

## **Anime en proyección: Ciclos de animación japonesa en la ciudad de Córdoba**

María Cecilia Díaz

UNC/ CIFFyH

Eje: cultura, arte, comunicación

mcecilia.diaz@gmail.com

### **Resumen**

El presente trabajo es un breve ejercicio de escritura que aborda las proyecciones de series y películas de animación japonesa en el marco de ciclos de cine realizados durante los años 2004-2009, con el objetivo de describir el proceso por el cual se organizaron, los vínculos que contribuyeron a formar y las prácticas asociadas a la asistencia a los mismos. Nuestra propuesta será considerar estos ciclos de cine en tanto eventos cuya realización permitió la construcción de redes de relaciones que paulatinamente forjaron el crecimiento y desenvolvimiento de los mundos del anime en la ciudad de Córdoba.

### **Ponencia**

En el presente trabajo pretendemos describir el proceso de organización de proyecciones de series y películas de anime en distintos cines de la ciudad, con el fin de indagar en las prácticas de quienes programaron dichos ciclos y de los que asistieron a ellos. Se trata de un breve ejercicio de escritura que intenta recuperar para el análisis tales eventos, con el objetivo de integrarlos en el marco más amplio de los mundos del anime en Córdoba, una cultura colectiva de fans (fandom<sup>1</sup>) construida en torno al anime (animación japonesa), el

---

<sup>1</sup> El término fandom proviene de la lengua inglesa y es resultado de la unión de la palabra “fan” (aficionado) y el sufijo -dom de la palabra “kingdom” (reino). “Literalmente significa ‘dominio de los fans’, cubriendo el consumo de productos y la creación de material escrito, diseñado, impreso, etc., relativo al tema preferido por el aficionado” Correia Lourenço, Andre Luiz: *Otakus. Construção e representação de si entre aficionados pela cultura pop nipônica*. Tesis de Doctorado en Antropología, Programa de Pós graduacao em

manga (historietas japonesas) y los videojuegos, que incluye actualmente la realización de fiestas y convenciones en clubes, junto con la celebración de reuniones semanales en plazas y parques, la confección de cosplays<sup>2</sup>, la escritura de fanzines, y la presencia de un circuito comercial en la zona céntrica.

Comenzaremos por describir en primer lugar los ciclos de cine realizados en la ciudad de Córdoba, empleando para ello entrevistas efectuadas con sujetos que participaron en su organización y que asistieron a los mismos, junto con el corpus documental que hemos podido acopiar hasta la fecha. Al respecto, nuestra propuesta será pensar en estos ciclos como eventos cuya realización permitió la construcción de redes de relaciones que paulatinamente forjaron el crecimiento y desenvolvimiento de los mundos del anime, otorgándoles una mayor visibilidad.

### Los ciclos de animación japonesa

A partir del año 2004 tuvieron lugar en la ciudad tres ciclos de cine en los que se proyectaban series, películas y OVAs<sup>3</sup> de anime. Uno de los primeros, de acuerdo a los datos que hemos recabado, fue el que se realizaba en la sala 8 y ½ del Cine Gran Rex<sup>4</sup> y que llevó por nombre “Ciclo de animación en el Gran Rex”. Empezó en junio del 2004 y tuvo una duración de 5 años y medio, extendiéndose hasta diciembre de 2009. Daniel, uno de los organizadores relata cómo llegó a la idea:

“D: Bueno, la idea en el caso del Rex surge por quien es el dueño de Crossover Comic Store<sup>5</sup> [en ese momento, Big Game] y en mi caso, porque nos juntamos y bueno, cada uno tenía algo pensado para hacer y

---

Antropología Social, Museu Nacional, Universidad Federal do Río de Janeiro. Inédito, 2009. P. 332

<sup>2</sup> En otro trabajo hemos definido el cosplay, siguiendo a De Certeau, como ejercicio de cacería furtiva de técnicas e imágenes. El término proviene de la expresión “costume play”, que quiere decir representación o juego de disfraces. La expresión puede aludir tanto al traje como a la acción de representar un personaje. Los sujetos que hacen cosplay son llamados cosplayers. En los eventos se realizan concursos de cosplay, donde los ganadores son elegidos en función de determinadas categorías (general, femenino, masculino, grupal, bizarro, etc) y reciben premios como órdenes de compra en tiendas de venta de comics en la ciudad, series y películas de anime, manga, figuras de acción, posters, etc.

<sup>3</sup> OVA significa Original Video Animation. “es un anime hecho directamente para el mercado de video (a veces contienen historias alternativas, otras veces tienen una calidad gráfica superior por no ser producidos en serie” Correia Lourenço, Op Cit, p. 333

<sup>4</sup> Ubicado en Avenida General Paz 174, el complejo cuenta con 8 salas principales y con la sala 8 y ½, donde se hacían las proyecciones de animación japonesa.

<sup>5</sup> Crossover Comic Store se encuentra en la Galería Gran Rex. Avenida General Paz 174, local 5.

se dio que era lo mismo, hacer funciones sobre animación japonesa. Y bueno, él consiguió las salas del Gran Rex, que pasamos por bastantes de las salas del complejo y la mayoría están muy bien equipadas

C: Él tiene su local ahí

D: Sí, él tiene su local en la galería Gran Rex y bueno, después el tema pasó por mi lado, por el lado de programarlo.” (Daniel, 32)

Más adelante en la entrevista, menciona que los ciclos –organizados en torno a series o a temáticas- se realizaban durante diez meses aproximadamente: empezaban en febrero/marzo, se interrumpían en julio y retomaban la programación en agosto, hasta noviembre/diciembre. Aunque los meses de comienzo y final variaban, es importante tener en cuenta que los períodos de inactividad se daban durante los meses de julio y enero. En el primero de los casos, Daniel explica que el complejo no brindaba las salas porque traían otras películas de animación: “era un mes donde no se prestaban las salas del complejo, no se prestaban por todo el tema de vacaciones de invierno y porque traían toda la animación americana que viene como desde hace diez años.” Para el segundo período de inactividad, que coincide con las vacaciones de verano, encontraba como causa el hecho de que “en Córdoba había muy poca gente”.

Las funciones se realizaban los días sábados a partir de las 16:30 y tenían una duración de 2 horas. El criterio de programación era, de acuerdo a Daniel, “comercial”. Esto suponía pasar películas y series que fueran conocidas, que convocaran al público.<sup>6</sup> La difusión de los ciclos se hizo primero a partir de posters y panfletos (flyers), aunque luego se conformó un público que asistía asiduamente.

“C: ¿La difusión de los ciclos como se hacía?

D: Los primeros ciclos era todo muy a pulmón, yo me acuerdo de haber estado en ciudad universitaria pegando afiches, a full. Ya después no. en mi caso tomé la experiencia de cómo yo recogía información en la radio para hacer gacetillas de prensa. Para quien no conoce, uno va por diferentes lugares, por ejemplo, en el caso mío, que trabajaba en un programa de rock, iba por los diferentes lugares donde vendían productos de rock y ahí había panfletos y uno se llevaba toda la información que necesitaba. Entonces acá hicimos algo a la inversa: íbamos por los lugares y dejábamos panfletos, los...

C: Los flyers

---

<sup>6</sup> “En el caso nuestro, se trataba de hacer una programación un poco más comercial, con series muy conocidas, ciclos que duraban mínimamente un mes, a veces duraban un mes y medio o dos, dependía de qué título se utilizara en serie y se hacían ciclos temáticos con elección de películas que dieran con el tema (...) Nos dimos muchos gustos, también de pasar series emblemáticas, tanto de la década del '70 como Mazinger, de la década del '80 con Robotech, de los '90 con Evangelion. Hubo mucha gente asistiendo, Evangelion te llevaba casi unas 80 personas por función (...) [Eso también] nos pasó (...) con la actualización de la serie de Los Caballeros del Zodiaco, Saint Seiya” (Entrevista a Daniel)

D: Exactamente. Y bueno, en el caso del Rex, era un tríptico que se hacía con toda la información del ciclo y unos afiches que se pegaban en tres o cuatro lugares en Córdoba y nada más. Así fue el desarrollo de la idea, en principio, en los primeros ciclos había que poner en todos los lugares donde uno pudiera

C: Hasta que después corría solo

D: Sí, igual, en el caso de los otros ciclos, les debe haber pasado lo mismo que a nosotros, que el local de la galería Rex era el lugar por excelencia para el ciclo. Porque uno pasaba por ahí, se llevaba la gacetilla y si no, veía los afiches en la puerta, entonces tomabas nota. Si alguno quiere tomarlo a esto, eso es fundamental. La idea es tener una casa, eso ayudaba muchísimo. Y después, bueno, el mantenerlo, creo.”

Los otros dos ciclos se realizaron en el Cineclub Municipal<sup>7</sup>: “Noches de anime. Cineclub El Eternauta”, ofrecía funciones los días lunes a las 23 hs en la Sala Mayor del desde el 2004 aproximadamente<sup>8</sup>, mientras que el otro, llamado “Anime Project”, tenía lugar en la Biblioteca Los 39 Escalones y sus funciones se realizaban los días sábados a partir de las 19:00 hs, aunque las puertas se abrían desde las 18:30 con la proyección de “videos musicales japoneses, Jpop, Jrock...”<sup>9</sup>, culminando con un bonus de cortometrajes “de diversos intereses”<sup>10</sup>. La primera función de este ciclo, de acuerdo a los datos que encontramos en la Revista Metrópolis del Cineclub, se hizo el sábado 1º de abril de 2006 y estuvo auspiciada por El Hexágono Anime DVD & DIVX<sup>11</sup>, Gaia Manga Store<sup>12</sup> y Believers DIVX de anime en CD y DVD<sup>13</sup>. La venta de entradas anticipadas a un valor de \$2 se hacía en el cineclub, pero ya en el mes de mayo se hacía también en Gaia. El valor de la entrada fue aumentando gradualmente hasta llegar a \$4. Creemos que la última función del ciclo se realizó en noviembre de 2007<sup>14</sup>.

En la entrevista, Daniel especificó que el criterio de selección de los tres ciclos era totalmente distinto. Mientras el del Gran Rex que él organizaba tenía un carácter más “comercial”, el Anime Project –ciclo con el que también se involucró en materia de organización en algunas oportunidades- era, como él dice, más “under”:

---

<sup>7</sup> El Cineclub Municipal, sito en Boulevard San Juan 49, abrió sus puertas en marzo del año 2001. Para mayor información consultar: [http://www.cineclubmunicipal.org.ar/contenidos/2011\\_05/sec\\_acerca.php?sec=general](http://www.cineclubmunicipal.org.ar/contenidos/2011_05/sec_acerca.php?sec=general)

<sup>8</sup> “Manga de animados” La Voz del Interior, sábado 8 de abril de 2006. Hemos recopilado programas y folletos de este ciclo desde el año 2004 en adelante. Sabemos que posteriormente se realizó en la Casona Municipal, ubicada en General Paz esquina La Rioja.

<sup>9</sup> Revista Metrópolis. Mayo 2006. Año 5. N°36

<sup>10</sup> Revista Metrópolis. Septiembre 2006. Año 5. N° 40

<sup>11</sup> El Hexágono es un negocio de venta de series de anime y mangas a domicilio. En la página no se nos brinda ninguna información sobre la fecha de creación del mismo <http://elhexagonoweb.dyndns.org/index.php>

<sup>12</sup> Gaia se encontraba en Belgrano 157. Paseo San Francisco, local 33. Cerró sus puertas en el año 2009.

<sup>13</sup> Believers constituye un emprendimiento personal de uno de nuestros entrevistados para la venta de series de anime y películas. En un comienzo ésta se efectuaba en Gaia.

<sup>14</sup> Revista Metrópolis. Noviembre-diciembre de 2007. Año 5. Número 52

“era (...) un poco más experimental, se pasaban animaciones tal vez mucho menos conocidas o que recién empezaban a conocerse. (...) el grado de novedad venía por ese ciclo”.

Los ciclos del Cineclub El Eternauta, por su parte, ofrecían animación japonesa, pero también series de la década del '70, o del '80. Por ejemplo, durante el mes de abril de 2004 –el mismo en el que se lanza el Anime Project- se incluyó un anime llamado “Samurai 7”, pero también se proyectó “V Invasión Extraterrestre”, una miniserie de los años '80<sup>15</sup>. Entre los meses de junio y julio de ese año se emitieron también capítulos de “Brigada A”<sup>16</sup>.

### Programar un ciclo de cine: organizadores y comerciantes

Recuperar aunque sea de manera breve la historia de los ciclos de cine de animación japonesa nos permite acercarnos a la comprensión de cómo comienzan a configurarse los mundos del anime en Córdoba, a partir de qué tipo de contactos, sobre la base de cuáles actividades. Al poner el acento en las redes de relaciones estamos siguiendo la línea planteada por Becker, quien al hablar del arte como acción colectiva afirma que “Las personas que cooperan para producir una obra de arte usualmente no deciden las cosas de nuevo cada vez. Por el contrario, se basan en acuerdos previos ahora vueltos costumbre, acuerdos que se han vuelto parte del modo convencional de hacer cosas en ese arte”<sup>17</sup>. Precisamente, de acuerdo a nuestra hipótesis, estos ciclos representan acontecimientos importantes en la formación de los circuitos de sociabilidad constitutivos de los mundos del anime en Córdoba, en tanto permitieron la articulación entre los organizadores-aficionados y los dueños de las comiquerías en una actividad común, al menos en los casos de las proyecciones en el Gran Rex y del Anime Project. Para el caso de las primeras, era el dueño de Big Game -que luego se llamó Crossover- quien alquilaba la sala 8 ½ donde tenían lugar las funciones. Asimismo, el material que se proyectaba era el que luego se vendía, de tal manera que las proyecciones constituían una especie de puesta a prueba de la mercadería. Daniel, quien al poco tiempo entró a trabajar a Crossover, lo relata de la siguiente manera:

“Por supuesto que ahí creo que la variante era la venta. En El Rex, por ejemplo, nosotros pasábamos lo que se vendía en el negocio (...) Iba el material como se vende, creo que esa era también una de las ideas del

---

<sup>15</sup> Revista Metrópolis. Abril de 2006. Año 5. Número 35

<sup>16</sup> Revista Metrópolis. Junio de 2006. Año 5. Número 37

<sup>17</sup> Becker, Howard S.: Art as collective action. En American Sociological Review, Vol. 39, No. 6 (Dec., 1974), p. 770. Nuestra traducción.

ciclo, que la gente viera esto que se vende, decir “esta calidad se vende”. Y para mí, que desde que entré al negocio estoy encargado de la parte de los DVDs, tiene que ser ese nivel. Si vendés algo que es calidad DVD, es DVD.”

La línea “comercial” en la que él ubica al ciclo de animación que organizaba, se vincula, entonces, no sólo con el espacio disponible –recordemos que se trataba del cine Gran Rex, que imponía un horario determinado-, sino también con los intereses del local comercial que proveía al ciclo de las películas y series para la proyección. Además, las entradas anticipadas se vendían en el local comercial.

D: Lo que pasa es que los negocios en la animación japonesa hacían lo que hace un cine con sus boleterías

C: ¿Servían de difusión?

D: Exactamente, porque vos sabés que las boleterías de un complejo grande están abiertas todo el día, entonces si voy a las 10 de la mañana, la persona que trabaja en la boletería me va a dar la información y voy a tratar de ir en el día o en la semana. Bueno, los negocios lo que hacían era eso.

El Anime Project, por otra parte, era impulsado por Gaia Manga Store, con ayuda de los miembros de la Asociación Cordobesa de Manga y Anime (ACMA), el primer grupo de fans del que tenemos noticia, cuya primera reunión se realizó en abril del año 2002 en un cibercafé de la ciudad. Las entradas, como ya dijimos, se vendían en el Cineclub y en el local. La idea de este ciclo, cuya duración abarcó un período de dos años, sirvió, en un principio, para que Gaia pudiera expandirse como negocio. David, otro de los involucrados a los que entrevistamos, nos decía lo siguiente:

“Después también hicimos proyecciones con G. de Gaia en el Cineclub (...) estábamos los sábados. (...) Lo hacíamos en la parte de arriba con un proyector y una pantalla y se llenaba la sala. Se llenaba porque no había nada así en Córdoba. Al principio lo hacíamos para difundir (...) Los sábados nos levantábamos e íbamos a acomodar todas las sillas, porque había que desarmar la biblioteca y armar la biblioteca como si fuese sala de cine”

El vínculo entre organizadores de ciclos de cine y dueños de negocios cuya venta se orienta hacia los productos de la cultura pop japonesa establece a partir de estos eventos ciertos modos de hacer que luego se prolongarán e intensificarán en las fiestas y convenciones de anime realizadas durante los años siguientes. Aquí encontramos un punto de contacto con el

trabajo de John Comerford acerca de las reuniones campesinas, cuando afirma que “ellas pueden ser vistas (...) como un elemento importante en la construcción de ese universo social. Las reuniones crean un espacio de sociabilidad que contribuye para la consolidación de redes de relaciones que atraviesan la estructura formal de las organizaciones (...), poseen una dimensión ritualizada de símbolos colectivos y colocan en acción múltiples concepciones relativas a la naturaleza de las organizaciones de trabajadores...”<sup>18</sup>. Al igual que estas reuniones, que poseen múltiples dimensiones e implican diversas expectativas y concepciones, la realización de los ciclos permitió la creación de contactos, la formación de redes de cooperación y el surgimiento de un tipo de experiencia compartida en torno al fandom del anime, lo que podrá observarse de manera más clara en el apartado siguiente cuando hagamos referencia al público que asistió a los mismos.

#### Asistir a un ciclo de cine de anime: el consumo cultural como experiencia colectiva

Además de posibilitar contactos en el plano de la coordinación y la programación, las proyecciones de series y películas de anime en el marco de ciclos de cine fueron una de las primeras instancias de organización de actividades destinadas a un público que compartía los mismos gustos, lo cual sirvió a los fines de la incorporación de nuevos aficionados a estos mundos en proceso de construcción, y el establecimiento de lazos de amistad entre ellos. Se combinó, además, con la realización de reuniones luego de las funciones y con las acciones de las asociaciones de aficionados. Los siguientes fragmentos de entrevistas ilustran este punto:

“... empecé a ir a esos ciclos y ahí también empecé a conocer gente y bueno, cada fin de semana, cada sábado en realidad, con esa gente veníamos a los ciclos y como después no había nada para hacer, muchas veces cada uno se iba a su casa y muchos no querían volver a su casa, entonces la idea era “bueno, vamos al Paseo Sobremonte”. Y nos juntábamos ahí, pasábamos el día. Después bueno, éramos muchos ya, mucha gente” (Darío)

“Para esa época el Big Game ya había organizado ciclos de anime en lo que es la sala 8 ½ que está en el Gran Rex. Ese fue un punto muy importante porque fue el primer lugar donde muchos fans se reunían para ver

---

<sup>18</sup> Comerford, John: “Reuniones campesinas, sociabilidad e luchas simbólicas”. En Mariza Peirano (organizadora): *O dito e o feito. Ensaio de antropologia dos rituais*. Rio de Janeiro: Relume Dumara, 2001. Nuestra traducción.

proyecciones. Entre las primeras estaban los OVAs de Ares de Los Caballeros del Zodíaco, que era algo que acá no había forma de que llegaras a verlo a menos que te compraras la serie (...). Era algo muy interesante, muchos iban y yo también, a ver las proyecciones” (Mauricio)

La asistencia a los ciclos pronto creó un circuito a través del cual transitaban los jóvenes que integraban los mundos del anime, tanto los miembros de ACMA como los que recién comenzaban a incorporarse. Consistía en concurrir a la proyección los sábados, y después de eso dirigirse a una plaza ubicada en el centro de la ciudad. Luego, a la noche, a veces salían a comer juntos o a bailar. Es interesante remarcar que pese a que los ciclos llegaron a su fin hace ya dos años, las reuniones durante los días sábados en el Paseo Sobremonte continúan en vigencia.

Las proyecciones de anime generaron, además, un espacio de intervención y de mayor visibilidad por parte de los fans, constituyendo una de las primeras oportunidades para estos de mostrarse como aficionados al anime y de expresar sus demandas y necesidades. Podemos observar esto en algunos ejemplos extraídos de las entrevistas realizadas hasta la fecha. Daniel, por ejemplo, nos comentaba que recibía cartas de los fans pidiendo que pasaran ciertas series y no otras, y menciona, además, que uno de los asistentes asiduos del ciclo luego se volvió programador junto con él. En otra entrevista que realizamos a Clara, una de las aficionadas que se involucró en esos primeros años, aparece el tema del cosplay en relación a las proyecciones. El relato que reproduciremos a continuación muestra cómo el cosplay aparece antes de las fiestas propiamente dichas en la ciudad, constituyendo tal vez un indicador de que varios fans consideraban que debía satisfacerse la necesidad de contar con espacios para que ese tipo de prácticas pudieran llevarse a cabo.

“Mi prima M., D. y J., se presentaron a una de las proyecciones haciendo cosplay porque no había otro ámbito. Ellos tampoco lo habían planeado, simplemente salió “vamos a hacer cosplay en la proyección” y bueno, D. se fue de Alucard, de Hellsing; M. se fue de Walter, de Hellsing y J. se fue de Spike, de Cowboy Beebop. A partir de que ellos hicieron eso fue que bueno... yo justamente fui a la proyección esa y me encontré con Daniel que me decía “¿por qué vos no hiciste?”, y yo le decía “no, no, yo me voy a hacer un traje de El Patriarca”, era la locura de decirlo. “Bueno –me dice- pero para cuándo”, “Me lo voy a hacer para cuando pases la saga de Hades de Los Caballeros del Zodíaco y me voy a venir a ver la saga de Hades con el traje de El Patriarca. [Era] onda “pasala porque yo sé que la tenés”. Al mes siguiente o a los dos meses (...)



Diego anunció que pasaba las películas de Dragon Ball y al final de cada película de Dragon Ball un capítulo de la saga de Hades (...) A los meses, ya para diciembre, Gaia que era otra comiquería se le ocurrió organizar un evento. ”

Si abordamos el consumo desde la perspectiva de De Certeau, quien al referirse al acto de lectura sostiene que se trata de la apropiación de significados textuales por parte del lector<sup>19</sup>; o desde García Canclini, autor que se refiere al consumo cultural en tanto proceso social y cultural que supone operaciones de apropiación de los productos que circulan en el mercado en las que prevalecen los valores simbólicos por sobre los de uso o de cambio<sup>20</sup>, podemos establecer una conexión con el objeto empírico elegido considerando, además, la dimensión colectiva, cooperativa, que las redes de relaciones configuran a partir de los ciclos de cine de animación japonesa en la ciudad. Siguiendo a Jenkins: “Uno no llega a ser un fan siendo un espectador habitual de un programa determinado, sino traduciendo su seguimiento del programa en algún tipo de actividad cultural (...), haciéndose miembro de una “comunidad” de fans con intereses compartidos”<sup>21</sup>. De manera que además de cuestiones como la apropiación, tenemos que considerar la dimensión de experiencia compartida, colectiva, que el fandom del anime pone en juego, como hemos visto que ocurre en el caso de los ciclos de anime cuya trayectoria procuramos describir en el presente trabajo.

Lo anteriormente dicho nos permite establecer que los ciclos organizados en diferentes cines de la ciudad constituyeron instancias que posibilitaron no sólo expresar y visibilizar un consumo cultural compartido, sino también constituir redes de relaciones –comerciales, de amistad- entre los involucrados, posibilitando el posterior desarrollo de los mundos del anime en Córdoba.

## Bibliografía

---

<sup>19</sup> De Certeau, Michel: *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana, 2001

<sup>20</sup> García Canclini, Néstor: *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México: Grijalbo, 1995

<sup>21</sup> Jenkins, Henry: *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona: Paidós, 2009.

Becker, Howard S.: Art as collective action. En *American Sociological Review*, Vol. 39, No. 6 (Dec., 1974).

Comerford, John (2001): “Reunioes camponesas, sociabilidade e lutas simbólicas”. En Mariza Peirano (organizadora): *O dito e o feito. Ensaios de antropologia dos rituais*. Rio de Janeiro: Relume Dumara.

Correia Lourenço, Andre Luiz (2009): *Otakus. Construcao e representacao de si entre aficionados pela cultura pop nipônica*. Tesis de Doctorado en Antropología, Programa de Pos graduacao em Antropologia Social, Universidad Federal do Rio de Janeiro. Inédito.

De Certeau, Michel (2001): *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana.

García Canclini, Néstor (1995): *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México: Grijalbo

Jenkins, Henry (2009): *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona: Paidós.