció oficialmente el 4 de mayo como Día de *Star Wars*, realizando eventos oficiales dentro de sus parques de diversiones (Fink, 2023). Desde entonces, las empresas productoras de la franquicia comenzaron a promover activamente esta fecha con eventos especiales, anuncios y lanzamientos relacionados con *Star Wars*.

En años recientes, el 4 de mayo se ha popularizado entre las audiencias casuales. Diferentes entidades, desde pequeñas y grandes empresas, hasta celebridades o figuras de la política, utilizan la fecha para revelarse como “fans” o simplemente, para seguir la corriente como parte de sus relaciones públicas. En 2024, por ejemplo, personajes como el entonces presidente de los Estados Unidos Joe Biden o los tres candidatos a la presidencia de México subieron contenido de *Star Wars* a sus redes sociales.



*Publicación 5- Publicado por Joe Biden a través de @POTUS46Archive en X (Antes Twitter) el 4 de mayo del 2024.
Disponible en: <https://x.com/POTUS46Archive/status/1786765648560890331>
(Acceso: 1 de abril del 2025)*

Para los fanáticos, el 4 de mayo se ha consolidado como una fecha clave dentro del culto a *Star Wars*. En los espacios virtuales, este día es vivido como una auténtica celebración, comparable —en términos simbólicos y afectivos— con festividades tradicionales como la Navidad o el día nacional de un país. Durante el *May the 4th*, el volumen de contenido compartido en redes sociales se incrementa notablemente: muchos fans publican *fanarts*, memes, y homenajes visuales; otros organizan maratones de películas o relatan anécdotas personales relacionadas con la saga. Resulta especialmente significativo que se intercambien mensajes como “Feliz 4 de mayo”, lo cual revela que no se trata solo de celebrar la existencia de la franquicia, sino de reafirmar la identidad individual y colectiva del fan. En este sentido, la fecha funciona como un rito simbólico de pertenencia, en el que los seguidores reafirman su vínculo con el universo narrativo y entre sí.



Publicación 6 – Publicado en *Masters de Star Wars La Sombra del Imperio* el 4 de mayo del 2024.
Disponble en: <https://www.facebook.com/groups/289684685319515/posts/1481116246176347/>
(Acceso: 1 de abril del 2025)

3.2.4 Memes

Los memes han emergido como una forma poderosa de apropiación y resistencia en el contexto de las franquicias cultistas. En particular, los fanáticos de *Star Wars* han utilizado esta herramienta digital para expresar sus opiniones, críticas y humor sobre la saga y la gestión de esta. A través de la manipulación de imágenes y textos, los cultistas transforman fotogramas de sus películas favoritas en nuevos significados, a menudo dotados de un tono sarcástico y humorístico. Esta capacidad de reinterpretar y resignificar las imágenes se ha convertido en una de las formas predilectas en internet para transmitir mensajes complejos.

Los memes pueden incluir texto que aparece directamente en la imagen o que se encuentra en la descripción de la publicación. Esta dualidad permite que los fanáticos expresen sus críticas o se burlen de momentos específicos dentro del fandom, de los agujeros de guion presentes en los medios, o de la gestión de los productores sobre la franquicia. En este sentido, los memes no solo actúan como elementos de entretenimiento, sino que también se convierten en vehículos para la crítica social y cultural, permitiendo a los fanáticos articular sus opiniones de manera creativa.

Es importante señalar que no todos los memes de *Star Wars* utilizan imágenes que se relacionen directamente con la saga. Un meme cultista no se define únicamente por las imágenes que contiene, sino por el mensaje que lleva consigo. En algunas ocasiones, los fanáticos utilizan imágenes de una franquicia para crear memes sobre otra. Por ejemplo, un meme famoso de *Jurassic Park* presenta al Dr. Grant abrazando un montón de excremento

de dinosaurio, acompañado de un texto que sugiere que los fans de Disney adoran "contenido basura". Este tipo de mezcla entre franquicias refleja la intertextualidad y el ingenio que caracterizan la cultura del meme.



Meme 2 - Publicado en el grupo de Facebook Star Wars Universal: Seguidores del canon el 14 de mayo del 2024. Disponible en:

<https://www.facebook.com/groups/sw.universal/posts/417001909177512> (Acceso: 1 de noviembre del 2024)

Este tipo de críticas en los memes son bastantes comunes, funcionan como una forma en la que los fanáticos expresan su opinión acerca de la gestión y los contenidos que Disney ha producido con la franquicia.

Aunque un meme no tiene que ser necesariamente divertido, sí debe ser provocador. De hecho, a menudo se disparan debates en la sección de comentarios sobre la calidad de las producciones actuales en comparación con las originales. Además, estos memes reflejan las distintas fracturas que existen dentro del fandom, ya que partiendo de la premisa de que no

todos los fans de *Star Wars* son iguales, se generan diversas opiniones y discusiones sobre lo que significa ser un verdadero fan.

Los memes también pueden contener múltiples grandes capas de significado, portadores de referencias a momentos específicos de la franquicia funcionando como mensajes complejos. En muchas ocasiones, un meme trasciende sus objetivos humorísticos y se convierte en una forma codificada de transmitir un mensaje que solo los fanáticos que cuenten con el suficiente conocimiento sobre lo sagrado podrán descifrar.

Un ejemplo de este fenómeno se puede observar en el siguiente meme rescatado de una página de fans de la franquicia de animación japonesa *Evangelion*. Se muestra la escena de una discusión entre personajes de la sitcom *Malcolm in the Middle (2000)*. Con los diálogos modificados, se lee: “Los memes de Evangelion ni siquiera son divertidos”. El otro personaje responde: “No deben ser divertidos, deben ser difíciles de entender”.



Meme 3 - Publicado en la página de Facebook Cry me to the Moon el 10 de enero del 2021. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1Dv3M9mDUw/> (Acceso: 11 de noviembre del 2024)

Aunque este meme pertenezca a un fandom diferente, es un ejemplo perfecto de cómo funcionan gran parte de los memes dentro de la cultura de fans. Actúan como portadores de mensajes complejos, codificados de tal manera que solo aquellos “suficientemente fans” podrán descifrar, demostrando su conocimiento adquirido sobre la saga. La capacidad de

entender el meme, de descifrar el mensaje, se convierte en un acto simbólico donde reafirman su conocimiento sobre la franquicia y su identidad.

De esta forma, los memes también tienen capacidad para fomentar la creación del llamado *FanLang*, es decir, un “lenguaje de fanáticos”. Cuando la riqueza cultural dentro de un fandom es tan grande, los cultistas comienzan a desarrollar su propia jerga, que solo puede ser entendida por aquellos que ya forman parte de la comunidad.

Un ejemplo claro de este fenómeno es el siguiente meme, que parodia diferentes escenas de *Episodio IX: El Ascenso de Skywalker*, donde el personaje de Rey descubre ser descendiente del Emperador Palpatine. El diálogo original se modifica para crear una conversación humorística en lugar de seguir la narrativa de la película, los diálogos hacen referencia a un momento previo de la saga, específicamente a *Episodio III: La Venganza de los Sith*, cuando Palpatine, antes de convertirse en emperador, al ser arrestado, responde con su icónica frase: "¡Yo soy el Senado!". Este momento se ha convertido en un meme dentro del fandom, los fans ahora se refieren a Palpatine como "el Senado", utilizando esta frase como una especie de broma interna.



Meme 4 – Publicado en el grupo de Facebook Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el 7 de agosto del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/14OLO4ZWdv/> (Acceso: 15 de noviembre del 2024)

En este meme, el diálogo se adapta para convertir una situación de conflicto en *El Ascenso de Skywalker* en una situación que resalta, de manera cómica, el poder de los fans de atribuirle apodos a los personajes, muy distintos a sus nombres originales. Este tipo de contenido no tiene un fin humorístico. No quiere ser divertido, sino aglutinar todas las referencias posibles en una sola imagen. Es una muestra de cómo los memes y el *FanLang* se transforman en códigos que solo los fanáticos comprenden, creando un lenguaje interno que se refuerza en la comunidad.

3.2.4.1 Temas recurrentes en memes

Un tema recurrente encontrado en los memes de *Star Wars* creados por el fandom, es el autodesprecio que los propios cultistas afirman tener hacia la saga. A menudo se encuentran afirmaciones como: “Nadie odia más *Star Wars* que un fan de *Star Wars*”. Fenómeno que ha podría estar relacionado con la fama de toxicidad que el fandom ha adquirido en internet, dentro de la cultura de fans.

 **Luis Augusto Aparicio**
5 de mayo · 🌐

Que la Fuerza los acompañe pibes
(Admin q onda)

[#maythe4thbewithyou](#)



Brindo por esta ~~acquerosa~~ saga

👍👎👤 818 9 comentarios 363 veces compartido

👍 Me gusta 💬 Comentar 📧 Enviar ➦ Compartir

Más relevantes ▾

 Escribe un comentario público...

 **Luis Heriberto**
Joder si, odio star wars

28 semanas Me gusta Responder Compartir 10 👍👎

*Meme 5- Publicado en el grupo de Facebook Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el 5 de mayo del 2024. Disponible en:
<https://www.facebook.com/share/p/1AwzNK3rWH/> (Acceso: 14 de noviembre del 2024)*

La naturaleza crítica de muchos memes refuerza las evidencias históricas que los fanáticos se encuentran en constantemente conflicto con la franquicia que aman. A lo largo de su historia, se pueden documentar múltiples ejemplos de cómo las reacciones negativas del fandom de *Star Wars* a diferentes productos de la saga, fueron explosivas.

Un caso ya mencionado con anterioridad es el acoso selectivo a actores y actrices por sus papeles dentro de las franquicias o las propias críticas que recibió el propio George Lucas tras el estreno de la trilogía de precuelas.

Surge así la pregunta: ¿Cómo es posible que aquellos que más aman *Star Wars* odien al mismo tiempo a *Star Wars*? Una posible respuesta puede hallarse en la definición de fan que ofrece Henry Jenkins (2008); él lo explica como la audiencia que no se conforma con aquello que consume y que continuamente exige más. Siguiendo esta lógica, tiene sentido que en uno de los fandoms más apasionados, sus miembros inconformes continuamente critiquen la franquicia, jugueteando en la delgada línea entre el amor y el odio.



Meme 6 Publicado en el grupo de Facebook Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el 5 de mayo del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/14qjL8ugWP/> (Acceso: 14 de noviembre del 2024)

Sin embargo, como se muestra en el Meme 6, sigue quedando una incógnita importante. ¿Si todos los fans deben ser críticos con lo que consumen, porque los cultistas de *Star Wars* sobresalen en ello por encima del resto de los fandoms? ¿Por qué los fans de Harry Potter no son populares por odiar a Harry Potter?

Una posible explicación a este fenómeno radica en la misma ironía de la situación: una franquicia cuyo principal relato es la lucha contra el poder, ve a sus fanáticos constantemente luchando contra los productores y las decisiones creativas que toman. Esta lucha puede ser vista como un reflejo de la propia narrativa de *Star Wars*, donde los héroes se levantan contra fuerzas opresivas. Así, los fans pueden sentirse inspirados y justificados en criticar lo que perciben como fallos en la historia, ya que el propio ethos de la saga se basa en la resistencia ante la dominación.

Además, es importante considerar que ninguna otra franquicia cultista ha crecido a un nivel transmediático como lo ha hecho *Star Wars*. Su expansión a través de diversos medios, desde películas hasta series, cómics y videojuegos, ha generado una gran cantidad de contenido y necesitado de múltiples creadores, por ende, una mayor diversidad de historias y estilos narrativos que muchas veces no atienden el nivel elevado de expectativas. Esto ha llevado a una mayor inconformidad y exigencia por parte de los fans en relación con lo que se produce.

Los memes aquí mostrados, son un ejemplo de cómo estos se han consolidado como una herramienta esencial para la comunicación dentro de las comunidades de fans, permitiendo que los mensajes fluyan de manera rápida y efectiva. A través de esta forma de expresión, los fanáticos no solo comparten sus críticas y preocupaciones, sino que también fortalecen sus lazos con otros miembros de la comunidad creando “chistes locales”. Al interactuar con memes, los cultistas crean un espacio donde sus experiencias compartidas y sus pasiones pueden ser celebradas, al mismo tiempo que se cuestionan y critican los tanto a elementos de la franquicia que aman, como a los productores y a sí mismos.



Meme 7- Publicado en el grupo de Facebook Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el 23 de marzo del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/15FaBewdTz/> (Acceso: 14 de noviembre del 2024)

3.3 La estructura del fandom de *Star Wars*

3.3.1 Los fans comunes

Los fans regulares representan el núcleo del fandom de *Star Wars*, son aquellos que mantienen viva la franquicia y a la comunidad a través de su consumo regular y apasionado. Y aunque suelen ser vistos como una masa homogénea, en realidad se trata de un grupo diverso. Cada miembro experimenta la franquicia de manera única, moldeando su relación según sus intereses y preferencias. Estas diferencias a menudo generan las tensiones y debates internos, que han caracterizado al fandom como uno de los más polémicos de internet.

Y es que ser fan de *Star Wars* no implica adoptar una visión uniforme sobre la franquicia. Cada persona tiene su propia historia con la saga, influida por factores como la generación a la que pertenece, los productos que ha consumido y las emociones que estos despiertan en ella. Por ejemplo, algunos fans descubrieron la saga a través de las películas originales, mientras que otros entraron al fandom mediante las precuelas, las secuelas o incluso productos transmedia como series animadas, videojuegos o cómics. Estas experiencias individuales conforman un mosaico diverso que define al fandom en su conjunto.

A pesar de su evidente diversidad, el fandom de *Star Wars* presenta ciertos patrones y corrientes de pensamiento que permiten agrupar a los fans en lo que aquí se denominan "facciones" o subculturas internas. Esta tipología no debe entenderse como una clasificación cerrada o excluyente, sino como una herramienta analítica construida a partir del trabajo de

campo realizado en redes sociales y espacios digitales de participación fan. Las facciones identificadas reflejan intereses comunes, formas de consumo y modos particulares de relacionarse con la franquicia. Algunos ejemplos incluyen:

- Fans por contenido y prácticas
 - Fans de novelas y cómics
 - Fans de videojuegos
 - Fans que realizan cosplay
 - Fans coleccionistas, cuyo interés está en adquirir productos.
- Fans por generación:
 - Fans de la trilogía original, quienes valoran lo clásico y la visión de George Lucas.
 - Fans de las precuelas, que crecieron con estas películas y las asocian con su infancia o adolescencia.
 - Fans de las secuelas, que representan una generación más joven y que han vivido una *Star Wars* marcada por Disney y nuevas propuestas narrativas.
- Fans de otros fans
 - Fans que siguen a creadores de contenido como Jeshua Revan o La Sombra del Imperio, quienes han creado comunidades propias dentro del fandom al ofrecer análisis, críticas o humor sobre la saga.

Esta diversidad dentro del fandom no está exenta de conflictos. Las facciones a menudo se enfrentan entre sí, defendiendo los productos o las eras que consideran mejores y criticando aquellos que no cumplen con sus expectativas. Por ejemplo, los fans de las precuelas suelen enfrentarse a los defensores de la trilogía original, mientras que ambos grupos tienden a mirar con extremo escepticismo a las secuelas. Estas discusiones no solo reflejan diferencias de opinión, sino también visiones sobre lo que *Star Wars* debería ser: un espacio de nostalgia, innovación o una mezcla de ambos.



Meme 8- Publicado en *Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II* el 8 de mayo del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/18SBDa43cC/> (Acceso el 26 de noviembre del 2024)

Este fenómeno es bastante común y reconocido por los propios fans, como se muestra en el Meme 8. Ellos están conscientes de estas divisiones y los conflictos que estas provocan. No debería sorprender que en un fandom tan grande y diverso, el apego emocional a la franquicia puede intensificar los desacuerdos. Para los cultistas, amar *Star Wars* no implica amar todo lo que la franquicia ofrece, y estas tensiones son una muestra de la pasión y el compromiso que sienten hacia la saga.

3.3.1.1 Los fans conservadores

Durante el trabajo de campo, se identificó un fenómeno importante que no debe pasarse por alto: una facción grupo minoritario de fans que adopta posturas conservadoras como parte de su identidad dentro de la cultura de fans. Esta corriente no es exclusiva del fandom de *Star Wars*, sino que parece formar parte de una tendencia más amplia observable en diversos espacios culturales contemporáneos. El fenómeno está bien documentado en el videoensayo *El lado MÁS OSCURO de la Subcultura Geek* (2023) del canal de YouTube *Go! El Monitor Geek*, donde se analiza el caso de la página de Facebook, Punisher Panther, reconocida dentro de la cultura de fans por compartir contenido de derecha extrema.

De acuerdo *Go!* (2023) y su investigación, esta página—cuya autoría permanece anónima y no descarta que se trate de un pseudónimo utilizado por múltiples personas— representa un fenómeno al alza, caracterizado por discursos polarizantes que se presentan como resistencias ante corrientes como el feminismo, los derechos LGBT y la diversidad en representaciones de en productos culturales.

Aunque este tipo de discurso pueden parecer aislados, su alcance y repercusión son notables. Han demostrado tener la capacidad de generar facciones afines que se agrupan alrededor de estas ideas. Esto puede observarse en el fandom de *Star Wars*, donde ciertos cultistas han adoptado estas posturas expresando su rechazo hacia decisiones creativas de la franquicia que consideran alineadas con una "agenda progresista" o como les gusta llamarla de manera despectiva, *woke*⁷.

Go! (2023) explica este fenómeno, relacionándolo con lo que llama "post-verdad", lo que describe como una estrategia orientada a la manipulación de los hechos para generar respuestas sensibles alineadas a las posturas ideológicas del público. En el fandom investigado de *Star Wars*, esto se manifiesta en memes y publicaciones que atacan de forma directa decisiones creativas recientes, por ejemplo, como la inclusión de un personaje trans (Publicación 7).

⁷ Del inglés "despierto", jerga utilizada en los años 60s en Estados Unidos para referirse a aquellos que se pronunciaban contra el apartheid racial. En los últimos años el término ha sido tomado por grupos de la derecha estadounidense para referirse calificar de manera negativa a aquello que consideran progresista o de izquierda (BBC News Mundo, 2020).



Publicación 7- Publicada en Star Wars Universal: Seguidores del Canon el 11 de octubre del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1288NCJvBEB/> (Acceso: 26 de noviembre del 2024)

Un caso más revelador es de la controversia alrededor de la serie *The Acolyte* (2024), la cual fue duramente criticada en redes sociales por facciones que comparten estas narrativas, solo porque su directora es una mujer abiertamente lesbiana y sus protagonistas son dos mujeres afroamericanas. Estos discursos suelen apelar a una nostalgia por un pasado idealizado de la saga y a se justifican con una dicotomía entre "verdaderos fans"-aquellos que protestan ante esta diversidad- y "falsos seguidores"-aquellos que consumen dicho contenido-.



*Publicación 8- Publicada en Star Wars Universa: Seguidores del Canon el 29 de mayo del 2024.
Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1BZy9Xk1yq/> (Acceso: 25 de noviembre del 2024)*

Este es un fenómeno bastante complejo y que requiere de un análisis más profundo que va más allá de los alcances de este capítulo o de esta investigación, pero es importante visibilizarlo. Vale mencionar además, que esta facción conservadora representa tan solo a una minoría ruidosa dentro del fandom, pero refleja la diversidad y complejidad de las comunidades de fans.

3.3.2 El Fan carismático

En el subcapítulo 2.8.1. *Consumidores*, ya se mencionó cómo algunos fanáticos se vuelven populares dentro del fandom, incluso creando sus propias comunidades de seguidores. Estos fanáticos, apodados *fans carismáticos* en esta investigación, son aquellos que a través de sus plataformas en redes sociales, blogs, canales de YouTube u otros medios, han logrado alcanzar un reconocimiento significativo dentro del fandom. Su influencia es tal que tienen el poder de moldear opiniones, dirigir debates e, incluso, impactar en las decisiones tomadas por las productoras. De este modo, los *fans carismáticos* no solo son mediadores entre los productores y los fanáticos regulares, sino que adquieren una posición de poder simbólico considerable, al ser vistos como representantes de la comunidad ante las grandes empresas de entretenimiento.

El carisma en el contexto de los fandoms no debe entenderse exclusivamente como una cualidad de personalidad atractiva o magnética, sino —siguiendo a Max Weber (2002)— como una forma de autoridad simbólica que se fundamenta en cualidades percibidas como excepcionales. En el caso de los fans carismáticos, estas cualidades suelen estar ligadas a su conocimiento profundo sobre la franquicia y a su capacidad para comunicarlo, lo que les otorga una legitimidad que se construye no desde una postura institucional, sino a partir de una relación directa con la comunidad. Esa legitimidad no solo se traduce en reconocimiento simbólico, sino también en beneficios materiales: muchos de estos fans obtienen ingresos a través de la monetización de sus videos, las donaciones recibidas en transmisiones en vivo o incluso acuerdos con marcas y con las propias productoras.

En este sentido, los carismáticos se presentan como figuras capaces de “interpretar lo sagrado” dentro del universo narrativo, en una lógica que podría resumirse así: “¿No entendiste esta película? No te preocupes, yo sí leí el cómic que necesitas para comprenderla. Mira mi video y te lo explico”.

Esta forma de autoridad se expresa en múltiples formatos: análisis detallados de la trama, reseñas de cómics o novelas, teorías sobre el canon, recopilación de noticias y curiosidades, gameplays, cosplay, coleccionismo y, en muchos casos, contenido humorístico como memes. Cada uno de estos formatos permite a los fans carismáticos resonar con diferentes segmentos del fandom. Así, figuras como Jeshua Revan, La Sombra del Imperio, Apolo 11 o la Confederación de Memes Independientes Galáctica construyen comunidades propias a partir de sus contenidos, ganando reconocimiento no solo por su estilo, sino por el lugar que ocupan dentro del ecosistema simbólico del fandom. La importancia que dan los fans al conocimiento y dominio sobre el lore sagrado es explorada más adelante en el apartado 4.1 (*Los seguidores del canon*).

Además, como lo sugiere Weber (2002) un líder carismático funciona en una lógica contrahegemónica, yendo contra del sistema establecido. Los fans carismáticos no son ajenos a esta característica. Muchos de ellos adoptan una postura crítica frente al contenido que producen las franquicias y la gestión de los productores. En muchos casos, este acto de resistencia y crítica los convierte en una especie caudillos revolucionarios para sus seguidores. Al mostrar su desacuerdo con las decisiones de las productoras, estos influyentes reflejan los sentimientos de disconformidad que muchos fanáticos experimentan, lo que

genera una identificación profunda entre el *carismático* y su audiencia. Sin embargo, esta postura también genera divisiones dentro del fandom, ya que no todos los fanáticos comparten las mismas opiniones, y los *fans carismáticos* pueden ser tanto admirados como detestados por distintas facciones de este.

Uno de los casos más representativos de esta tensión es el *fan carismático* Jeshua Revan, conocido por su amplio conocimiento del canon de *Star Wars*. Durante varios años, Jeshua fue reconocido por su crítica sólida a las secuelas de la saga, mostrando un dominio de las versiones noveladas, cómics y videojuegos que formaban parte del universo expandido. Sin embargo, como se muestra en una publicación reciente en el grupo de Facebook *Star Wars Universal. Seguidores del Canon*, algunos de los cultistas comenzaron a cuestionar su postura cuando expresó su apoyo por la serie *The Acolyte (2024)*, de la nueva era de *Star Wars*. En la publicación, un fan escribe:

“Hace algunos años, en los que opinabas que cada quien ve SW a su manera y eras crítico de las secuelas y señalabas que 'la nueva trilogía no interesa', mostrando amplio conocimiento del canon, incluso tienes un video con ese título, parecías un canal creíble. Sin embargo, ahora con *THE ACOLYTE* dejas ver tus pocas convicciones como fan de la saga. Ahora resulta que esta terrible serie llena de huecos y doctrina tiene que gustarnos o somos haters o fans casuales que entendemos muy poco. Ahora empleas lo que sabes para justificar cada tontería expresada en una serie que se contradice a sí misma, justificando con base en las precuelas para defender lo indefendible. Te burlas de las críticas y las ridiculizas. Ahora somos distraídos, odiadores y simples blancos machistas que buscamos de qué quejarnos.”

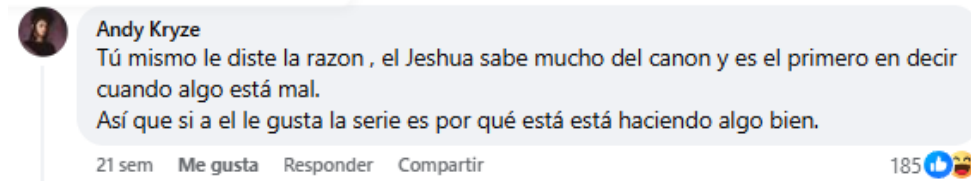


Publicación 9- Publicado en Star Wars Universal: Seguidores del Canon el 13 de junio del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/14cwjXaV46/> (Acceso: 17 de noviembre del 2024)

Este tipo de comentarios refleja la disconformidad que algunos seguidores sienten cuando un carismático no comparte su postura. Este fenómeno genera una división dentro del fandom, en la que algunos seguidores continúan apoyando al carismático, mientras que otros lo acusan de ser “un vendido”, una especie de traición donde el carismático abandona al fan y obedece a los productores.

Algunos comentarios que acompañan esta publicación son:

“O sea que a fuerzas hay que odiar la serie para ser un auténtico fan???” “Tú mismo le diste la razón, Jeshua sabe mucho del canon y es el primero en decir cuando algo está mal. Así que si a él le gusta la serie, es porque está haciendo algo bien.”

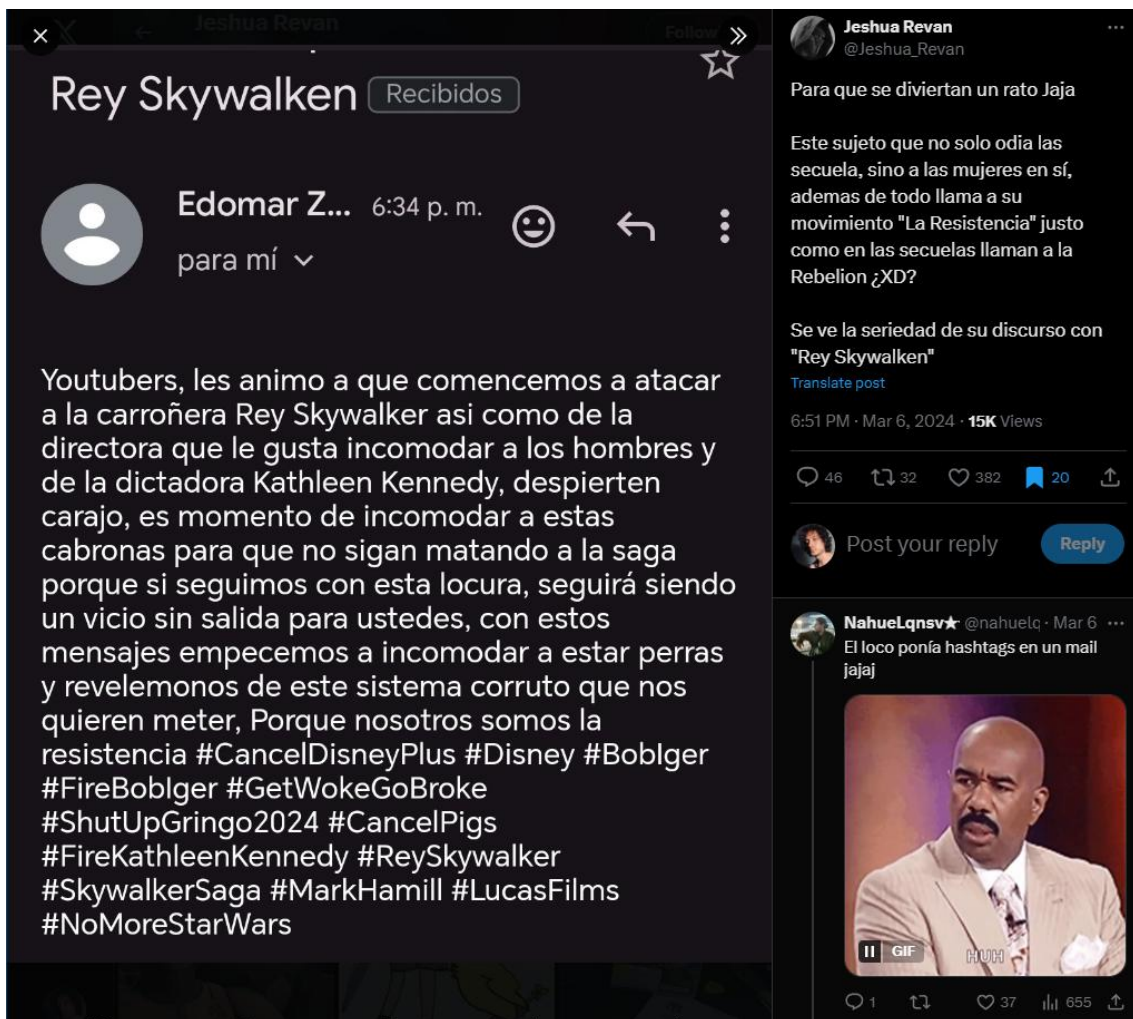


10 Publicado en Star Wars Universal: Seguidores del Canon el 13 de junio del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/14cwjXaV46/> (Acceso: 17 de noviembre del 2024)

Este ejemplo muestra el tipo de ambivalencia que rodea a los *fans carismáticos*. Estos personajes se encuentran atrapados en un limbo entre las expectativas del público, las demandas de las productoras y sus propias experiencias personales como fanáticos. Mientras algunos los critican por no mantener una postura crítica constante, otros los defienden por su habilidad para adaptar sus opiniones sin perder el contacto con el conocimiento profundo que los hace relevantes en la comunidad.

En otro momento, en su cuenta de Twitter, Jeshua denunció haber recibido un correo de un fan conservador radical que le pedía que apoyara un ataque hacia la figura de Rey Skywalker, la directora Kathleen Kennedy y otros elementos de la saga. El correo, que expresa un discurso profundamente misógino y radical, incita a los youtubers a unirse para "incomodar" a estas figuras públicas y "matar" la saga tal como la conocen. En su mensaje, el fan les pide a los carismáticos:

“Youtubers, les animo que comencemos a atacar a la carroñera Rey Skywalker, así como a la directora que le gusta incomodar a los hombres y a la dictadora Kathleen Kennedy. Despierten, carajo, es momento de incomodar a estas cabronas para que no sigan matando la saga. Si seguimos con esta locura, seguirá siendo un vicio sin salida para ustedes. Con estos mensajes, empecemos a incomodar a estas perras y revelemonos de este sistema corrupto que nos quieren meter, porque nosotros somos la resistencia.”



Publicación 11 – Publicado en X (antes Twitter) por @Jeshua_Revan el 6 de marzo del 2024. Disponible en: https://x.com/Jeshua_Revan/status/1765540623723946236 (Acceso el 17 de noviembre del 2024)

Este mensaje subraya cómo algunos fanáticos, en este caso una facción con tendencias conservadoras y misóginas, intentan usar a los *fans carismáticos* como agentes de cambio dentro de la comunidad. Lo relevante aquí es cómo el fan esperaba que los *youtubers* se levantaran contra el *statu quo* de la franquicia, como una especie de caudillismo dentro del fandom. El sujeto necesita que los *youtubers* le apoyen porque él es un cultista regular, un consumidor sin capacidad de cambio, y los fans carismáticos son figuras cruciales dentro del fandom, personas cuyas opiniones tienen un impacto real en la comunidad.

La relación entre los fans carismáticos y sus seguidores se vuelve tan estrecha que estos últimos pueden llegar a considerar a los primeros como los auténticos guardianes de la saga, quienes deben resistir cualquier cambio que perciban como una amenaza a la autenticidad del universo *Star Wars*. Esta influencia es tan poderosa que muchos seguidores ven a los fans carismáticos como los encargados de determinar qué es correcto o incorrecto dentro de la saga. Por lo tanto, cualquier cambio en sus opiniones, como el apoyo de Jeshua a la serie *The Acolyte*, puede generar reacciones intensas dentro de su base de seguidores, que lo acusan de ser un “vendido” por alinearse con la producción oficial.

El éxito de un *fan carismático* depende de un proceso comunicativo en el que este se presenta ante la multitud, ya sea a través de redes sociales, videos o blogs. Las plataformas digitales, como YouTube, Twitter y Facebook, se han convertido en los principales medios de interacción, permitiendo que estas figuras ganen visibilidad de manera orgánica. Un *fan carismático* destaca cuando su contenido logra conectar de manera genuina con la

comunidad, generando interacción constante con sus seguidores y creando un espacio donde la conversación fluye de manera abierta y participativa.

Es importante señalar que no todos los fans carismáticos son individuos, también existen colectivos y organizaciones que adquieren el mismo estatus dentro del fandom. Uno de los ejemplos más emblemáticos es la Legión 501, una agrupación de fanáticos que se caracteriza por vestirse como los soldados del Imperio Galáctico y asistir a eventos para promover la franquicia. Este grupo ha alcanzado un nivel de popularidad tan significativo que, en algunas ocasiones, ha sido incluido de manera oficial en la producción de contenido de *Star Wars*. Un claro ejemplo de ello fue su participación en *The Mandalorian*.

En el rodaje del último episodio de la primera temporada de *The Mandalorian*, los productores se dieron cuenta de que no tenían suficientes extras para representar a los soldados del remanente imperial. Fue entonces cuando el productor John Favreau, conocido por su estrecha relación con la comunidad fan de *Star Wars*, hizo una llamada a la guarnición local de la Legión 501. Según el *making-of* de *Disney Gallery: Star Wars: The Mandalorian* (2020), Favreau explicó que necesitaban soldados para un evento, y preguntó si los miembros de la Legión estarían disponibles. La respuesta fue afirmativa, y la Legión envió rápidamente a un grupo de sus miembros, quienes llegaron al set con sus propias armaduras, que habían sido fabricadas de manera casera y personalizadas por cada uno de ellos. Este gesto no solo refleja el nivel de dedicación de los miembros de la Legión, sino también el tipo de relación simbiótica que se ha establecido entre los productores y los fanáticos de *Star Wars*, donde

los aficionados no solo consumen el contenido, sino que también contribuyen activamente en su creación.

Este tipo de colaboración entre los fanáticos y las productoras no es algo aislado. La Legión 501 ha sido invitada en diversas ocasiones a participar en eventos relacionados con *Star Wars*, tanto dentro como fuera de los sets de grabación. En el trabajo de campo realizado durante la *La Mole Convención* de 2024, se pudo observar la participación de la 501st Guarnición Mexicana, una sección de la Legión 501 en México. Esta pequeña pero respetada comunidad de fanáticos, compuesta por unos ocho miembros, recibió un trato preferencial por parte de los organizadores del evento y el resto de los asistentes. Los miembros de la Legión 501 fueron los primeros en entrar al auditorio donde, más tarde, Anthony Daniels ofrecería una conferencia. Durante el evento, permanecieron en el escenario "montando guardia", realizando una especie de performance para el público.

La presencia de la Legión 501 en eventos de *Star Wars*, tanto en producciones oficiales como en convenciones, ilustra cómo una organización de fanáticos puede trascender el rol de simple espectador para convertirse en una parte activa de la narrativa que rodea a una franquicia. Este fenómeno refleja la capacidad de los *fans carismáticos* para establecer una relación simbiótica con los productores, generando un flujo de contenido que beneficia tanto a las productoras como a los fanáticos. Además, este tipo de interacciones subraya cómo los *fans carismáticos* no solo tienen un impacto en el contenido que se produce, sino que también actúan como embajadores de la cultura de fandom, llevándola más allá de los límites tradicionales de consumo.

La aparición de internet y la popularización de las redes sociales posibilitaron la proliferación de estas organizaciones. Facebook, por ejemplo, permite la creación de páginas dedicadas a temas específicos, como es el caso de las páginas de memes dedicadas a *Star Wars*, que han ganado una gran cantidad de seguidores. Un caso particular es la *Confederación de Memes Galácticos*, una página que ha crecido de manera considerable dentro del fandom, y que cuenta con una gran base de seguidores que comparten contenido humorístico, satírico y, a veces, crítico de la saga.

Twitter, por su parte, ha permitido que otros tipos de carismáticos, como La Guardia del Templo o Carlos Lucas, crezcan de manera orgánica, alcanzando una audiencia más amplia y construyendo una comunidad de seguidores. Estos carismáticos reciben un trato especial por parte de las productoras, que los consideran aliados estratégicos para conectar con el cultista común. En cierto modo, se convierten en embajadores entre los productores y los fanáticos, y son vistos como figuras clave dentro del fandom.

Sin embargo, la relación entre los cultistas y estos personajes carismáticos no siempre es positiva. En algunos casos, como el del fan carismático Darth Feanor, la posición de poder dentro del fandom puede ser mal utilizada. En 2023, Feanor fue acusado de acoso hacia usuarias femeninas en su propio grupo de Facebook, aprovechándose de su estatus para ejercer poder sobre los miembros más vulnerables de la comunidad (Darth Durom, 2023). Este tipo de incidentes pone en evidencia las complejidades del poder dentro del fandom y la influencia que estos personajes pueden ejercer, tanto de manera positiva como negativa.

En el ámbito de los fans carismáticos, es posible identificar diversos tipos de influencias. Algunos se centran en el análisis de los productos relacionados con la saga, como es el caso de Jeshua Revan, quien hace videos sobre novelas y cómics de *Star Wars*, además de crear contenido sobre videojuegos y coleccionismo. A menudo es invitado a jugar videojuegos de *Star Wars* de forma anticipada para hacer reseñas, o recibe merchandising, como sets de LEGO, que luego muestra a su audiencia. En este sentido, las empresas utilizan a los fans carismáticos como una forma de relaciones públicas, extendiendo su impacto sobre la comunidad de fanáticos y creando vínculos más estrechos con ellos.

Otros fans carismáticos, como La Sombra del Imperio, se dedican a compartir noticias relacionadas con la saga y a ofrecer datos curiosos sobre la franquicia. Aunque no todos estos carismáticos tienen una relación tan directa con las productoras, su impacto dentro del fandom es innegable. Sin embargo, como ocurre con cualquier figura influyente, los fans carismáticos están sujetos a críticas constantes. Por un lado, pueden ser acusados de “vendidos” cuando dejan de criticar la franquicia o se muestran demasiado alineados con los intereses de las productoras. Por otro lado, si critican demasiado, pueden ser tachados de personas que “nada les gusta” y que solo se quejan. De este modo, estos carismáticos se encuentran en una especie de limbo, atrapados entre el deseo de mantener su relevancia dentro del fandom y la necesidad de equilibrar su relación con las productoras.

3.3.3 El artista

Dentro del fandom, los artistas ocupan una posición especial, pero en el otro lado del espectro en comparación con los fans carismáticos. Mientras que los fans carismáticos son individuos que se destacan por generar contenido que resuena profundamente con la comunidad, los artistas son aquellos empleados por las productoras para llevar a cabo servicios artísticos dentro de la franquicia. Estos incluyen actores y actrices, quienes son contratados para dar vida a los personajes que los fanáticos tanto veneran. Sin embargo, a diferencia de los verdaderos productores, como los ejecutivos o de las personas que realmente tienen voz y voto dentro de la creación narrativa (como los escritores, guionistas o directores), los artistas suelen encontrarse en una especie de limbo dentro del fandom.

La mayoría de los artistas no tienen un poder especial dentro de la estructura de la franquicia. Su papel se limita a realizar el trabajo para el que fueron contratados, como interpretar un personaje, asistir a entrevistas o eventos, y en ocasiones, interactuar con los fanáticos. Sin embargo, su presencia constante en los medios, su aparición en pantalla y su relación con los fanáticos a través de convenciones, entrevistas o redes sociales, les otorgan un estatus especial dentro del fandom. A pesar de no tener poder sobre las decisiones narrativas o creativas, los artistas reciben un trato diferenciado, ya que están al ojo público constantemente.

Este fenómeno puede entenderse a través del concepto de *relación parasocial*, un término acuñado por Horton y Wohl (1956) para describir el vínculo unidireccional que los

televidentes desarrollan con las personalidades de los medios. De acuerdo de la teoría, aunque los televidentes no tienen una interacción directa con la persona que ven en la pantalla, desarrollan una especie de amistad unilateral, una relación en la que se sienten conectados emocionalmente con esa figura pública.

Los fanáticos no son inmunes a este fenómeno; de hecho, son quienes más profundamente sienten este tipo de vínculos, ya sea con los artistas a quienes les rinden culto directamente (como en el caso de los fanáticos de celebridades) o con los artistas que forman parte de las franquicias cultistas que veneran. Este tipo de relación no es simplemente una admiración superficial, sino que se convierte en una especie de culto hacia la persona, en la que el artista, más allá de ser un actor o actriz, se transforma en un objeto de devoción.

En este sentido, los artistas se convierten en una suerte de íconos dentro de la cultura del fandom. No son admirados por su humanidad, sino por su papel en la franquicia, lo que genera una especie de fetichización, donde su valor no radica en su ser como individuos, sino en su capacidad de convertirse símbolos de la franquicia. Se valora su trabajo y lo que representan dentro de la narrativa de las películas, pero su humanidad es frecuentemente ignorada o minimizada. En este proceso, los artistas son convertidos en objetos sagrados para los fanáticos.

Este fenómeno es similar al que se observa en el mundo del coleccionismo. Al igual que con los juguetes y otros objetos coleccionables, los artistas se convierten en símbolos materializados, conectando el mundo ficticio de la franquicia con el mundo real. Por ejemplo,

Obi-Wan Kenobi, un personaje ficticio de *Star Wars*, no existe como una persona real, pero Ewan McGregor, el actor que lo interpreta, sí existe. Este vínculo entre el personaje y el actor crea una especie de puente entre la ficción y la realidad, un fenómeno en el que los fanáticos no confunden lo ficticio con lo real, pero reconocen la relación simbólica que existe entre el actor y el personaje.

A través de esta relación parasocial y la fetichización del artista, los fanáticos llegan a idealizar a los actores no solo por su desempeño en sus roles, sino por lo que representan dentro del universo de la franquicia. La idolatría hacia los actores se alimenta de la conexión que los fanáticos sienten con los personajes que estos interpretan, generando una forma de culto hacia la figura del actor, quien se convierte en una especie de mediador entre el mundo de la fantasía y el mundo real. Este fenómeno es particularmente evidente en el caso de franquicias como *Star Wars*, donde los actores no solo interpretan a los personajes en las películas, sino que se convierten en embajadores de la franquicia en convenciones, entrevistas y eventos, alimentando aún más este vínculo parasocial.

Este fenómeno también se extiende a cómo los fanáticos perciben y reaccionan ante las acciones de los artistas en el mundo real. Las opiniones y posturas de los actores sobre temas fuera de la franquicia pueden afectar profundamente su relación con los fanáticos. Un actor que se alinee con las creencias o ideales de los fanáticos puede ser considerado un "héroe", mientras que aquellos que se desvían de estas expectativas pueden ser rechazados o criticados. En este sentido, los artistas están sujetos a las demandas y expectativas de los

fanáticos, quienes esperan que sus ídolos se comporten de acuerdo con la imagen idealizada que tienen de ellos.

Las convenciones de cómics, como La Mole, se han convertido en espacios únicos donde los fanáticos pueden interactuar directamente con los artistas que dan vida a sus franquicias favoritas. Este tipo de eventos permite que los fans no solo consuman contenido, sino que también puedan establecer una conexión física y emocional con los creadores o con aquellos que interpretan a los personajes que veneran. En este sentido, las convenciones sirven como puntos de encuentro donde lo ficticio y lo real se entrelazan, creando un espacio donde la fantasía cobra vida.

En La Mole 2024, se pudo observar cómo los fanáticos, en particular los seguidores de *Star Wars*, estaban dispuestos a pagar por tomarse una foto con el actor Anthony Daniels o para obtener un artículo autografiado por él. Esta disposición a pagar por la interacción física con el artista refleja el valor simbólico que se le otorga a estos encuentros. Los fanáticos no solo buscan la foto o el autógrafo como un simple recuerdo; en muchos casos, buscan una forma de conectar de manera más profunda con lo sagrado de la franquicia, representado por la figura del artista.

La fila de espera para ver a Anthony Daniels estaba cargada de entusiasmo y nerviosismo. Entre los asistentes se encontraba una familia —madre, padre e hijo pequeño— que esperaba con ansias su turno para tomarse la foto, como si se tratara de un rito compartido entre generaciones o una actividad familiar. Más adelante, un hombre de barba salió de la mesa de

autógrafos abrazando contra el pecho una enorme cabeza de C-3PO que Daniels acababa de firmar; estaba al borde del llanto mientras la mostraba con orgullo a su esposa, como si se tratara de un objeto recién consagrado. Un joven llevaba consigo una carta escrita a mano que intentó leerle al actor con un inglés torpe, buscando convertir aquel instante en un encuentro íntimo y personal. Incluso hubo quienes llevaron sus propios marcadores, temerosos de que los oficiales fallaran y la firma perdiera su perfección. Detrás del actor, una pared se cubría poco a poco con dibujos, cartas y mensajes que los fans le regalaban como ofrendas, en un gesto colectivo de agradecimiento y veneración. En estas escenas se hace evidente cómo el cosplay, los autógrafos o los regalos no se reducen a simples actos de consumo, sino que se transforman en auténticos rituales de contacto con lo sagrado.

Los artículos autografiados adquirieron un valor mucho más allá del valor estético del plumón sobre el objeto. El simple hecho de que el artículo estuviera en manos del artista, que hubiera sido tocado y validado por él, le otorga un aura especial. No se trata solo de un autógrafo, sino de un acto simbólico que eleva al objeto a un nivel superior, lo convierte en una pieza única que ha sido bendecida por la presencia del artista. Esta dinámica es similar a lo que ocurre en ciertos rituales religiosos, donde un sacerdote convierte algo común, como el agua, en algo sagrado al bendecirlo. De manera análoga, el autógrafo de un artista no solo valida un objeto, sino que lo “bendice” en el contexto del fandom, agregándole un valor simbólico y emocional que trasciende lo material.

Esta conexión simbólica que se establece en las convenciones subraya la forma en que los artistas son elevados a un estatus casi místico dentro del fandom. No se les percibe

simplemente como personas que realizan un trabajo, sino como figuras casi divinas que han interactuado con el universo de la franquicia, lo que les otorga un poder simbólico especial. En este contexto, los fanáticos no solo celebran la obra del artista, sino que también buscan conectar con lo que ese artista representa dentro de la cultura del fandom, reafirmando su identidad como seguidores de una saga que va más allá de lo meramente narrativo o estético.

Las convenciones, por lo tanto, sirven como espacios de consagración, donde los fanáticos pueden transformar la relación parasocial que han desarrollado con los personajes en una interacción real, física y simbólica.

El correo que un fan conservador envió a Jeshua Revan, pidiéndole que liderara una campaña de odio contra Daisy Ridley, la actriz que interpretó a Rey Skywalker en *Star Wars*, es solo un ejemplo de los casos de acoso excesivo que los artistas enfrentan debido al fanatismo radical dentro del fandom. Los artistas, como el rostro y la principal representación de la marca *Star Wars* (por no llamarlos "mascotas"), suelen ser los primeros en recibir las críticas más feroces de aquellos que se sienten insatisfechos con las decisiones narrativas o los personajes interpretados por estos actores. A pesar de que estos artistas solo cumplen con su papel dentro de una estructura de producción mucho más amplia, son quienes se convierten en el blanco directo de la ira de los fanáticos radicales.

A lo largo de la historia reciente, muchos artistas han denunciado ser víctimas de acosos que afectan su bienestar emocional. Uno de los casos más tristemente célebres fue el de Ahmed Best, quien interpretó a Jar Jar Binks en *La amenaza fantasma* (1999). Best, debido a la

hostilidad y el odio desmesurado que recibió por su papel, llegó a estar tan devastado que estuvo cerca de suicidarse (Prieto, 2023). Este caso destaca el peligroso efecto que la cultura del odio puede tener en los actores, quienes no solo sufren ataques en línea, sino que también enfrentan la carga emocional de ser señalados como responsables de decisiones creativas que en realidad están fuera de su control.

En la era de internet, el fenómeno de acoso hacia los artistas ha aumentado significativamente. Las redes sociales proporcionan una plataforma para que los fanáticos radicalizados expresen su descontento de manera anónima y desproporcionada, amplificando la violencia verbal y las amenazas hacia aquellos que representan a sus personajes favoritos. Tras el estreno de *The Last Jedi* en 2017, Kelly Marie Tran, quien interpretó a Rose Tico, fue blanco de ataques racistas y misóginos en sus redes sociales (González, 2021). Los ataques no solo se enfocaban en su desempeño como actriz, sino también en el personaje que interpretaba, el cual fue objeto de desprecio por parte de algunos fanáticos que no aceptaron su rol dentro de la saga. La actriz, afectada por la magnitud del acoso, decidió abandonar sus cuentas en redes sociales debido a la intensidad del hostigamiento.

La situación empeoró aún más con el estreno de *El Ascenso de Skywalker* (2019), donde el personaje de Rose fue relegado y hecho a un lado, con una disminución significativa en su tiempo en pantalla. La decisión de los productores de reducir la importancia de su personaje fue percibida como una respuesta directa a las críticas de los fanáticos radicalizados. En lugar de apoyar a la actriz y defender su trabajo, los productores cedieron a las presiones de los acosadores, lo que demuestra una falta de responsabilidad por parte de quienes tienen el poder

en la franquicia. Los productores prefirieron complacer a una fracción del fandom que se dedicó a atacar a Tran, dejando de lado la protección de la actriz y las consecuencias emocionales que estos ataques causaron.

Más recientemente, Jodie Turner-Smith, actriz en *The Acolyte* (2024), expresó públicamente las dificultades y el acoso que ha recibido por parte de algunos cultistas y entusiastas de la saga (Gomez, 2024). A pesar de las declaraciones de apoyo por parte de los miembros del elenco y algunos fanáticos, Turner-Smith se quejó de la falta de protección por parte de las productoras, quienes no se pronunciaron lo suficientemente fuerte contra los ataques. Este tipo de acoso revela un patrón alarmante dentro de la industria del entretenimiento, donde los fanáticos, al no distinguir entre el trabajo del actor y las decisiones de los productores, atacan a los artistas sin entender que ellos solo cumplen un rol dentro de una estructura más grande.

En muchos casos, los actores sirven como "escudos humanos" para proteger a los verdaderos responsables de la creación de la franquicia: los productores y ejecutivos. Estos últimos, que son quienes realmente tienen el poder sobre la narrativa y la dirección creativa, rara vez son señalados directamente. En lugar de defender a sus empleados y artistas, muchas productoras eligen ignorar el acoso o, peor aún, ceder a las presiones de los fanáticos radicalizados para evitar conflictos. Esto deja a los actores vulnerables, mientras los verdaderos responsables se mantienen a salvo detrás de las cámaras, evitando la crítica directa.

Este fenómeno de acoso tiene profundas implicaciones no solo para los artistas, sino también para la salud de la comunidad fandom en su conjunto. La falta de empatía y el trato inhumano

hacia los actores reflejan una desconexión peligrosa entre la obra y las personas que la hacen posible. Al tratar a los artistas como meros objetos de culto o como figuras que deben ser castigadas por no cumplir con las expectativas del fandom, se pierde de vista el hecho de que estos individuos son también seres humanos, con sus propios límites, emociones y derechos. Es imperativo que los fanáticos reflexionen sobre el impacto que sus palabras y actitudes pueden tener en aquellos que les dan vida a sus historias favoritas.

3.3.3.1 Luto parasocial

La relación parasocial que se establece entre el artista y el fan —o, en este caso, el cultista— es compleja y emocionalmente significativa. No solo se manifiesta en la admiración o el seguimiento hacia figuras públicas, sino también en las emociones que emergen cuando esa conexión se ve interrumpida. Rebecca Williams (2018) ha estudiado específicamente este fenómeno desde la perspectiva de la *parasocial breakup*, un tipo de ruptura afectiva que los fans experimentan cuando una serie llega a su fin o un personaje deja de aparecer, generando sensaciones de pérdida, tristeza o vacío. Aunque en su trabajo Williams se enfoca principalmente en la ficción televisiva —y menciona solo de forma marginal la muerte de las celebridades—, su marco permite pensar en una forma más profunda de esta ruptura: el luto parasocial.

Cuando un actor fallece o abandona una franquicia, la relación simbólica que los fans han construido con su figura puede desencadenar un proceso de duelo emocional, aun en ausencia de un vínculo personal real. Este luto parasocial, más allá de lo anecdótico, evidencia la intensidad afectiva que los universos de culto son capaces de generar en sus comunidades.

En el caso de *Star Wars*, una saga marcada por su impacto intergeneracional, estas pérdidas pueden ser especialmente significativas. El fallecimiento de Carrie Fisher, quien interpretó a Leia Organa, es un ejemplo icónico de este luto parasocial. Fisher no solo fue una de las protagonistas más queridas de la trilogía original, sino también una figura pública admirada por su carisma, humor y apertura sobre temas como la salud mental. Tras su fallecimiento en 2016, las redes sociales se inundaron de publicaciones de fanáticos expresando su tristeza y gratitud por su legado. Un homenaje que particularmente llama la atención ocurrió dentro del videojuego *Star Wars: The Old Republic* (2011), un *RPG de mundo abierto*⁸ ambientado en el universo de la franquicia.

En este videojuego, jugadores de todo el mundo organizaron un tributo virtual a Fisher viajando al planeta Alderaan, un lugar significativo dentro de la saga por ser el hogar de Leia Organa. En el juego, los fanáticos se reunieron de manera masiva encendiendo sables de luz y compartiendo un “momento de silencio” para rendir homenaje a la actriz (Romano, 2017). Este acto colectivo no solo evidenció el impacto emocional de su pérdida, sino también cómo los espacios virtuales pueden servir como escenarios para rituales de duelo y conmemoración dentro del fandom. En este sentido, los jugadores no solo rindieron tributo a la memoria de

⁸ Del inglés, *Roll Play Game* (juego de roll) de mundo abierto, es un videojuego que ofrece a los jugadores la oportunidad de crear sus propios personajes personalizados y explorar a través de ellos un extenso mundo digital prediseñado, sin estar obligados a seguir una historia o misiones concretas. Los jugadores pueden vivir y experimentar este mundo virtual a su placer.

Fisher, sino también al legado de Leia Organa, simbolizando la profunda conexión entre la actriz, el personaje y los seguidores de la franquicia.

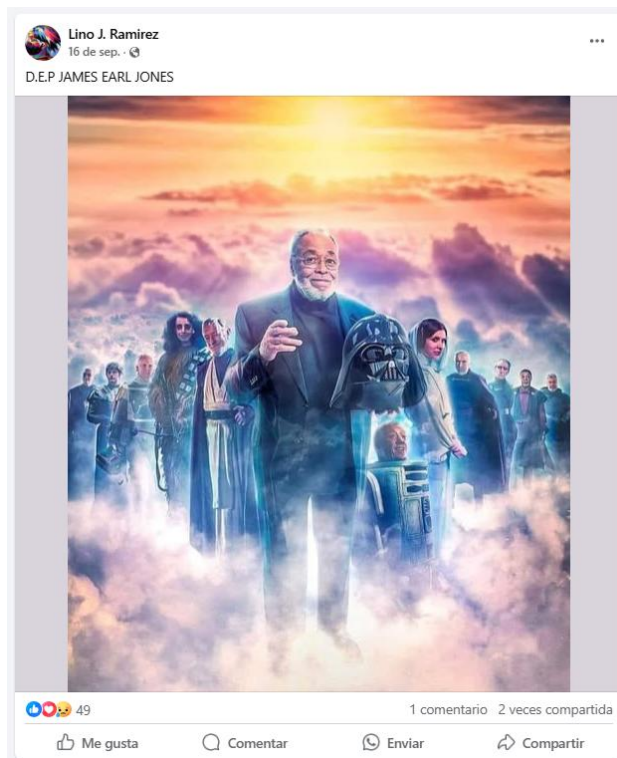
Otro caso relevante es la muerte de James Earl Jones el 9 de septiembre del 2024, la voz detrás del icónico Darth Vader. Aunque Jones nunca apareció físicamente en pantalla, su interpretación vocal se convirtió en un elemento esencial de la franquicia, lo que lo convirtió en una figura venerada por los seguidores. Su fallecimiento generó una oleada de homenajes en redes sociales, con fanáticos recordando el impacto de su voz en sus vidas y en el universo

de *Star Wars*. Estas manifestaciones de luto demuestran cómo los fanáticos no solo lamentan la pérdida de la persona, sino también de lo que esta representa dentro de la franquicia.

El concepto de luto parasocial, aunque no implica necesariamente un duelo profundo o clínico, sí refleja una pérdida simbólica para los cultistas, que afecta su experiencia de la franquicia ante la ausencia del artista. Los fans no lloran a la persona, sino al ícono sagrado, al mediador entre el mundo ficticio y la realidad.



Publicación 12- Publicada en Start Wars Universal: Seguidores del Canon el 9de septiembre del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1wjuDyXVn3/> (Acceso: 20 de noviembre 2024)



*Publicación 13- Publicada en Star Wars Universal:
Seguidores del Canon el 16 de septiembre del 2024.*

Disponible en:

*<https://www.facebook.com/share/p/14tdw8JwaL/> (Acceso: 20
noviembre del 2024)*

Un ejemplo relevante que ilustra esta verdadera naturaleza del luto parasocial es el anuncio del fallecimiento de James Earl Jones, la icónica voz de Darth Vader, por parte del YouTuber Jeshua Revan. En su tweet, Jeshua anunció: "Darth Vader se quedó sin voz, RIP James Earl Jones." Este mensaje, aunque homenajea al actor, revela una prioridad simbólica dentro del fandom: la pérdida no se centra en James Earl Jones como individuo, sino en el impacto que su ausencia tendrá sobre la franquicia. La verdadera tragedia, según el tweet, no es la muerte

del actor, sino el hecho de que Darth⁹Vader ha perdido su voz, un elemento fundamental que define al personaje.



Publicación 14- Publicada por Jeshua Revan en X (antes Twitter) el 9 de septiembre del 2024. Disponible en:

Este enfoque del luto parasocial refleja el papel de los artistas dentro del fandom de *Star Wars* como parte de los elementos simbólicos de la franquicia. Los actores no solo son percibidos como personas, sino como piezas irremplazables del universo ficticio que habitan. La voz de Darth Vader, interpretada por James Earl Jones, no solo era un atributo del personaje, sino un puente que conectaba al fandom con una de las figuras más icónicas de la

saga. Al perder esa voz, los fanáticos experimentan un duelo que trasciende lo humano, enfocándose en la pérdida de un elemento que sentían eterno dentro del universo ficticio.

Este fenómeno plantea preguntas interesantes sobre cómo los fans lidian con los cambios inevitables en una franquicia de larga duración. Más allá de lamentar al actor, el luto se convierte en una expresión de resistencia al cambio y de apego a la permanencia de los elementos simbólicos que hacen única a la franquicia. La muerte de James Earl Jones no solo deja un vacío en el mundo real, sino también en el universo de *Star Wars*, obligando a los fanáticos a enfrentarse a una realidad donde incluso lo más icónico es susceptible de desaparecer.

3.3.4 Los productores

Dentro del fandom de *Star Wars*, la relación con los productores adopta dinámicas comparables a las de los sistemas de poder en la vida cotidiana. Así como las personas desarrollan posturas políticas frente a gobiernos o instituciones, los fans elaboran posicionamientos críticos respecto a las decisiones tomadas por quienes controlan el rumbo de la franquicia. Esta politización simbólica se intensifica ante cambios estructurales, como la adquisición de Lucasfilm por parte de Disney en 2012, momento que marcó un punto de inflexión en la historia de la saga.

Aunque el fandom reconoce en George Lucas una figura autoral legítima —por su papel como creador original y por haber gestionado Lucasfilm con relativa autonomía—, la transición hacia un modelo corporativo reconfiguró la percepción sobre la legitimidad

creativa. La descanonización del Universo Expandido y la producción de nuevas versiones de personajes, como Han Solo, fueron interpretadas por muchos fans como actos de apropiación simbólica y económica. Esta nueva etapa consolidó a los productores como autoridades sobre el canon, pero también los convirtió en blancos de crítica y resistencia dentro del fandom.

La gestión de Disney sobre la franquicia ha polarizado al fandom, generando facciones con opiniones diversas sobre las decisiones tomadas por los altos ejecutivos. Destaca el papel de Kathleen Kennedy, quien ha ejercido como presidenta de Lucasfilm desde la salida de George Lucas. Desde la descanonización del Universo Expandido, el conflictivo desarrollo de la trilogía de secuelas y hasta la cancelación de proyectos como *The Acolyte (2024)*, muchos fans han expresado descontento, especialmente por lo que perciben como una priorización de audiencias casuales sobre los seguidores leales.

De acuerdo con la periodista Grace Randolph (Beyond The Trailer, 2024), la cancelación de *The Acolyte (2024)* ejemplifica cómo las productoras han roto el equilibrio entre satisfacer a los fans tradicionales y atraer nuevos públicos. Este constante debate dentro de Lucasfilm sobre a quién priorizar ha profundizado las divisiones en el fandom, alimentando críticas contra la dirección actual de la saga.

Dave Filoni es otro personaje productor que ocupa un lugar destacado en el fandom de *Star Wars*, pero su figura está lejos de ser universalmente aclamada. Por un lado, Filoni es percibido por muchos como el "heredero" espiritual de George Lucas. Su trabajo como

guionista y director en series como *The Clone Wars* (2009), *Rebels* (2014) y *The Mandalorian* (2019) le ha valido la admiración de fans que ven en él a alguien que comprende y respeta los fundamentos narrativos de la saga. Esta percepción es reforzada por figuras del fandom como el YouTuber La Sombra del Imperio, quien en varios de sus videos se refiere a Filoni como "nuestro pastor". Aunque el apodo se use de manera irónica o cómica, refleja el lugar simbólico que Filoni ocupa para algunos dentro del fandom: una figura casi mesiánica, vista como una conexión directa con el creador original de *Star Wars*. Esta construcción de imagen destaca la profunda necesidad de los fans de tener un líder creativo en quien confiar, especialmente en un contexto donde las decisiones de los altos ejecutivos generan controversia.

Sin embargo, esta visión idealizada no es compartida por todos. Desde que Filoni ascendió dentro de Lucasfilm, pasando de ser guionista y director en proyectos específicos a ocupar un puesto oficial de liderazgo en la compañía, su imagen se ha vuelto más controvertida. Críticos dentro del fandom señalan su aparente favoritismo hacia los personajes que él mismo ha creado, como Ahsoka Tano, Sabine Wren o Hera Syndulla, quienes reaparecen de manera repetitiva en sus proyectos, a menudo como protagonistas.

Además, su interpretación del Almirante Thrawn, uno de los personajes más populares del Universo Legends y ahora incorporado al nuevo canon, ha generado divisiones. Mientras algunos celebran su regreso, otros critican la representación del personaje en *Ahsoka* como poco fiel a las novelas originales, tanto de Legends como del nuevo canon. Estas críticas se agravan por la percepción de que Filoni "ignora" otras obras del canon actual para contar sus

propias historias, lo que refuerza la idea de un control personalista sobre la narrativa. Memes en redes sociales satirizan esta tendencia.



Meme 9 - Publicado en *Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II* el 31 de Agosto del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1EjdwaQApv/> (Acceso el 17 de Noviembre del 2024)

Este debate sobre Dave Filoni refleja cómo las figuras creativas dentro de Lucasfilm pueden polarizar al fandom. Para algunos, él es un salvador del espíritu de *Star Wars*, mientras que, para otros, es un símbolo de los problemas actuales en la gestión del canon y la narrativa de la saga. En última instancia, estas tensiones subrayan la complejidad de las relaciones entre los productores con poder y los seguidores apasionados de la franquicia.

Y es que, desde la adquisición de Lucasfilm por parte de Disney, casi todas las decisiones polémicas han estado relacionadas con esta administración del canon. Entre las más mencionadas en redes sociales se encuentran:

- La descanonización del Universo Expandido: a decisión de renombrarlo como "Legends" permitió a Disney reiniciar las historias y vender nuevas versiones de los personajes, pero alienó a muchos fans que habían invertido años en consumir este contenido que de un momento a otro, perdió validez.
- La trilogía de secuelas: Las películas de la trilogía secuela son, probablemente, el tema más divisivo en el fandom moderno. Mientras que *El Despertar de la Fuerza* (2015) fue bien recibida inicialmente por su nostalgia y el regreso de personajes clásicos, *Los últimos jedi* (2017) dividió al fandom por su enfoque audaz y su reinterpretación de los mitos de *Star Wars*. Por su parte, *El ascenso de Skywalker* (2019) fue criticada por intentar complacer a todos, lo que resultó en una narrativa inconsistente. La falta de planificación entre las películas y los cambios abruptos de tono y dirección creativa han sido señalados por los fans como un ejemplo de mala gestión por parte de los productores. Este conflicto ha generado facciones dentro del fandom, con opiniones que van desde el rechazo absoluto hasta la defensa apasionada de estas películas.
- La descanonización de novelas y cómics recientes: En algunos casos, a pesar del reinicio de la línea del tiempo narrativa, obras publicadas como parte del nuevo canon han sido contradichas por series o películas. Ello suele considerarse una falta de

interés o atención hacia los fans que ya han invertido tiempo y dinero adquiriendo y consumiendo estos productos.

Este manejo inconsistente del canon ha llevado a muchos fans a criticar a Disney por lo que perciben como una explotación comercial de la franquicia, en lugar de una administración respetuosa de su valor cultural para los fans. La relación entre los productores con poder y los fans de *Star Wars* está marcada por una dinámica vertical donde las decisiones corporativas suelen priorizar los intereses económicos sobre los deseos de los seguidores. Sin embargo, figuras como Dave Filoni o empresas como LEGO y EA demuestran que esta relación no es monolítica y que, en ciertos casos, los productores pueden ganarse la confianza y admiración del fandom.

3.3.4.1 Otros productores: Empresas licenciadas

La influencia de los productores no se limita a Lucasfilm o Disney. Otras empresas que obtienen licencias de *Star Wars* también se convierten en actores importantes en la creación y comercialización de contenido relacionado con la saga. Entre las más destacadas se encuentran:

LEGO: A través de su línea de sets basados en *Star Wars*, LEGO ha contribuido significativamente a la expansión del universo transmedia, combinando narrativas con experiencias lúdicas. Su éxito en el ámbito del merchandising lo convierte en un actor clave dentro del ecosistema de productores.

EA (Electronic Arts): Como titular de la exclusividad para desarrollar videojuegos de *Star Wars* durante varios años, EA ha sido una figura controvertida dentro del fandom. La compañía fue objeto de críticas severas por su política de microtransacciones¹⁰ en algunos de sus juegos (Pastor, 2017), lo que muchos fans consideraron un ejemplo de explotación comercial. A pesar de estas polémicas, EA también produjo títulos bien recibidos como *Jedi: Fallen Order (2019)*, demostrando el potencial creativo de las licencias en manos de terceros.

Estas empresas amplían el concepto de "productores" dentro del fandom, ya que su influencia en la franquicia no se limita al contenido narrativo, sino que también abarca otros productos que refuerzan la conexión simbólica de los fans con el universo de *Star Wars*.

¹⁰ La venta de contenido extra dentro del propio juego, a veces necesario para el progreso del jugador.

4. Del canon en *Star Wars*

4.1 Los seguidores del canon

Desde su lanzamiento en 1977, *Star Wars* ha trascendido su origen cinematográfico para convertirse en una franquicia **transmedia**, es decir, una cuya historia se expande y cuenta a través de diversos medios: películas, novelas, cómics, videojuegos, series de televisión y otros formatos. Este modelo narrativo ha permitido que la historia se amplíe más allá de su medio original, pero también introduce un desafío clave: mantener la coherencia del universo ficcional a través de sus múltiples representaciones.

Para comprender cómo funciona esta expansión, Lisbeth Klastrup y Susana Tosca (2004) proponen el concepto de *mundo transmedia*, refiriéndose a un sistema de contenido en el que personajes, lugares y eventos pueden desarrollarse en múltiples plataformas sin perder su identidad. De acuerdo con estas autoras, un mundo transmedia se define por la imagen mental compartida que los creadores y la audiencia tienen de él, es decir, por el conjunto de características distintivas que lo hacen reconocible sin importar el soporte en el que se presente. Esta imagen mental se establece con la primera versión del mundo narrativo y, aunque puede expandirse con el tiempo, su coherencia debe mantenerse para que los seguidores sigan identificándolo como parte de una misma historia.

Este principio es crucial: para que un producto sea reconocido como parte de la saga, debe respetar los elementos fundamentales del universo narrativo. La audiencia debe ser capaz de identificar una historia de *Star Wars* sin necesidad de que el título lo indique explícitamente.

La presencia de elementos visuales -como los sables de luz, los cazas estelares o el diseño de los *stormtroopers*- o narrativos -como la Fuerza-, son componentes esenciales de la identidad del mundo transmedia de *Star Wars*.

La necesidad de preservar esta identidad compartida lleva a la necesidad de un estándar narrativo que garantice la continuidad del universo, estableciendo qué historias forman parte de la mitología oficial y cuáles no. Aquí es donde entra el concepto de canon, entendido como el conjunto de relatos oficialmente reconocidos dentro de la continuidad.

En un mundo transmedia como *Star Wars*, la expansión de la historia a través de múltiples medios introduce un reto fundamental: mantener la coherencia y la continuidad en la narrativa. Cada nuevo producto debe integrarse de manera lógica en la mitología existente sin contradecir lo previamente establecido, respetando la imagen mental común del universo ficticio. La consistencia narrativa es clave para que los seguidores perciban la franquicia como una entidad unificada y no como una serie de relatos desconectados.

Henry Jenkins (2009) describe este fenómeno dentro de su concepto de *narrativa transmedia*, donde cada medio aporta elementos distintos a la historia, pero sin romper la sensación de unidad. Para que esta dispersión narrativa funcione, es crucial que haya un marco de referencia común que garantice que cada historia, independientemente de su formato, se perciba como parte del mismo universo. Según Jenkins, una narrativa transmedia no solo vende historias, sino mundos; lo que implica que la construcción de la continuidad se vuelve un aspecto esencial en la experiencia de los seguidores.

Los cultistas esperan que los elementos del universo de *Star Wars* se mantengan consistentes a lo largo del tiempo. Un personaje, una regla o la historia de un planeta deben permanecer inalterados para preservar la cohesión del mundo ficcional. Si un nuevo producto contradice eventos previamente establecidos, los seguidores lo perciben como una ruptura de la coherencia interna del universo, lo que genera debates e incluso rechazo dentro del fandom.

Esta necesidad de continuidad llevó a Lucasfilm a crear en 2014 el *Lucasfilm Story Group*, un equipo de supervisión cuya función principal es mantener la coherencia del canon en todas las producciones de *Star Wars*. El *Story Group* fue concebido como una entidad encargada de supervisar y estandarizar la narrativa, asegurando que cada película, serie, novela o cómic sea parte de un marco narrativo cohesionado. Se planeó que este organismo actuaría como un órgano regulador de la continuidad, evitando contradicciones dentro de la franquicia y garantizando que la expansión del universo se realizara de manera ordenada.

Sin embargo, a pesar de la existencia del *Story Group*, la continuidad de la franquicia ha sido objeto de debate tanto entre los productores como entre los seguidores. Mientras que el canon permanece como la imagen sagrada para los fans, los creadores dentro de Lucasfilm suelen tener una visión más flexible y desinteresada sobre su importancia.

Esta diferencia de enfoques quedó evidenciada en 2020, cuando Matt Martin, miembro del *Lucasfilm Story Group*, hizo una declaración en Twitter que desató una ola de críticas dentro del fandom, especialmente el estadounidense. Un usuario le etiquetó comentando que disfrutaba los productos de *Star Wars* aunque estos no fueran parte del canon, a lo que Martin

respondió que el asunto de qué es o no es canónico debería ser más una preocupación para los escritores que para los fans, quienes pueden disfrutar cualquier historia sin importar su estatus dentro de la continuidad oficial. Hasta este punto, su respuesta iba en sintonía con el concepto de *headcanon*, al enfatizar que los seguidores son libres de elegir qué considerar parte de la historia. Sin embargo, lo que generó controversia fue la frase con la que inició su comentario: “Todo es falso de todos modos así que puedes aceptar lo que quieras como parte de la historia [canon]”.



Publicación 15 – Captura de pantalla tomada de Daily Mail Online, 2020. Acceso el 1 de abril del 2025. Disponible en: <https://www.dailymail.co.uk/news/article-8320547/Star-Wars-creative-executive-attacked-fans-dubbing-franchise-fake-anyway.html>

Este comentario provocó una reacción inmediata dentro del fandom, ya que fue percibido como una minimización del valor del canon y del apego de los seguidores a la continuidad narrativa. Aunque Martin intentaba enfatizar la libertad de interpretación de la que gozan los cultistas, su declaración fue interpretada como una falta de respeto hacia aquellos que han dedicado años a consumir, estudiar, preservar y “rendir culto” al canon de *Star Wars*.

Las respuestas en Twitter no tardaron en llegar, y reflejaron la indignación de los seguidores ante lo que percibieron como una actitud despreocupada de Lucasfilm hacia la continuidad de su propio universo transmedia. Uno de ellos dice:

"Es increíblemente condescendiente. Algunas personas amaban la manera en que el canon estaba conectado antes de ser arrojado a la basura sin ceremonias. Ser tan desdeñoso y grosero con lo que apasiona a los fans da una imagen terrible y habla mal para el Story Group" — @BradleeHall



Publicación 16- Captura de pantalla tomada de Daily Mail Online, 2020. Acceso el 1 de abril del 2025. Disponible en: <https://www.dailymail.co.uk/news/article-8320547/Star-Wars-creative-executive-attacked-fans-dubbing-franchise-fake-anyway.html>

"NADA en Star Wars es FALSO. Es el producto creativo de cientos, aveces miles de personas y merece ser tratado con respeto, no devaluado como "falso". Respeta tu trabajo, amigo. Las historias son parte de quienes somos y necesitan ser tratadas como tal — @MageSentron



Publicación 17 - Captura de pantalla tomada de Daily Mail Online, 2020. Acceso el 1 de abril del 2025. Disponible en: <https://www.dailymail.co.uk/news/article-8320547/Star-Wars-creative-executive-attacked-fans-dubbing-franchise-fake-anyway.html>

Para muchos seguidores, la declaración de Martin significó una invalidación del esfuerzo que han dedicado a comprender y a estudiar el universo de la franquicia. Para una comunidad que ha interiorizado el canon como un elemento sagrado de su relación con la saga, que un miembro del equipo encargado de cuidar el canon minimizara su importancia, fue percibido como una contradicción irrespetuosa.

Esta reacción no solo refleja el apego de los fans a la continuidad narrativa, sino también el valor que otorgan al conocimiento del canon como una experiencia en sí misma. Más allá de ser un simple dato de referencia, el estudio detallado del universo de *Star Wars* representa una fuente de placer narrativo. Como señala Jenkins (2015), en ciertos productos mediáticos, el deseo de saber más sobre la historia intensifica la satisfacción del espectador, pues le permite sumergirse más profundamente en la narrativa. Cuanto más pueda aprenderse sobre el universo ficcional, mayor será la inmersión en la historia. Esta lógica es aplicable a *Star*

Wars, donde los fans buscan absorber hasta el más mínimo detalle sobre personajes, planetas, eventos históricos y tecnologías dentro del universo ficticio.

Además, Jenkins (2015) enfatiza que el placer del conocimiento no solo radica en la adquisición de datos individuales, sino en la posibilidad de compartirlos con otros. En el fandom de *Star Wars*, esto se traduce en una cultura de intercambio de información, donde los seguidores colaboran constantemente en la construcción y difusión del canon. La búsqueda de coherencia y precisión dentro del universo narrativo no es un esfuerzo individual, sino una actividad colectiva, en la que los fans unen sus conocimientos para reconstruir, explicar y debatir cada aspecto de la saga.

Un ejemplo claro, es el de *Wookieepedia*, una plataforma creada por fanáticos con el propósito de documentar el universo de *Star Wars* con un nivel de detalle que supera incluso a fuentes oficiales. Su estructura y funcionamiento están inspirados en Wikipedia, pero con una libertad editorial que permite profundizar la información de un mundo ficticio con un nivel de exhaustividad que difícilmente podría encontrarse en una enciclopedia tradicional.

De acuerdo con la propia página, *Wookieepedia* fue fundada en 2004 por Steven Greenwood y Chad Barbry, dos fanáticos editores de Wikipedia continuamente agregaban información de la franquicia a Wikipedia, hasta que sintieron que este soporte era insuficiente para vastedad y profundidad del universo de *Star Wars*. Así que se propusieron a la creación de una wiki dedicada exclusivamente a la saga. Desde su creación, *Wookieepedia* ha crecido de

manera exponencial, convirtiéndose en una de las wikis más grandes de Internet, alcanzando los 190,000 artículos en abril de 2024 ("Wookieepedia", 2025).

Siguiendo el modelo de *Wookieepedia*, la comunidad hispanohablante creó en enero de 2006 *Star Wars Wiki en Español*, con el objetivo de convertirse en la mayor fuente de información sobre la franquicia en español ("Star Wars Wiki en español", 2023). La plataforma se basa principalmente en la traducción de artículos de *Wookieepedia*, además de desarrollar contenido original para la comunidad hispana. Su crecimiento ha permitido que el conocimiento enciclopédico de la saga sea accesible a una audiencia más amplia.

Ambas páginas, fueron creadas a través de la plataforma anteriormente conocida como *Wikia*. Un servicio de alojamiento que permite a los usuarios crear sus propias enciclopedias virtuales de manera gratuita, lo que ha sido sumamente aprovechado por la cultura de fans, que se dispuso a crear sitios enteros para sus respectivas franquicias. El uso continuo de los cultistas motivó que la marca cambiara su nombre a Fandom, demostrando lo importante que es para los fans de todos los tipos, estas enciclopedias que recopilen información de aquello a lo que rinden culto.


El conocimiento sobre *Star Wars* no solo se conserva y comparte en bases de datos como *Wookieepedia*, también circula de manera activa en redes sociales. De una manera menos organizada pero más orgánica, los cultistas participan constantemente en debates sobre la franquicia. Es bastante común encontrar en plataformas como Twitter, Reddit y Facebook, a los fans planteando preguntas que varían desde lo trivial —como la existencia de baños en el

universo de *Star Wars*— hasta interrogantes más complejos sobre agujeros de guion y conexiones narrativas, en espera de que otros más letrados en puedan saciar su curiosidad.

De esta forma, en redes sociales se generan discusiones en las que los seguidores con conocimiento profundo aportan respuestas basadas en libros, cómics y declaraciones oficiales. Este intercambio de información es clave en la construcción de la comunidad de *Star Wars*. Los cultistas no solo consumen contenido, sino que también participan en la construcción colectiva y difusión del conocimiento adquirido. Y la importancia que otorgan a la continuidad y la coherencia narrativa se refleja en estos debates, donde cualquier contradicción en el canon puede generar intensas discusiones dentro del fandom.

Luis Herrera
20 de mayo de 2024 · 🌐

Me surgió una duda con todo del proyecto nigromante, toda la galaxia sabia que palpatine era un lord sith ? O solo lo sabían cierta gente alrededor de toda la galaxia ?



18 Me gusta · 21 Comentarios · Enviar

Más relevantes ▾

Carlitos Maidana
Muy pocos. En la novela Lores del Sith queda muy claro que, ante la vista de civiles o del propio ejercito imperial, Palpatine no usaba la Fuerza y lo dejaba a Vader para eso: él se seguía mostrando como el emperador
42 sem Me gusta Responder

Roberto Manuel
Muy pocos lo sabían todos creían que vader era el último
42 sem Me gusta Responder

Eduard Salcedo
Eso ya lo habían contestado creo en un vídeo de la Sombra del Imperio, solo Vader y pocos altos rangos del ejército sabían que Sidious era un Lord Sith, para la población civil era un político que fue casi asesinado por los Jedi.
42 sem Me gusta Responder Editado

Zurisdai AC
Sombra del Imperio tiene un video de eso y según recuerdo podrías contarlos con una sola mano. En alguna ocasión quedó varado en algún planeta con su escolta y un monstruo enorme los atacó, y él mato al monstruo con la fuerza solo por diversión, su esc... Ver más
42 sem Me gusta Responder

Mario Alvarez
Yo creo que a poca gente de la galaxia conocía mucho al emperador. Posiblemente como en cuestiones actuales la gran mayoría de la gente vivía en su onda. Y si te fijas aun los grandes militares del imperio no tenían gran conocimiento ("ancient religion")
42 sem Me gusta Responder

Publicación 18 - Publicado en Masters de Star Wars La Sombra del Imperio el 20 de Mayo del 2024. Disponible en:
<https://www.facebook.com/photo/?fbid=26384177381181032&set=gm.1491469848474320&idorvanity=2896846853195>
15 (Acceso el 17 de mayo del 2025)

Otro fenómeno notable dentro de la historiografía fan es la creación de contenido audiovisual en plataformas como YouTube o TikTok, donde diversos fans carismáticos han construido su popularidad en torno a la explicación y análisis del canon de *Star Wars*. Es común encontrar documentales hechos por fans que abordan la historia de personajes, eventos y facciones dentro del universo narrativo.

Estos videos -como se muestra en la *Publicación 19*- funcionan como verdaderas enciclopedias audiovisuales, con explicaciones detalladas sobre temas como la historia de Mandalore, la ascensión de los Sith, el código *Jedi* o la evolución de los clones dentro del canon; con la misma rigurosidad que se aplicaría a hechos históricos verídicos.



Publicación 19- Captura de pantalla de La Historia completa de las Películas - La Política: Auge y Caída Del Imperio Galactico - Star Wars, 24 de marzo del 2025. Disponible en: <https://youtu.be/3zi8HuqBjs?si=Evu-r77BVDutT3Fd> (Acceso el 6 de abril del 2025)

El éxito de este tipo de contenido demuestra que los seguidores no solo están interesados en disfrutar las historias de *Star Wars*, sino en comprender su mitología en profundidad, al punto de generar contenido especializado que funciona como material de referencia para otros fans.

Este esfuerzo de los seguidores por documentarse y preservar el canon de *Star Wars* a través de wikis, redes sociales y videos en YouTube refleja la importancia que otorgan a al canon de este mundo transmediático. Lucasfilm también ha identificado esta fascinación por la historiografía de la franquicia y ha encontrado una manera de capitalizarla.

La compañía ha aprovechado esta obsesión por la continuidad para comercializar productos oficiales que funcionan como herramientas de consulta, pero también como objetos de culto.

No son novelas tradicionales, sino guías visuales, enciclopedias y libros de referencia. No presentan una trama lineal, ni personajes en conflicto, ni estructuras clásicas de tres actos. Su objetivo no es narrar una historia, sino ampliar los márgenes del universo ficticio, dotarlo de profundidad y verosimilitud a través de detalles minuciosos que enriquecen el trasfondo.

Esta expansión del universo narrativo se vuelve, para muchos fans, una experiencia valiosa en sí misma, independientemente de que haya o no un héroe enfrentando al mal. Un ejemplo notable es *Star Wars: The Rise and Fall of the Galactic Empire*, publicado en 2024 y escrito por el historiador Chris Kempshall. Inspirado en *The Rise and Fall of the Third Reich* (1960) de William L. Shirer, el libro simula ser un texto académico escrito por un académico de la Nueva República, ofreciendo una crónica diegética del Imperio Galáctico. Este tipo de publicaciones refuerzan la ilusión de realidad del universo ficticio, al adoptar formatos propios de la historiografía del mundo real. Además, representan una estrategia comercial eficaz: al tratarse de un mundo en constante expansión, Lucasfilm puede publicar nuevas

ediciones y guías actualizadas cada cierto tiempo, asegurando así una demanda constante por parte de los seguidores más devotos.

Esta dinámica alimenta una cultura de debate y análisis que es fundamental para la identidad del fandom, convirtiendo a los aficionados en verdaderos historiadores del canon, dedicados a desentrañar las complejidades de un universo en constante expansión. La franquicia ha llegado a un punto donde poco importa la experiencia que uno pueda obtener al consumir el contenido de la franquicia, sino los conocimientos que se obtienen sobre el canon ganan relevancia. Se deja de valorar a los productos por su valor de entretenimiento o artístico y solo se les mira por como suman y expanden lo sagrado.

4.2 Descanonización e iconoclasia

Cuando un producto de una franquicia es descanonizado, significa que deja de ser considerado parte de la historia oficial. No desaparece físicamente, sigue existiendo e incluso, puede seguir en venta, leído, visto o jugado; pero pierde su estatus de autenticidad dentro del universo de la saga. El material aún existe, pero deja de ser referencia válida dentro de la narrativa aceptada.

En el caso de *Star Wars*, esto ocurrió en 2014, cuando Disney compró Lucasfilm y anunció que todo el *Universo Expandido* —compuesto por novelas, cómics y videojuegos que habían construido la historia más allá de las películas— dejaría de ser parte del canon. En su lugar, solo las películas, series animadas y el nuevo contenido que produjera Disney serían considerados canónicos.

Esta decisión es probablemente la más controversial en la historia del fandom, a más de diez años del suceso, es común encontrar críticas y comentarios en redes sociales al respecto, como se muestra en el Meme 10, donde se busca ridiculizar a aquellos que añoran la canonicidad del Universo Expandido.



Meme 10 – Publicado en *Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II*, el 14 de marzo del 2024. Acceso: el 29 de marzo del 2025. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1CXMN6COWA/>

Y es que hay que entender que durante años, los cultistas no solo habían consumido y explorado estas historias, sino que también habían invertido tiempo y dinero en coleccionar libros, cómics y otros materiales. El hecho de que estos relatos fueran relegados a la categoría de *Leyendas* de un día para otro, no solo alteró la continuidad de la franquicia, sino que también significó la pérdida de su estatus sagrado dentro del canon oficial, redefiniendo qué relatos eran considerados ‘reales’ dentro del universo de *Star Wars*.

De esta forma, las productoras no solo administran el canon, sino que también ejercen el control sobre el significado y la legitimidad de los relatos. Su capacidad para determinar qué historias son canónicas, refuerza su dominación simbólica sobre la mitología de la franquicia y el fandom, redefiniendo constantemente qué elementos forman parte de la continuidad y cuáles deben ser olvidados.

Aunque el término 'iconoclasia' se ha utilizado tradicionalmente para referirse a la agresión contra imágenes religiosas, su significado se extiende a la destrucción de cualquier símbolo por razones ideológicas, políticas, doctrinales o simbólicas. En este sentido, la descanonización del *Universo Expandido* en *Star Wars* puede entenderse como un acto de iconoclasia, en el que ciertas historias, aunque siguen existiendo materialmente, pierden su estatus dentro de la continuidad oficial.

De acuerdo con Darío Gamboni en su libro *La destrucción del arte: Iconoclasia y vandalismo desde la Revolución Francesa* (2014), la iconoclasia no busca solo la eliminación física de una obra, sino la destrucción de su significado. Es decir, lo que se ataca no es el artefacto en sí mismo, sino lo que representa para una comunidad o para una ideología determinada. Por ello, los actos iconoclastas no necesariamente destruyen por completo la imagen o el objeto en cuestión, sino que pueden implicar modificaciones parciales o recontextualizaciones, en este caso, la simple declaración de que dicho objeto ha perdido su valor simbólico.

La descanonización en *Star Wars* funciona de manera similar: aunque las historias del *Universo Expandido* siguen existiendo y algunas aún pueden adquirirse de manera legal en

tiendas, su significado dentro del fandom ha sido alterado. Ya no son textos “sagrados” ni de referencia oficial; han sido relegados a un estatus de ficción secundaria, sin impacto en la continuidad real de la franquicia.

Pero la iconoclasia no se trata solo de destrucción; también es un acto de imposición de poder. El historiador del arte Martin Warnke, citado por Darío Gamboni (2014), distingue entre dos tipos de iconoclasia según quién la ejerce:

1. **La iconoclasia “desde abajo”**, cuando grupos oprimidos destruyen símbolos del poder en un acto de resistencia (como la caída de estatuas de dictadores).
2. **La iconoclasia “desde arriba”**, cuando las élites eliminan símbolos previos para imponer su propia narrativa. Este tipo de iconoclasia suele estar acompañado de la sustitución de viejos símbolos por nuevos, reafirmando la autoridad de quienes la ejercen.

Las descanonizaciones en la cultura de fans encajan en esta segunda categoría. Por ejemplo, del Universo Expandido de *Star Wars* no solo se eliminó su estatus canónico, sino que fue reemplazado por nuevas historias dentro de la continuidad oficial. No fue una simple limpieza del terreno, sino una reestructuración del relato, donde Disney impone su propia visión de lo que debería ser *Star Wars* y qué elementos de la franquicia son válidos dentro de su visión.

Más allá del cambio narrativo, esta iconoclasia simbólica también comunicó un mensaje al fandom. Gamboni (2014) argumenta que la destrucción de símbolos no es solo un acto de eliminación, sino un medio de comunicación en sí mismo. En este sentido, la descanonización del *Universo Expandido* no es solo una decisión editorial, sino también un acto de reafirmación de poder. Más allá de facilitar la creación de nuevas historias, la eliminación del canon previo comunicó un mensaje claro al fandom: la franquicia estaba bajo una nueva administración y su mitología sería reconstruida de acuerdo con una nueva visión.

4.4 Tipos de descanonización

No todas las descanonizaciones ocurren de la misma manera. Algunas son explícitas y tajantes, declaradas por la productora de manera oficial; otras son sutiles y progresivas, ocurriendo a través de contradicciones dentro del propio material nuevo.

Esta diferencia puede entenderse mejor a través del análisis de Darío Gamboni (2014) sobre la destrucción del arte. El autor distingue entre dañar una obra y destruirla completamente. En algunos casos, una imagen o un objeto son dañados, pero no eliminados, para exponer su degradación y evidenciar su pérdida de estatus. En otros, la imagen es destruida con la intención de erradicar por completo su significado y toda relación con su contexto original.

Se puede aplicar esta distinción a los procesos de descanonización en la cultura de fans:

- La descanonización por decreto equivale a una destrucción total, ya que borra el estatus de un contenido dentro del universo narrativo de manera oficial y definitiva.

- La descanonización de facto es un daño progresivo, donde el contenido sigue existiendo pero su legitimidad se degrada con el tiempo a medida que es contradicho o ignorado.

Ambas formas de descanonización modifican la sacralidad de los productos, pero lo hacen a ritmos diferentes y con consecuencias distintas.

4.4.1 La descanonización por decreto

Este tipo de descanonización ocurre cuando la productora anuncia explícitamente que ciertos materiales dejan de ser parte de la continuidad oficial. Es una acción deliberada que impone una nueva narrativa sin ambigüedades, eliminando de manera frontal la validez del material previo.

El ejemplo más emblemático en *Star Wars*, es el ocurrido en 2014 como ya se mencionó con anterioridad, cuando Disney adquirió Lucasfilm y anunció que todo el Universo Expandido —compuesto por novelas, cómics y videojuegos que habían construido historias más allá de las películas— dejaría de ser parte del canon. En su lugar, se creó la categoría de *Star Wars Legends*, designando a estas obras como historias alternativas sin impacto en la continuidad oficial.

Desde la perspectiva de Gamboni (2014), esta acción se asemeja a la destrucción total de un símbolo: el contenido no desaparece físicamente, pero su significado dentro del canon es erradicado. A partir del decreto de Disney, los libros y cómics del Universo Expandido

pasaron de ser referencias legítimas dentro del universo de *Star Wars* a ser meros relatos apócrifos, como lo evidencia su nueva etiqueta de *Leyendas*.

Sin embargo, para muchos seguidores, la descanonización oficial no es efectiva hasta que se convierte en descanonización de facto. Es decir, mientras no haya un nuevo material que contradiga o reemplace activamente el contenido antiguo, el fandom sigue reconociéndolo como parte de la mitología. Este fenómeno refuerza la idea de que la autoridad sobre el canon no solo reside en la productora, sino también en los seguidores que lo interpretan y lo preservan, como se explora más adelante en la sección *Headcanon: creer es resistir*.

4.4.2 La descanonización de facto

A diferencia de la descanonización oficial, la descanonización de facto ocurre sin que haya un anuncio explícito por parte de la productora. En estos casos, un nuevo producto contradice un material previo, haciéndolo obsoleto o relegándolo a un estatus ambiguo dentro del canon.

Este proceso es más frecuente y, a menudo, más frustrante para los fans, ya que la contradicción se da de manera silenciosa y progresiva. En muchos casos, la descanonización de facto se manifiesta a través del fenómeno conocido como *retcon* (*retroactive continuity*), donde se reescriben elementos de la historia sin que el material original sea eliminado explícitamente.

Siguiendo la lógica de Gamboni (2014), la descanonización de facto equivale a un daño en la obra, no a su destrucción total. El material sigue existiendo y aún es reconocido por algunos

seguidores, pero su legitimidad se ve comprometida a medida que es ignorado o contradicho en nuevas producciones.

La descanonización de facto es particularmente problemática porque no es inmediata, sino progresiva. Un libro o cómic puede ser considerado canon hasta que, de repente, una nueva serie o película lo contradice sin previo aviso. Esto crea una sensación de inseguridad narrativa dentro del fandom, ya que nada parece estar completamente a salvo dentro del canon, incluso si no ha sido descanonizado oficialmente.

4.2.3 Dave Filoni y la Descanonización de los Medios Escritos

Uno de los casos más notorios de descanonización de facto en *Star Wars* se encuentra en el trabajo de Dave Filoni, quien ha adquirido un papel central en la franquicia en los últimos años. Inicialmente reconocido por su labor en la serie animada *The Clone Wars* (2009), Filoni fue ganando prestigio dentro de Lucasfilm, dirigiendo posteriormente *Rebels* (2014), *The Mandalorian* (2019) y *Ahsoka* (2023), hasta ser nombrado *Chief Creative Officer* en noviembre de 2023.

Si bien muchos seguidores lo consideran el heredero creativo de George Lucas, su manejo del canon ha generado controversia debido a su tendencia a modificar, ignorar o contradecir materiales previamente establecidos en los medios escritos de *Star Wars*. Esta práctica ha llevado a que una parte del fandom lo perciba como una figura que prioriza los productos audiovisuales que él dirige sobre novelas y cómics previamente considerados canónicos.

4.2.3.1 Casos de Descanonización de Facto en Obras de Filoni

La descanonización de facto en las producciones de Dave Filoni se ha manifestado en distintos casos, principalmente en la reescritura de eventos previamente establecidos en libros y cómics. Algunos ejemplos notorios son:

Los cambios en la historia de Ahsoka Tano

Tras la cancelación de la serie *The Clone Wars* en 2013, la historia de Ahsoka Tano —una de las protagonistas más queridas de la serie— quedó inconclusa. Para dar continuidad a su arco narrativo, Lucasfilm publicó en 2016 la novela *Ahsoka*, escrita por E. K. Johnston. Esta obra, basada en los borradores de episodios no producidos tras la cancelación, buscaba llenar el vacío argumental y ofrecer una versión oficial de los eventos posteriores en la vida del personaje. Sin embargo, en 2020 se estrenó una séptima y última temporada de *The Clone Wars*, esta vez finalizada bajo la supervisión directa de Dave Filoni, quien fue el principal responsable creativo de la serie animada y co-creador del personaje junto a George Lucas.

Esta nueva temporada modificó o contradujo directamente varios elementos narrativos presentados en la novela, alterando aspectos clave de la historia. Posteriormente, la serie animada *Tales of the Jedi* (2022), también dirigida por Filoni, reescribió de nuevo el origen de Ahsoka, desautorizando aún más la versión previamente establecida por el libro. Este caso ilustra cómo incluso dentro de las producciones oficiales, el canon puede ser inestable y sujeto a reinterpretación por parte de sus propios creadores, revelando las tensiones entre diferentes formas de “oficialidad” dentro de una franquicia transmedia.

La reescritura del pasado de Kanan Jarrus

El personaje de Kanan Jarrus, creado por Dave Filoni para la serie *Star Wars Rebels* (2014–2018), tuvo inicialmente su historia de origen desarrollada en el cómic *Star Wars: Kanan – The Last Padawan* (2015), donde se narraba cómo sobrevivió a la Orden 66. Sin embargo, en la serie animada *The Bad Batch* (2021), también dirigida por Filoni, se reescribió este evento, alterando la historia previamente presentada en el cómic. Aunque la historieta nunca fue descanonizada de manera oficial, la nueva versión ofrecida por la serie animada introdujo inconsistencias que dejaron al cómic en un estado ambiguo dentro del canon. Como resultado, muchos fans consideran que ha quedado obsoleto o “invalido”, lo que refleja las tensiones internas del canon oficial en un universo transmedia en constante expansión y reconfiguración.

Thrawn y la incertidumbre sobre sus novelas

El personaje de Thrawn, gran almirante de la flota imperial reconocido por inteligencia y temperamento se convirtió en uno de los villanos más icónicos del Universo Expandido tras su aparición en la trilogía de novelas *The Thrawn Trilogy: Heir to the Empire* (1991–1993), escritas por Timothy Zahn, las cuales continuaban la historia de la franquicia luego del *Episodio VI*. Su popularidad fue tal que, tras la descanonización del Universo Expandido por parte de Disney en 2014, Lucasfilm llamó al mismo autor para reintroducirlo en el nuevo canon oficial a través de una nueva trilogía *Star Wars: Thrawn* (2017-2019). Esta nueva saga presentó una versión del personaje ahora adaptada a la nueva cronología de Disney. Sin

embargo, en la serie *Ahsoka* (2023), Thrawn afirma no conocer a Ahsoka Tano, lo que contradice directamente eventos narrados en las novelas, donde su existencia y relevancia ya le eran conocidas. Esta inconsistencia ha generado confusión y debate dentro del fandom, con algunos seguidores preguntándose si las novelas de Thrawn siguen siendo canónicas o si serán eventualmente reemplazadas por nuevas versiones adaptadas a las necesidades narrativas de las producciones audiovisuales.

La resurrección de Asajj Ventress en *The Bad Batch*

En la novela *Dark Disciple* (2015), escrita por Christie Golden y basada en guiones no producidos de la serie animada *The Clone Wars* (2009), se narra la muerte de Asajj Ventress. Sin embargo, en *The Bad Batch* (2024), Filoni trajo de vuelta al personaje sin explicación alguna, generando dudas sobre si los eventos de la novela siguen siendo parte del canon.

A medida que la influencia de Filoni ha crecido dentro de Lucasfilm, también lo ha hecho la percepción de que su manejo del canon privilegia el contenido audiovisual sobre el material escrito. Este fenómeno ha generado críticas dentro del fandom, manifestadas a través de debates en redes sociales y la proliferación de memes que ironizan sobre su rol como "descanonizador".

En la comunidad digital, se pueden encontrar diversas representaciones humorísticas de Filoni como un agente de la descanonización.



Confederación de memes independientes galactica

30 de agosto de 2024 · 🌐

Las novelas han sido barridas

~Conde Estrada



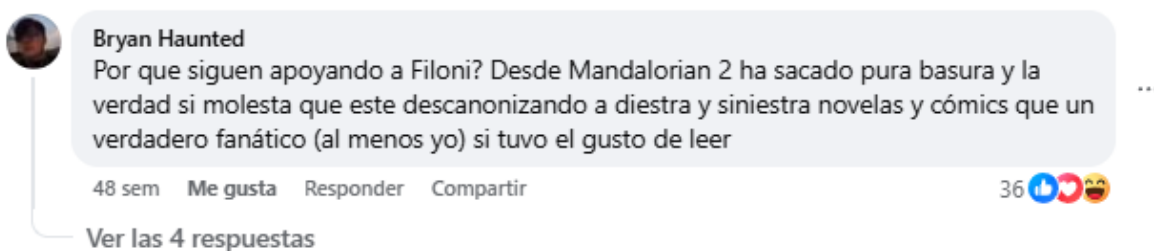
👍 1,1 mil

86 comentarios 137 veces compartido

Meme 11 – Publicado por Confederación de memes independientes galáctica el 30 de agosto del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/18hr4v1aL2/> (Acceso el 25 de marzo del 2024)

Un meme basado en la caricatura *Phineas y Ferb* (2007) donde se representa a Filoni con su icónico sombrero y se le adjudica el sobrenombre de “Filoni el Descanonizador”, como un personaje cuyo propósito es borrar la continuidad de *Star Wars*.

Más allá del humor, estos memes reflejan el descontento de un sector del fandom que percibe la falta de coherencia en la continuidad como un problema grave. Esto se evidencia en comentarios como el de un usuario en Facebook, quien expresó: "¿Por qué siguen apoyando a Filoni? Desde *The Mandalorian 2* ha sacado pura basura y la verdad sí molesta que esté descanonizando a diestra y siniestra novelas y cómics que un verdadero fanático (al menos yo) sí tuvo el gusto de leer."



Comentario 1- Tomado de Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II, posteo el 4 de mayo del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1K3Mocgp5A/> (Acceso: 1 de abril del 2025)

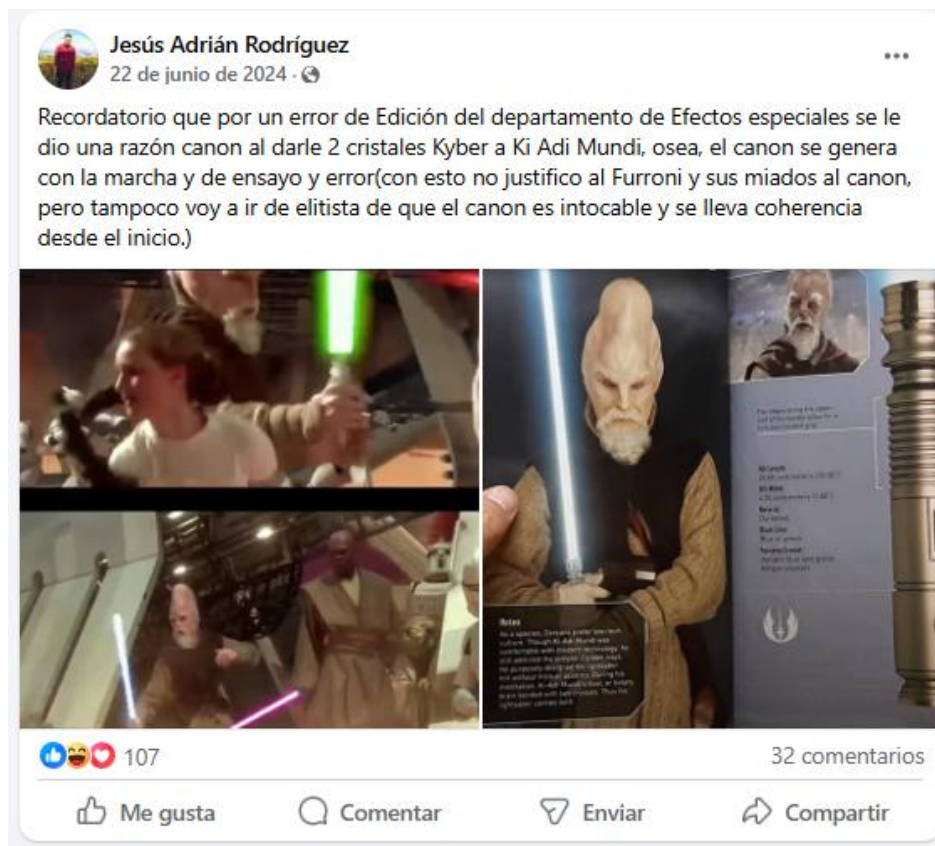
En uno de sus vídeos, el fan carismático Jeshua Revan, al comentar sobre los cambios en la historia de Kanan Jarrus, mencionó: "El cambio se plantea bien [...] pero sí me duele bastante que las obras [los medios escritos] no se respeten como tal." (2021)

Estas reacciones reflejan que la descanonización de facto no solo es un cambio en la continuidad, sino un conflicto de poder dentro del fandom, donde la comunidad percibe que su conocimiento y apego al canon escrito es constantemente invalidado por las decisiones de los creadores.

No obstante, no todos los seguidores de *Star Wars* perciben los cambios en el canon como una transgresión o una pérdida. Para algunos, el canon es una construcción en constante evolución, que se adapta a las necesidades del momento y responde a la expansión de la franquicia.

Un usuario en redes sociales expresó esta postura al señalar que:

"Recordatorio de que, por un error de edición del departamento de efectos especiales, se le dio una razón canónica a que Ki-Adi-Mundi tuviera dos cristales Kyber. O sea, el canon se genera sobre la marcha y por ensayo y error (con esto no justifico a Filoni y sus cambios al canon, pero tampoco voy a ir de elitista diciendo que el canon es intocable y coherente desde el inicio)."



Publicación 20 – Publicada en Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II, el 22 de junio del 2024.
Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1APi8MuBnp/>
(Acceso: 27 de febrero del 2025)

Este comentario sugiere que la percepción del canon como una estructura fija y coherente desde sus inicios es más bien una construcción de ciertos sectores del fandom. Desde esta perspectiva, la descanonización de facto no representaría en todo momento y para todos los cultistas, una violación a la continuidad, sino una adaptación natural de una franquicia en crecimiento.

Bajo estos conceptos, podemos entender lo importante y transgresor que es la descanonización en *Star Wars*, un acto de iconoclasia simbólica, en el que ciertos contenidos

dejan de ser reconocidos como parte de la mitología oficial, no porque desaparezcan físicamente, sino porque han sido eliminados dentro del universo narrativo. En este sentido, la descanonización no solo borra historias, sino que también redefine la relación de los fans con la franquicia, obligándolos a aceptar las nuevas narrativas impuestas por Disney o a resistirse a ellas.

4.3 Cambios al canon

No toda modificación al canon supone una destrucción del contenido. Existen otras formas de alteración que, aunque no eliminen formalmente alguna parte de la mitología fan, pueden ser percibidas por los cultistas como transgresiones simbólicas que afectan la coherencia y la identidad del universo narrativo.

Retomando a Klastруп y Tosca (2004), los mundos transmedia deben mantener ciertos estándares de identidad para garantizar que las diferentes partes preserven no solo su unidad sino su coherencia. Es decir, estas franquicias, al componerse de múltiples obras y productos en múltiples plataformas deben contar con características específicas que impidan la confusión de sus partes y posibiliten la fácil identificación de su todo. En otras palabras, un cómic de *Star Wars* debe tener “algo” que lo diferencie de un comic de *Marvel*, más allá del título en la portada. Para ello, proponen tres categorías fundamentales que deben mantenerse estables en todas las representaciones de un universo transmedia:

- **Mythos**: la narrativa central y el conjunto de eventos fundacionales del mundo.
- **Thopos**: el espacio, geografía y elementos visuales característicos del universo.
- **Ethos**: el sistema de valores, reglas morales y principios que rigen a los personajes y las sociedades dentro del mundo narrativo.

Uno de los *mythos* más importantes en *Star Wars* es, sin duda, la profecía del Elegido. A lo largo de las seis primeras películas de la saga, se construye la historia de Anakin Skywalker como el Elegido destinado a traer equilibrio a la Fuerza. Este relato mesiánico se fundamenta en un elemento clave presentado en *Episodio I: La Amenaza Fantasma (1999)*, donde se revela que Anakin nació de una inmaculada concepción, sin padre. Toda la estructura mítica de la saga se apoya en este momento fundacional: el nacimiento excepcional de Anakin y su destino trágico y redentor.

Sin embargo, en 2024, la serie *The Acolyte* introdujo uno de los cambios más controvertidos dentro del canon reciente. La trama presentó a dos gemelas concebidas por la Fuerza, replicando el concepto de la inmaculada concepción que hasta entonces había sido exclusivo de Anakin. Si bien este no es un acto de descanonización directa —no contradice eventos previos—, sí representa una modificación significativa en la mitología central de la saga, despojando a Anakin de su singularidad como figura mesiánica.

Este cambio presentado en una serie que por sí misma ya era polémica —como ya se mencionó en capítulos anteriores— generó una fuerte división dentro del fandom. Para muchos seguidores, la singularidad del Elegido es un pilar del *mythos* de *Star Wars*, y cualquier intento de replicar o diluir ese elemento es percibido como una blasfemia simbólica.

La reacción en redes sociales no se limitó a la indignación. Por ejemplo, la cuenta de *La Guardia del Templo* (conocido fan carismático de *Star Wars*) publicó un extenso hilo donde citaba pasajes de novelas y enciclopedias oficiales para argumentar que la inclusión de las gemelas iba en contra del *mythos* establecido.



Publicación 21 - Publicado por @Guardia_Templo en X (Antes Twitter) el 15 de junio del 2024. Disponible en: https://x.com/Guardia_Templo/status/1801950389538836555 (Acceso: 10 de marzo del 2025)

Por otro lado, algunos usuarios respondieron irónicamente a este purismo, como se observa en un post de Facebook donde, no solo se pone a discusión la postura sino también al emisor, al compartir las declaraciones de *La Guardia del Templo*, un fan lo llama "el experto" de forma sarcástica, generando un hilo de comentarios que relativizaban la gravedad del asunto.

Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II
 Ronald Justiniano · 15 de junio de 2024 · 🌐

Hola que tal mis panas, Para la gente que intenta justificar los guionazos de The Acolyte porque lo dice un libro random de star wars 🤔🤔🤔, aquí la respuesta del experto en star wars 🤔🤔🤔

que haya hecho el post, porque me ha motivado a investigar al respecto.

Y he encontrado varias cosas curiosas:

- Maestro Ciego #Kimetsu #Th...** · 4h
 La discusión sobre el tema de las lesbianas teniendo hijos se acaba aquí. En 2018 se publicó un libro canónico titulado "SW: El Lado Oscuro", en él se especifica que las Brujas de Dathomir ...
- Es extraño, porque el público objetivo de todo lo de Star Wars suele ser el de habla inglesa... lo que me hace sospechar que no hay información muy relevante o que no es muy fiable
- La Guardia del Templo** @GU... · 2h
 2- En general, los libros de referencia cuentan como fuente terciaria. Y esto es así porque son enciclopedias que resumen otras fuentes, y quedan desactualizadas con el tiempo cuando sale nueva información (por ejemplo, este dice que Ventress murió... y ya sabemos que no)
- original. Las Hermanas de la Noche tienen magia y tecnología. Eso es suficiente para reproducirse?
- Tricia Barr just he... · 25 dic 18
 En respuesta a @gormanjeil
 Extrapolating from source material. Nightstewers have magic and tech. That is sufficient to reproduce.
- La Guardia del Templo** @GU... · 2h
 4- La palabra extrapolar significa: "aplicar a un ámbito determinado"

117 Me gusta · 112 Comentar · 119 Enviar · 12K Compartir

131 comentarios · 8 veces compartido

Me gusta Comentar Enviar Compartir

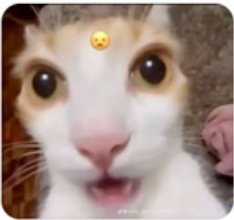
Más relevantes ▾

Maik
 El incel del templo, el único con tanto tiempo libre para preocuparse por m4m4das
 39 sem Me gusta Responder Compartir 54 🗨️👍👎

Enrique RM
 Ok, ¿y lo que dice Palpatine en la película (no un libro) de que Plagueis creaba vida a partir de las midiclorias manipulándolas con la fuerza?
 39 sem Me gusta Responder Compartir 16 🗨️

Ver las 10 respuestas

Roberto Pineda Sánchez
 Vivimos en tiempos bien extraños. Los que ven y hacen la serie no les importa lo más mínimo el canon, así que hacen lo que les dé la gana sin preocupaciones. Mientras que los fans de la franquicia andan como locos de arriba a abajo buscando cualquier pedazo de texto o imagen que pueda justificar o refutar las mmdas que pasan en la serie.



39 sem Me gusta Responder Compartir 🗨️

Publicación 22- Publicado en el grupo de Facebook, "Shitposting de una galaxia muy muy lejana: Episodio II" el 15 de junio del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1BvhxQDZiy/> (Acceso: 10 de marzo del 2025)

Otros carismáticos como Jeshua Revan defendieron la decisión narrativa, señalando que no contradecía la profecía, sino que aportaba nuevas capas interpretativas al canon.



*Publicación 23- Publicado por @Jeshua_Revan en X (Antes Twitter) el 12 de junio del 2024.
Disponible en: https://x.com/Jeshua_Revan/status/1800961012582973763 (Acceso: 10 de marzo del 2025)*

Otros cultistas, utilizaron memes como formas alternativas y más sutiles de unirse a la conversación. En este caso, un fan utilizó una plantilla de *Bob Esponja*, donde relaciona al personaje de Patricio (reconocido por su actitud torpe y estúpida) con las críticas a la serie.



Publicación 24- Publicado en el grupo de Facebook, "Star Wars Universal. Seguidores del Canon" el 15 de junio del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/19jKfipfvG/> (Acceso: 10 de marzo del 2025)

La controversia que desató *The Acolyte* (2024) demuestra que, más allá de las descanonizaciones, los choques de visión entre la productora y la comunidad de seguidores también son objeto de conflicto. Para los cultistas, no solo se protege el contenido, sino la estructura simbólica y la coherencia interna que sustentan el universo narrativo.

Y si bien todos los productos culturales deben, idealmente, tener la capacidad de evolucionar y desarrollar nuevas ideas, experimentar con elementos centrales del *mythos* sin medir las consecuencias puede resultar contraproducente. En este caso, la percepción dominante dentro del fandom fue que Lucasfilm jugó con algo con lo que no se tenía que jugar, al alterar un símbolo tan delicado como la profecía del Elegido. La controversia demuestra una desconexión entre la visión creativa del estudio y las expectativas de una base importante del fandom.

Este episodio demuestra que las modificaciones al canon, aunque no impliquen descanonización formal, pueden ser igualmente disruptivas. Para los cultistas, no solo se protege el contenido, sino la estructura simbólica que da coherencia y sentido al universo

narrativo. En el terreno del fandom, alterar uno de los mitos fundacionales de *Star Wars* sin el suficiente cuidado es visto no solo como un riesgo narrativo, sino como una afrenta a la identidad colectiva de la comunidad.

4.3.1 Los presuntos responsables: ¿quién controla el canon?

El nombre de Kathleen Kennedy ya era conocido en la industria del entretenimiento mucho antes de ser elegida por el propio George Lucas como su sucesora en la presidencia de Lucasfilm tras la venta a Disney. Su trayectoria se remonta a décadas como productora ejecutiva de películas fundamentales para la cultura popular, como *Jurassic Park* (1993) y *Volver al Futuro* (1985), entre muchas otras, convirtiéndola en una de las productoras más exitosas de Hollywood.

Sin embargo, a más de diez años de su gestión al frente de Lucasfilm, su nombre es objeto de intensos debates y polémicas dentro del fandom de *Star Wars*. Como cabeza visible del estudio, muchos cultistas la responsabilizan directamente de las decisiones más impopulares y de lo que consideran errores estratégicos en la administración de la franquicia.

Para entender este fenómeno, es necesario analizar cómo ha cambiado la percepción pública del productor ejecutivo en los últimos años, especialmente a partir del papel que ha desempeñado Kevin Feige en Marvel Studios. En un contexto donde los directores y guionistas cambian de proyecto en proyecto, la única constante en el Universo Cinematográfico de Marvel (otra franquicia cultista producida por Disney) ha sido Feige, quien ha dejado de ser visto como un simple gestor de recursos para convertirse en un arquitecto creativo, un *showrunner*¹¹ que diseña y coordina un universo transmedia cohesionado. Según Leslie (2021), Feige ha inventado su propio rol dentro de Hollywood: el *worldrunner*, una figura que combina la capacidad ejecutiva con la sensibilidad narrativa de un cuentacuentos. Este cambio de paradigma ha influido fuertemente en las expectativas de los fans hacia otros universos narrativos. Feige es percibido como un fan que se hizo

¹¹ Persona encargada de dirigir y controlar la producción de una serie de televisión, es quien toma todas las decisiones creativas sobre hacia donde llevar la historia.

ejecutivo, un líder que, gracias a su profundo conocimiento del material y cercanía con el fandom, se ha erigido como el verdadero cerebro creativo detrás del éxito de Marvel.

Por contraste, Kathleen Kennedy no ha logrado construir esa misma imagen. Mientras que Feige es visto como un fan convertido en productor, Kennedy es percibida por amplios sectores del fandom como una figura distante, más asociada a decisiones corporativas que a la pasión por los relatos. Esta percepción se agrava en un entorno donde las películas y series de *Star Wars* han sido señaladas por cambios abruptos de visión, despidos de directores (como ocurrió en *Rogue One* (2016) o *Solo* (2018)) y una falta de continuidad narrativa que, a ojos de los fans, solo puede ser atribuida a la falta de liderazgo.

Así, para una parte significativa del fandom, Kathleen Kennedy es la principal responsable de todas las decisiones impopulares de Lucasfilm (y aunque también de los aciertos, estos reciben menos visibilidad). Esta percepción ha trascendido lo racional y se ha transformado en un fenómeno cultural dentro y fuera del fandom. En 2023, el programa televisivo *South Park*, conocido por su humor ácido y satírico, parodió a Kennedy como una figura autoritaria obsesionada con imponer diversidad en las producciones a expensas de la calidad narrativa, ordenando explícitamente que las historias fueran intencionalmente aburridas.

En redes sociales, cada vez que se menciona su nombre, se desatan acalorados debates. La renovación de su contrato por Disney fue recibida con reacciones polarizadas, convirtiendo su figura en un punto de definición política dentro del fandom: estar a favor o en contra de Kathleen Kennedy es, para algunos, una postura casi identitaria.

En un meme difundido tras la cancelación de *The Acolyte* (2024), se parodia una escena del *Episodio III: La Venganza de los Sith* (2005), donde Anakin (representando a Lucasfilm) está a punto de decapitar al Conde Dooku (*Star Wars*), bajo la orden de Palpatine (Kennedy). La imagen es clara: para estos sectores del fandom, las decisiones de Kennedy han puesto en peligro a la franquicia y atentado contra su propia existencia.

Este ejemplo ilustra con claridad cuatro elementos clave: en primer lugar, la percepción de una batalla activa entre el fandom y la productora; en segundo lugar, la atribución de victorias simbólicas a la cancelación o fracaso de proyectos asociados a Kennedy; en tercer lugar, la comparación directa de Kennedy con un "Darth", es decir, con los villanos emblemáticos de la saga; y, finalmente, la utilización explícita del imaginario rebelde contra el Imperio para codificar el conflicto fan vs. productora como una guerra interna dentro de *Star Wars*.



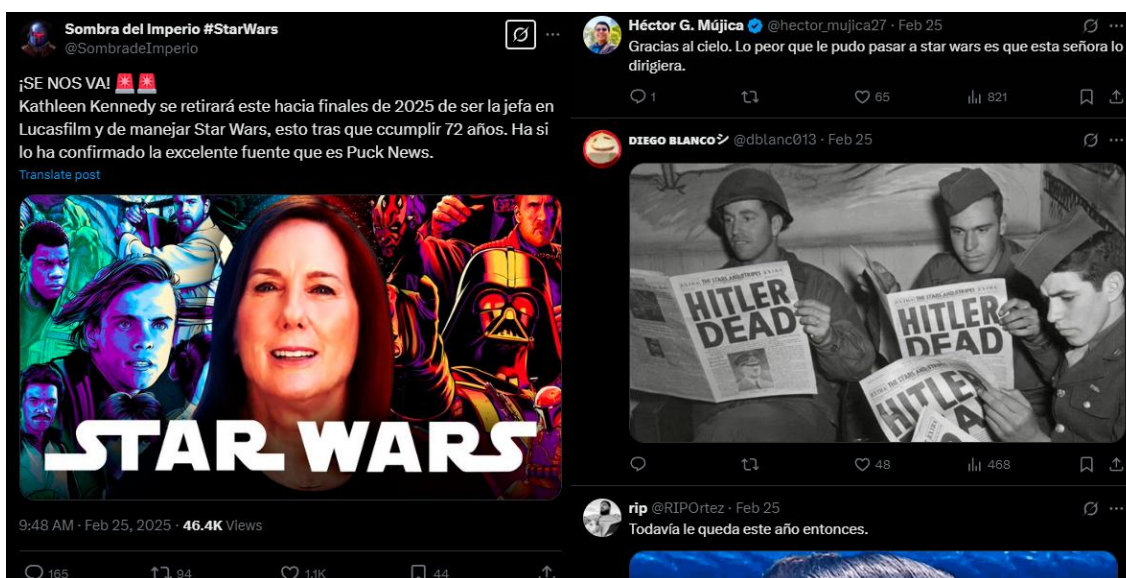
Publicación 25- Publicado en Star Wars Universal. Seguidores del canon, el 7 de septiembre del 2025.
Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1KXE1Bgfos/> (Acceso 22 de marzo 2025)

La figura de Kathleen Kennedy ha alcanzado tal nivel de antagonismo dentro de ciertos sectores del fandom que su posible salida de Lucasfilm, anunciada en febrero de 2025, desató oleadas de reacciones generalmente positivas. Los memes no solo celebraban la noticia, sino que mostraban preocupaciones por su sucesión. Un ejemplo es un que reza: "Cuando anuncian que Kennedy se va de la franquicia, pero que Filoni puede reemplazarla: el remedio es peor que la enfermedad"(Publicación 26). Aquí no solo se retrata a Kennedy como una enfermedad en la franquicia que debe ser erradicada, sino que el suspenso sobre su reemplazo adquiere tintes casi políticos, como si se tratara de la elección de un nuevo dirigente nacional. A muchos cultistas les preocupa que una figura como Dave Filoni, quien se ha ganado fama por desanonizar a medios escritos, pueda suceder a Kennedy como cabeza de Lucasfilm.



Publicación 26- Publicado en Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II, el 11 de marzo del 2025. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/14zj5whxL/> (Acceso: 22 de marzo del 2025)

Un tweet de la Sombra del Imperio dando la noticia del retiro de Kennedy, se llenó de una oleada de comentarios positivos. Las respuestas a la publicación estaban llenas de muestras de alivio, entusiasmo e incluso euforia. Entre estas reacciones destaca una publicación particularmente llamativa: un fan compartió la icónica fotografía de soldados aliados leyendo en un periódico la noticia de la muerte de Hitler. Esta hipérbole, aunque desmesurada y grotesca, no es casual. En el imaginario colectivo de muchos fans, la salida de Kennedy no es simplemente un cambio administrativo, sino un acontecimiento de gran trascendencia, equiparable metafóricamente a la caída de un régimen opresivo.



Publicación 27- (De derecha a izquierda) Publicada por @SombradelImperio en X (antes Twitter) el 25 de febrero del 2025. Disponible en: <https://x.com/SombradelImperio/status/1894414138631233824>
Respuesta publicado por @dblance013 el 25 de febrero del 2025. Disponible en: <https://x.com/dblance013/status/1894426110122660168>
(Acceso: 22 de marzo del 2025)

Además del rechazo popular en redes sociales, las críticas hacia Kathleen Kennedy también han sido señaladas por analistas especializados en la industria del cine. La periodista estadounidense Grace Randolph (Beyond The Trailer, 2025), conocida por sus análisis y cobertura sobre la industria del entretenimiento, realizó una video reacción tras el anuncio de la posible salida de Kennedy de Lucasfilm. En dicho análisis, Randolph identifica varios de

los errores clave que, a su juicio, marcaron un punto de no retorno en la percepción pública de la productora.

Randolph (Beyond The Trailer, 2025) menciona como uno de los momentos más desafortunados una declaración de 2016, en la que Kennedy afirmó que su lealtad estaba con la compañía para la que trabajaba, y no con los fans masculinos, afirmación que generó un fuerte rechazo, especialmente si se considera, según la periodista, que la mayor parte del fandom de *Star Wars* es masculino.

Más allá de este componente demográfico de género, lo relevante de esta declaración es el mensaje subyacente: una expresión de abierta distancia y desconexión respecto al fandom. Esta postura evidencia el enfoque corporativo que trata a *Star Wars* como un producto comercial, ignorando su dimensión cultural. Para los cultistas, estas declaraciones son percibidas como un gesto de condescendencia, un recordatorio de que sus opiniones y vínculos emocionales son secundarios frente a las decisiones de la compañía. En otras palabras, es la manifestación de una lógica empresarial que sugiere: "No importa lo que pienses; igual vas a consumirlo".

Para esta investigación, *The Acolyte (2024)* representa el punto de quiebre definitivo. Los productores tomaron riesgos creativos importantes sin haber consolidado antes la confianza del fandom, lo que resultó en una fuerte división y en un endurecimiento de las críticas hacia la dirección general de la franquicia.

Este fenómeno refleja cómo el fandom de *Star Wars* no solo consume historias, sino que también participa activamente en una relación simbólica con las figuras de poder que controlan la marca. La figura de Kathleen Kennedy, en este contexto, es menos una persona individual y se transforma en un símbolo de autoridad y, para algunos, de antagonismo, revelando las complejas dinámicas de poder, responsabilidad y expectativa que atraviesan la cultura fan.

4.4 El *Headcanon*: creer es resistir

Ya explicada la importancia del canon dentro de la cultura de fans y cómo las productoras ejercen su poder sobre lo sagrado, expandiendo la mitología con nuevo contenido o eliminando elementos previamente establecidos, conviene profundizar la forma en la que los fans se resisten a esta dominación. Y es que el control sobre el canon no es absoluto, como se ha demostrado, los fans no siempre aceptan las decisiones impuestas por los productores. Frente a la descanonización y los cambios narrativos, muchos seguidores desarrollan estrategias de resistencia, manteniendo su propia interpretación de la historia, independientemente de lo que dicte la continuidad oficial.

Uno de los conceptos clave para comprender esta resistencia es el *headcanon*, un término ampliamente utilizado dentro de la jerga de la cultura de fans. La palabra surge de la combinación de "*head*" (cabeza) y "*canon*", haciendo referencia a las interpretaciones personales que los seguidores adoptan como "su" versión de la historia, sin importar su estatus dentro de la continuidad oficial. En otras palabras, el *headcanon* es la capacidad de los fans de construir un canon individual, seleccionando qué elementos consideran válidos y cuáles deciden ignorar.

Este fenómeno puede observarse claramente en la forma en que algunos seguidores reaccionan ante la descanonización de ciertos materiales. Si una novela, cómic o historia es eliminada de la continuidad por decisión de la productora, el *headcanon* permite que esta

siga existiendo en la percepción del fan: "¿Que un cómic ya no es canon? No importa, para mí lo es."

Esta práctica supone una negación deliberada del monopolio de las productoras sobre lo sagrado, ya que los fans ejercen su propia autoridad al definir qué parte de la mitología consideran válida. En este sentido, el *headcanon* no solo es una herramienta de interpretación personal, sino también un mecanismo de resistencia frente a la imposición de un canon oficial.

Es importante no confundir el *headcanon* con el concepto de *fan theory* (*teoría de los fans*). Aunque ambos fenómenos forman parte de la cultura de fans, su naturaleza es distinta.

Una *fan theory* es una hipótesis sobre el canon, un intento por explicar vacíos narrativos, anticipar eventos futuros o resolver inconsistencias dentro de la historia oficial. Las *fan theories* dependen de la validación del canon: si la productora confirma una teoría, se convierte en parte del canon; si la refuta, se descarta como errónea.

Por el contrario, el *headcanon* no espera la validación de los productores. No es una suposición ni una predicción, sino un acto de creer. Mientras que una *fan theory* plantea "¿y si...?", el *headcanon* simplemente afirma "para mí, esto es así".

La diferencia radica en la relación con la autoridad del canon: mientras que las *fan theories* intentan ajustarse a la lógica narrativa oficial y pueden ser aceptadas o rechazadas, el *headcanon* es un ejercicio de autonomía por parte de los fans, un acto de apropiación

simbólica que no requiere confirmación oficial para existir dentro del imaginario de la comunidad.

4.4.1 El Headcanon como resistencia a la descanonización

El *headcanon* se convierte en una herramienta fundamental para la resistencia de los seguidores frente a la descanonización. Como se explicó anteriormente, las descanonizaciones de facto resultan más poderosas que las oficiales, ya que la eliminación de un contenido del canon no se considera completa hasta que este es sustituido por una nueva versión dentro de la continuidad oficial. Mientras no exista un reemplazo, es más fácil para los fans ignorar deliberadamente el decreto de descanonización y seguir considerando ciertos relatos como parte de su visión personal de la saga.

Este fenómeno es evidente en la manera en que muchos seguidores han reaccionado ante la eliminación del Universo Expandido, ahora renombrado *Legends*. A pesar de que en 2014 Disney declaró oficialmente que todo este material quedaba fuera del canon, muchas de sus historias siguen siendo válidas para los fanáticos, en tanto que el nuevo canon no ha reemplazado todos los relatos que allí se desarrollaban.

Un caso ejemplar ocurrió con Ki-Adi-Mundi, personaje de la trilogía de precuelas. En 2024, la fecha de nacimiento del personaje fue modificada con su aparición en la serie de *The Acolyte* (2024), lo que desató una controversia en redes sociales. Muchos cultistas protestaron, argumentando que Ki-Adi-Mundi ya tenía una fecha de nacimiento establecida, lo que, en su perspectiva, hacía innecesario e injustificado el cambio.



Meme 12 – Publicado en *Star Wars Universal*. Seguidores del Canon el 19 de junio del 2024. Disponible: <https://www.facebook.com/share/p/18pyK4A1EQ/> (Acceso: 23 de marzo del 2025)

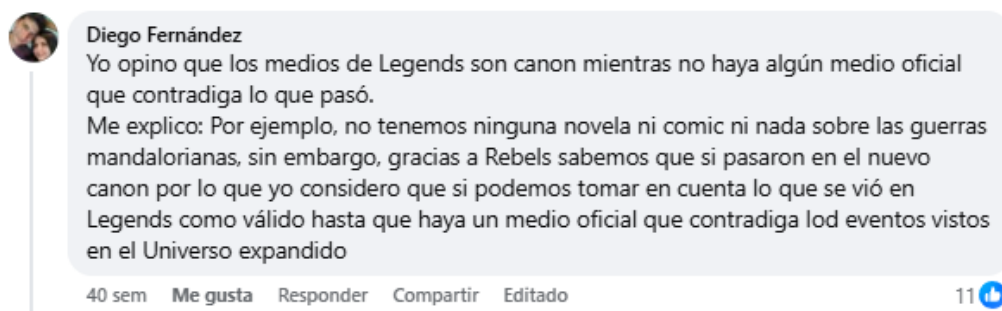
Sin embargo, muchos cultistas expertos en el canon, demostraron que la información previa solo había sido publicada en productos del descanonizado Universo Expandido (*Legends*), por lo que ya no debía considerarse oficial. La reacción del fandom sugiere que, en la práctica, los elementos de *Legends* aún poseen legitimidad dentro del imaginario de los fans, al menos hasta que sean explícitamente sustituidos dentro del nuevo canon.

En este sentido, el *headcanon* no solo permite a los fans mantener una conexión con historias descanonizadas, sino que también desafía la autoridad de las productoras, demostrando que

su control sobre la mitología de la franquicia no es del todo absoluto. El canon, lejos de ser una estructura inmutable, se convierte en un espacio de disputa entre las decisiones corporativas y la interpretación individual de los seguidores.

El *headcanon* no solo permite a los fans ignorar las decisiones oficiales sobre el canon, sino que también les da la capacidad de establecer sus propias reglas sobre qué considerar como parte de la mitología de *Star Wars*. Un comentario en redes sociales ilustra perfectamente esta idea:

"Yo opino que los medios de Legends son canon mientras no haya algún medio oficial que contradiga lo que pasó. Me explico: por ejemplo, no tenemos ninguna novela ni cómic sobre las Guerras Mandalorianas, sin embargo, gracias a Rebels sabemos que sí pasaron en el nuevo canon. Por lo que yo considero que sí podemos tomar en cuenta lo que se vio en Legends como válido hasta que haya un medio oficial que contradiga los eventos del Universo Expandido."



Comentario 2 – Publicado en *Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II* el 28 de junio del 2024.
Disponible: <https://www.facebook.com/share/p/16QYRMKs6u/>
(Acceso: 22 de marzo del 2025)

Esta postura, compartida por muchos seguidores, revela un patrón dentro del fandom: el canon no es aceptado simplemente por ser "oficial", sino en función de su coherencia con los vacíos narrativos dentro de la continuidad. En este sentido, el headcanon se convierte en una estrategia de validación, en la que los fans seleccionan qué elementos del material descanonizado siguen siendo relevantes dentro del nuevo canon, a menos que sean explícitamente eliminados por una obra oficial.

4.4.2 *El Headcanon como herramienta de negociación*

El *headcanon* no solo es una herramienta de resistencia ante la descanonización, sino también un mecanismo de negociación simbólica entre los seguidores y las productoras. A través de esta dinámica, los fans no solo interpretan el canon a su manera, sino que también pueden ejercer presión para modificarlo o, al menos, influir en cómo es representado oficialmente.

Uno de los casos más emblemáticos de esta interacción es el debate sobre la participación del Capitán Rex en la Batalla de Endor, un ejemplo claro de cómo la comunidad de fans puede influir en la narrativa de una franquicia y obligar a las productoras a dejar ciertos elementos en una ambigüedad deliberada.

En el epílogo al final de la serie *Star Wars Rebels* (2014-2018), se menciona que el Capitán Rex, personaje icónico de las series animada, luchó junto a la Alianza Rebelde en la Batalla de Endor. Este dato llevó a la comunidad de fans a preguntarse si esto significaba que Rex aparecía en *El Regreso del Jedi* (1983), cinta que ambienta su tercer acto en dicha batalla.

Dentro del metraje original, se puede observar a un soldado rebelde de avanzada edad, con una barba blanca y vestimenta similar a la de Rex.

Naturalmente, es imposible que un personaje creado en *Star Wars: The Clone Wars* (2008) apareciera en una película de 1983. El extra en cuestión había sido identificado en el material de *Legends* como Nik Sant, un soldado rebelde sin mayor desarrollo en la historia. Sin embargo, el parecido físico con Rex hizo que los fans reinterpretaran la escena y adoptaran la teoría de que el soldado era, en realidad, el Capitán Rex.



Ilustración 2 – A la izquierda: Nik Sant representado en *Episodio IV: El Retorno del Jedi* (1983) A la derecha: el Capitán Rex en *Star Wars Rebels* (2014-2018). Imagen de referencia publicada por Leite, Marcelo en MSN el 10 de septiembre del 2024. Disponible en: <https://www.msn.com/en-us/entertainment/news/is-captain-rex-in-return-of-the-jedi-its-complicated/ar-AA1s08t9?ocid=BingNewsVerp> (Acceso: 1 de abril del 2025)

A medida que esta teoría se popularizó en redes sociales y foros, la presión del fandom llevó a que Lucasfilm tuviera que pronunciarse al respecto. En una entrevista con IGN en agosto de 2018, Dave Filoni, creador de *Rebels*, abordó la cuestión sin ofrecer una respuesta definitiva:

"No quería establecerlo como un hecho absoluto. Para algunas personas, es divertido creer que es Rex; otras personas prefieren pensar que no lo es, y eso está bien para mí. Lo dejé en un estado donde se puede creer de una forma u otra" (Huver, 2018).

Filoni no negó la posibilidad de que Rex estuviera en la película, pero tampoco lo confirmó, permitiendo que el debate continuara. Esta respuesta refleja una estrategia común dentro de la narrativa de *Star Wars*: dejar ciertas cuestiones abiertas para que los seguidores tengan margen de interpretación y apropiación.

El 14 de junio de 2019, la serie animada *Galaxy of Adventures* lanzó un episodio donde se incluyó un breve montaje de la Batalla de Endor. En esta secuencia, se puede ver claramente al Capitán Rex luchando junto a los rebeldes, lo que parecía confirmar su presencia en la película de 1983.

La reacción del fandom fue inmediata: muchos seguidores consideraron esto como la prueba definitiva de que Rex era canónicamente el soldado de Endor. Sin embargo, poco después del lanzamiento del episodio, Matt Martin, miembro del *Lucasfilm Story Group*, respondió en Twitter a la controversia, aclarando: *"Creo que esto es solo el típico estilo de Galaxy of Adventures, no debe tomarse de manera literal."* Esta declaración reinstaló la ambigüedad sobre el tema, dejando la cuestión abierta una vez más.



Publicación 28 – Captura de pantalla de un tweet eliminado de @missingwords (Matt Martin), publicado en Wookieepedia (s.f.) Disponible en: <https://starwars.fandom.com/wiki/File:MattMartinGoA.jpg?oldid=13737012> (Acceso: 1 de abril del 2025)

A pesar de la falta de una confirmación oficial, la idea de que Rex estuvo en la Batalla de Endor se ha convertido en uno de los *headcanons* más extendidos dentro del fandom de *Star Wars*. Una publicación en redes sociales refleja este consenso dentro de la comunidad. El usuario menciona: "A mí me vale todo, yo creo en mi corazón que Rex peleó en la Batalla de Endor."



Publicación 29- Publicado en Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el 29 de diciembre del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1FSCGHn1kM/> (Acceso: 1 de abril del 2025)

Este caso demuestra cómo los seguidores pueden apropiarse de un personaje y reescribir su historia, independientemente de las decisiones oficiales de la productora. El *headcanon* no solo es un acto de resistencia, también posibilita un proceso de negociación entre los fans y los productores.

4.5 Expansión no oficial del canon: del *fanfiction* al surgimiento del *fanai*

El *headcanon* no es la única forma de resistencia con la que cuentan los fans. Otra, quizás menos masiva pero igualmente relevante, es la producción creativa por parte de los propios seguidores. En este punto, los fans alcanzan el mayor nivel de apropiación de la franquicia: ya no solo veneran las imágenes, las reinterpretan o las convierten en memes; ahora las toman como materia prima para crear nuevas imágenes, relatos y universos a partir de ellas.

En una conferencia grabada y publicada en YouTube por el usuario Aegon Targaryen, Martin (2019), el escritor George R. R. Martin, autor de *Canción de Hielo y Fuego*, ha reflexiona sobre la evolución del concepto de *fanfiction*. Explica que tradicionalmente, el término hacía referencia a las historias creadas por fanáticos inspirados por sus lecturas, pero independientes y originales. Sin embargo, en los últimos años, el *fanfiction* ha evolucionado para referirse específicamente a las historias en las que los seguidores toman prestados mundos ya existentes y, utilizando personajes y universos ajenos, desarrollan narrativas propias.

Durante esta investigación, no se hallaron menciones destacadas al *fanfiction* escrito en el fandom de *Star Wars* dentro de los espacios observados, lo que no debe interpretarse como su inexistencia, sino como un indicador de su baja visibilidad frente a otras prácticas más extendidas.

Sin embargo, hay otras formas de creaciones hechas por los fans que sí aparece de forma constante. Por ejemplo, los *fanarts*: ilustraciones, posters y recreaciones visuales creadas por

los propios cultistas, un fenómeno que se vuelve completamente natural en una franquicia donde la identidad visual ha sido parte de su sello distintivo desde sus inicios.



*Publicación 30 – Publicado en Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el 4 de mayo del 2024.
Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1FUc6bRDkF/>
(Acceso: 1 de abril del 2025)*

Otro fenómeno destacado es el *fanfilm*, menos común en otros fandoms, pero presente de forma importante en *Star Wars*. Los *fanfilms* son producciones audiovisuales no oficiales creadas por los seguidores, quienes adaptan historias de novelas, cómics o incluso inventan tramas originales que les gustaría ver en pantalla. Sin embargo, este esfuerzo creativo parte desde una clara desventaja: Lucasfilm cuenta con presupuestos millonarios y décadas de

infraestructura técnica y humana, mientras que los *fanfilms* suelen financiarse a través de *crowdfunding*¹² y donaciones. Esto vuelve a los *fanfilms* productos costosos, elitistas y poco democráticos: no todos los fans pueden permitirse participar en este tipo de producciones, algunas bastante ambiciosas.

Un ejemplo notable dentro del fandom fue el caso de la animación no oficial de una escena perdida de *The Clone Wars* (2008). Cuando la serie fue cancelada, Dave Filoni compartió bocetos y guiones de arcos argumentales no realizados. Uno de ellos incluía una conversación íntima entre Anakin y Obi-Wan, que se presentó al público en una animación sin terminar. Un fan, inconforme con el resultado, decidió crear una versión completamente animada, replicando el estilo visual de la serie. La comunidad latina llevó este esfuerzo un paso más adelante, logrando que Mario Filio, actor de doblaje oficial de Obi-Wan, prestara su voz para la producción, teniendo como resultado un producto no oficial que, sin embargo, se percibe como auténtico dentro del fandom.

Más allá del homenaje, estos *fanfilms* también deben entenderse como una forma de respuesta crítica ante decisiones corporativas que generan disconformidad. En el caso específico de *The Clone Wars*, la cancelación de la serie por parte de Disney dejó varios arcos narrativos inconclusos, lo que fue percibido por muchos seguidores como una oportunidad perdida. Ante esta omisión, algunos fans decidieron actuar. La recreación animada de la escena, lejos

¹² Forma de financiamiento colectivo que permite recaudar fondos a través de pequeñas donaciones.

de ser un simple ejercicio técnico, es un acto de resistencia: una declaración explícita de que, si la compañía no va a preservar ni continuar lo que el fandom considera valioso, entonces ellos lo harán por su cuenta, sin recursos, sin contratos, y sin esperar una retribución económica. En este sentido, el *fanfilm* se erige no solo como un gesto creativo, sino como una forma de reapropiación simbólica que desafía el monopolio narrativo de las productoras. Mientras Lucasfilm cancela, los fans reaniman; mientras Disney vende, los fans lo distribuyen de manera gratuita en internet.

A la par de los fanfilms, surge otro fenómeno igual de representativo: el *fanedit*, es decir, el reordenamiento, edición y montaje de material oficial para ofrecer una nueva versión de una obra existente. Algunos *edits* buscan corregir fallos percibidos por el fandom —como el tono de una película o el exceso de comedia—, mientras que otros intentan rehacer una narrativa completa desde una óptica distinta. En ambos casos, el objetivo es el mismo: reclamar el control narrativo, intervenir en la obra oficial para acercarla a los deseos y expectativas del fandom.

De la misma forma, las nuevas tecnologías, especialmente la inteligencia artificial, han abierto un nuevo campo de posibilidades para los cultistas. Cada vez más fans están utilizando IA generativa para crear lo que aquí se propone denominar como *fanai*: producciones audiovisuales creadas con inteligencia artificial con estética hiperrealista, capaces de simular escenarios, personajes y hasta las voces de los actores originales, sin necesidad de contar con los recursos millonarios de un estudio cinematográfico o el aval de estos.

El *fanAI* marca un antes y un después en la cultura fan. La dominación simbólica que los productores ejercen sobre lo sagrado comienza a diluirse, a medida que los fans adquieren herramientas para crear sus propias versiones de las películas sin pedir permiso. Por el momento, solo se han identificado pequeños clips con no más de cinco minutos de duración. Muchas, reinterpretaciones de escenas ya existentes o versiones *live action* de medios escritos. Sin embargo, en un futuro cercano será posible que un grupo de fans produzca largometrajes completos, sin depender del financiamiento ni del aval de las grandes corporaciones.

La resistencia simbólica se transforma en una producción autónoma, y el fan deja de ser solo consumidor o prosumidor para convertirse en creador absoluto dentro del universo que alguna vez solo pudo admirar desde la distancia.

5. Conclusiones y futuras líneas de investigación

Esta investigación se planteó como objetivo general analizar las dinámicas del fandom de *Star Wars* como una forma de culto, entendiendo a los fans como cultistas, al canon como una imagen sagrada y a la propiedad intelectual de las productoras como una forma de dominación simbólica. El trabajo permitió alcanzar este objetivo de manera satisfactoria gracias al enfoque transdisciplinario y a la combinación de métodos empleados — particularmente la observación etnográfica en espacios digitales y presenciales—, los cuales hicieron posible responder a los objetivos específicos y, con ello, confirmar que el fandom de *Star Wars* constituye un espacio cultural donde se producen, disputan y resignifican sentidos en torno a la obra y su canon.

En lo que respecta al primer objetivo específico, examinar las prácticas culturales del fandom de *Star Wars*, la investigación permitió observar tanto los espacios digitales como los presenciales donde la comunidad se desarrolla. El análisis de los *memes* evidenció que estos cumplen una función esencial como medio de comunicación interna, pues no solo transmiten humor, sino que sirven para compartir conocimientos, expresar opiniones y reforzar complicidades dentro del grupo. Se demostró cómo los seguidores expanden el universo narrativo desde su propia creatividad, prolongando la experiencia de la saga más allá de lo que la industria produce. Finalmente, la asistencia a la convención La Mole ofreció la posibilidad de registrar las dinámicas presenciales del fandom, donde el coleccionismo, los autógrafos, las fotografías y el *cosplay* se vivieron como auténticos rituales de pertenencia que consolidan la identidad colectiva de los cultistas.

En cuanto al segundo objetivo, analizar cómo los fans se apropian y resignifican el canon como imagen sagrada, se constató que la relación con la obra va mucho más allá del consumo de películas o series. En los espacios digitales y en las wikis colaborativas, numerosos seguidores se asumen como custodios del universo de *Star Wars*, apropiándose de los relatos y personajes hasta sentirlos como propios. La elaboración de teorías fan, las discusiones sobre la coherencia de la saga y la sistematización minuciosa de datos en plataformas colectivas funcionaron como prácticas de estudio casi rituales que refuerzan la idea del canon como un valor trascendente. Este carácter sagrado se proyecta también sobre los artistas vinculados a la franquicia, quienes son celebrados y venerados en convenciones a través de la búsqueda de autógrafos, fotografías o interacciones directas que adquieren un valor simbólico particular. Incluso los *memes*, más allá de su tono humorístico, operaron como dispositivos de comentario y reinterpretación, permitiendo a los fans tanto expresar devoción como cuestionar los relatos oficiales impuestos por la industria.

En relación con el tercer objetivo, estudiar las dinámicas de resistencia simbólica frente a la dominación de las productoras, el análisis mostró que las tensiones entre fans e industria se intensifican especialmente en torno al canon. Las descanonizaciones —tanto oficiales como de facto— fueron percibidas como rupturas violentas con el orden simbólico del universo, generando una sensación de pérdida y traición en parte de la comunidad. Esta disputa se concentró en figuras de autoridad como Kathleen Kennedy o Dave Filoni, quienes al tener la capacidad de tomar decisiones sobre la franquicia, pasaron a encarnar una responsabilidad en el imaginario fan. Frente a estas intervenciones corporativas, los cultistas desplegaron

múltiples formas de resistencia: desde la crítica constante en redes sociales hasta la creación de *headcanons* que reescriben pasajes de la historia, el uso del humor y la ironía a través de *memes* para cuestionar decisiones editoriales, y la producción de narrativas alternativas —ya sea en *fanfilms*, *fanarts* o incluso mediante herramientas de inteligencia artificial (*FanAI*)— que buscan reafirmar su autonomía sobre el relato. Estas prácticas demuestran que el fandom no solo reacciona a esta forma de dominación simbólica, sino que también reconfigura activamente los límites de la franquicia.

Los hallazgos obtenidos fueron posibles gracias a un enfoque transdisciplinario que articuló perspectivas de la sociología, los estudios culturales y la teoría de la imagen. Este cruce permitió analizar el fandom no solo como un espacio de consumo mediático, sino como un entramado simbólico y político en constante tensión con la industria. En este sentido, resultaron fundamentales las aportaciones de Émile Durkheim (2006) sobre la noción de lo sagrado, que sirvieron para comprender cómo el canon adquiere un valor trascendente; las reflexiones de Pierre Bourdieu (1971) acerca de la dominación simbólica en los cultos, que iluminaron el papel de las productoras como instituciones reguladoras del relato; así como la propuesta de Frugone y Schandor (2013) para concebir a los fans como cultistas, y los planteamientos de Henry Jenkins (2008) sobre cultura participativa y narrativa transmedia, esenciales para explicar la capacidad de los seguidores de expandir y reescribir la obra.

Desde este marco, el concepto de canon como una imagen sagrada permitió mostrar cómo ciertos relatos y personajes alcanzan un estatus privilegiado dentro del universo de *Star Wars*, funcionando como base estructurante del culto fan. Esta idea se enriqueció con la noción de

imagen mental compartida de Klastrop y Tosca (2004), que ayudó a comprender la exigencia de coherencia interna en los mundos transmedia y la intensidad de las reacciones cuando dicha coherencia se percibe fracturada.

Asimismo, la idea de dominación en contextos religiosos propuesta por Bourdieu (1971) fue relevante para identificar cómo Lucasfilm y, en extensión, Disney, se erigen como instituciones que administran lo sagrado y determinan qué relatos integran la mitología oficial, configurando así un campo de lucha simbólica. Al mismo tiempo, las ideas de Foucault (2000), sobre el poder como una red difusa y capilar permitieron observar que esta dominación no es unilateral ni absoluta: circula a través de prácticas, discursos y resistencias cotidianas dentro del fandom. Las descanonizaciones y reconfiguraciones narrativas aparecieron entonces como actos cercanos a la iconoclasia, pero también como detonantes de nuevas respuestas de los fans, quienes corrigen, ignoran o reinterpretan esas decisiones, evidenciando que el poder industrial siempre se encuentra en tensión con la apropiación comunitaria.

Como parte del trabajo realizado, esta tesis también propuso una serie de conceptos y herramientas analíticas que buscan enriquecer el campo de los estudios de fans. Entre ellos se destaca el concepto de *cine cultista*, que permite abordar ciertas franquicias como objetos de veneración simbólica con rituales, jerarquías y prácticas propias. Asimismo, se planteó una tipología que divide al fandom en dos grandes polos: los productores que dominan y los consumidores que resisten, así como una clasificación interna de tipos de fans según sus prácticas, generaciones o relaciones con otras figuras del fandom. Se introdujo también la

distinción entre distintos tipos de *descanonización* (oficial y de facto), útil para analizar los modos en que las productoras ejercen poder sobre lo sagrado. Finalmente, se propuso el término *FanAI* para analizar las nuevas formas de producción simbólica mediante inteligencia artificial, como una expresión contemporánea de resistencia creativa frente a la industria.

Este trabajo de investigación se centró en el análisis del fandom de *Star Wars*. Sin embargo, el campo de los estudios fan sigue siendo amplio, dinámico y lleno de posibilidades. A continuación se proponen algunas líneas de investigación que podrían ser desarrolladas en estudios posteriores:

Estudiar otros fandoms: Un acercamiento a otras comunidades de fans bajo el mismo enfoque transdisciplinario, mismas teorías y conceptos propuestos, podría enriquecer en gran medida el campo de estudio.

La fragmentación interna del fandom: Aunque esta tesis ha abordado la existencia de tensiones dentro del fandom, aún queda mucho por explorar sobre las diversas facciones internas, sus disputas ideológicas y la manera en que se organizan en comunidades específicas dentro del ecosistema digital.

Los cruces entre fandom y género: Resulta fundamental abordar el fandom desde una perspectiva de género más profunda. Durante el trabajo de campo, se identificó una notable mayoría masculina entre los cultistas en internet, que no debe interpretarse como una ausencia de fans femeninas, bastante presentes en convenciones de cómics, por ejemplo. ¿Por

qué son más visibles en un espacio que en otro? ¿Qué rol tienen los micromachismos, el acoso o las dinámicas de exclusión en espacios que, en principio, promueven la inclusión y la creatividad?

El caso del doblaje y los fans latinoamericanos: En América Latina, la mayoría del público consume las películas dobladas. Esta mediación lingüística genera interpretaciones particulares del canon y puede incluso modificar la relación emocional con los personajes. Explorar cómo el doblaje configura la experiencia fan en contextos no anglófonos sería una línea de estudio sumamente valiosa.

La expansión de la cultura fan en México: El crecimiento de convenciones como La Mole o la reciente llegada de la CCXP a México, con participación de productoras y celebridades internacionales, demuestra que el fandom ha dejado de ser una práctica de nicho para convertirse en una expresión cultural masiva. Investigar cómo se vive la cultura fan en contextos periféricos —lejos de los centros de producción como Estados Unidos o Europa— permite observar las dinámicas locales de apropiación, resignificación y resistencia.

Franquicias y dominio público: resignificación desde el acceso libre: Una línea emergente de análisis apunta a lo que ocurrirá cuando las grandes franquicias comiencen a entrar al dominio público. Casos como *Winnie the Pooh: Blood and Honey* (2023) —una película *slasher* que convierte al clásico personaje infantil en un asesino serial solo porque legalmente ya puede hacerse— muestran un uso disruptivo, casi iconoclasta, de las imágenes que antes eran propiedad exclusiva de las grandes corporaciones.

Inteligencia artificial y nuevas formas de creación fan: Con el auge de herramientas de IA generativa, han surgido nuevas prácticas dentro de los fandoms, como la producción de *fanfilms*, ilustraciones o contenidos narrativos generados con inteligencia artificial. Este fenómeno, que en esta tesis se ha denominado *FanAI*, representa una nueva frontera en la relación entre fans y productores, ya que permite a los seguidores intervenir en la obra de formas cada vez más sofisticadas.

Se ha demostrado que franquicias como *Star Wars* pueden haber nacido como productos comerciales, pero que su impacto desborda ampliamente el ámbito del mercado. Lo que para las industrias culturales es una propiedad intelectual, para millones de personas en todo el mundo se ha convertido en un importante espacio simbólico de pertenencia, creación e identidad.

Más allá del caso particular de *Star Wars*, esta investigación permite reflexionar sobre fenómenos más amplios de la cultura contemporánea. Los productos culturales mainstream no se consumen pasivamente: se convierten en espacios de participación simbólica y de construcción de identidad, al punto de generar reacciones intensas cuando la industria altera los relatos. Ello revela un conflicto de fondo entre dos lógicas: la capitalista, que concibe las franquicias como marcas registradas y mercancías; y la del culto, en la que los relatos son tratados como mitologías compartidas que deben preservarse con coherencia y respeto. En esta tensión se explican muchas de las resistencias de los fans —desde el *headcanon* hasta los *fanfilms*— y se muestra cómo el fandom, lejos de ser marginal, se ha consolidado como

una fuerza cultural con capacidad de producción simbólica y de negociación frente a la industria.

En definitiva, la cultura fan constituye una expresión significativa de cómo se habita la ficción en la contemporaneidad. Por ello, el estudio de los fandoms no debe ser abordado desde la condescendencia ni relegado al plano de lo anecdótico. Su existencia es real, su capacidad de producción cultural es tangible, y su influencia en las formas actuales de construir sentido merece una atención crítica. En un mundo cada vez más saturado de narrativas, entender cómo las personas se vinculan con ellas no solo es relevante sino necesario.

Bibliografía

Trabajos citados

501st Legion. (2025). En *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=501st_Legion&oldid=1267083526

Acerca de Comic-Con International—Comic-Con International. (s. f.). *Comic-Con Internacional*. Recuperado 1 de junio de 2025, de <https://www.comic-con.org/es/about/>

Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (1998). *Diléctica de la Ilustración*. Editorial Trotta.

Annett, E. (2015, mayo 4). Star Wars Day: What's going on today in a galaxy not so far, far away. *The Globe and Mail*. <https://www.theglobeandmail.com/arts/film/star-wars-day-whats-going-on-today-in-a-galaxy-not-so-far-far-away/article24236432/>

Aron, J. (Director). (2015, octubre 21). *Back in Time* [Documental, Familia, Historia]. Malka Media Group, Jason Aron Media, Patchwork Media.

Barthes, R. (1987). La muerte del autor. En *El susurro del lenguaje 2* (pp. 65-71). Paidós.

Becker, E., & Burns, K. (Directores). (2004, septiembre 20). *Empire of Dreams: The Story of the 'Star Wars' & Trilogy* [Documental, Historia, Ciencia ficción]. Prometheus Entertainment, Fox Television Studios, Lucasfilm.

Belle Wong, J. D. (2023, mayo 18). *Top Social Media Statistics And Trends*. Forbes. <https://www.forbes.com/advisor/business/social-media-statistics/>

Belting, H. (2007). *Antropología de la Imagen*. Katz Editores.

Beltrán Cely, W. M. (2007). *La sociología de la Religión: Una revisión del Estado del arte*. Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ciencias Humanas. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/10738>

Bennett, L. (2018). Representations of Fans and Fandom in the British Newspaper Media. En *A Companion to Media Fandom and Fan Studies* (pp. 107-121). <https://doi.org/10.1002/9781119237211.ch7>

Beyond The Trailer (Director). (2024, agosto 20). *The Acolyte CANCELLED Why?! Beau DeMayo Fired X-Men 97 NEW DETAILS, New Barbie Animated Illumination* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=9qppESL2U4Y>

Beyond The Trailer (Director). (2025, febrero 25). *Kathleen Kennedy «retiring» 2025 Star Wars? Punisher Disney Plus Special! Netflix IMAX Deal* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=EFtfg00ObY>

Bourdieu, P. (1971). Genèse et structure du champ religieux. *Revue française de sociologie*, 12-3, 295-334. <https://doi.org/10.2307/3320234>

Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. Fondo de Cultura Económica.

Casas-Romeo, A., Gázquez-Abad, J. C., Forgas-Coll, S., & Huertas-García, R. (2014). La netnografía como herramienta de investigación en contextos on-line: Una aplicación al análisis de la imagen de los servicios públicos de transporte. *Innovar*, 24(52), 89-101. <https://doi.org/10.15446/innovar.v24n52.42525>

Cavicchi, D. (2018). Foundational Discourses of Fandom. En *A Companion to Media Fandom and Fan Studies* (pp. 27-46). <https://doi.org/10.1002/9781119237211.ch2>

Contreras, J. Y. C. (2022). *Hipermediaciones como sistema complejo: Análisis de los procesos comunicativos de los fans y su impacto en el desarrollo transmedia del universo Star Wars* [Universidad Nacional Autónoma de México]. <https://hdl.handle.net/20.500.14330/TES01000820056>

Darth Durom (Director). (2023, abril 20). *La comunidad de Star Wars lo debe de saber | las atrocidades de Darth Fëanor* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=djxk-hAoRuE>

Dawkins, R. (2018). *El gen egoísta: Las bases biológicas de nuestra conducta*. Salvat Editores.

Durkheim, É. (2006). *Las formas elementales de la vida religiosa*. Colofow.

Eliade, Mircea. (1981). *Lo sagrado y lo profano*. Guadarrama.

Equipo Rock&Pop. (2018, diciembre 28). *El espectacular fan film de Star Wars centrado en el conflicto interno de Darth Vader—Rock&Pop*. <https://www.rockandpop.cl/2018/12/el-espectacular-fan-film-de-star-wars-centrado-en-el-conflicto-interno-de-darth-vader/>

Evans, A., & Stasi, M. (2014). *Desperately seeking methodology: New directions in fan studies research*. 11(2).

Favreau, J., & Filoni, D. (Producers). (2020, mayo 4). *Disney Gallery: Star Wars: The Mandalorian* [Documental]. Fairview Entertainment, Lucasfilm, M3 Creative.

Fink, R. (2023, mayo 4). *May the 4th Be with You: The History of Star Wars Day, Explained*. MovieWeb. <https://movieweb.com/may-the-4th-be-with-you-the-history-of-star-wars-day-explained/>

Foucault, M. (2000). *Un diálogo sobre el Poder y otras conversaciones*.

Frost, B. J. (Writer)Stern, T. (Director). (2017, diciembre 22). Star Wars [Broadcast]. En *The Toys That Made Us*.

Fuentes Belando, A. (2018). *Los efectos negativos del fandom tóxico de «Star Wars», resumidos en una viñeta—eCartelera*. <https://www.ecartelera.com/noticias/efectos-negativos-fandom-toxico-star-wars-reunidos-vineta-47868/>

Galant, M. del M., Schandor, A. M., & Torti Frugone, Y. (2009). *Grupos de Culto en Argentina*. XI Congreso REDCOM Comunicación y culturas juveniles, Argentina. <http://gruposdeculto.blogspot.com/2009/10/tribus-urbanas-vs-grupos-de-culto-o.html>

Gamboni, D. (2014). *La destrucción del arte: Iconoclasia y vandalismo desde la Revolución Francesa*. Ediciones Cátedra.

García Canclini, N. (1989). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Grijalbo [u.a.].

GO! el monitor geek (Director). (2023, octubre 6). *El lado MÁS OSCURO de la Sub Cultura Geek* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=voJPcqPRHno>

Gomez, E. (2024, octubre 8). *Esta estrella de The Acolyte arremete contra Disney por no defender al reparto del racismo: «Es realmente injusto»*. <https://es.ign.com/star-wars-the-acolyte/208498/news/esta-estrella-de-the-acolyte-arremete-contra-disney-por-no-defender-al-reparto-del-racismo-es-realme>

González, A. (2021, mayo 31). *Star Wars: Kelly Marie Tran explica por qué borró sus redes sociales*. Vandal Random. <https://vandal.elespanol.com/random/star-wars-kelly-marie-tran-explica-por-que-borro-sus-redes-sociales/10825.html>

Gooch, B. (2008). *The Communication of Fan Culture: The Impact of New Media on Science Fiction and Fantasy Fandom*. <http://hdl.handle.net/1853/21818>

Hellekson, K. (2018). The Fan Experience. En *A Companion to Media Fandom and Fan Studies* (pp. 65-76). <https://doi.org/10.1002/9781119237211.ch4>

HISTORY (Director). (2017, mayo 3). *Superheroes Decoded: Comic-Con | History* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=3nAxyRlGHjA>

Horton, D., & and Richard Wohl, R. (1956). Mass Communication and Para-Social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance. *Psychiatry*, 19(3), 215-229. <https://doi.org/10.1080/00332747.1956.11023049>

Huver, S. (2018, agosto 12). *Star Wars Rebels Creator Dave Filoni Reveals How Season 4 Almost Ended and His Clone Wars Revival Plans*. IGN. <https://www.ign.com/articles/2018/08/12/star-wars-rebels-season-4-finale-clone-wars-final-season-revival-disney-dave-filoni>

Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. Routledge.

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.

Jenkins, H. (2009, diciembre 12). *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday) — Pop Junctions*. Henry Jenkins. http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

Jenkins, H. (2015). *Fans, blogueros y videojuegos: La cultura de la colaboración* (1ª ed., 4ª reimp). Paidós.

Jindra, M. (1994). Star Trek Fandom as a Religious Phenomenon. *Sociology of Religion*, 55(1), 27. <https://doi.org/10.2307/3712174>

Kinkade, P. T., & Katovich, M. A. (1992). TOWARD A SOCIOLOGY OF CULT FILMS: Reading Rocky Horror. *The Sociological Quarterly* 33(2), 191-289. <https://doi.org/10.1111/j.1533-8525.1992.tb00371.x>

Klastrup, L., & Tosca, S. (2004, diciembre 18). *Transmedial Worlds—Rethinking Cyberworld Design*. Conference: Cyberworlds, 2004 International Conference on. <https://doi.org/10.1109/CW.2004.67>

Leslie, I. (2021, agosto 12). *How a Star Wars geek became the most powerful man in Hollywood*. Australian Financial Review. <https://www.afr.com/life-and-luxury/arts-and-culture/how-a-star-wars-geek-became-the-most-powerful-man-in-hollywood-20210803-p58fjb>

Light & Magic. (2022, julio 27). [Documental, Historia]. Imagine Entertainment, Imagine Documentaries, Kasdan Pictures.

Lyden, J. C. (2012). Whose Film Is It, Anyway? Canonicity and Authority in Star Wars Fandom. *Journal of the American Academy of Religion*, 80(3), 775-786. <https://doi.org/10.1093/jaarel/lfs037>

Martín-Barbero, J. (1991). *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. Editorial Gustavo Gili.

McArthur, J. A. (2009). Digital Subculture: A Geek Meaning of Style. *Journal of Communication Inquiry*, 33(1), 58-70. <https://doi.org/10.1177/0196859908325676>

Mego, A. (2012). Anatomía de un filme de culto. *Ventana Indiscreta*, 8, 8, 4-9.

Mertens, B. (Director). (2016, julio 15). *Ghostheads* [Documental]. Double Windsor Films, Patchwork Media, Don't Quit Your Day Job.

Metz, C. (2001). *El significante imaginario*. Paidós.

Ochoa Feijóo, G. E. (2018). *De la caricatura al meme: Las nuevas formas visuales de generar opinión a través del humor*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Partido de Acción Nacional. (2022, diciembre 15). *TRANSCRIPCIÓN DE LA INTERVENCIÓN DEL DIPUTADO SANTIAGO TORREBLANCA ENGELL, PARA HABLAR EN CONTRA DEL DICTAMEN POR EL QUE SE REFORMAN, ADICIONAN Y DEROGAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY GENERAL DE INSTITUCIONES Y PROCEDIMIENTOS ELECTORALES, DE LA LEY GENERAL DE PARTIDOS POLÍTICOS, DE LA LEY ORGÁNICA DEL PODER JUDICIAL DE LA FEDERACIÓN Y SE EXPIDE LA LEY GENERAL DE LOS MEDIOS DE IMPUGNACIÓN EN MATERIA ELECTORAL*. Diputados PAN. <https://diputadospan.org.mx/lxv/sala-de-prensa/intervenciones/1975/transcripcion-de-la-intervencion-del-diputado-santiago->

[torreblanca-engell-para-hablar-en-contra-del-dictamen-por-el-que-se-reforman-adicionan-y-derogan-diversas-disposiciones-de](#)

Pastor, J. (2017, noviembre 21). «*Star Wars: Battlefront II*» se hunde en ventas, microtransacciones y «loot boxes» en el ojo del huracán. Xataka. <https://www.xataka.com/videojuegos/star-wars-battlefront-ii-se-hunde-en-ventas-microtransacciones-y-loot-boxes-en-el-ojo-del-huracan>

Pearson, R. (2018). Janeites and Sherlockians. En *A Companion to Media Fandom and Fan Studies* (pp. 495-508). <https://doi.org/10.1002/9781119237211.ch31>

Pérez, F. (2024, marzo 20). *Cómo inició La Mole, una de las una de las más grandes convenciones de Latinoamérica* | CNN <https://cnnespanol.cnn.com/video/la-mole-convencion-creador-comic-origen-orix>

Prego-Nieto, M. (2020). Tendencias epistemológicas de los «fan studies» en la investigación en comunicación: Una propuesta de clasificación. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 63, 1-14. <https://doi.org/10.5565/rev/analisi.3250>

Prieto, B. (2023, julio 31). *El actor del personaje más odiado de «Star Wars» confiesa que pensó en suicidarse por el acoso de los fans*. El Español. https://www.elespanol.com/bluper/series/20230731/actor-personaje-odiado-star-wars-confiesa-penso-suicidarse-acoso-fans/783171748_0.html

R2-KT. (2025). En *Wookieepedia*. https://starwars.fandom.com/wiki/R2-KT#Behind_the_scenes

Romano, N. (2017, enero 1). *Watch «Star Wars: The Old Republic» Players Salute Carrie Fisher*. EW.Com. <https://ew.com/gaming/2017/01/01/carrie-fisher-tribute-star-wars-old-republic/>

Sangari, F. (Director). (2014, noviembre 20). *Mudbloods* [Documental, Deportes].

Seastrom, L. (2022, mayo 2). *May the 4th Be With You: A Cultural History*. StarWars.Com. <https://www.starwars.com/news/may-the-4th-be-with-you-cultural-history>

Sharf, Z. (2022, julio 20). Simon Pegg: ‘Star Wars’ Fandom Is the ‘Most Toxic at the Moment’ and It’s ‘Really Sad’. *Variety*. <https://variety.com/2022/film/news/simon-pegg-star-wars-fandom-toxic-1235321151/>

Space Exploration. (2018, mayo 7). [Broadcast]. En *Story of Science Fiction*.

Star Wars Celebration. (2025). En *Wikipedia*.
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Star_Wars_Celebration&oldid=1287276162

Star Wars Theory (Director). (2018, junio 21). *LUCASFILM SUPPORTS MY VADER FAN FILM!! BUT... - Star Wars Theory Fan Film* [Video recording].
<https://www.youtube.com/watch?v=mJLT5fKDdPA>

Star Wars Theory (Director). (2019a, enero 14). *Disney and Warner Chappell File CLAIM on Vader fan film and are making money from it now...* [Video recording].
https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=acPFPu_UZWE&ab_channel=StarWarsTheory

Star Wars Theory (Director). (2019b, enero 16). *LUCASFILM STEPS IN! ORDERS THEM TO REMOVE CLAIM! JUSTICE!!* [Video recording].
<https://www.youtube.com/watch?v=5wn2jYImvy4>

Star Wars Wiki en español. (2023). En *Star Wars Wiki*.
https://starwars.fandom.com/es/wiki/Star_Wars_Wiki_en_espa%C3%B1ol?oldid=737198

Stark, R., & Bainbridge, W. S. (1979). Of Churches, Sects, and Cults: Preliminary Concepts for a Theory of Religious Movements. *Journal for the Scientific Study of Religion*, 18(2), 117. <https://doi.org/10.2307/1385935>

Story of Science Fiction. (2018, abril 30). [Documental, Ciencia ficción]. American Movie Classics (AMC), Earthship Productions, Left/Right.

Tapia Celis, E. E. (2019). *Estudio de la narrativa transmedia y la cultura participativa de los fans en la serie animada, de Adult Swim, Rick y Morty*. Universidad Nacional Autónoma de México.

The Toys That Made Us. (2017, diciembre 22). [Documental, Comedia, Historia]. The Nacelle Company.

@Theop_rn (Director). (2021, julio 17). *Star Wars «imperial march» chanted as French police evacuate blockade* [Video recording].
<https://www.newsflare.com/video/454184/police-evacuate-a-blockade-while-protesters-chants-the-imperial-march-from-star-wars>

Torti Frugone, Y., & Schandor, A. M. (2013). *El reino más grande del mundo: La existencia del fandom como fenómeno cultural*. <https://www.aacademica.org/000-076/98>

Turpo Gebera, O. W. (2008). La netnografía: Un método de investigación en Internet. *Revista Iberoamericana de Educación*, 47(2), 1-10. <https://doi.org/10.35362/rie4722372>

Vieta, M. (2016). *El cine como arte en la cultura de masas*. IX Jornadas de Sociología de la UNLP, Ensenada, Argentina. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/60039>

Vlessing, E. (2023, septiembre 25). Martin Scorsese Talks Impact of Hollywood Blockbusters on Cinema: “Well, the Industry Is Over”. *The Hollywood Reporter*. <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/martin-scorsese-hollywood-blockbusters-cinema-1235598189/>

Weber, M. (2002). *Economía y sociedad: Esbozo de sociología comprensiva*. Fondo de Cultura Económica.

Williams, R. (2018). “Fate Has a Habit of Not Letting Us Choose Our Own Endings”. En *A Companion to Media Fandom and Fan Studies* (pp. 447-459). John Wiley & Sons, Ltd. <https://doi.org/10.1002/9781119237211.ch28>

Winck, B. (2020, enero 3). *The massive popularity of Baby Yoda memes highlights just how successful Disney Plus has been, one analyst says*. Business Insider. <https://www.businessinsider.in/stock-market/news/the-massive-popularity-of-baby-yoda-memes-highlights-just-how-successful-disney-plus-has-been-one-analyst-says/articleshow/73076939.cms>

Wookieepedia. (2025). En *Wookieepedia*. <https://starwars.fandom.com/wiki/Wookieepedia?oldid=14514889>

YouTube. (s. f.). *Copyright Tools: Rightsholders and Creators*. How YouTube Works. Recuperado 31 de mayo de 2025, de <https://www.youtube.com/howyoutubeworks/copyright/>

Medios de Star Wars mencionados o citados

Abrams, J. J. (Director). (2015, diciembre 17). *Star Wars: Episode VII - The Force Awakens*. Lucasfilm, Bad Robot.

- Abrams, J. J. (Director). (2019, diciembre 19). *Star Wars: Episode IX - The Rise of Skywalker*. Lucasfilm, Bad Robot, British Film Commission.
- Asmussen, S. (2019). *Jedi: Fallen Order* [Software]. Electronic Arts.
- Costikyan, G., Smith, C., & Rolston, K. (1987). *Star Wars: The Roleplaying Game*. West End Games.
- Dean, A. (1978). *Splinter of the Mind's Eye*.
- Edwards, G. (Director). (2016, diciembre 15). *Rogue One*. Lucasfilm, Allison Shearmur Productions.
- Favreau, J. (Director). (2019, 2023). *The Mandalorian*. Fairview Entertainment, Golem Creations, Lucasfilm.
- Filoni, D. (Director). (2021, mayo 4). *Star Wars: The Bad Batch*. Disney+, Lucasfilm Animation, Lucasfilm.
- Filoni, D. (Director). (2022, octubre 26). *Star Wars: Tales of the Jedi*. Lucasfilm Animation, Lucasfilm.
- Filoni, D., & Lucas, G. (Directores). (2009, febrero 13). *Star Wars: The Clone Wars*. CGCG, Cartoon Network, Lucasfilm Animation Singapore.
- Golden, C. (2015). *Dark Disciple*.
- Headland, L. (Writer). (2024, junio 5). *The Acolyte*. Lucasfilm, Disney+, The Walt Disney Company.
- Howard, R. (Director). (2018, mayo 25). *Solo: A Star Wars Story*. Lucasfilm, Allison Shearmur Productions, Lord Miller.
- Hudson, C., Ohlen, J., Falkner, D., Watts, D., & Karpysyn, D. (2003). *Star Wars: Knights of the Old Republic* [Software]. Bioware.
- Johnson, R. (Director). (2017a, diciembre 14). *Star Wars: Episode VIII - The Last Jedi*. Lucasfilm, Ram Bergman Productions, Bad Robot.

Johnson, R. (Director). (2017b, diciembre 14). *Star Wars: Episode VIII - The Last Jedi*. Lucasfilm, Ram Bergman Productions, Bad Robot.

Johnston, E. K. (2017). *Ahsoka*.

Kempshall, C. (2024). *Star Wars: The Rise and Fall of the Galactic Empire*. Dorling Kindersley.

Kershner, I. (Director). (1980, diciembre 25). *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back*. Lucasfilm.

Lucas, G. (Director). (1977, diciembre 23). *Star Wars*. Lucasfilm, Twentieth Century Fox.

Lucas, G. (Director). (1999, julio 1). *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace*. Lucasfilm.

Lucas, G. (Director). (2002, julio 1). *Star Wars: Episode II - Attack of the Clones*. Lucasfilm, Recce & Production Services, Mestiere Cinema.

Lucas, G. (Director). (2005, mayo 19). *Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith*. Lucasfilm, Mestiere Cinema, Pandora Films.

Marquand, R. (Director). (1983, diciembre 16). *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi*. Lucasfilm.

Ohlen, J. (2011). *Star Wars: The Old Republic* [Software]. Bioware.

Star Wars Rebels. (2014, 2018). CGCG Inc. (I), Disney XD, Entertainment Clearances.

Weissman, G. (2015). *Star Wars: Kanan – The Last Padawan (2015): Vol. Book I*. Marvel Cómics.

Zahn, T. (1991). *The Thrawn Trilogy: Heir of the Empire*.

Zahn, T. (2017). *Star Wars: Thrawn*.

Publicaciones de redes sociales

- Publicación 1 - Publicado en el grupo de Facebook Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el 22 de mayo del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/groups/3001085310214599/posts/3811920935797695/> Acceso: 11 de noviembre del 2024)..... 88
- Publicación 2 Publicación 3 - Publicado en el grupo de Facebook Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el 02 de julio del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/15bJEkixrP/> (Acceso: 11 de noviembre del 2024)\..... 90
- Publicación 4 - Publicado en el grupo de Facebook Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el 07 de julio del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1AhdjNjTs/> (Acceso: 11 de noviembre del 2024)... 91
- Publicación 5- Publicado por Joe Biden a través de @POTUS46Archive en X (Antes Twitter) el 4 de mayo del 2024. Disponible en: <https://x.com/POTUS46Archive/status/1786765648560890331> (Acceso: 1 de abril del 2025)..... 93
- Publicación 6 – Publicado en Masters de Star Wars La Sombra del Imperio el 4 de mayo del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/groups/289684685319515/posts/1481116246176347/> (Acceso: 1 de abril del 2025)..... 94
- Publicación 7- Publicada en Star Wars Universal: Seguidores del Canon el 11 de octubre del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1288NCJvBEB/> (Acceso: 26 de noviembre del 2024)..... 112
- Publicación 8- Publicada en Star Wars Universa: Seguidores del Canon el 29 de mayo del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1BZy9Xk1yq/> (Acceso: 25 de noviembre del 2024)..... 113
- Publicación 9- Publicado en Star Wars Universal: Seguidores del Canon el 13 de junio del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/14cwjXaV46/> (Acceso: 17 de noviembre del 2024)..... 117
- 10 Publicado en Star Wars Universal: Seguidores del Canon el 13 de junio del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/14cwjXaV46/> (Acceso: 17 de noviembre del 2024)..... 118

Publicación 11 – Publicado en X (antes Twitter) por @Jeshua_Revan el 6 de marzo del 2024. Disponible en: https://x.com/Jeshua_Revan/status/1765540623723946236 (Acceso el 17 de noviembre del 2024)..... 119

Publicación 12- Publicada en Start Wars Universal: Seguidores del Canon el 9 de septiembre del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1wjuDyXVn3/> (Acceso: 20 de noviembre 2024)..... 136

Publicación 13- Publicada en Star Wars Universal: Seguidores del Canon el 16 de septiembre del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/14tdw8JwaL/> (Acceso: 20 de noviembre del 2024)..... 137

Publicación 14- Publicada por Jeshua Revan en X (antes Twitter) el 9 de septiembre del 2024. Disponible en: https://x.com/Jeshua_Revan/status/1833256345048355100 (Acceso:20 de noviembre del 2024)..... 138

Publicación 15 – Captura de pantalla tomada de Daily Mail Online, 2020. Acceso el 1 de abril del 2025. Disponible en: <https://www.dailymail.co.uk/news/article-8320547/Star-Wars-creative-executive-attacked-fans-dubbing-franchise-fake-anyway.html>..... 149

Publicación 16- Captura de pantalla tomada de Daily Mail Online, 2020. Acceso el 1 de abril del 2025. Disponible en: <https://www.dailymail.co.uk/news/article-8320547/Star-Wars-creative-executive-attacked-fans-dubbing-franchise-fake-anyway.html> 150

Publicación 17 - Captura de pantalla tomada de Daily Mail Online, 2020. Acceso el 1 de abril del 2025. Disponible en: <https://www.dailymail.co.uk/news/article-8320547/Star-Wars-creative-executive-attacked-fans-dubbing-franchise-fake-anyway.html> 151

Publicación 18 - Publicado en Masters de Star Wars La Sombra del Imperio el 20 de Mayo del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=26384177381181032&set=gm.1491469848474320&idortvanity=289684685319515> (Acceso el 17 de mayo del 2025) 155

Publicación 19- Captura de pantalla de La Historia completa de las Películas - La Política: Auge y Caída Del Imperio Galáctico - Star Wars, 24 de marzo del 2025. Disponible en: <https://youtu.be/3zi8HuqpBjs?si=Evu-r77BVDutT3Fd> (Acceso el 6 de abril del 2025)... 156

Publicación 20 – Publicada en Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II, el 22 de junio del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1APi8MuBnp/> (Acceso: 27 de febrero del 2025) 173

- Publicación 21 - Publicado por @Guardia_Templo en X (Antes Twitter) el 15 de junio del 2024. Disponible en: https://x.com/Guardia_Templo/status/1801950389538836555 (Acceso: 10 de marzo del 2025)..... 177
- Publicación 22- Publicado en el grupo de Facebook, “Shitposting de una galaxia muy muy lejana: Episodio II” el 15 de junio del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1BvhxQDZjy/> (Acceso: 10 de marzo del 2025)..... 178
- Publicación 23- Publicado por @Jeshua_Revan en X (Antes Twitter) el 12 de junio del 2024. Disponible en: https://x.com/Jeshua_Revan/status/1800961012582973763 (Acceso: 10 de marzo del 2025)..... 179
- Publicación 24- Publicado en el grupo de Facebook, “Star Wars Universal. Seguidores del Canon” el 15 de junio del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/19jKfipfvG/> (Acceso: 10 de marzo del 2025)..... 180
- Publicación 25- Publicado en Star Wars Universal. Seguidores del canon, el 7 de septiembre del 2025. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1KXE1Bgfos/> (Acceso 22 de marzo 2025)..... 184
- Publicación 26- Publicado en Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II, el 11 de marzo del 2025. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/14zij5whxL/> (Acceso: 22 de marzo del 2025) 185
- Publicación 27- (De derecha a izquierda) Publicada por @SombradelImperio en X (antes Twitter) el 25 de febrero del 2025. Disponible en: <https://x.com/SombradeImperio/status/1894414138631233824> Respuesta publicado por @dblance013 el 25 de febrero del 2025. Disponible en: <https://x.com/dblance013/status/1894426110122660168> (Acceso: 22 de marzo del 2025) 186
- Publicación 28 – Captura de pantalla de un tweet eliminado de @missingwords (Matt Martin), publicado en Wookieepedia (s.f.) Disponible en: <https://starwars.fandom.com/wiki/File:MattMartinGoA.jpg?oldid=13737012> (Acceso: 1 de abril del 2025)..... 196
- Publicación 29- Publicado en Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el 29 de diciembre del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1FSCGHn1kM/> (Acceso: 1 de abril del 2025)..... 196

Publicación 30 – Publicado en Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el 4 de mayo del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1FUc6bRDkF/> (Acceso: 1 de abril del 2025)..... 199

Memes

Meme 1- Publicado en el grupo de Facebook Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el 21 de mayo del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/18NoqvaurB/> (Acceso: 11 de noviembre del 2024) 87

Meme 2 - Publicado en el grupo de Facebook *Star Wars* Universal: Seguidores del canon el 14 de mayo del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/groups/sw.universal/posts/1417001909177512> (Acceso: 1 de noviembre del 2024)..... 96

Meme 3 - Publicado en la página de Facebook Cry me to the Moon el 10 de enero del 2021. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1Dv3M9mDUw/> (Acceso: 11 de noviembre del 2024)..... 98

Meme 4 – Publicado en el grupo de Facebook Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el 7 de agosto del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/14QLQ4ZWdv/> (Acceso: 15 de noviembre del 2024) 100

Meme 5- Publicado en el grupo de Facebook Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el 5 de mayo del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1AwzNK3rWH/> (Acceso: 14 de noviembre del 2024) 102

Meme 6- Publicado en el grupo de Facebook Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el 23 de marzo del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/15FaBewdTz/> (Acceso: 14 de noviembre del 2024)106

Meme 7- Publicado en Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el 8 de mayo del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/18SBDa43cC/> (Acceso el 26 de noviembre del 2024)..... 109

Meme 8 - Publicado en Shitposting de una galaxia muy, muy lejana: Episodio II el 31 de Agosto del 2024. Disponible en: <https://www.facebook.com/share/p/1EjdwaQApv/> (Acceso el 17 de Noviembre del 2024) 142

Cuernavaca, Morelos a 11 de agosto de 2025.

M.A. BIANCA VANESSA FARIAS BAHENA

Directora de la Facultad de Diseño

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

Estudios Fan en *Star Wars*:

Dinámicas de apropiación, resignificación y resistencia

que presenta el (la) alumno (a):

Sebastián Eduardo Pineda Ramírez

Para obtener el grado de Maestro (a) en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en: que la tesis refleja un manejo adecuado de los conceptos adquiridos a lo largo del posgrado, y cumple con todos los puntos establecidos en los lineamientos de titulación de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

A T E N T A M E N T E

Por una humanidad culta

(Firma electrónica)

DRA. LAURA SILVIA IÑIGO DEHUD



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANO INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

LAURA SILVIA IÑIGO DEHUD | Fecha:2025-09-22 13:27:01 | FIRMANTE

pUy40ysNWadCebOppQiX+g8+7W15LEIk6opQQ1rKdNfphciJAWql+MsnbZo3ppjup5DcN6/+S/JKc/Ci5xHG3I+tcgKg9eXGVSBmX2wyZ6OP6J+iR0CcmWdtNI9ZKhZ6Viv9PngET
eXnOseWGZNvjoNJR49CZ2Fper7Y+KOSam8NBxt4ZBXRse9am7gpQFvAmk9PjGluTGqLgr5XkgC6J2ka+TWdYxJvfjUFqE2iaew4j6uuOHRNW7cMpdS7N289GPUTbavmL1R+w
UXDen7UvvRde2OoB2K1X3FRmQzsZcO0qhm9ZS+C1VZCZvcz2XNRwVkyO2sqRdiUeg5mgz9Viw==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[H0fwj1dYB](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/ekuaYZJME6nY6USB4rmNPq0iPXazWQB9>



UAEM
RECTORÍA
2023-2029

Cuernavaca, Morelos a 17 de septiembre de 2025.

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud

Coordinadora de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

Estudios Fan en *Star Wars*:

Dinámicas de apropiación, resignificación y resistencia

que presenta el (la) alumno (a):

Sebastián Eduardo Pineda Ramírez

Para obtener el grado de Maestro(a) en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en: la tesis propone un análisis novedoso sobre un fenómeno global con un objeto de estudio reconocido como atemporal. Cuenta con una metodología adecuada y una discusión académica que cumple con los requisitos necesarios de una tesis de nivel maestría.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

A T E N T A M E N T E

Por una humanidad culta



DRA. LORENA NOYOLA PIÑA

PROFESORA INVESTIGADORA TITULAR A DEFINITIVA

ADSCRITA A LA FACULTAD DE DISEÑO, UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANO INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

LORENA NOYOLA PIÑA | Fecha:2026-01-20 22:49:50 | FIRMANTE

di/zm7f4eTmU+EBZgb05CVPeX8vjfRQ9+0HpCVs9/sHe24ZYKfFGII2rF5BIRXmvN7uuXDL36o2XhU84llt210986RFji3v3D6Q4jxkJ8csNIXRV3WZh2gO/IQtyF3TxOoSfVsBX8GRBvZLQY8Cq0Xo+F/BSvqs6jfh01g8oQ6nq1+7MegCU+YS5Bpp1/KTEgd0NNKpVQBODc5w/QOLniIcIK4PLhwnrnw8igZMo9OVNu/QlpSocndoN2zfsoJNSNjUcyJBPzkLeYnR1yZKylcJnbKY04kNBIEdWwT8oAFkFCe/GF9IXeMr9ZzXtEU2I8X/kQ7ylqXVIpv1IWgJA==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[sFMk1LDgz](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/jC3OYO3IYsjjADoRZuYKj6Bt4udUvzhZ>



UAEM
RECTORÍA
2023-2029

Cuernavaca, Morelos a 26 de noviembre de 2025.

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud

Coordinadora de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

**Estudios Fan en *Star Wars*:
Dinámicas de apropiación, resignificación y resistencia**

que presenta el (la) alumno (a):

Sebastián Eduardo Pineda Ramírez

Para obtener el grado de Maestro(a) en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en:

La tesis presentada es un aporte importante para entender las formas de sociabilidad del mundo actual.

El autor, desde una necesaria interdisciplina, realiza un análisis de la imagen, de los mensajes contenidos en las películas de Star Wars, del papel de la industria cinematográfica. Pero a la vez, como estos mensajes son reinterpretados, reelaborados por los fan, que van creando nuevas comunidades, vía el internet y presenciales en las convenciones en nuevos espacios creados por la gente misma. De esta manera, hace una tesis de maestría en que incorpora acertadamente el análisis, de la imagen, el arte, la cultura y la sociedad.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

A T E N T A M E N T E

Por una humanidad culta

Victor Hugo Sánchez Reséndiz



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANO INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

VICTOR HUGO SANCHEZ RESENDIZ | Fecha:2025-11-26 21:55:28 | FIRMANTE

T3cA7V0pyiHdfatwRuREgD+0CzorXp0VppjEd7w+KFs2oyD2DosyF5A2WDa0Ocgx3F0R9hJ+XVoyQwGeuveU72SM6tlg6CpV0lt6E7smZF9sQidLc1oqjhFGEfB2GnMpVJx3bhE
v1VJI6PSvPZhUwt9JXhh5r6DOcYQtD1f9bTeXq2+eFnYLoLrvzpcUp57ZJj/Ot33EGyte4jkE/tO/jbAg/pASzsciXypxNHeR+4n51LWGwxWxNe1Xim6M+be5jwNOZOntDU/Mti/QUw
xOEhPUxuf5K5HMUxmDt8Ni/SOdh1NwobVrQawvy2JsWLvIY4O5G5M7FWcT/jlYck4w==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[maKebHNFr](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/0ALyNuwtA28xCMBp4WliJRXuWoAwCy4j>



UAEM
RECTORÍA
2023-2029

Cuernavaca, Morelos a _26_ de __Noviembre_ de 2025.

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud
Coordinadora de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

**Estudios Fan en *Star Wars*:
Dinámicas de apropiación, resignificación y resistencia**

que presenta el (la) alumno (a):

Sebastián Eduardo Pineda Ramírez

Para obtener el grado de Maestro(a) en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en:

- Cumple con las características de calidad en la redacción y análisis de una tesis a nivel maestría.
- Contribución a los estudios sobre la cultura popular, problematizando un fenómeno cinematográfico clásico como Star Wars, mediante el reconocimiento y análisis en las relaciones generadas a través de medios digitales que se cristalizan en la constitución del fandom.
- La discusión teórica sobre la cultura popular y las relaciones de poder tiene profundidad, coherencia e integración en la lógica de los objetivos de la tesis.
- La metodología utilizada es novedosa, al incluir la etnografía convención y la digital de manera complementaria en la recolección de información de corte empírico.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

A T E N T A M E N T E
Por una humanidad culta

DRA. EMMA YANET FLORES ZAMORANO



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANO INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

EMMA YANET FLORES ZAMORANO | Fecha:2025-11-27 22:17:02 | FIRMANTE

hwY EYNZ6GFE2jC89oCVin7KffM39lShRfyu9HhHTiILCLTXhP/2s24p/JaD2Wx5SZaRPk1f2g+YnXDe1iaSblct0Hh+hFMEKgC01NALwQNDFw0nnb5yqt074PO2ObeTobzgyS3lkV2umCY9HCI+oB896/FchK4riTvCP5NUY6338LqiMebYDszVb/vZomDLOPPXw1vMLAlpkrFg0gQGPBn+2smFCv/TEw6JifduW0r3SJQWWuOreC8HZNiuRxfWwtA5WUpJKRItPohD54NVfJDzSntWDgu3NUdRVHRgWL30PUZTQla68KZabc7jmTzHEZO+PXY7c3r2TIYtM06T90Hg==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[vh0UNqRQb](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/9BCyU4Wrpez5Y1g7QiwTWNBjaRN2KJwV>



UAEM
RECTORÍA
2023-2029



Cuernavaca, Morelos a 19 de junio
de 2025.

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud

Coordinadora de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Presente

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

Estudios Fan en *Star Wars*:

Dinámicas de apropiación, resignificación y resistencia

que presenta el (la) alumno (a): PINEDA RAMÍREZ SEBASTIÁN EDUARDO

Para obtener el grado de Maestro(a) en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en: El hecho de que el trabajo presentado cuenta con rigurosidad teórica pues se realiza un estado de la cuestión y una revisión de antecedentes que le permiten al maestrante generar su propio modelo teórico y metodológico para analizar el fenómeno de su interés. Así mismo, a través de una etnografía digital, logra dar cuenta de cómo el fandom de Star Wars resiste las lógicas propias de las productoras funcionando como prosumidores y creadores de cultura. Por ello, el maestrante logra el objetivo central de la tesis así como los objetivos específicos que propone, a través de un interesante análisis de la cultura del fandom de Star Wars. Este trabajo, aporta al conocimiento sobre los fandoms, que han sido recientemente estudiados en la ciencias sociales. En este sentido, su aportación consiste en generar un modelo teórico y metodológico para analizar las culturas de fans desde la rigurosidad teórica y el entramado de categorías.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

ATENTAMENTE

Por una humanidad culta

Dra. Alejandra Azucena Ramírez López

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Instituto de Ciencias
Sociales y Humanidades
"Alfonso Vélaz Pliego"

Av. Juan de Palafox y Mendoza 208
Centro Histórico de Puebla
C.P. 72000, www.icsyh.org
01 (222) 225 55 00 Ext. 5982