



Universidad Autónoma de Querétaro

Facultad de Filosofía

TRANSFORMACIONES DE LA EXPERIENCIA ESTÉTICA EN EL FANDOM

Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener el grado de Doctora
en Estudios Interdisciplinarios en Pensamiento, Cultura y Sociedad

Presenta:

Sara Elena Núñez Rodríguez

Dirigida por:

Dr. Mauricio Ávila Barba

Codirigida por:

Dr. Gerard Vilar Roca

Dr. Mauricio Ávila Barba
Presidente

Dr. Gerard Vilar Roca
Secretario

Dr. Edgar Israel Belmont Cortés
Vocal

Dr. José Antonio Arvizu Valencia
Suplente

Dr. Fernando Delmar Romero
Suplente

Centro Universitario

Querétaro, Qro.

Noviembre, 2019

La presente obra está bajo la licencia:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>



CC BY-NC-ND 4.0 DEED

Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

La licenciatario no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos:

 **Atribución** — Usted debe dar [crédito de manera adecuada](#), brindar un enlace a la licencia, e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciatario.

 **NoComercial** — Usted no puede hacer uso del material con [propósitos comerciales](#).

 **SinDerivadas** — Si [remezcla, transforma o crea a partir](#) del material, no podrá distribuir el material modificado.

No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni [medidas tecnológicas](#) que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

Avisos:

No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una [excepción o limitación](#) aplicable.

No se dan garantías. La licencia podría no darle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como [publicidad, privacidad, o derechos morales](#) pueden limitar la forma en que utilice el material.

A Matiana y Tadeo, como todo

Al consejo Nacional de Ciencia y tecnología por el apoyo brindado durante la investigación

A mis amigos (y sus amigos), quienes construyeron el texto

ÍNDICE

RESUMEN	9
SUMMARY	10
INTRODUCCIÓN	11
i. La pregunta por la experiencia estética	14
La relación entre los modos de producción y la obra	14
Los participantes de la experiencia estética	17
Formas de estudiar las artes	21
ii. De la imagen a la afectividad	23
iii. El universo del fandom	25
Estudios sobre fandom	25
iv. Sobre los capítulos	26
I. LEGITIMACIÓN DEL CONOCIMIENTO, FANS Y ACAFANS	31
I.1. El arte, esa puerta, esa ventana	50
I.2. Experiencia estética	54
I.3. Interpretación de la obra	61
I.4. Fandom	66
I.5. Fans y academia	69
I.6. La experticia o calidad de experto	70
I.7. En la frontera	75
I.8. Fans y acafans	79
II. SOBRE LO POLÍTICO	82
II.1. Contenido político	85
II.2. Sobre la producción	99
II.3. Las artes como lenguaje	103
III. CONSIDERACIONES SOBRE EL ESPACIO Y EL TIEMPO	117
III.1. Consideraciones sobre el territorio	119
III.1.1. Sobre las fronteras en los productos culturales	120
III.1.2. Punk región 4	124
III.1.3. De Utopía a Dismaland	126
III.1.4. Algunas formas de construcción del territorio imaginario	134
III.1.5. Las relaciones entre lo local y lo global	140
III.2. Consideraciones sobre el tiempo	151
III.2.1. El tiempo en el juego de cartas	152
III.2.2. El tiempo en el juego	158
III.3. Vorthos commander y el espacio virtual	158
III.4. De vuelta a las consideraciones sobre utopía y ucronía	160
III.5. La interpretación de la cita: Edith Beale	163
IV. DIMENSIÓN ERÓTICA	167
IV.1. Todo lo que sé sobre el amor lo aprendí en <i>La historia semanal</i>	168
IV.1.1. Las lectoras de novelas románticas	168
IV.2. Distancia y legitimación	176

IV.2.1. El fanfic	180
IV.2.2. El lector activo	181
IV.2.3. El espectador experto y la distancia	182
IV.2.4. La representación	183
IV.2.5. Cine y representación	184
IV.2.6. Distanciamiento y cine de “experiencia completa”	185
IV.2.7. Cine y arte de vanguardia	186
IV.2.8. Cine de serie B e inmersión	187
IV.2.9. El cine como parque de diversiones	187
IV.2.10. Fanish fans	188
IV.2.11. Shipping	191
IV.3. Sobre las formas de citación y la apropiación de la obra	192
IV.4. Sobre las representaciones de las relaciones sentimentales	194
CONCLUSIONES	203
BIBLIOGRAFÍA	210
ANEXO 1: TÉRMINOS	213
ANEXO 2: ENTREVISTA MARCO LUKINI	217

ÍNDICE DE IMÁGENES

Valentina	16
Niño amarillo	20
Mapa fandoms	30
Headcanon	35
Did you put your name in the Goblet of Fire?	36
J.K. Rowling ama a Hermione negra	37
Black Hermione	38
Is it ok to change the ethnicity of fictional characters?	39
Hermione es negra	40
Dumbledore es gay	41
Marco Lukini	45
Context Tom 1	49
Context Tom 2	49
Cruz de corcholatas	56
Santo Niño de la selección	56
Cordelia Durango	58
La TV atrofia la imaginación 1	61
La TV atrofia la imaginación 2	62
Get a life	68
Sublevaciones 1	74
Sublevaciones 2	74
Sublevaciones 3	74
Calabozos y dragones	77
John Waters en <i>Los Simpson</i>	84
Where is Ai Weiwei?	87
ConDeadpool	91
The Ivory Tower	93
Bustos Dave Chapman	94
Goldilocks	95
Nuevas representaciones del “Golden Trio”	110
Live long and prosper	112
Utopía	129
Ciudad ideal	130
Le Corbusier	131
Dismaland	132
Melenor	133
Mapa Hobbit	135
Mapa juego de rol	136
Quidditch	138
Mordor Iztapalapa	139
K-pop	142

Changarro vagabundo	143
Dragon Ball Anaya	144
Salas	146
Teletubby Ciudad Neza	147
Amecameca	150
Merfolk	160
Tijuana Bible McCain y Bush	171
Un jaibolito	174
Solterona	175
Te tocó bailar con la más fea	176
McFassy	179
Holmes y Watson	191
La deshonra	196
Me gusta tu marido	198
Yesenia	200
Disney Bounding	216

“Quien no es capaz de separarse del mundo, no puede pensar”

Yo, citando mal a M.A. quien cita mal a Hegel

RESUMEN

Los cambios ocurridos en la producción, distribución y recepción de las artes corresponden a una transformación de la experiencia general de las mismas: una predisposición distinta de la sensibilidad. En el caso de los fenómenos relacionados con las prácticas llevadas a cabo por los fans a partir de obras producidas en el contexto de la reproductibilidad masificada, esta experiencia se da primordialmente en términos de inmersión. El presente texto toma como referentes obras producidas en tres terrenos: la producción masificada de series y películas, particularmente algunas consideradas “de culto”; la obra de artistas relacionados con las prácticas del fandom, ya sea desde su propia participación en dichas prácticas, ya en cuanto comparten con éstas preocupaciones y prácticas y, sobre todo, productos surgidos de los fans en su interacción con las obras. Haciendo uso de las propuestas de la intertextualidad, se busca mostrar algunas de las transformaciones acaecidas en el terreno de lo estético a partir de la relación con el fandom y cómo el interés en la interpretación se desplaza de la preocupación por la distancia académica, en la cual se ha cimentado la legitimidad, a la participación activa y el involucramiento afectivo como elementos definitivos de la legitimación en la interpretación de la obra. La relación entre la participación de los aficionados y la crítica académica que se pone en evidencia en los ejemplos abordados, permite extender la discusión a aquella dada entre las aproximaciones abstractas a los fenómenos y aquellas que se dan desde perspectivas más concretas. Esta discusión, tomada desde distintos puntos de vista en disciplinas sociales, permanece vigente en la aproximación al conocimiento de las artes.

(Palabras clave: inmersión, experiencia estética, fandom)

SUMMARY

Changes occurring in the production, distribution and reception of the arts correspond to a transformation of their general experience: a different predisposition of sensitivity and sensibility. In the case of phenomenon related to practices carried out by fans departing from works produced in the context of massive reproducibility, this experience is primordially given in terms of immersion. The present text takes as references works produced in three areas: the massified production of movies and series, particularly some considered as "cult" works; the work of artists related to fandom, be it by their own participation in these practices be it by shared concerns and practices and, above all, products arisen from the fans in their interactions with the works. Using the proposals of intertextuality, we attempt to show some of the transformations that happen in the terrain of aesthetics from the relationship with fandom and how the interest in interpretation moves from the concern for academic distance, that has been the foundation of legitimacy, towards active participation and affective engagement as definitive elements in the legitimization of the interpretation of the work. The relation between the participation of fans and academic critique that is evidenced in the taken examples, allows us to extend the discussion to that given between the abstract approximation to phenomenon and those given from more concrete perspectives. This discussion, taken from different points of view in social disciplines, remains current in the approximation to the knowledge of arts.

(**Key words:** immersion, aesthetic experience, fandom)

INTRODUCCIÓN

Este texto nace, como probablemente lo hacen todos, del encuentro de citas encontradas en distintos puntos. La primera, su punto de partida, es la reflexión de Walter Benjamin sobre la experiencia estética en su relación con las transformaciones de los modos de producción. Esta cita, mal recordada, junto con el texto del que surge y los que, en mi opinión, se relacionan estrechamente con éste (particularmente, las *Tentativas sobre Brecht*, 1998), son el punto por el que atraviesan las otras. La noción de una autoridad del autor que se pone en cuestión y el crecimiento de la figura del espectador como intérprete frente al crítico ponen en cuestión la autoridad para asignar el sentido a la obra. La transformaciones en los roles de los participantes de las obras pueden ser observadas a partir de la noción de experiencia estética. Aparece en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (2003, 4):

Dentro de grandes espacios históricos de tiempo se modifican, junto con toda la existencia de las colectividades humanas, el modo y manera de su percepción sensorial. Dichos modo y manera en que esa percepción se organiza, el medio en el que acontecen, están condicionados no solo natural, sino también históricamente.

¿En qué consiste esta experiencia? Claramente, se extiende más allá de la relación con la obra y tiene que ver con la percepción y la manera de enfrentarse al mundo y relacionarse con él. Para Benjamin, es la relación con el aparato explicitado (con la dimensión técnica del proceso artístico, particularmente en los medios masivos de comunicación, como el cine) la que propicia esta transformación. La presentación de la cosa en sí y la discusión con la representación son punto de partida para replantearse los usos y propósitos de las artes, resaltando la participación política. Mientras que Benjamin no propone el control de la significación¹ como la dimensión esencialmente política en esta

¹ Es decir, sobre la interpretación “correcta” de la obra, lo que se relaciona con la legitimidad.

nueva experiencia, la relación con autor, crítico y autoridad continúa siendo explorada, más enfáticamente en la figura del lector, haciendo surgir la discusión sobre el sentido.

La relación con el lector es explorada más adelante en el trabajo de Roland Barthes la segunda cita que se entrelaza.

En “La muerte del autor” de Barthes (1987, 4):

Darle a un texto un Autor es imponerle un seguro, proveerlo de un significado último, cerrar la escritura. Esta concepción le viene muy bien a la crítica, que entonces pretende dedicarse a la importante tarea de descubrir al Autor (o a sus hipóstasis: la sociedad, la historia, la psique, la libertad) bajo la obra: una vez hallado el Autor, el texto se “explica”, el crítico ha alcanzado la victoria; así pues, no hay nada asombroso en el hecho de que, históricamente, el imperio del Autor haya sido también el del Crítico, ni tampoco el hecho de que la crítica (por nueva que sea) caiga desmantelada a la vez que el Autor.

El texto de Barthes propone la cita como el mecanismo por el que se transforman las relaciones entre los participantes de la experiencia estética. El lector es planteado como un lugar de entrecruzamiento de citas donde estas cobran sentido, más que como un agente que haga algo con ellas. Siguiendo esto, el texto habla en él, pero no a partir de él.

[...] un texto está formado por escrituras múltiples, procedentes de varias culturas y que, unas con otras, establecen un diálogo, una parodia, un cuestionamiento; pero existe un lugar en el que se recoge toda esa multiplicidad, y ese lugar no es el autor, como hasta hoy se ha dicho, sino el lector: el lector es el espacio mismo en que se inscriben, sin que se pierda ni una, todas las citas que constituyen una escritura; la unidad del texto no está en su origen, sino en su destino, pero este destino ya no puede seguir siendo personal: el lector es un hombre sin historia, sin biografía, sin psicología; él es tan sólo ese alguien que mantiene reunidas en un mismo campo todas las huellas que constituyen el escrito (5)

La tercera cita corresponde al trabajo de Henry Jenkins, quien aborda las relaciones entre lectores y autores desde el universo de los fans. Para Jenkins, el

ejercicio de lectura es siempre un trabajo creativo. El lector actúa (según una metáfora que toma de Michel de Certeau, 1996) como un cazador furtivo que entra al terreno del escritor, toma de este un fragmento de la obra y lo reconstruye (Jenkins, 2012). Esta reconstrucción obedece tanto a su bagaje como a su interés.

El lector como individuo inmerso en la colectividad retoma importancia para Jenkins, que se refiere a los grupos de fans como “comunidad interpretativa”. La transformación de la experiencia se basa en su participación activa (que en textos posteriores sitúa en la esfera pública) en una relación “cara a cara” con el autor, sostenida a través de foros y espacios que son, a su manera, extensiones de aquellos señalados por Benjamin en los foros de opinión de los periódicos².

En los tres casos, la cita, la fragmentación y el cambio en las relaciones entre lo que se consideraba productores y consumidores, señalan una diferencia en la manera en que experimentamos la obra. El énfasis en la experiencia y como se relaciona a su vez con el modo en que estamos en el mundo es un hilo conductor tramoado a partir de las sugerencias de los autores. Surge además - sobre todo a partir del trabajo de Jenkins- la pregunta por la legitimidad de esta experiencia.

Más allá de las preocupaciones acerca de la validez de una forma u otra de arte –como ocurre, señala Benjamin (2003), con la aparición de la fotografía- la exploración del fandom permite discutir el valor de una forma u otra de experiencia del mundo. Frecuentemente ridiculizados en los medios, los fans se han transformado gradualmente en una comunidad reconocida de intérpretes de las obras³. Las formas de erudición que se desarrollan en el fandom (señaladas por Benjamin (1989) en el trabajo del coleccionista Eduard Fuchs) así como la pasión y el compromiso de los fans, los convierten en una comunidad en la cual puede

² En *El autor como productor* (2004), Benjamin plantea a los foros de opinión –por ejemplo las cartas al editor- como la posibilidad de los lectores de atravesar la frontera que los separa de los autores, un fenómeno que también encuentra en la participación de los extras en las películas (Benjamin, 2003).

³ George R.R. Martin, por ejemplo, recurre a “consultores independientes”, surgidos de entre los fans de su obra para revisar la continuidad de algunos eventos.

observarse el fenómeno de la apuesta por la legitimidad como un mecanismo de discriminación, la organización desde la marginalidad (y los propios mecanismos de marginación) y las posibilidades de resistencia que, en mi opinión, están ligadas al control del significado.

i. La pregunta por la experiencia estética

La relación entre los modos de producción y la obra

El punto de partida de “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” de Walter Benjamin (2003), es la relación entre los medios de producción artística y comunicación -en su tiempo sobre todo el periódico, el cine y la fotografía- y las formas de experimentar la obra que les eran contemporáneas. Más allá de la relación con la obra (un término que se extiende para incluir a los llamados “productos culturales”, tal como son descritos por Theodor Adorno y Max Horkheimer, 1969) esta exploración lleva a una definición de la experiencia estética como una orientación de la sensibilidad; lo que Benjamin explora al hablar de estas formas de producción artística es una transformación profunda de la percepción observable a partir de la forma de recepción, distribución y producción de las artes.

La reproductibilidad masiva de la obra transforma, como señala Benjamin, cada una de las dimensiones de la relación con la misma. Más allá de las formas de recepción –entre las que el autor destaca la presencia casi inevitable de la obra, particularmente la imagen, y el efecto de entumecimiento de la percepción resultante (1991)- la producción, el trabajo (y estatus) de autor y crítico, la relación entre los participantes de la experiencia, e incluso la concepción de “lo artístico” se ven modificados por esta disposición inicial a la masividad, un fenómeno que marca la reflexión general sobre las artes, sobre todo a partir de la

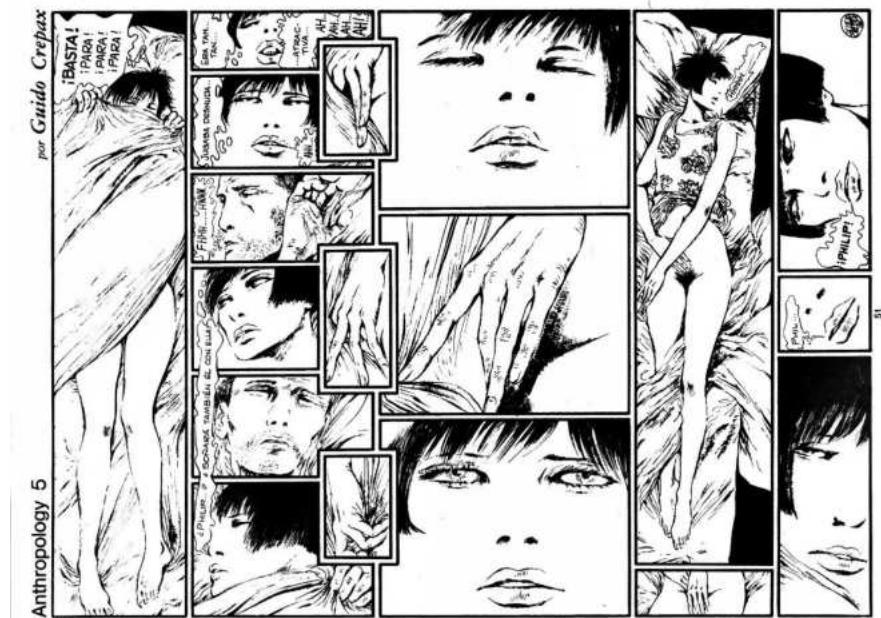
extensión de los medios masivos de comunicación a formas como la televisión o la popularización de internet.

La relación entre las formas de producción de la obra y el contenido de ésta, entre política y tendencia, entre técnica y mensaje abordada en la obra de Benjamin es un punto en común para la discusión con autores como Theodor Adorno y Max Horkheimer quienes, en *Dialéctica del Iluminismo* (1969), desarrollan las implicaciones del aspecto industrial de la producción cultural. Los términos “Industria Cultural” y “Productos Culturales”, surgidos en este texto, servirán en décadas posteriores para la reflexión sobre la relación contemporánea con las artes, en tanto que señalan la inseparable condición material de producción de las mismas; en el centro de la preocupación de estos autores están las formas artísticas dadas tras las vanguardias, sobre todo en una relación cercana (por la intención o las formas de recepción) con el público. El crecimiento de la importancia del público pone en cuestión su valoración como receptor pasivo, lo coloca como un agente creativo y señala como conflictivas las prácticas de la recepción.

Roland Barthes (1987) señala el desplazamiento en la importancia de los distintos roles, particularmente la desaparición del autor, y las formas de interpretación y análisis de las obras a partir del desarrollo de la fotografía; a esto se añade la perspectiva de Pierre Bourdieu, quien muestra las características de la producción y recepción de las obras de arte entendidas como “Capital Cultural” (2015) y las formas en que se trata de una distinción social y una nueva forma de exclusión. En cada uno de los casos, se trata de una aproximación a la dimensión política de la obra, en tanto se entiende, por lo “político” el ejercicio y las relaciones de poder. Esta característica, menos visible en una primera mirada a la postura de Barthes, se hace evidente si se le relaciona con lo marcado por Benjamin respecto al trabajo de Bertolt Brecht (1975). La comprensión del autor como productor desarrollada en los textos acerca del teatro épico y mecanismos como las rupturas brechtianas que emulan el efecto del aparato cinematográfico,

permiten, en relación con las observaciones de Barthes acerca del cine (1986), así como en los textos acerca de la desaparición del autor como figura central (1987) –y el surgimiento del lector como sitio de construcción de sentido- proponer una visión de lo político relacionada con la significación de la obra, que posibilita la discusión con la noción de ideología y la idea prevalente (a partir del citado texto de Adorno y Horkheimer) de una relación vertical y unilateral entre productores y receptores.

Los nuevos medios en los que (y para los cuales) se desarrollan las obras contemporáneas, se caracterizan, particularmente, por el desarrollo de una velocidad distinta, observable tanto en la producción como en las técnicas y características de las obras. La elipsis se ve reemplazada por la fragmentación y la descripción es dada por la presentación acelerada de fragmentos que componen una imagen. Esta característica es común tanto en las viñetas con secuencia “aspecto a aspecto” de los cómics de vanguardia (como *Valentina* de Guido Crepax), como en los montajes acelerados de las series de televisión de los noventas que se han trasladado a las producciones cinematográficas.



Un panel de Valentina, de Guido Crepax en que la seriación detalle a detalle funciona como descripción multifacética de un instante

A las transformaciones de la velocidad en las artes corresponde una concepción igualmente transformada del tiempo. La noción de simultaneidad se ve reforzada, tanto como tema de reflexión como en cuanto forma de experiencia de la obra, por la interacción casi instantánea entre los productores y los receptores quienes, además de la calificación o el comentario plantean propuestas de modificación a las obras originales. Plataformas como Wattpad son ejemplo de esta forma de interacción. Los usuarios de este servicio presentan, de manera periódica fragmentos de una novela –recordando a la novela por entregas- que son comentados y calificados por otros usuarios desde el momento en el que son publicados. A partir de la retroalimentación los autores son libres de contestar los comentarios así como de realizar modificaciones a la obra para complacer (o molestar) a quienes han dejado alguna nota. Las nociones de autoría y autonomía artística, entre otras, resultan, así, problemáticas, un fenómeno ya observado por Benjamin a partir de los espacios de opinión de los periódicos (2004) y que cuenta con la particularidad del tiempo acelerado, de la acción casi instantánea. Esta inmediatez resulta preocupante para autores como Paul Virilio (1997) que discute los efectos de las formas de transporte sobre las nociones de viaje y experiencia. Para otros se trata, en cambio, de una transformación estimulante, por ejemplo, desde las relaciones con la música, como señala José Luis Brea (2008).

Los participantes de la experiencia estética

Si consideramos la experiencia estética como una relación –lo que asemeja la discusión sobre la obra a aquellas que se dan en torno a la comunicación y el lenguaje- el énfasis en el estudio puede trasladarse de las técnicas productivas a

los vínculos entre los participantes. Cuando esta reflexión se desarrolla a partir de los presupuestos de las teorías de la comunicación, la obra en sí resulta un elemento articulador, pero su posición como centro de la reflexión se pone en juicio.

Las características de las formas de producción de las obras promueven formas de relación particulares. Un ejemplo es el ya mencionado de Wattpad, en el que la configuración de las relaciones se organiza en torno a la producción en sí: la recepción, la distribución de la obra y su producción dependen en gran medida del medio.

Benjamin (2003) señala la transformación en las relaciones antes descrita como fundamental para comprender la obra artística contemporánea. El debate sobre la calidad artística de la obra (presente de una forma u otra en el tratamiento de los productos culturales dados en medios masivos), así como sobre la importancia de los distintos participantes, se centra en los modos de distribución de la misma, en su grado de “representación” y en la técnica, elemento con el cual Benjamin trae nuevamente la discusión a los modos de producción.

El desarrollo del periódico –y su relación con la fotografía⁴– sirve a Benjamin como punto de partida para plantear la transformación de la relación entre autor y lector. La mencionada apertura de los foros de opinión funciona como un mecanismo por el cual aumenta la participación del lector como integrante creativo de la relación dada a través de la obra, sobre todo en relación con el papel del autor, cuya autoridad en cuanto al sentido disminuye. Esta relación cambiante es asimismo abordada por Roland Barthes quien, en “La muerte del autor” explora la importancia creciente del lector que no es entendido como intérprete de la obra, sino como lugar. El lector como sujeto y la construcción de su subjetividad por medio de la relación con el texto no puede ser abordado desde este texto de

⁴ La importancia de la aparición de la fotografía y su participación como transformadora de la obra de arte y de las relaciones que se tejen en torno a ella (y a partir de ella) ha sido revisada en la literatura sobre arte y literatura, antropología y se plantea como una de las transformaciones más significativas en cuanto a su impacto en las artes y la posibilidad de observar la importancia de la reproductibilidad masiva de la obra.

Barthes, para el que el lector es un sitio donde se puede dar sentido a las citas de las que se compone la obra, más que como una intuición. Cuando se le relaciona tanto con Benjamin, para el cual la noción de una recepción pasiva es contradicha por las prácticas populares como la asistencia a los espectáculos de comedia y el vodevil (2003), la propuesta que Henry Jenkins (2012) retoma de Michel de Certeau (1996) acerca de un lector que es, sobre todo, productor del sentido del texto y la propuesta de Mieke Bal (2009) acerca de la interpretación de la obra relacionada con su enmarcado, entre otras, es posible observar un entendimiento de lo político en la relación con la obra que tiene que ver con el control de la significación (más allá de los aspectos de su producción o de su distribución) y que coloca al lector en un papel preponderante y a sus prácticas como espacios posibles de resistencia.

Un ejemplo claro dentro de las artes producidas específicamente para un medio masivo es el cómic, el cual permite observar las transformaciones en la relación entre autor y lector desde su asociación con el periódico -en el cual surge- hasta las editoriales contemporáneas y su tratamiento de los derechos de autor (Gubern, 1974). La característica doble del cómic, simultáneamente en los terrenos de la literatura y las artes visuales, posibilita la problematización de las relaciones entre los participantes de la experiencia estética dada en los medios híbridos. Si bien el guionista ostenta frecuentemente el título de autor, particularmente en la novela gráfica, algunos dibujantes han desarrollado un estilo característico que pone en disputa esta categoría. Si a eso se une el trabajo de letristas y coloristas y la importancia del editor y de los derechos de autor (más allá del derecho moral, el derecho patrimonial de la obra) la definición de autor es aún más vaga. Un ejemplo es *Yellow Kid*, considerada la primera tira cómica creada por Richard F. Outcault en 1895. La disputa por los derechos de propiedad intelectual frente a Joseph Pulitzer, dueño del *New York World*, donde apareció la tira por primera vez, llevó a su publicación simultánea en dos periódicos: el citado de Pulitzer y el *New York Journal*, de Randolph Hearst, a partir de 1897. Este

caso se repite no sólo en las primeras tiras cómicas, como *Little Abner* o los *Hermanos Katzenjammer*; es una constante en la producción de cómics y ha llevado a la formación de editoriales independientes en las cuales se enfatiza la obra “de autor”. Mientras que esta caracterización sostiene a la figura del autor en el centro, el desarrollo de los comix, producciones independientes que contaban con formas de reproducción “caseras” (como fotocopiadoras) funcionan de acuerdo a relaciones distintas (Sabin, 1996). Si bien el autor sigue siendo relevante (y cuenta con independencia y autonomía), el contacto con los aficionados, de los cuales se depende para la distribución, resalta la importancia del papel del lector en tanto parte activa de la obra y no sólo como receptor pasivo de la misma.



La primera aparición del Niño amarillo, en noviembre 15 de 1986. Se trata, para los estudiosos, del origen del cómic.

Más allá de las problemáticas surgidas en la relación entre autor y editorial, o los múltiples actores que pueden establecerse como “autores” de la obra, el proceso mismo de lectura del cómic, a un tiempo imagen y palabra en una acción complementaria y no de relevo, para decirlo en los términos propuestos por

Barthes (1995). El lector de cómic desarrolla una forma de lectura única. La comprensión de la obra visual como forma de “lectura” y, por tanto, la posible aproximación desde la intertextualidad se ponen en discusión a partir de las características del cómic en una posición privilegiada frente a otras artes.

La multiplicidad de autores y autoridades sobre las obras, así mismo, es trasladada al terreno del fandom en la discusión sobre el canon y la autoridad sobre el significado de las obras. El papel del legitimador de las obras surgidas en el fandom a menudo recae en aquel que puede aceptarlas o no dentro del canon; mientras que éste es frecuentemente el autor o la editorial (en términos generales, el productor de la obra original o sus variaciones oficiales) el rol de legitimación recae también sobre las comunidades de aficionados que resguardan la obra.

Formas de estudiar las artes

El tratamiento de las obras –y en general de los fenómenos- como textos y su posible comprensión a través de la aplicación de la teoría literaria, es trabajo frecuente sobre todo a partir de la semiótica y su discusión con formas de comprensión del arte que se centran en la importancia del contexto o la tradición. La semiótica explora estas posibilidades de relación tomando elementos de la teoría literaria y de la comunicación (Calabrese, 1987). Los mensajes son entonces analizados a partir de sus funciones en un proceso en el que se pretende “decir algo a alguien” y valorados en términos de su eficacia en la transmisión de los mensajes. Los grados de complejidad de la metáfora y su vinculación con el potencial político y social de una obra; la relación con la técnica y por tanto la formación del artista y del crítico; la vinculación del arte con su contexto y la “educación” del público son algunas de las preocupaciones de esta aproximación al estudio de la obra que parte de la concepción del arte como lenguaje y, por tanto, desarrolla las reglas del mismo (Eco,2000).

La interpretación de los textos a partir de su contexto –compartida con la sociología del arte, por ejemplo- o del conocimiento de la personalidad del autor o de los símbolos y sus juegos, da paso, con la semiótica a la preponderancia de las características del texto, sus elementos fundamentales y las reglas de su articulación. A partir de estos elementos, se dilucida lo que el texto “quiere decir”, más allá de la intencionalidad, la orientación del significado.

Para la intertextualidad, la significación se relaciona con la interacción: más allá del origen de la obra, se trata de la yuxtaposición de textos elegidos según distintos criterios (como el “enmarcado” planteado por Mieke Bal o la práctica del archivo de Aby Warburg). Esta forma de comprensión se extiende a la relación de la obra con fenómenos no artísticos comprendidos también como textos. La importancia del “centro” como organizador de la significación se transforma a relaciones móviles en las cuáles el punto de origen (y la noción de origen en sí misma) se desplaza (Derrida, 1989).

El lector, cuya figura se fortalece junto con las transformaciones en las formas de producción de las obras, pasa de un receptor pasivo a un sitio (como en la propuesta de Barthes) a un participante activo de la experiencia estética. La figura del ‘produsuario’ aparecida en los textos de Henry Jenkins –y la similar de ‘prosumidor’ (Toffler, 1980) que centra la relación en el consumo, muestran al lector como cocreador de la obra y a la lectura como una actividad creativa. Los estudios sobre los fenómenos artísticos y culturales contemporáneos enfatizan las prácticas de apropiación, resignificación y pastiche características del arte posmoderno (Calabrese, 1994), lo que, a un tiempo, coloca el énfasis en el papel del receptor y la dimensión política dada a partir del control sobre el sentido de la obra.

ii. De la imagen a la afectividad

El concepto de imagen atraviesa las distintas aproximaciones a los estudios sobre las artes. Desde la vinculación entre las artes visuales y la literatura, en las que los conceptos de écfrasis y las técnicas descriptivas (en el caso de la visualidad a lo literario) señalan a la imagen como presente en las artes, incluso más allá de su identificación con lo visual. Más allá de su identificación inmediata con lo visual, 'imagen' quiere decir también idea, pensamiento, evocación, metáfora, un término que, a su vez, recupera en los estudios recientes su cualidad poética (Bal, 2009).

Más allá de la metáfora, la imagen es observada desde distintas disciplinas en vertientes que la aproximan en mayor o menor grado a la realidad. La antropología visual identifica la imagen –sobre todo la imagen documental- con el hecho y por tanto con la realidad. La antropología de la imagen, por su parte, se acerca a las aproximaciones filosóficas y se plantea a la imagen como distinta de la realidad, como encubrimiento de la misma, como –siguiendo a Jean Baudrillard (1993)- simulacro.

El desarrollo del documental como forma de conocimiento ha servido también como punto de vinculación entre la imagen y la sociología. Más allá de los estudios acerca de las condiciones y contextos materiales y socioculturales de las imágenes entendidas como objetos de estudio (o como instrumentos para comprender una época o un movimiento social), el documental se utiliza como herramienta por medio de la cual se resuelven problemas planteados por la disciplina al tiempo que se plantean otros nuevos. La relación entre la realidad y su representación visual mediada por la fotografía o por la filmación es igualmente tema de discusión. El grado de contacto entre lo que se pretende mostrar y lo mostrado, la representación y lo representado y la complejidad de la metáfora que funciona como traducción entre la realidad y la obra son temas de discusión en diversas disciplinas que se aproximan a la utilización de la imagen y exploran su vínculo con el conocimiento.

La primacía de la imagen como preocupación en el estudio sobre las artes corresponde también a la superabundancia y la presencia casi irremediable de la

misma. Benjamin relaciona la presencia constante de la imagen tanto con la pérdida de su fuerza como con la percepción distraída de la época, una disposición que se extiende más allá de la relación con las obras y que se vincula con la experiencia estética como orientación de la sensibilidad (1991). Esta preocupación por la presencia de la imagen, considerada excesiva y como desplazando a otras formas de conocimiento dados alrededor de la palabra, es planteada también por Jurgen Habermas (1985), Theodor Adorno y Max Horkheimer (1969) o Jean Baudrillard (1993). Sin embargo, y de acuerdo con Brea (2008), tal como la palabra cedió su lugar a la imagen, la postura iconocéntrica (si bien hay que realizar la distinción entre la imagen y el ícono) cede paso a una aproximación afectiva. La experiencia estética que se dirige a la afectividad se da en una relación con la obra que se asemeja al juego, a la fiesta, al ritual y a la participación colectiva.

Las prácticas del fandom se aproximan a la experiencia de la fiesta discutida por Brea. La afectividad como forma de vinculación con la obra se relaciona con la inmersión en la misma y la imagen deja de ser el elemento a partir del cual se organiza la reflexión estética.

iii. El universo del fandom

Estudios sobre fandom

Las primeras investigaciones acerca de las prácticas de los fans y su relación con la obra surgen del interior de los mismos espacios que son estudiados. El trabajo en fanzines y convenciones ha dado lugar a la formación de congresos especializados en el tema organizados por fans; si bien la academia está presente por medio de ponentes y conferencistas, la adscripción a una institución educativa no es indispensable. Ser un fan es mucho más importante.

Organizaciones como los Sherlockians –para la admisión a la cual es necesario presentar un ensayo original sobre algún tema relevante de Sherlock Holmes-, los Lovecraftianos o las Austeneanas discuten problemas relacionados con la escritura, la distribución y la recepción de los textos, las formas de producción, los vínculos políticos de la obra, su situación en el contexto histórico y sus posibilidades de utilización en mayor medida –y con una perspectiva distinta que en el ámbito académico. Estos grupos de opinión se extienden también a las redes sociales: miles de páginas en Facebook están dedicadas a *Harry Potter*, *My Little Pony*, Disney o cualquier otro producto cultural que origine y organice un fandom. Los foros de opinión de los fanfics y el fanart surgidos de las series anteceden a los espacios de las redes sociales (por ejemplo, los foros sobre *Saint Seiya* o *X-Files*). En ellos, además de los comentarios sobre las aportaciones de los miembros, se dan discusiones sobre las series en sí, sus aportaciones a la cultura popular y la introducción de series extranjeras en distintos territorios, entre otros temas. Los espacios de opinión de fanfic, además de sitios de apertura y discusión crítica (en un vínculo estrecho con lo descrito por Benjamin acerca de su contraparte en los periódicos) son plataformas para escritores que pretenden atravesar la frontera a un mundo complicado, postura controversial. Como ejemplo

dramático: *50 sombras de Grey* (James, 2010) inicia como un fanfic sobre *Crepúsculo* (Meyer, 2005) con escenas copiadas al calca).

Los estudios académicos sobre el fandom parten de la crítica a una práctica considerada enajenante pero pronto encuentran su sitio en el trabajo del AcaFan, término propuesto por Henry Jenkins (2012) que señala la hibridación entre las figuras del académico y el fan. De las posturas que señalan el peligro de alienación de los lectores por el involucramiento de la fantasía y los universos alternos de la ciencia ficción, los primeros trabajos sobre fandom se centran en la postura creativa del lector (vinculándolo con De Certeau –y a un tiempo, con *Robin Hood*), en su capacidad de resignificación; gradualmente, esta característica fue siendo desplazada en el análisis por las posibles implicaciones en términos educativos o de participación cívica (Jenkins, 2006).

La hibridación, el cruce de fronteras, la relación con el mercado y la vinculación con mecanismos también son exploradas en los estudios contemporáneos sobre el fandom y los fenómenos que se dan en él.

iv. Sobre los capítulos

El cuerpo de la investigación está organizado en cinco capítulos conectados por problemáticas comunes y la utilización de conceptos compartidos. Mientras que los capítulos no están concatenados a manera de silogismo, la relación de los temas de cada uno con el siguiente se da por la exploración de un aspecto común. Como un todo, cada capítulo está ocupado de la exploración de la inmersión como forma privilegiada de experiencia estética en las producciones contemporáneas vinculadas con el fandom, con la legitimación de esta forma de experiencia y su vinculación con el conocimiento y con la discusión sobre la

transformación de conceptos claves en el estudio de las artes como ‘representación’.

El primer capítulo se centra en la relación entre los fans y los académicos y los grados de distancia en la aproximación a la obra. Esta discusión aparece en distintos momentos en la preocupación por la abstracción y la distancia como filtros o medios a través de los cuales experimentamos los fenómenos y su contraste con una postura de la participación personal en los mismos. Esta problemática, presente en las discusiones de distintas disciplinas, se observa en el fandom a partir de las ideas del *Aca-Fan*, el fan académico propuesto por Henry Jenkins, con un pie en cada dimensión, y del fan experto que puede derivarse del planteamiento de Walter Benjamin en torno a la apertura de los foros de opinión del periódico y de la percepción relajada del cine y el teatro épico y que puede ser rastreado en las preocupaciones de los estudios sobre las artes. En el centro de la discusión se encuentra la preocupación por la legitimación del conocimiento y la relación de esta con el grado de separación del fenómeno. La abstracción y la conceptualización como condiciones del conocimiento verdadero se oponen a la necesidad de una participación activa en el fenómeno estudiado como requisito de veracidad.

El segundo capítulo se centra en los aspectos políticos relacionados con la producción artística en su vinculación con las prácticas del fandom. De una perspectiva centrada en lo político como participación cívica, los ejemplos presentados en este capítulo, organizados en torno a la obra de Dave Chapman, se refieren a contenido político, a la forma de la producción a la participación de los fans vinculada con el consumo de la obra y de los productos que la patrocinan –lo que permite una reflexión en torno a la relación entre las obras contemporáneas y el mercado- y las estrategias de inmersión que marcan la

relación entre los participantes de la experiencia estética, al control de la significación y su vinculación con la subjetivación a través de prácticas como la apropiación, la cual será más profundamente discutida en los capítulos IV, al relacionarla con la experiencia temporal y V, al hablar de la dimensión afectiva de la relación con la obra.

El capítulo III explora la experiencia del territorio en las prácticas del fandom. En primer lugar, al discutir la importancia de la ubicación espacio temporal de los fans para comprender sus prácticas, señalando tanto las diferenciaciones como la importancia de prácticas como la piratería para comprender el consumo cultural. En segundo lugar, el capítulo se centra en las prácticas mediante las cuales los fans transforman en realidades los espacios imaginarios descritos y explorados en las obras y que van de la traducción a mapas a la agrupación en convenciones, el surgimiento de espacios temáticos (como cafés o escuelas dedicados a Harry Potter, por ejemplo) a las prácticas de juego de rol (y su versión de “acción real”). Las prácticas señaladas responden a una intención de experimentar por medio de la inmersión en un sentido más directo que el observado en los otros capítulos con los cuales existe relación también a través del concepto de representación. Así mismo, aborda la dimensión temporal de la experiencia estética en el fandom. El concepto de simultaneidad aparece siendo observado en prácticas como el juego de rol y el desarrollo de avatares, lo que relaciona este capítulo con el correspondiente a la temporalidad. A lo simultáneo se une la idea de alternativa, que permea tanto los productos como las prácticas del fandom.

El capítulo IV explora las relaciones afectivas surgidas en el fandom, particularmente en tanto fuentes de legitimación del conocimiento en torno a la obra. Mientras que en el primer capítulo se señala la distinción entre la aproximación académica a la obra y la de los espectadores relajados, el capítulo

quinto se centra en las prácticas llevadas a cabo por los fans a partir de una vinculación emocional, frecuentemente erótica que favorece procesos creativos basados en prácticas de apropiación. Esta característica, así como la apelación a la alternativa, vincula este capítulo con los anteriores, particularmente el II y el IV respectivamente. La preocupación por el elemento erótico (entendiendo erotismo en un sentido amplio), establece también una relación entre los estudios sobre fandom y los estudios sobre género, sobre todo en tanto la mayoría de las obras realizadas en este ámbito son llevadas a cabo por mujeres.

THE FANTASY WORLD MAP



I. LEGITIMACIÓN DEL CONOCIMIENTO, FANS Y ACAFANS

Al dirigirse a la escuela de Bellas Artes de Nîmes, Pierre Bourdieu (2010) comienza discutiendo las preguntas que le son planteadas por los estudiantes de la misma. Las primeras se refieren a las características que permiten distinguir a un artista. Las siguientes se enfocan en los elementos que posibilitan, autorizan y legitiman la crítica de la figura y las condiciones del artista.

"¿Quién tiene razón cuando se trata de decir lo que está bien en materia de arte y en materia de artista? ¿El artista mismo? ¿Los críticos? ¿O el 'pueblo' (con o sin comillas)?". ¿Qué decir? El "pueblo" no habla de arte (ni siquiera de política) a menos que se lo haga hablar; los políticos, los periodistas, todos se constituyen en portavoces del pueblo, hablan en nombre del pueblo [...] Hablar en nombre del pueblo, y también en lugar del pueblo, es dar una respuesta "populista" a otra pregunta planteada por uno de ustedes (la 6): "¿Quién tiene derecho a juzgar en materia de arte?". A esta posición populista se puede oponer otra, igualmente burda, evocada por una de las preguntas (la 7): "¿El artista puede imponer su gusto, crear nuevas categorías artísticas?". La respuesta elitista consiste en estimar que el artista es único juez en materia de arte y que tiene, incluso, el derecho de imponer su gusto. Pero ¿esto no es exponerse a la anarquía de los juicios antagónicos, siendo cada artista juez y parte? ¿Cómo no dudar de que quienes participan del juego y de las apuestas artísticas —artistas pero también coleccionistas, críticos, historiadores del arte, etc.- puedan someter a la duda radical los presupuestos tácitamente aceptados de un mundo con el que están de acuerdo? Hay que apelar a instancias exteriores (pregunta 8): "¿Quién forma el valor del arte contemporáneo? ¿Los coleccionistas?".

Estas preguntas han sido respondidas y desplazadas de una figura a otra de los participantes en la experiencia estética. Tras el coleccionista propuesto por Bourdieu como posible juez de la legitimidad de la obra, Ana María Guasch (2001), entre otros, señala al curador como dirigente de la interpretación de la obra. Este papel, que también ha correspondido al crítico especializado, al

galerista y al artista es tomado por el lector en los espacios abiertos en los medios de comunicación.

A partir de la apertura de los espacios de opinión en los periódicos –señala Benjamin (2003)- comienza el derrumbe de la figura del autor y el crecimiento correspondiente del lector, sin embargo esta transición se enfrenta a resistencia por parte de los estudiosos de arte y las personas con autoridad; la puesta en cuestión de la figura del crítico como autoridad en el sentido de la obra se colocan como preocupaciones centrales en los estudios sobre las artes y la experiencia estética. Dicha autoridad se vincula con la legitimación de la obra, la cual atraviesa por el camino de la aprobación del experto.

La figura del crítico, asumida durante el romanticismo como el experto (Benjamin, 1988) descansa en la posesión por parte de éste de una serie de “cualidades especiales”: el ojo –del que habla Bourdieu al señalar las “características especiales” que han garantizado la posibilidad de reconocimiento (en primer lugar y significativamente, en el arte contemporáneo) y valoración del arte- la sensibilidad, la inmersión en el contexto, o la preparación académica. Se trata, en todo caso, de una forma de conocimiento que separa al crítico “asignado” del espectador común y se traduce en una garantía de validez para la obra.

Esta validación es también observada en la transformación del propio discurso artístico a través de la exploración de los límites del lenguaje –como en las vanguardias y el arte abstracto- , la autorreferencia y la relación entre distintas formas artísticas, la vinculación con otras formas de producción cultural –como en el arte pop- y la pregunta por la importancia de las instituciones y la teoría en la determinación del sentido de la obra. Las transformaciones en el discurso artístico lo son también en las relaciones entre los participantes de la experiencia estética. El énfasis en la relación de la obra con otras dentro de su mismo formato, por ejemplo, posiciona privilegiadamente al crítico o al estudioso de arte; la centralización de la figura y la discusión sobre el museo, junto con el diálogo de

las obras entre sí (Bal, 2009) favorece al curador, comprendido como quien decide sobre el sentido de la obra (Guasch, 2001); el vínculo con la cultura popular, por su parte, coloca en un papel preponderante al público.

Siguiendo el trabajo de Benjamin y de los primeros teóricos cinematográficos, la familiaridad del espectador con el formato de la obra, el aparato que la produce y el lenguaje en el que está realizada, lo colocan, junto con la posibilidad de una forma de recepción relajada que se aleja de lo cultural. Esto ocurre particularmente con el aficionado, quien se sitúa en virtud de su relación estrecha con la obra, en una posición privilegiada frente al crítico especializado. La familiaridad con la obra es el punto clave para esta posición de legitimación de la crítica que lo es a su vez de la obra. Para el fan, esta familiaridad es el punto de partida para la relación con los productos culturales en torno a los cuales se organizan los fandoms.

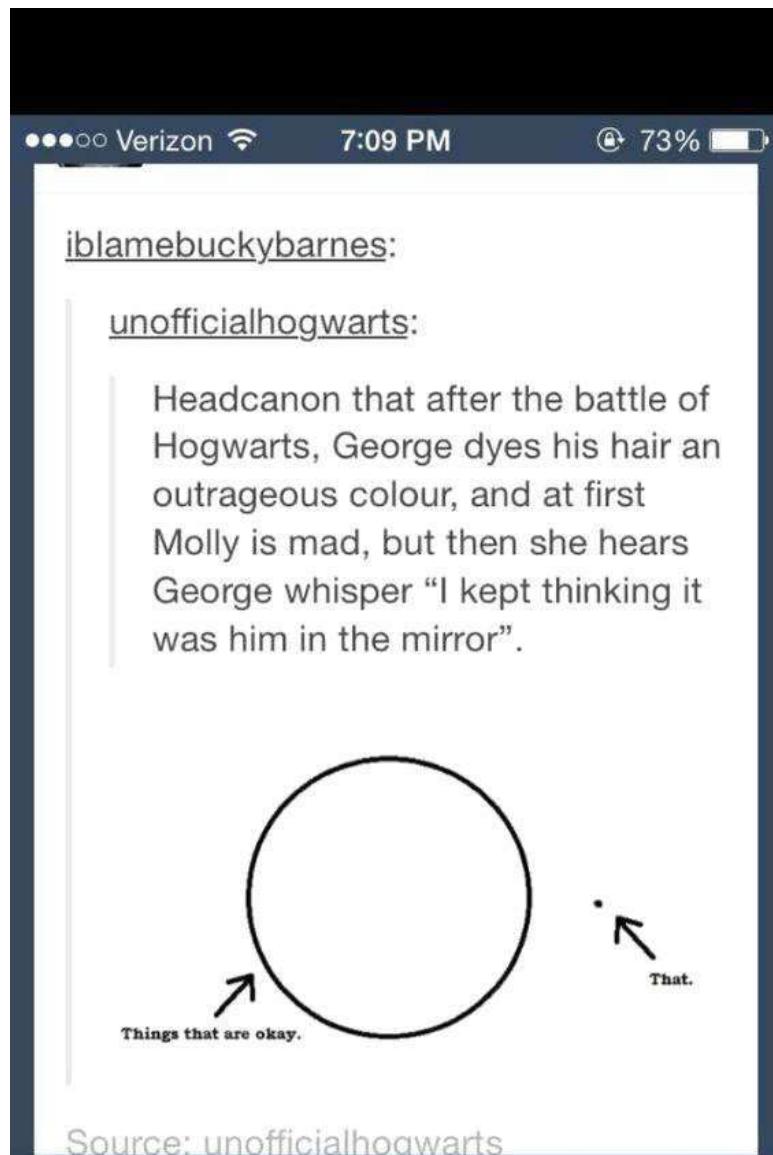
Para Henry Jenkins, la valoración de los fans de los productos en torno a los cuales se organizan, parte de la relación emocional con la obra y se sostiene en esta mientras que se posiciona como en ventaja frente al crítico especializado por la familiaridad y una forma de erudición particular. Ésta se construye a partir de prácticas como el coleccionismo, el trabajo en foros y la participación en convenciones.

Las convenciones de fans ('Cons') surgen alrededor de productos culturales usualmente originados en medios masivos de comunicación y funcionan como espacios de congregación así como foros para la discusión sobre los méritos y las características de las obras. Estas convenciones se han transformado ocasionalmente en congresos en los cuales académicos de distintas disciplinas que analizan fenómenos sociales y culturales -teóricos literarios, estudiosos de la comunicación, humanistas y científicos sociales- comparten el espacio de discusión con los fans en igualdad de circunstancias. Desde los primeros eventos, los fans (particularmente las fans) han utilizado las tecnologías disponibles para realizar, desde la apropiación, comentarios acerca de las obras a las que son aficionados. Un ejemplo son los primeros ejercicios de 'vidding', la elaboración de

videos que resaltan la trama “oculta” o implícita en las series explicitada a través de la utilización de una canción, surgidos en la convención de *Star Trek* son realizados por la utilización de proyectores de diapositivas sincronizadas con música, como describe Francesca Coppa. Las distintas tecnologías son utilizadas a medida que se popularizan, como es el caso de las videogramadoras o, más tarde, las computadoras. Los fans están en constante relación con las tecnologías de reproducción de las obras y se familiarizan con aspectos de la producción, lo que permite una crítica realizada desde el conocimiento. El “oficio”, que permanece como barrera que separa al público del autor es atravesado en obras derivadas (como el fanart y el fanfic) y, gradualmente por la utilización de estas tecnologías.

El conocimiento de los fans se centra tanto en la erudición sobre los detalles de la obra como en la relación estrecha con el autor. La importancia de éste, puesta en cuestión por Barthes (1987) o Benjamin (2004) recobra importancia en el trabajo de los fans. Para éstos, se trata no únicamente del cuerpo de trabajo de un autor determinado: su vida personal está también íntimamente involucrada con el significado de la obra. El autor se vuelve el primer punto de referencia para determinar la validez de una interpretación, sin embargo, él mismo es sometido a la referencia al canon, es decir, al cuerpo de conceptos e ideas aceptados “oficialmente” sobre la obra. Este grado oficial es asignado frecuentemente por el autor o quien ostenta derechos similares a los de éste sobre el significado –como es el caso de los productores en el caso de las series de televisión o los editores en el caso de los cómics- así como por el grupo organizado de fans, quienes sirven también como sus salvaguardas. Tanto las nuevas interpretaciones como los trabajos derivados de la obra son medidos según su fidelidad con el grupo de conocimientos establecidos y valorados en relación con ellos; las anomalías, las desviaciones y las aportaciones personales son señaladas y confieren una calidad distinta a las obras que las ostentan. Un ejemplo es el concepto de ‘headcanon’ un

canon personal desarrollado por un fan-autor y que es sometido a la aprobación de la comunidad.



Las historias que siguen a la muerte de Fred Weasley son de las más populares entre los headcanons de Harry Potter

Las adaptaciones cinematográficas de trabajos literarios son espacios ideales para la confrontación entre el canon y las libertades tomadas por los nuevos autores (para los fans, frecuentemente "intérpretes") ya sea por un

ejercicio creativo o para ajustarse a los tiempos de pantalla, a las características de la exhibición en distintos formatos. Las transformaciones del personaje de Dumbledore en la saga de Harry Potter, por ejemplo, han sido motivo de las protestas de los fans quienes comparan al personaje de los libros con las encarnaciones de los distintos actores. Notablemente, Michael Gambon en *Harry Potter y el Cáliz de Fuego* (2005), y su diferencia con el personaje del libro.



"Did you put your name into the Goblet of Fire, Harry?" he asked calmly.

Calmly.

Obviously, some one doesn't know the meaning of "calmly". Smh.....

#dumbledore #goblet of fire #HARREH WHY DID YAH PUTCHA NAM IN THE GOBLE O FIYAH!

El discurso de Dumbledore al enterarse de que el nombre de Harry está en el cáliz de fuego ha sido fuente de controversia

La importancia del canon supera incluso la del autor. Si éste infringe uno de los estatutos, la comunidad de fans no duda en reclamarlo. La obra, como señala Jenkins (2012) se separa de su creador y lo supera. Un ejemplo: cuando *Harry Potter and The Cursed Child* se estrenó en 2016, los fans acudieron en masa a observar un ejercicio de fanfic aprobado por la autora y producido en gran escala. Los autores exploraron algunas de las teorías de fans relacionadas con el futuro

de los personajes tras la escena planteada por la autora (y poseedora de la última palabra en la interpretación) al final de la serie. Los hijos de Harry, Ron, Hermione y Draco se encuentran en Hogwarts y descubren un misterio (apenas velado) acerca del destino de Voldemort. Mientras que el hecho de que se tratara de un trabajo derivado y no escrito por la autora (si bien aceptado) fue de gran importancia para la aceptación de la obra, el elemento más controversial fue la elección de la actriz para el papel de Hermione Granger. Los autores, Jack Thorne y John Tiffany (el primero también director de la obra), optaron por una actriz negra, Noma Dumezweni, para representar al personaje lo que inmediatamente causó controversia. Mientras que muchos fans aplaudieron un movimiento que fue considerado como una apuesta por la diversidad, otros muchos clamaron la imposición de lo “políticamente correcto” y reclamaron a la autora lo que consideraron como un ejercicio básico de búsqueda de simpatía que se alejaba del canon. El ejercicio dividió a los fans aun a pesar del posicionamiento de la autora, lo que plantea la pregunta acerca de la autoridad del creador sobre la obra. El fandom de Harry Potter (los ‘potterheads’) se extiende más allá de los fans de Rowling y es finalmente la comunidad la que determina la legitimidad de las nuevas aportaciones. El universo de Potter se expande más allá de las obras de origen (las siete novelas, las ocho películas) tanto por el trabajo de la autora quien ha iniciado una nueva serie *Animales fantásticos y dónde encontrarlos* para expandir los límites del “universo mágico” (frase que se encuentra en la mayor parte de los productos de la campaña publicitaria) así como en las obras derivadas que explican el detalle de la obra. Las obras de los fans contribuyen asimismo a la expansión de este universo a través de distintas formas de producción; por ejemplo fanfiction y fanart. En el caso de “Black Hermione” las producciones de fans no se hicieron esperar y continuaron eventualmente con un Harry indio o un Snape nativo americano.



J.K. Rowling

@jk_rowling

Following

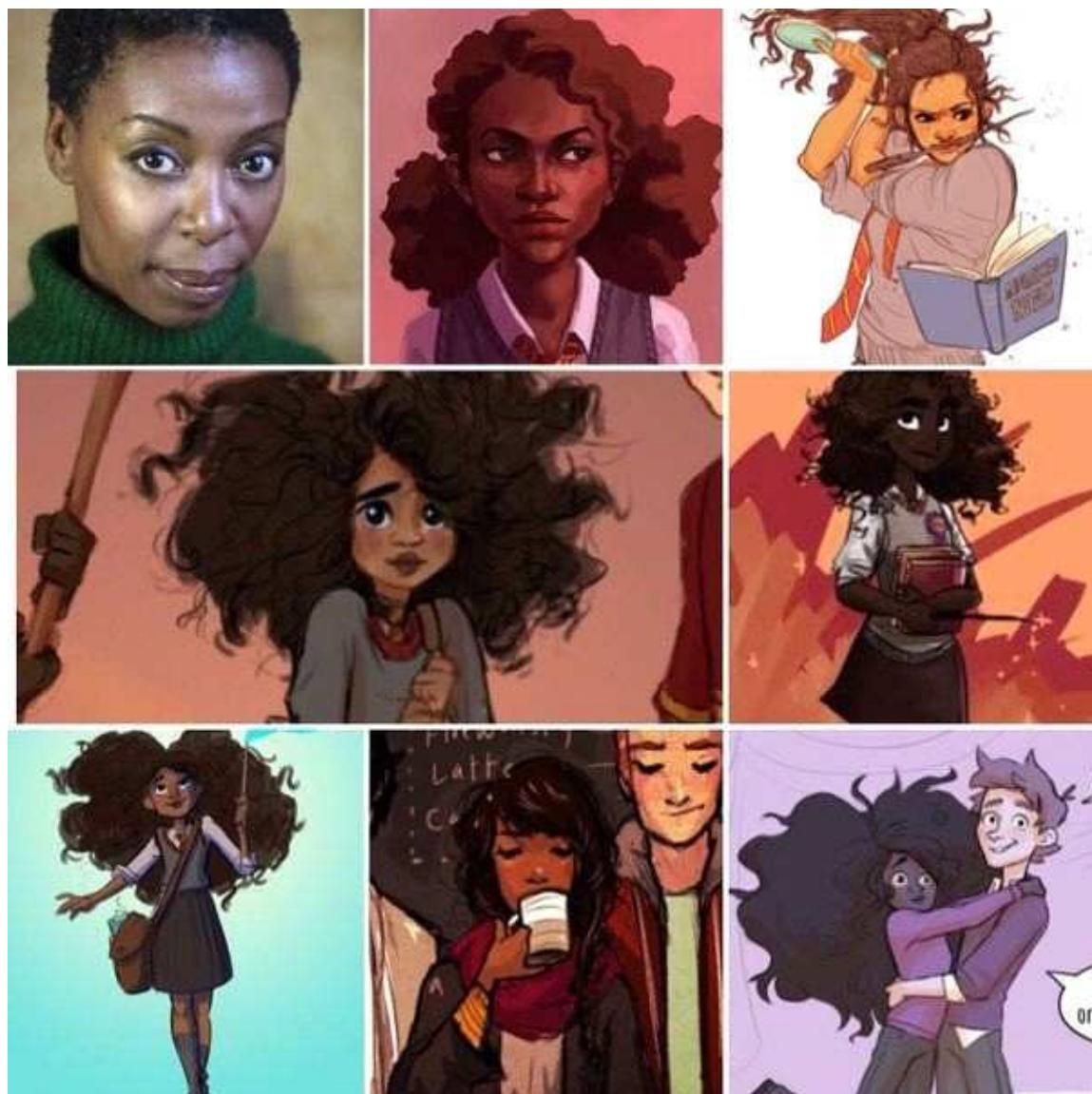


Canon: brown eyes, frizzy hair and very clever.
White skin was never specified. Rowling loves
black Hermione

ayan @uunsis

Replies to @EASTAFRICAN

@goldregulus like, especially rowling, how does she feel about black hermione, i need
to know.



myslowagony

Wtf why is hermione black
ugly drawing anyway

savagedeity

can we stop this trend of
randomly changing the
ethnicity of fictional
characters?

bluskinneddevil ↗ foxville

...

Why the [REDACTED] are Hermione
and Harry so much darker
than they were ever shown
canonically to be? I'm just
saying, if these characters
were being white washed,
people would lose their shit,
so why is brown/black tarring
okay?

Últimamente ha habido discusiones acerca del hecho de que Hermione sea interpretada por una actriz negra, saliéndose de la concepción que muchos tienen sobre dicho personaje.

Pues bien, parece que los "fans" que defienden que Hermione es blanca no son tan fans como creen ser.

¿O no recordáis este párrafo?

—Un momento, Macnair; por favor —dijo la voz de Dumbledore—. Usted también tiene que firmar. —Los pasos se detuvieron. *Buckbeak* dio un picotazo al aire y anduvo algo más aprisa.

La cara negra como el carbón negro de Hermione, que es negra, asomaba por detrás de un árbol, resaltada por sus cadenas de oro y sus rastas.

—¡Mothafucka; date prisa, que he quedado para jugar al basket! —dijo Hermione, mientras improvisaba raps de negros.

332

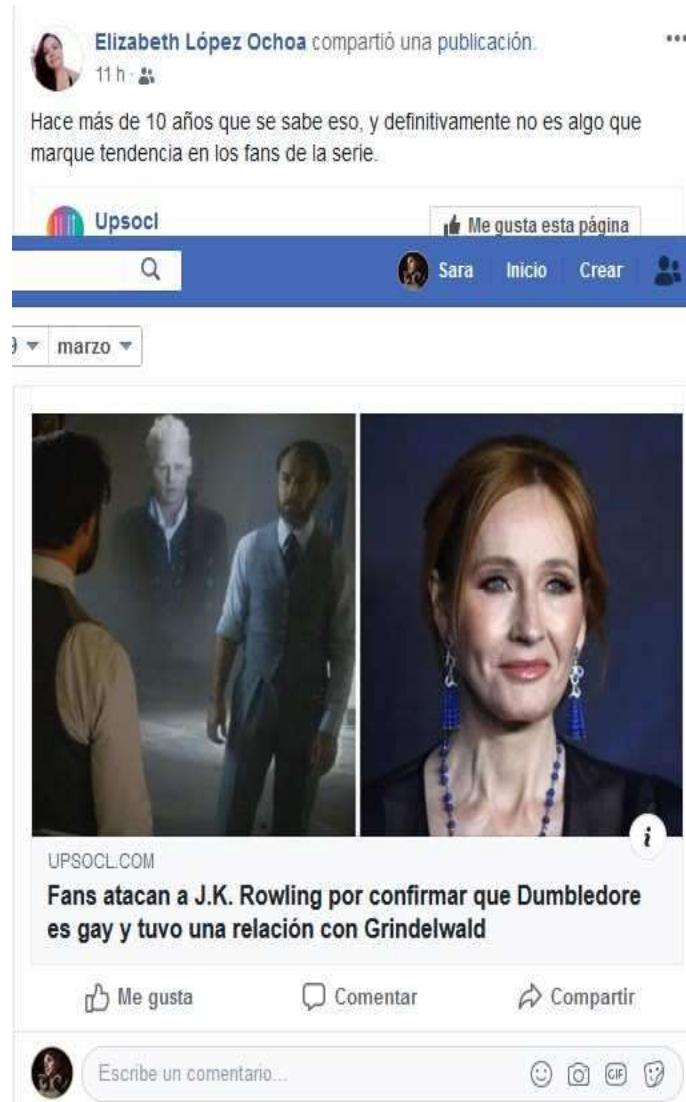
HERMIONE ES NEGRA

Y si no te gusta háblalo con sus bros del hood

más en cuantarazon.com

La controversia por la posibilidad de una Hermione negra

Estas interpretaciones de los personajes, a pesar de ser aprobadas por la autora, son sometidas a la consideración del fandom. Entre los fans, la aprobación comunitaria, así como la apelación a la palabra del autor (o a éste directamente) constituye una forma de jerarquización, una forma de reconocimiento que simultáneamente compite y complementa otras formas de validación de la interpretación de la obra como el colecciónismo, la repetición o el conocimiento minucioso.



La oposición de los fans a la lectura e interpretación de los autores acerca de la obra refleja los valores conservadores de los fans a los que se refiere Bourdieu. Siguiendo con J. K. Rowling, justamente por su constante comunicación con los fans y el aclarar cada aspecto implícito en la obra, las aclaraciones de la autora respecto a la vida sentimental y sexual de los personajes principales (específicamente Dumbledore), se ha encontrado con la oposición de los lectores y dividido a la comunidad de lectores.

Las participaciones de la autora, frecuentemente exigidas por los fans en los foros de opinión (y cada vez que un comentario, ya sea en el fandom o en los canales oficiales de productoras y editoriales resulta controversial) es rechazado. La lectura de los comentarios negativos de los lectores puede realizarse desde las acusaciones de homofobia o racismo; los fans, por su parte, niegan estas tendencias en la aproximación aduciendo como razón suficiente el respeto al canon. El hecho de que las declaraciones sobre Dumbledore sean rechazadas cuando se implica una relación explícitamente sexual con otro hombre, sin embargo, hace estas declaraciones de apego a la norma más sospechosas de homofobia (sobre todo en cuanto comienzan con “no soy homofóbico (a) pero...”, tanto como las protestas respecto a una versión de Hermione negra llevaron a discutir sobre el racismo. “En este punto – dice Trevor Noah en *The Daily Show*- J. K. Rowling simplemente parece una chismosa”. La exigencia hecha por una parte de la comunidad a Rowling para detener las declaraciones en torno a los personajes comienza en la mayoría de los foros a partir de estos dos momentos. Los valores conservadores son representados como defendiendo la independencia de la obra y la crítica a la autora se realiza desde su falta de correspondencia con el canon; sin embargo, éste está frecuentemente relacionado con la autorización del autor. La interpretación de los textos justificada desde la necesidad de un conocimiento especializado de la obra corresponde a la representación de la moralidad de distintos grupos, lo que conduce a enfrentamientos.

Más allá de los elementos señalados (la familiaridad, el estudio del texto...), el conocimiento de los fans surge de una relación de involucramiento afectivo con la obra. Este vínculo es considerado una de las formas de legitimación de la aportación de los fans, y fuente de controversia con las aproximaciones académicas. Como señala Jenkins (2006, p.5):

Matt Hills has criticized the first generation of fan researchers, myself included, for pulling back from the affective dimensions of fandom in favor of a focus on the cognitive dimensions of meaning production. Meaning in that sense is divorced from the emotional investments fans make in particular texts or in their own cultural practices. Fans would reject such a clear separation between feelings and thoughts: their favored texts are both tools for thought and spaces for emotional exploration.

Matt Hills ha criticado a la primera generación de investigadores de fans, incluyéndome, por alejarnos de las dimensiones afectivas del fandom en favor las dimensiones cognitivas de la producción de significado. El significado en ese sentido está divorciado de las inversiones emocionales que hacen los fans en textos particulares o en sus propias prácticas culturales. Los fans rechazarían tal separación clara entre sentimientos y pensamientos: sus textos favorecidos son ambos herramientas para el pensamiento y espacios para la exploración emocional⁵.

La distinción entre el fan y el académico (puesta en cuestión por la noción de Aca-fan, propuesta por el mismo Jenkins) plantea nuevamente la discusión sobre el nivel de abstracción necesario para considerar un conocimiento como válido. Esta discusión, que atraviesa la historia de la reflexión de las disciplinas sobre sí mismas, se plantea, en el terreno de la producción artística en relación con el concepto de 'representación'.

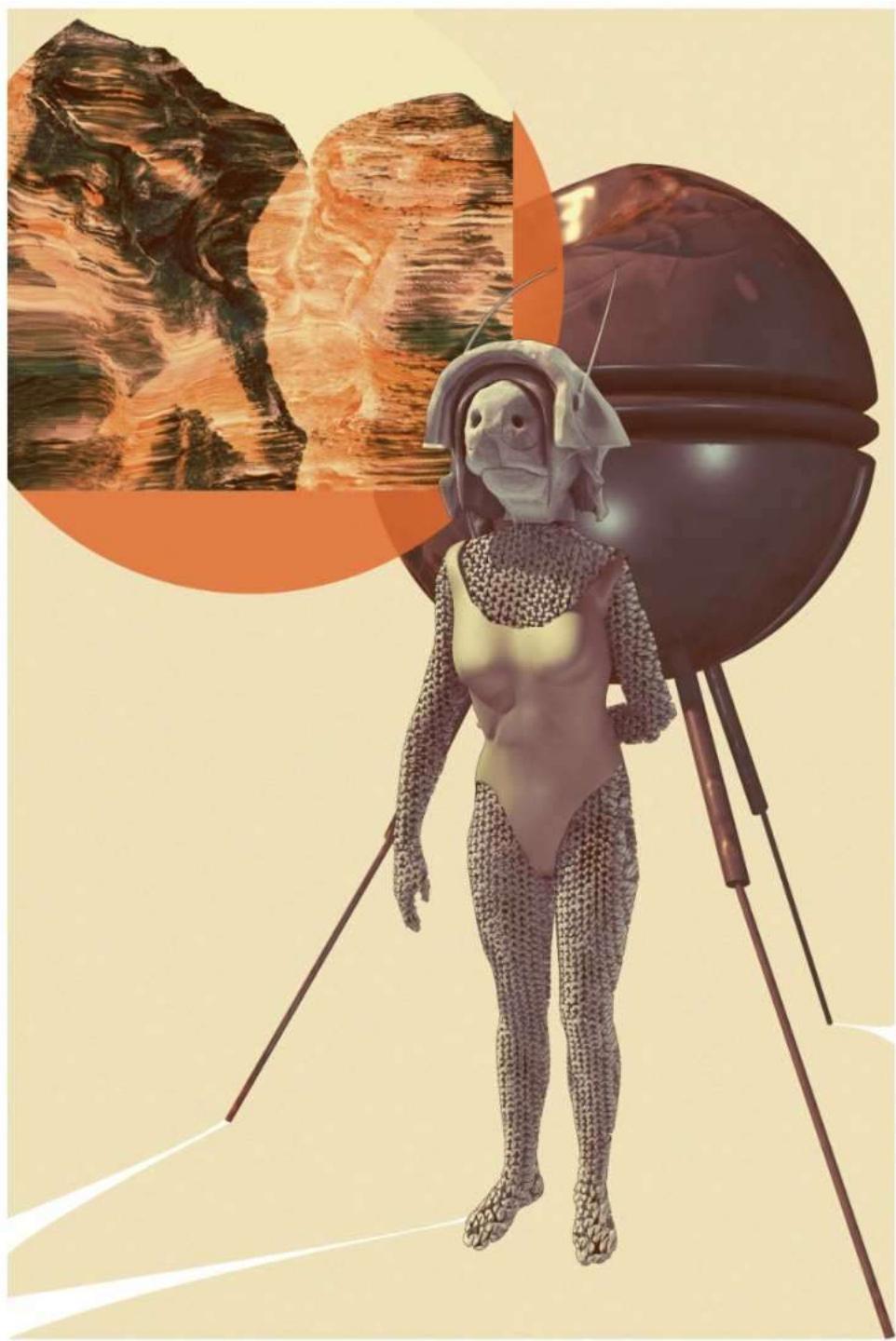
La pregunta por la barrera permeable entre ficción y realidad y las formas en que las representaciones de lo real transforman nuestras vinculaciones con éstas -las

⁵ Las traducciones inglés-español en el texto son mías.

maneras en que las pensamos, las vivimos y las enfrentamos- es una constante en las reflexiones de distintas disciplinas que tiene a lo humano (en sus distintas dimensiones) como punto de partida. Como señala Miguel Hernández-Navarro (2007), la representación es la característica en disputa en las prácticas artísticas. Si bien los textos teóricos acerca del arte han planteado, desde la relación con los objetos producidos desde y para los medios masivos, una disminución en la importancia del concepto de representación, las propias presentaciones de los artistas (por ejemplo, en los textos de sala), así como el regreso del gusto popular a la “evaluación” de las obras contemporáneas sugieren que estas categorías no han sido “superadas” más allá del trabajo de los teóricos.

El trabajo de Marco Lukini es una puerta de entrada a la discusión acerca de la importancia de la formación y, en sus palabras, del contexto, para la interpretación de la obra. Para Lukini, la obra es siempre representación, si bien ésta no se refiere exclusivamente a la “realidad” entendida como el mundo en el que habitamos o la metáfora sencilla. Se trata también (y, en su caso, primordialmente) de un diálogo sostenido con el mundo del arte, atravesado por las concepciones, frecuentemente erróneas sobre el mismo.

“El problema –afirma Lukini en entrevista sostenida- es que quien hace arte considera como tal a su propio trabajo y no el ajeno sin reparar en el contexto. Tan válido es el que expone su obra millonaria como el que la grafitea, siempre que corresponda al criterio del artista.”



El contexto al que se refiere Lukini es el del conocimiento de las artes y el diseño (dos campos que relaciona y que se ven evidentemente vinculados en la relación de las artes con el público) tanto como con el entorno en el que se desarrollan. El contexto hace a la pieza, y ésta a su vez transforma el contexto, estableciendo el arte como una relación y una actividad viva, en constante movimiento. La noción de arte, su relación con la técnica y, sobre todo, el concepto de originalidad (puesto en duda por los ejercicios de apropiación) se ponen en disputa tanto en la valoración de Lukini del trabajo artístico contemporáneo, como en su propia obra. Se trata de una apuesta por la interacción y la relación con los otros, observable en las manifestaciones de la cultura popular. Lukini lo describe al hablar de la experiencia en espacios que no son considerados tradicionalmente artísticos. "Si vas a Venice Beach puedes observar un despliegue de folk art que habla a su vez con la tradición de lo que ha ocurrido ahí en los últimos 30 años", esta relación va más allá de las prácticas consideradas como parte de las "Artes" y lleva a la valoración de un término que desdibuja parcialmente las fronteras. "Creo -dice Lukini- que somos creativos. Que no hay necesidad de llamarnos artistas o diseñadores. Hoy somos una cosa y mañana seremos otra. Establecer ghettos en el arte no tiene sentido".

La perspectiva de Lukini de un trabajo que discuta la diferenciación en el ejercicio creativo corresponde con la desarrollada en los espacios académicos al discutir el trabajo interdisciplinario. Va más allá al discutir la posibilidad de la transdisciplina en la relación entre el arte académico y el arte popular, una discusión que puede ser trasladada a la vinculación (y correspondiente validación) de formas académicas y populares de conocimiento.

Esta discusión es planteada también por Bourdieu quien incluye el grado de dificultad de la metáfora como uno de los elementos que regulan la participación. La exigencia de complicación y oscuridad como barreras entre los espectadores más o menos entrenados en el conocimiento de las artes aparece constantemente como problema en la producción artística. La posibilidad de lectura de la metáfora se relaciona, para quienes demandan su oscuridad, con la preparación y el

conocimiento de las artes; en el universo del fandom esta lectura se hace también, y sobre todo, a partir del reconocimiento de las referencias. En el caso de los productos relacionados con los medios masivos de comunicación, estas referencias están dadas en la vinculación con otros productos provenientes de distintos medios y en la familiaridad con las mismas.

El conocimiento entendido como acercamiento entre el objeto y el observador y la representación como medio de acortar la distancia entre ambos, fundamenta reflexiones acerca del papel, “naturaleza” y función de las artes como las que surgen en la semiótica o la hermenéutica, en las aproximaciones de artistas que ven en su trabajo maneras de interactuar con un mundo fuera de la experiencia cotidiana o los que se centran en la técnica y en el lenguaje como aspectos primordiales. Una experiencia de lo artístico centrada en la inmersión, sin embargo, pone en cuestión esta forma de comprensión del proceso epistemológico y nos lleva a preguntarnos por el papel de la representación como mediación, es decir como forma de intervención entre una realidad supuesta (de características mutables) y el espectador.

Hablando de las problemática de las definiciones de objeto y metodología en los estudios sobre las artes, Fernández Arenas (1982, 32-33) señala:

Este problema se plantea por el hecho de que las obras de arte, señaladas como objeto de la historia del arte, son también objeto de estudio de otras disciplinas como la sociología, la antropología, la historia de las religiones, la historia de la cultura, la filosofía, y conviene deslindar el campo propio del historiador del arte. Esta convergencia de intereses sobre el hecho estético hace que el mismo historiador del arte deba acudir a métodos de otras disciplinas, provocando una mixtificación de objetivos.

La propuesta de la imagen como “en sí” y no como sustituto de nada (Barbosa, 2018), es decir, como careciendo de un referente a partir del cual se comienza la interpretación, planteada por el arte posmoderno (a partir de las proposiciones de las vanguardias), abre la posibilidad de la discusión de un conocimiento que no es

dado en términos de la “distancia” con la realidad -una distancia que se pone en duda- sino en la vinculación inmediata con la misma. Es decir, en tanto que el objeto o la obra no son intermediarios entre el espectador y la realidad, puesto que son la realidad misma en la cual centrar el trabajo de interpretación; la consideración sobre la distancia, la abstracción y el oído o la mirada como sentidos privilegiados en la aproximación a la obra se transforman y la experiencia táctil cobra importancia.

Las prácticas realizadas por los aficionados alrededor de la obra -agrupadas bajo el término de ‘fandom’ - son un ejemplo de la relación de inmersión que se presenta como alternativa frente a la distancia. Los fans se relacionan con la obra a través de la participación creativa en la producción llevada a cabo en prácticas como la apropiación (que relaciona a los fans con las propuestas posmodernas), que permiten integrarse en la dirección del sentido de la obra, es decir, de su significado. Las exploraciones estéticas en torno a estas prácticas se alejan, por tanto, de la comprensión del conocimiento como un proceso de acercamiento o alejamiento de una realidad dada -en las que objeto y sujeto están claramente diferenciados- y plantean preguntas acerca de las posibilidades del involucramiento afectivo, la participación corporal y la cercanía en términos cognitivos.

Si bien el erotismo -en el que participación corporal y acercamiento son evidentes- como forma de comprensión es aludido en los textos que buscan explicar la experiencia estética, como es el caso en *Dialéctica del Iluminismo*, estas aproximaciones se basan en la naturaleza de alejamiento del deseo, en el juego entre lo que se posee y lo que se escapa a la posesión. La experiencia de la inmersión habla también de este juego, pero añade a él otras formas de experimentación de lo erótico, que van de la expresión de la afición a la pornografía, de la orientación de los sentidos a la participación corporal, lo cual resulta evidente en la abundancia de apropiaciones eróticas de fragmentos de los textos.

El juego de fragmentación y repetición es una de las características distintivas del arte contemporáneo y está presente en las prácticas de los fans. La relación –por ejemplo, como se puede observar en la elaboración de memes- se da con partes de la obra y su ubicación y reconocimiento resulta indispensable. Sacar la obra (o el fragmento de la obra) del contexto es un ejercicio tan relevante como situarla en él.

Me: *opening the window
to let fresh air in*

Everybody on the airplane:



Me : *marries my cousin*
My son :



Las prácticas señaladas colocan el énfasis en la relación estrecha con la obra y en el conocimiento del detalle. El reconocimiento de las referencias y la importancia de la citación, colocan el énfasis en la relación intertextual, en la importancia del lector como punto de convergencia (tal como señala Barthes) y en la familiaridad con la obra que proviene de la afición.

La distancia que se pone en duda no es únicamente la que hay entre el objeto y el sujeto del conocimiento; se trata también de la frontera entre lo real y lo imaginario, la separación incierta con la fantasía que se ha sostenido como uno de los argumentos con los que se ridiculiza la relación de los fans con las obras. Esta ambigüedad de la experiencia, sin embargo, presenta posibilidades nuevas tanto para los involucrados en la producción y recepción de la obra como para los teóricos. La puesta en cuestión de la separación como requisito para el conocimiento de la obra, lleva a la reflexión sobre las aproximaciones inter y trans disciplinarias. Hablar de arte desde la asociación con disciplinas distintas a la estética (y en ésta desde la compleja relación entre filosofía del arte y filosofía de la experiencia) cumple con más de un objetivo. Implica buscar la legitimación de la pregunta tanto como buscar aproximarse a una comprensión de la obra (o del objeto) de la cual parte la interrogación. Cuando la reflexión sobre las artes y nuestra relación con ellas se vincula con la psicología del arte, la sociología o la pedagogía se busca convertirla en una pregunta útil, aplicable, que vale la pena ser preguntada.

El arte, esa puerta, esa ventana

... Si, a veces la puerta ha empezado a abrirse...

(Cortázar, 1993, 34)

El “arte por el arte”, la “reflexión por la reflexión” el desarrollo de las posibilidades del pensamiento con el objetivo de conocer los límites del pensamiento y expandirlos: estas preocupaciones aparecen en las discusiones sobre las artes y sus implicaciones políticas y son, de una forma u otra, asociadas con la falta de compromiso con lo inmediato, la realidad social y la necesidad de transformación del mundo. A la forma en que comprendemos el conocimiento y nos aproximamos al objeto se asocia un distinto grado de compromiso. Para Walter Benjamin (2003), el compromiso con el “arte por el arte” es una postura al servicio del fascismo; sin embargo, esta postura no implica una asociación -como ocurrirá con otros teóricos- con un arte centrado en el contenido político. Por el contrario, el autor señala como la primacía del contenido no representa una transformación de las relaciones de producción de la obra, la dimensión genuinamente política de la misma. Forma y técnica y su relación con el aparato (tecnológico y escénico) son centrales, entonces, para la creación de un arte nuevo, verdaderamente político que responda a las características de su tiempo (Benjamin, 1998).

Para Adorno y Horkheimer, la relación de subordinación con una postura política funciona necesariamente en detrimento del desarrollo de las posibilidades de la teoría. Su preocupación por las modificaciones en la percepción traídas por el cinematógrafo, distingue técnica de tecnología y propone una revisión de la relación con las artes que discute con la perspectiva de Benjamin. La ideología y los medios de comunicación masiva como aparatos ideológicos aparecen en relación con la popularidad de la industria cinematográfica -industria cultural- y plantean la naturaleza problemática de la metáfora. El juego de la distancia, que ésta pone en evidencia, es también tratado por los autores en la distinción entre erotismo y pornografía que comparan con el trabajo de la filosofía. Según los autores de *Dialéctica del Iluminismo*, la presentación del objeto, planteada por el cine, resulta problemática puesto que evita el ejercicio de imaginación.

Esta relación entre arte y representación es también una cuestión política, explorada en términos de contenido, medio y forma, justifica la investigación sobre la experiencia estética en tanto se refiere a una problemática evidente: la política

comprendida en términos de postura ideológica, de participación cívica o de organización social. Menos evidente es la relación con la construcción de la subjetividad, la cual, sin embargo, aparece en la discusión acerca del imaginario, su construcción colectiva y su parte en la formación de grupos sociales (Maffesoli, 1990). Las imágenes (en sentido literal y también como metáforas) y las características que necesitan para ser compartidas y, más aún, adoptadas como símbolos en torno a los cuales organizarse se presentan como problemáticas. La presencia constante de la imagen y la adopción de la visualidad como forma de experiencia del mundo (Jay, 1988) plantean discusiones sobre la distancia y la cercanía y los efectos de éstas en la percepción. A estas preocupaciones se unen aquellas provenientes de la velocidad cambiante en relación con el desarrollo de los medios electrónicos y de transporte (Virilio, 1997). Las distancias parecen acortarse y la noción de trayecto se debilita; con ella, lo hace el crecimiento que proviene del viaje. La noción de “destino” como travesía y no como punto de llegada reaparece y la posibilidad de disminuir el tiempo de tránsito, tanto como la de tener presente de manera virtual a alguien a quien no hubiera podido contactarse con facilidad hace unas décadas, llevan a autores como Paul Virilio a preguntarse por las transformaciones en las relaciones derivadas de los cambios en las tecnologías, mientras que permite a la vez cuestionar la posibilidad de comparar experiencias de distintas generaciones (Brea, 2008) y plantearlas como “transformación”. Acercarse a la obra, introducirse en ella y experimentarla con todos los sentidos, situarse en ella y apreciarla, simultáneamente, desde los vínculos y asociaciones afectivos. Esta forma de relación con el arte, vuelve a preguntarse por los alcances y posibilidades de la representación, la importancia de la calidad, la frontera permeable entre la realidad y la ficción y los efectos de la distancia física, de la posición del cuerpo y de la “puesta en escena” (Bal, 2009) como mecanismos intrínsecos o extrínsecos a la obra.

El foso de la orquesta que, para Benjamin (1998), se abre como un espacio infranqueable entre espectador y actor, desaparece. Su función como recordatorio

del ritual escénico lo hace con él y la forma de inmersión que produce se transforma; sin embargo, no desaparece, cambia a una nueva manera de inmersión que no se centra en la ilusión como objetivo principal. Los mecanismos de ruptura del teatro épico de Bertolt Brecht (2010), permanecen en muchos de los productos culturales contemporáneos, por ejemplo en el énfasis en el metadiscurso, y recurre a elementos como la intermedialidad, la apropiación, el juego y la adquisición de mercancía. La distancia, como forma de legitimación de la experiencia y garantía de la validez del conocimiento adquirido, de lo que se “saca” de la obra, vuelve a presentarse como problema.

La pregunta por la cercanía en las artes se vincula a su importancia como principio del conocimiento y es, a un tiempo, una pregunta acerca de la legitimación del conocimiento y del valor del cuestionamiento en sí. No se trata, por supuesto, de un cuestionamiento que se limite al terreno del estudio de las artes, su presencia en las discusiones de ciencias sociales y humanidades (además de en las ciencias naturales y las ciencias “duras”), ha permitido discutir sobre los roles de sujeto y objeto, observador y observado, la permeabilidad en éstos y la complejidad de sus definiciones. Los juegos de poder en el acercamiento al otro como objeto de conocimiento y la propia posición, así como las implicaciones en los procesos de conocimiento (“adquisición” o “producción”, “transmisión” o “difusión”...) son puestos en cuestión continuamente por la antropología, la sociología, la filosofía, los estudios sobre las artes y la psicología como una de las preocupaciones compartidas. El terreno de las artes, que todas estas disciplinas han explorado sirve como espacio común para mostrar los mecanismos de legitimación y su vinculación con la reflexión teórica, así como el peso de los problemas éticos en las distintas aproximaciones.

Definir qué es la obra y su situación como tal – es decir, preguntarse “¿qué hace a este objeto distinto de los otros objetos del mundo, de los no-obra?” (Danto, 1981) - es preocupación abordada desde las humanidades y las ciencias sociales; se vincula con ella aspectos que van más allá del objeto en sí y se extienden a la

discusión sobre la legitimación del arte y su concepto; la inserción en el contexto cultural; las políticas de validación relacionadas con la crítica, difusión y exposición de las obras; las condiciones materiales de producción y las discusiones dentro de las artes, además de los problemas relacionados con discusiones como la distinción entre lo universal y lo particular y las formas en que el lenguaje interviene en la aprehensión de una “realidad” continuamente puesta en duda. En cuanto a la relación con la validación y la legitimación de la obra, estrechamente relacionada con la abstracción (tanto de las prácticas artísticas como de las disciplinas que las estudian), las prácticas llevadas a cabo en el fandom ponen en juego, al extender la reflexión a otros campos, es la validación de la experiencia personal como forma de conocimiento.

Experiencia estética

Para Benjamin, la experiencia estética va más allá de la relación con la obra específica y consiste en una orientación de los sentidos inseparable de las transformaciones en las formas de producción de las artes. La importancia de la reproducción masificada -y de la obra de arte pensada para la masificación- en la manera en que experimentamos, más allá de las artes, el mundo, es pensada por Benjamin a partir de la popularización del cine y mostrada en la influencia de éste en otras formas artísticas, como el teatro. La transformación de la distancia, la presencia continua de la imagen, la presentación del objeto “tal como es”, la naturaleza fragmentada de las obras, la evidencia del “aparato” (que es tanto escénico como técnico y tecnológico) y la disposición relajada frente a la obra de un público que ya no es considerado un grupo privilegiado con un bagaje artístico específico, sino el grueso de la población que se relaciona con las obras a partir de su propia experiencia cotidiana (y aquí cabe resaltar, como hacen los primeros teóricos del cine (Dovjenko, 1974) el valor de resistencia de las formas culturales

populares), son punto de partida para la reflexión sobre los roles de aquellos situados a un lado y otro de la frontera de la producción de las artes y llevan a la discusión sobre las implicaciones políticas de estas relaciones: del adormecimiento de la percepción frente al estímulo permanente y la indiferencia frente al dolor ajeno a las posibilidades de construcción de otras maneras de concebirse en el mundo y ejercer acciones en él. Los intersticios que se abren con la obra “para las masas” y la problematización de la valoración de éstas permiten distinguir formas de resistencia en los modos de recepción y apropiación de las obras.

La relación con el objeto que se vincula con la predisposición de los sentidos en la experimentación del mundo, ha sido comprendida tanto como una predisposición del espectador, cuyas facultades le permiten la apreciación de ciertos objetos sobre otros o de ciertas cualidades de los objetos sobre otras (Kant, 2013); como determinada por el objeto, cuyas referencias simbólicas “despiertan” en el espectador (receptor, fruidor, en distintas perspectivas) sensaciones relacionadas con un pasado compartido o con el vínculo con una “realidad” velada por las interacciones cotidianas; por el artista como traductor entre mundos (el imaginario y el real, el real y el de ilusión en el que vivimos...). El concepto de “gusto” y la discusión sobre sus características individuales y colectivas problematiza la relación con la obra al tiempo que continúa la discusión sobre los aspectos “naturales” y “culturales” de la percepción.

El gusto, como se ha dicho de acuerdo con el texto de Bourdieu, es la capacidad de hacer distinciones y por tanto, es posible desarrollarlo. Funciona también como un mecanismo de exclusión, como se hace evidente en el desarrollo de los conceptos de “kitsch” y de “camp”. Estos tienen una relación problemática con la tradición, particularmente la artística, así como con la posición social o el nivel de educación. Adicionalmente, la relación con movimientos sociales que discuten el concepto de identidad, tanto en términos nacionalistas como los vinculados con el género y la sexualidad.



Cruz de corcholatas



Niño Dios de la selección nacional

Tal como señala Susan Sontag en *On Camp* (1964, 1), la propia aproximación a estas formas de sensibilidad, y el esfuerzo por comprenderlas corresponde a la importancia de la afectividad planteada en las mismas.

A sensibility (as distinct from an idea) is one of the hardest things to talk about; but there are special reasons why Camp, in particular, has never been discussed. It is not a natural mode of sensibility, if there be any such. Indeed the essence of Camp is its love of the unnatural: of artifice and exaggeration. And Camp is esoteric -- something of a private code, a badge of identity even, among small urban cliques [...] To talk about Camp is therefore to betray it. If the betrayal can be defended, it will be for the edification it provides, or the dignity of the conflict it resolves. For myself, I plead the goal of self-edification, and the goad of a sharp conflict in my own sensibility. I am strongly drawn to Camp, and almost as strongly offended by it. That is why I want to talk about it, and why I can. For no one who wholeheartedly shares in a given sensibility can analyze it; he can only, whatever his intention, exhibit it. To name a sensibility, to draw its contours and to recount its history, requires a deep sympathy modified by revulsion.

Es decir:

Una sensibilidad (tan distinta de una idea) es una de las cosas más difíciles de las cuales hablar; pero hay razones especiales por las que el Camp, en particular, nunca ha sido discutido. No es un modo natural de sensibilidad, si es que hay tal. De hecho, la esencia del camp es su amor por lo no natural: por el artificio y la exageración. Y el Camp es esotérico –algo como un código privado, una placa de identidad incluso, entre pequeños grupos urbanos [...]. Hablar del Camp es, por tanto, traicionarlo. Si la traición puede ser defendida, será por la edificación que provee, o la dignidad del conflicto que resuelve. Para mí misma, alego la meta de la auto-edificación, y el aguijón de un conflicto agudo en mi propia sensibilidad. Estoy fuertemente atraída al Camp, y casi igualmente ofendida por él. Por eso es que quiero hablar de él, y por qué puedo. Puesto que nadie que comparta de todo corazón una sensibilidad dada puede analizarla; puede tan sólo, cualquiera que sea su intención, exhibirla. Nombrar una sensibilidad, dibujar sus contornos y recountar su historia, requiere una profunda simpatía modificada por la repulsión.

Elimino de la cita la referencia a otros textos. Incluyo, sin embargo, la referencia de Sontag a sí misma. Es necesario, tal como plantea, para el investigador de las áreas de la sensibilidad incluirse como parte de los elementos a ser observados, particularmente cuando se trata de posturas que proponen el abandono a los sentidos, como es el caso del Camp en el que la exageración y el drama son elementos fundamentales, un aspecto que los emparenta desde sus inicios con la comunidad gay.



A los elementos caracetrísticos del drag (la exageración de los rasgos y el drama), se unen en las dragas mexicanas las discusiones sobre la identidad vinculada con la nacionalidad y el género. En la imagen, Cordelia Durango, de *La Draga más Draga*.

La preocupación por esta cercanía se relaciona, como se había dicho, con la incapacidad asignada a los fans de realizar un juicio consciente y educado respecto a los productos culturales. En el caso del Kitsch y el Camp, sin embargo, en tanto éstos ponen en cuestión la noción misma del gusto y su vinculación con, la problematización, aparentemente resuelta en otros ámbitos, continúa

desarrollándose. Mientras que para algunos la aceptación de estos fenómenos se trata de una apuesta por el gusto popular, para otros se está proponiendo un declive de la calidad de la obra, un problema al que se vuelve en las revisiones sobre las obras desarrolladas en el fandom.

La discusión sobre la ideología y la intervención de los medios de difusión se vincula igualmente con la pregunta sobre la formación del gusto y pone en cuestión su característica personal. Qué tanto está nuestra apreciación determinada por el medio, por un discurso hegemónico que nos atraviesa gracias a la presencia constante de las imágenes (no exclusivamente visuales, también en su sentido metafórico) y con el compromiso con determinadas posturas morales y políticas y qué tanto se deriva de una cualidad personal, qué tanto proviene de la inserción en una tradición y qué tanto de una postura intelectual son algunos de los aspectos a observar en torno a lo que parece ser uno de los pocos espacios privilegiados de la individualidad y de la resistencia.

La definición de la experiencia estética ha mudado de énfasis, al interior de las preocupaciones y problemas teóricos de distintas épocas, de la relación con la realidad a las características de la obra, de la pregunta por la belleza a las cuestiones de la legitimación y el gusto. Estas preguntas han ido planteadas desde distintas disciplinas y corresponden a preocupaciones éticas, políticas, teóricas, epistemológicas y metodológicas. Dentro de la estética como disciplina específica, este énfasis también ha variado de la relación con las artes a las preguntas acerca de la percepción y la experiencia que, sin embargo, no excluyen a las primeras acepciones. Cuando la frontera entre obra y experiencia (en su sentido de vivencia) se desdibuja, esta cualidad plural de la estética como forma de pensamiento se pone en evidencia.

La relación ampliamente discutida entre las transformaciones de las condiciones materiales de la producción (así como de difusión y recepción de las mismas) de las artes y los discursos de éstas, encuentra, en el fandom, nuevas manifestaciones. El acceso generalizado del público a los detalles de la

producción de las obras y la posibilidad de su discusión casi simultánea, así como la proliferación de mercancía y de obras surgidas de la apropiación llevan a plantear nuevamente las relaciones entre productores y usuarios -el término “produser” o “prodususario” usado por Henry Jenkins (2006) es un ejemplo de esta flexibilidad- y a cuestionar la autoridad de unos y otros sobre la interpretación de la obra. El lector como experto se enfrenta a la figura del crítico y la intención del autor se encuentra en conflicto con las condiciones de recepción de la obra. La distribución en los medios masivos y el diseño de las obras para estos medios hacen resurgir discusiones que se han presentado con el desarrollo de las tecnologías de la comunicación. La controversia sobre el poder de la imagen en el cómic y la debilitación de la imaginación a partir de la simplificación de la metáfora se repite en la relación con los videojuegos y la valoración de los jugadores y de los fans de historietas y televisión como lectores poco sofisticados.

El trabajo de Jenkins y de otros autores como Francesca Coppa (2006), busca discutir con esta percepción de los fans señalando las prácticas de apropiación como ejemplo de la complejidad de las relaciones con las obras; en el caso de Jenkins, esta exploración se da a partir de la noción de los lectores como cazadores furtivos de Michel de Certeau (1996). Esta valoración de los lectores trae a cuenta, asimismo, la noción de la “muerte del autor” de Roland Barthes (1987) si bien, como se ha señalado, la figura de éste permanece a partir de la constante comunicación con los lectores. De manera interesante, mientras el escritor de una novela (el caso de George R. R. Martin, por ejemplo) mantiene una cierta distancia respecto al público, éste lo mantiene en una posición privilegiada. Mientras no corresponde a todas las demandas de los lectores, conserva cierto grado de autonomía respecto a su propia obra, un fenómeno cada vez menos frecuente, sobre todo a partir de la relación entre el arte y el diseño –como señala Marco Lukini- y la apertura de los espacios de interacción entre lectores y autores.

Las características de los espacios de producción, recepción y distribución de la obra promueven nuevas formas de colaboración que van más allá de las peticiones específicas y la respuesta a éstas. El autor de *A Song of Ice and Fire*,

por ejemplo, recurre con frecuencia a expertos aficionados para resolver dudas sobre la continuidad de los personajes o la pertenencia de alguno de ellos a una u otra familia dentro del universo de las novelas o de la serie. Estos aficionados se han convertido en consultores a partir de su compromiso como fans y de una erudición respecto a los detalles de la obra que supera incluso a la del autor, el cual en ocasiones se ve alejado del universo que ha creado; sin embargo, ni siquiera ellos que son colaboradores allegados conocen el futuro de los personajes.

Interpretación de la obra

La disminución del papel del autor como intérprete definitivo de su obra y el correspondiente crecimiento de la importancia del lector se enfrentan en el fandom con la noción de canon -es decir, las “verdades” establecidas- y el culto a la figura del autor cimentado en la exploración de su vida personal, su intención y el conocimiento detallado de la obra. A medida que crece la importancia de una comunicación directa con el público, se desarrolla un problema adicional cimentado en la creencia de que la conexión necesita, sobre todo, estar basada en que la obra “hable” al público: que signifique, inmediatamente, algo para éste. Esto se ve representado en un decremento de la complejidad de la metáfora, fenómeno que se asocia con los medios masivos de comunicación -el cómic, el cine, la televisión- y se convierte en una justificación constante para la censura de los mismos.



Para los críticos, las imágenes simplificadas disminuyen la capacidad de los lectores para interpretar más allá de lo evidente, atrofian la imaginación. La preocupación por el grado de experticia para el desciframiento de la metáfora, lo críptico de la misma y, sobre todo en el caso del fandom, por su popularidad, plantea desde la discusión sobre el público masificado (asociado con las formas de consumo) así como la discusión sobre la representación. El grado de relación con la realidad -y la compleja valoración de lo real- y la creación artística como traducción de ésta, acompaña a la figura del artista: del poeta por el que atraviesa la voz de los dioses al genio, el artista como un loco a veces (y, por tanto, como transmisor de una verdad cuyo código sólo él conoce), a veces como un técnico especializado.

La capacidad del autor para encontrar la metáfora precisa y la palabra exacta es tema de la discusión sobre las artes desde éstas. La reproducción exacta del objeto en la pintura, su desaparición en las formas más abstractas, el uso del color como código de la realidad espiritual: son muestras de una primera

aproximación problemática a la representación. La posible interpretación del término como puesta en escena de una realidad necesariamente ficcionalizada o como invocación y presentación de dicha realidad encuentra, con las vanguardias, la fotografía, el cine y el arte objeto el conflicto de la representación como presentación del objeto en sí, no referido a una realidad externa a él y lo que esto implica en términos epistemológicos (Horkheimer, 1969). Cuando a estas interpretaciones se une la definición de representación como representatividad de un grupo social específico y se muestra la dimensión política, el concepto de representación se revela problemático. La relación de la obra con los fans se da en gran medida desde el juego de estas definiciones de la representación y lo representado. La “realidad” de los fandoms es móvil y a menudo está construida en la ficción -el concepto de “canon” permite hablar de una coherencia que se da dentro del universo de la obra aun si no corresponde con el mundo cotidiano “externo” a ésta-. Mientras que la representatividad es continuamente abordada por los movimientos de fans y es una muestra de su participación cívica, la discusión acerca de la relación entre la verdad, la realidad y la metáfora requiere de mayor exploración.

La introducción del objeto como referente de sí mismo⁶ es observada por Benjamin en los collages de Picasso, y sirve para la reflexión sobre la necesidad de fidelidad en la reproducción y el realismo como estrategia política. Mientras que en la pintura se favorece la representación más fidedigna de la realidad y se rechaza la fantasía y la adopción de lo exótico o lo foráneo considerados como mecanismos de fuga, el cine y la presentación de la imagen en movimiento (ya no la representación del movimiento por distintos medios) son encontrados sospechosos. El requerimiento de veracidad se detiene en la idea -discutible- de que el cine presenta el objeto en sí y que, con ello, hay una disminución del valor artístico de la obra.

⁶ Es decir, la puesta en cuestión de la función representacional de la obra.

El valor de la colocación del objeto cotidiano en la galería como cuestionamiento sobre el discurso legitimador de las artes ha sido explorado a partir del trabajo de artistas como Duchamp (y en años más recientes, Banksy). Para las artistas feministas de los ochentas, se trata también de una discusión, planteada desde el interior del discurso artístico, sobre las formas de conocimiento (Barbosa, 2018). La distancia, preocupación constante en la relación con los objetos y en la elaboración de la metáfora, es abordada por las artistas como un tema de discusión entre lo femenino -caracterizado por la aproximación y la cercanía- y lo masculino, marcado por el distanciamiento y la intención de racionalidad.

La maternidad y la relación con el cuerpo como punto de partida para la experimentación del mundo y para las relaciones con los demás (sentimentales, económicas, políticas) son temas recurrentes que plantean un aproximación de cercanía inevitable con la obra y la dificultad para señalar (como en la experiencia de la maternidad) la obra y el trabajo artístico y reflexivo de la propia corporalidad. La apuesta es combativa y abre posibilidades que también son exploradas por distintos colectivos y aproximaciones artísticas, como el arte queer, desde los cuáles se plantean las implicaciones de las posturas naturaleza/cultura en relación con el género, la sexualidad y el cuerpo y las posibilidades de la obra y los movimientos artísticos como espacios de discusión de estas implicaciones (Owens, 1985).

Arte feminista y arte *queer* discuten frecuentemente con las teorías que los sostienen y, frente a ellas; proponen maneras de exploración que, fuera del mundo académico, abordan las problemáticas que permean a las distintas disciplinas. Estas propuestas -así como el arte objeto, los regresos al realismo y otras manifestaciones de arte contemporáneo como el performance o el videoarte- han motivado la curiosidad de distintas formas de investigación entre las que se incluye la academia. La exploración de los discursos artísticos es punto de partida

para la reflexión sobre el papel de las artes y el rol de los artistas en la discusión de problemas sociales y posturas teóricas.

La sociología del arte insiste en la importancia del contexto de la producción, recepción y distribución de las obras, considerando su función y su impacto, así como las formas de relación social que se abren al interior de los participantes de la experiencia artística y aquellas establecidas a partir de la producción, distribución y consumo de las obras; la antropología visual y la antropología de la imagen discuten sobre la relación entre imagen y realidad; la historia del arte coloca los discursos al interior y en diálogo con su época y las circundantes, la estética discute los mecanismos de recepción y las funciones de los participantes en su relación con los procesos creativos y de producción... cada una de estas aproximaciones se vincula con las demás formando redes, abordando problemas surgidos de las obras, creando nuevos problemas en los puntos de entrecruzamiento. Estos abordajes interdisciplinarios son más evidentemente necesarios en la aproximación a obras recientes, sin embargo, su aplicación a obras clásicas o renacentistas revela aspectos de ésta que las actualiza.

La “historia preposterada” según el término de Mieke Bal, en la que pasado, presente y futuro no se organizan de modo lineal progresivo, aborda esta relación compleja de las artes. Siguiendo con Bal, la obra puede enmarcarse de distintas maneras y a partir de ellas llevar a cabo su lectura. La importancia del contexto no desaparece, pero no ocupa un papel central (el concepto mismo de un centro en la interpretación se pone en duda con la propuesta intertextual), como tampoco lo hace la intención del autor, la historia de su vida o la relación con otros discursos o corrientes artísticas. Esta forma de interpretación no excluye las aproximaciones de las distintas disciplinas: busca formas de interconexión a partir de conceptos, temas o preocupaciones comunes y revela las problemáticas surgidas en la lectura del objeto a partir de dicha interconexión.

Los problemas comunes a las distintas disciplinas, como señala Jaques Ranciere (2005), abren nuevos campos; mientras que la interacción entre ellas

posibilita el abordaje de problemas complejos, que requieren por tanto de aproximaciones desde distintos ángulos y producen también sus propios problemas. En el caso de las producciones artísticas y culturales, la multiplicidad de dimensiones llama a la participación de distintas perspectivas. La preocupación por el impacto de los medios masivos y electrónicos de comunicación en la percepción, la experiencia y la relación con las artes es uno de los problemas que conjuntan los intereses de distintas áreas. Los fenómenos del fandom, asociados con dichos medios, llaman a la participación de enfoques económicos, antropológicos, sociológicos y filosóficos -al menos- al tiempo que plantean acudir a los estudios de ciencias de la comunicación. El receptor, como figura que atraviesa en distintas modalidades esas disciplinas se transforma, en el fandom, en produsuario, gracias a las características de la producción de las obras- un concepto problemático en que las distintas disciplinas observan características diversas.

Siguiendo la propuesta de la complejidad, se trata de “obedecer al objeto”, seguir los caminos que éste nos marca. Nos aproximamos a la obra llevando con nosotros nuestro bagaje, sin embargo, dependiendo de la naturaleza de la relación –por ejemplo, el involucramiento afectivo de la experiencia estética- este bagaje no se antepone a la relación dada con ella a través de los sentidos. El espectador se enfrenta a la obra y esta lo interpela, tanto en los sentidos como en el conocimiento previo. Tras esta interpellación se da una nueva interpretación de la obra. Nada nuevo aquí. Se trata de un proceso de comunicación no sólo con el espectador, o no particularmente con éste; también, y sobre todo, con el conocimiento previo: es una relación entre los textos. Una apelación a la memoria. Las interacciones propuestas por el objeto dirigen el conocimiento previo, en cierta medida lo anteceden. Las prácticas desarrolladas por los fans permiten observar esta relación de manera privilegiada puesto que se basan conscientemente en el replanteamiento de las relaciones de poder entre los autores y los lectores y, sobre todo, en la construcción de un conocimiento que se da siempre a partir de la obra y que es respaldado, en última instancia, por ella.

Fandom

El fandom, como dominio de fans, se construye a partir de la organización en prácticas socioculturales surgidas, usualmente, de fenómenos artísticos (aunque puede tratarse también de personas reales o deportes o equipos deportivos, por ejemplo, si bien en este último caso los fans suelen hacer una distinción). Las características de los objetos que inician estas prácticas sitúan la reflexión en el terreno de la producción en masa por lo que las preocupaciones surgidas en su estudio se relacionan con aquellas acerca de la constitución del individuo y de las formas en que se transforma la forma de conocer y comprender el mundo a partir de la relación con estos productos.

El fan busca experimentarla obra desde su interior a partir de la producción utilizando estrategias compartidas con el arte posmoderno como la apropiación, la parodia y el conocimiento de los detalles de elaboración de la obra. Las nociones de 'originalidad' y 'sensibilidad' y el conocimiento especializado de métodos de interpretación, antes centrales, ocupan un lugar secundario en esta forma de aproximación. Los *fanish fans* (es decir, los fans involucrados en fandoms), proponen una nueva forma de validación de la interpretación, respaldada por la inmersión y el involucramiento afectivo, lo que pone en discusión las figuras de lector, autor y crítico y el juego de objetividad/subjetividad en la relación con el arte.

El interés académico en el estudio de las obras y las prácticas surgidas en este ámbito es creciente, sobre todo en los aspectos relacionados con el consumo y distribución, la creación de mercados y la vinculación con la ideología; sin embargo, la reflexión acerca del fandom y sus prácticas, ha sido más ampliamente desarrollada por los propios aficionados. Dentro de las prácticas de los fanish fans (es decir, de los fans participantes de las prácticas vinculadas con el fandom) se

encuentra el estudio de los fenómenos de los que se forma parte en sus distintas dimensiones. La cercanía con la obra es, en este caso, condición de posibilidad de la reflexión puesto que el involucramiento es precisamente la medida de la legitimación.



El sketch de Saturday Night Live en el que Shatner habla a los trekkers

La participación en las actividades del fandom es medida de experticia, como señala Jenkins, frecuentemente relacionada con el coleccionismo, la producción, la repetición el conocimiento del detalle. La caracterización peyorativa de estos aspectos como “triviales” surge desde distintos espacios. Desde los académicos, donde el estudio de fenómenos relacionados con los fans (y en general con la cultura popular) requiere de permanente validación y justificación, al universo de los espectadores “casuales” que consideran a los aficionados como excesivamente involucrados con los productos con los que se relacionan. El famoso sketch de *Saturday Night Live* en el que William Shatner, representándose a sí mismo, responde preguntas de los aficionados a Star Trek (conocido como el “Get a Life Skit”) exigiendo, al final, que “consigan una vida” sirve como ejemplo frecuente en los textos acerca de los fans. La caracterización de éstos como infantiles, obsesionados con detalles intrascendentes, asexuados (o

hipersexualizados en el caso de las fans) permea las valoraciones de las actividades del fandom aun si se han dado transformaciones. Para los fans, esta forma de conocimiento del detalle se vincula con la erudición y el conocimiento experto y no es disímil de prácticas llevadas a cabo en la academia. A los aspectos particulares de la obra se une el conocimiento sobre el universo en el que ésta surge y se desarrolla, esto es, las vinculaciones con otras obras, con otros medios, con aspectos externos al espacio ficcional... el trabajo de fans se relaciona entonces, estrechamente, con el desarrollado en la intertextualidad y la intermedialidad. Dado que se realiza a partir de la experiencia individual, se atraviesa también la frontera entre lo personal y la supuesta distancia de la abstracción.

Fans y academia

El término 'acafan' es propuesto por Henry Jenkins para explicar su propia vinculación con los estudios sobre fandom (a partir de su inserción en las prácticas de fans), así como la relación entre la historia personal y el trabajo académico, tal como es explorada por la etnografía. El intento de Jenkins es traducir las prácticas etnográficas –particularmente en la forma en que han sido desarrolladas por los estudios culturales- al estudio de las comunicaciones y los fenómenos literarios. La figura del fan como espectador participativo permite la discusión sobre las transformaciones en los roles de quienes participan de la experiencia estética desde distintos puntos de partida. La discusión extendida en la teoría literaria acerca del papel del lector y su importancia relativa a la figura del autor toma, en la exploración del fandom, nuevas direcciones. El fan se distingue del lector "común" desde la vinculación afectiva con la obra y en la característica de inmersión de las prácticas del fandom. Su relación con la obra es una de participación en ella y el involucramiento es la medida básica de legitimación de las prácticas. Así como

Benjamin (2004) señala la importancia de los foros abiertos de opinión en el periódico y el efecto que tienen en la relación con los críticos especializados de arte, el trabajo de los estudiosos de fandom explora las maneras en las que el compromiso personal de los fans distingue su aproximación de aquella del académico, cuáles son los aspectos que no son tomadas en la reflexión sobre las propias prácticas y que provocan diferencias significativas respecto a las aproximaciones previas –como es el caso del concepto de calidad- y como el análisis surgido de la comunidad afecta la producción artística. La participación del público, por ejemplo, pone a la producción artística en riesgo de convertirse en un fenómeno clientelar que favorezca la satisfacción de la afición por encima de la “integridad” de la obra. Fenómenos como la escritura en Wattpad y otras plataformas sugieren estas transformaciones.

Para Jenkins, la aproximación a las artes desde la doble perspectiva del aficionado inmerso y el académico permite trabajar desde el balance

La experticia o calidad de experto

En 1987, se publica *Misery*, la novela de Stephen King, explora las relaciones entre el autor (Paul Sheldon) y su público (Annie Wilkes). La adaptación cinematográfica, realizada por Rob Reiner en 1990 enfatiza el que podría ser considerado el problema central de la novela: la lucha de poder entre los personajes, que es la lucha por la condición de experto sobre la obra entre autor y público. Mientras Reiner propone una resolución distinta a la planteada en la novela y utiliza el desenlace para proponer el triunfo de la libertad creativa del autor sobre la exigencia del público, la novela de King se resuelve de manera distinta. La relación entre los protagonistas y los descubrimientos hechos por Paul a lo largo de la historia, muestran un cuestionamiento que va incluso más allá de

las relaciones de poder (centrales para Reiner) entre los personajes: el cuestionamiento de una verdad más allá de la novela misma.

A lo largo de la historia, y además de la preocupación por la vida de Sheldon, surge la pregunta acerca de la relación intelectual de los protagonistas: ¿Qué es lo que separa a Annie de Paul? ¿De dónde proviene la experticia de cada uno y cómo se comparan entre sí?

Para Paul, la cercanía de Annie con la obra la lleva a pasar por alto los errores de su propio trabajo, errores que él encuentra entre la discusión entre lo culto y lo inculto y que el lector podrá identificar como un acto despectivo frente a los géneros populares.

Paul se da cuenta (tras descubrir que Annie comprende el mecanismo del *Deux ex machina* aun sin conocer el término), de que su superioridad sobre su captora no puede ser dada a partir del menoscenso de aquello en que ella lo supera, es decir el conocimiento minucioso de la obra y su relación con el resto del cuerpo de trabajo de Sheldon. Su posibilidad de escapatoria se centra en el conocimiento de la técnica.

Esto permite en primer lugar regresar a la discusión planteada por Aristóteles en la *Poética* (1974) acerca de comprender el arte como *techné*, lo que lo hace similar a un oficio. El artista comprendido en estos términos no basa ni su calidad ni su distinción frente a otros en una característica innata. Se trata del resultado del desarrollo de una técnica: el mérito se relaciona con el trabajo, lo que resulta particularmente útil para teóricos como Benjamin y es también observable en el trabajo de artistas como los muralistas mexicanos, quienes ponen en discusión la distinción entre el arte y otras formas de trabajo o en el trabajo de los actores de teatro quienes frecuentemente comparan su labor con el trabajo de cocina, por ejemplo.

En segundo lugar, la relación entre Paul y Annie permite preguntarse por las modificaciones en las relaciones entre autor y lector cuando el segundo se

adentra en el conocimiento del detalle, así como a esta forma de conocimiento en particular.

La relación afectiva de Annie con Misery -marcadamente la forma de relación de los fans- es asumida, en tanto involucramiento afectivo, como menos objetiva lo que equivale a señalarla como menos válida. La insistencia de la necesidad de separar la razón de la pasión y favorecer a la primera está presente como preocupación que acompaña al desarrollo del pensamiento lógico y la preponderancia de una forma de verdad y de conocimiento que se legitiman por su correspondencia con la realidad (el “el enunciado “la nieve es blanca” es verdadero sí y sólo sí la nieve es blanca” de Wittgenstein que está presente en formas de validación del conocimiento que conectan la científicidad con el sentido común); sin embargo, el autor no se separa por completo de la relación con la obra cimentada en el afecto, sobre todo en tanto consideran la obra como “suya” y reclaman, por tanto, mayor conocimiento y autoridad sobre la interpretación de la obra.

No siempre se coloca, sin embargo, la interpretación del autor como la más válida de la obra, “A pesar de lo que Bacon dice...” escribe Giles Deleuze en *Lógica de la sensación* (2000) acerca del cuadro de la jeringa epidérmica y se separa de las declaraciones explícitas del autor sobre su propia intención. Aun cuando a lo largo del texto Deleuze se refiere continuamente a las entrevistas del artista, las utiliza como punto de referencia y no como piedra rosetta a partir de la cual entender la obra, cuyas pistas de interpretación están multisituadas.

La disminución de la autoridad del autor, ya antes discutida al hablar del concepto del canon, está relacionada para Benjamin y otros autores que se centran en las formas y medios de producción, distribución y recepción de la obra, con el crecimiento de la figura del lector y su posibilidad de apropiación de los medios. Para Barthes, el punto en disputa es el significado (y el sentido) de la obra y quién está posibilitado para señalarlo, quién es “quien habla” en la obra y lo que ésta “dice”.

Esta relación entre voz narrativa y experticia, es también discutida por Mieke Bal, sobre todo en su reflexión sobre la narratología. Para Bal, la voz del autor pierde su autoridad como determinante del significado, resaltando la figura del curador a partir de la práctica del enmarcado, que permite una lectura direccionada de la obra a partir de su relación con otras obras. Así, exposiciones como “Sublevaciones”, curada por Didi Huberman en el MUAC en 2016 conjuntan obras que muestran el movimiento de los cuerpos en las revoluciones, en los comentarios de periódicos sobre los movimientos sociales, en el gesto del puño levantado que atraviesa de los movimientos sociales de grupos como los Brown Berets o los Black Panthers a los de los asistentes a los conciertos de rock; del gesto aislado y repetido de la boca que habla a una bolsa de plástico o un montón de serpentinas elevándose en el viento. La exposición muestra imágenes de distintos tiempos, contextos, países, obras realizadas en diversos formatos en los que el elemento común es la idea de levantarse (en el viento, contra algo...) o la marca del gesto expresivo (así, en una de las salas, se rastrea el mismo gesto, el puño que se eleva, en manifestaciones de distintas épocas y países). Se encuentran también textos, como uno de Víctor Hugo hablando de la naturaleza política de la sublevación. La lectura es, entonces, determinada por la intención del curador cuyo trabajo se revela como evidentemente creativo, tal como en la exposición descrita por Bal en la que bajo su propia curaduría se agrupan figuras de mujeres asesinadas y asesinas de distintas épocas bajo el título “Lady Killers”. Esta figura curador/creador también es abordada por Ana María Guasch- . La disputa acerca de la autoridad sobre la obra se centra, en este caso, en su significado.





Benjamin señala también cómo la relación entre el autor y los nuevos medios es la relación con el crítico, un problema que es desarrollado a mayor profundidad por Bertolt Brecht. La autoridad del crítico se ha desplazado de un sitio al otro: del conocimiento de la técnica a la inmersión en las artes, del conocimiento del contexto al detalle de la vida del autor, al ojo, la cualidad innata (similar en ello al genio) que permite a algunos distinguir lo artístico de lo que no lo es. La figura elusiva del crítico, representada en los medios como, él mismo, una mezcla contradictoria entre el genio y alguien desprovisto de talento propio (en los últimos años, por ejemplo, Ego, el crítico culinario de *Ratatouille* o Morf Vandewalt, el personaje de Jake Gyllenhaal en *Velvet Buzzsaw*, ambos a un tiempo figuras respetadas y personajes que presentan conflictos personales) se transforma y la legitimidad de su aproximación se desplaza de elementos innatos a justificaciones académicas a una posición dentro de un contexto determinado.

La distancia del crítico está sostenida en cada caso por un conocimiento especializado, una experticia, distinto del autor y distinto del público. ¿En qué radica esta diferencia?

En la frontera

La relación entre la objetividad y la distancia está imbricada en las aproximaciones disciplinarias a la realidad. La disputa antropológica sobre la relación entre el que observa y el que es observado, resuelta en la etnografía por la vía de la inmersión, permea la postura de otros campos: la escuela inglesa de los estudios culturales parte de una premisa similar al de grupos considerados largamente como “subculturas” –un término que cae en desuso en tanto se consideran justamente como cultura (incluso, para José Luis Brea, como la verdadera y única cultura).

Las características del investigador como situado con un pie en cada frontera (por un lado, observador externo; por otro, participante) es ampliamente explorada en la figura del “salvador” en la cultura pop. Cimentada en la noción del mito arcaico descrito por Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras* (1959) - George Lucas, por ejemplo, reconoce haberse basado en la descripción de Campbell de los arquetipos, casi como una guía, para el guion de *Star Wars*. El héroe (Luke Skywalker, el soldado de Avatar, el protagonista de *El último mohicano...*) es característicamente alguien que está simultáneamente dentro y fuera del conflicto que se desarrolla. Un recién llegado a una cultura – lo que tiene, además la ventaja de permitir la entrada al espectador al mismo mundo, es decir, es asimismo “representante” del espectador- o un miembro “diferente” de la misma tiene, por su cualidad de “distinto” la posibilidad de observar objetivamente las raíces de un conflicto. Justo porque no está completamente inmerso en la dinámica está capacitado para observar la anomalía. Su visión distinta es también la legitimación de su liderazgo, siempre puesto en duda por algún miembro de la comunidad, profundamente arraigado en ella, quien finalmente es derrotado. Usualmente es miembro de un triángulo amoroso en el que participa además del héroe –más raramente la heroína- una mujer de la comunidad, deseada, rebelde y comprometida con la comunidad que sirve como respaldo y vínculo al héroe. La

elección de éste por ella lo convierte en una especie de “macho alfa” (en la versión pop del término).

Esta distancia establecida como punto de partida legitima el liderazgo, que requiere objetividad y, sobre todo, innovación (en un canto a la hibridación) requiere, para adquirir plena legitimidad, un compromiso afectivo con la comunidad que recibe al héroe y que se explica a través de distintas formas de pertenencia, a menudo relacionado con lazos de sangre (a veces desconocidos), o el mencionado interés amoroso. Este lazo afectivo garantiza que la buena intención del héroe sea verdadera.

En cuanto a la participación del espectador, la naturaleza “dividida” del héroe es la puerta de entrada. Así como al interior de la dinámica de la narrativa permite la presentación de los temas y conflictos sin caer en el pecado de la exposición, es también la posibilidad de que el espectador habite simultáneamente los terrenos de la realidad y la fantasía, del “adentro” y “afuera” de la obra. La serie animada Calabozos y Dragones, al aire de 1983 a 1985 o, de la misma época, Kid Video (1984 a 1985), son ejemplos de esta forma de aproximación. En ambos casos, los protagonistas atraviesan la frontera de lo real a lo imaginario. La popularidad del video de A-Ha para “Take on Me” (1985) se relaciona también con este juego de cruce entre la realidad y la fantasía o, más precisamente, entre los universos ficcional y no ficcional.

Siguiendo a Calabrese (1989), la exploración popular de la noción de fronteras permeables entre un universo y otro corresponde a la popularización de teorías científicas que se extienden a partir de productos culturales.



Calabozos y dragones señalaba la dualidad de los jugadores de rol, situados entre dos mundos

Esta posición múltiple es también observable en las prácticas del fandom y particularmente de los juegos de rol, las cuales, de ser vistas como formas de enajenación han comenzado a ser comprendidas como formas de organización y desarrollo de vínculos y habilidades específicas. El cambio en la valoración de estas prácticas es observable en el contraste entre *Monsters and Mazes*, la película de los ochentas en que vemos la obsesión de un jugador de rol que lo lleva a la confusión entre realidad y fantasía y el episodio de *El gran héroe americano*, de la misma época que muestra como los jugadores de rol utilizan y desarrollan habilidades de resolución de conflictos aplicables a otros terrenos, la forma de validación más común para estas prácticas (y una muestra de la relación entre las formas de producción cultural y la ciencia desarrollada en la época, en este caso una aplicación de la teoría de juegos que, si bien se desarrolló décadas antes, se popularizó en el imaginario norteamericano, sobre todo en series vinculadas de una forma u otra con la Guerra Fría). La nueva apreciación puede verse también en el trabajo académico, tal como el trabajo de Henry Jenkins.

Con el nacimiento de formas de producción cultural popular, como los cómics, las películas y series de ciencia ficción y los fandoms y prácticas vinculados con ellos, surge también la crítica a estas formas de expresión consideradas como mecanismos por los que los individuos se alejan de la realidad, se aíslan y se convierten –sobre todo- en miembros menos productivos y menos aptos para la vida en sociedad (desde el texto de Fredrick Berthram hasta las críticas a las fans que acompañaron a los primeros ejercicios de vidding). Estos textos se han transformado en exploraciones sobre las ventajas que las prácticas de fandom (y de otras actividades como el juego de rol o los videojuegos) presentan en términos de organización social, la capacidad de adaptación para la actividad política – entendida como participación cívica-y, por ejemplo, el uso en el mercado.

Fans y acafans

Writing as a fan about fan culture poses certain potential risks for the academic critic, yet it also facilitates certain understandings and forms of access impossible through other positionings. Many of the fans I have contacted shared with me “horror stories” of previous accounts of fan culture, either in the popular press or in academic articles; many remained distrustful of how their culture might look under scholarly scrutiny and I was only able to gain their trust by demonstrating my own commitment to the fan community and my own background as a participant in those activities.

(Jenkins, 2012, 6-7)

Escribir como un fan acerca de la cultura de fans posee ciertos riesgos potenciales para el crítico académico, sin embargo, también facilita ciertos entendimientos y formas de acceso imposibles a partir de otros posicionamientos. Muchos de los fans a los que he contactado compartieron conmigo “historias de horror” de previas recopilaciones de cultura de fans, ya sea en la prensa popular o en artículos académicos; muchos permanecieron desconfiados de cómo su cultura podía lucir bajo el escrutinio académico y sólo fui capaz de ganar su confianza demostrando mi propio compromiso con la

comunidad de fans y mi propio trasfondo como un participante en esas actividades.

La propuesta de Jenkins del AcaFan, un académico que es simultáneamente un fan participante en el fandom (fanish fan) surge en esta situación de hibridación y traspaso de fronteras. Partiendo de la etnografía y los estudios culturales, el AcaFan forma parte del fenómeno que estudia. Esta condición de participante le permite, afirma, una visión menos peyorativa de un fenómeno valorado desde la academia (y en muchos sentidos desde la sociedad en general) como superficial. A un tiempo, la característica irrenunciable de académico aporta una percepción particular y mecanismos para la sistematización y abstracción de los fenómenos, lo que les permite ser clave para la interpretación de otros similares.

Si bien para los fans el trabajo realizado en torno a las obras es valioso en sí mismo y no requiere de más legitimación que la dada por la afición, el estudio académico del fenómeno se extiende no a partir de los estudios literarios y de comunicación, donde se origina, sino a través de sus implicaciones políticas, sobre todo en términos de participación cívica.

¿De dónde proviene la legitimidad del conocimiento en las prácticas del fandom y cómo se relaciona con la propia legitimación en el ámbito académico?

La utilidad del estudio del fandom para el de otros fenómenos es un elemento más de su legitimación. Su “valor de pronóstico” como señala Benjamin respecto a la importancia del estudio de la superestructura y su utilización como modelo. Esta intención es el punto de partida para la preocupación de explicar lo que ocurre al interior de los grupos observados y los observadores. Así, por ejemplo, un estudio del héroe (y del AcaFan) permite también discutir –por aproximación o analogía- el fenómeno de un delegado de una comunidad indígena que es elegido por su pertenencia a un partido político (y no siguiendo los procedimientos de legitimación tradicionales) con el propósito de que conozca las formas de gestión y los mecanismos del Estado, o en una universidad, o un hospital, la necesidad de alguien que conozca los procedimientos burocráticos y

más allá de ellos los sociales, con el fin de que las cosas que necesitan ser hechas se hagan. Mientras que por un lado representa un conflicto al insertarse en la lógica de la eficiencia, por otro, es condición de posibilidad para la reflexión.

Más allá de las aplicaciones o la “utilidad” del estudio del fenómeno para otros espacios, la discusión dada en el fandom acerca de la necesidad de la legitimación de un discurso, de la posibilidad de unos para hablar por encima de otros y de las fuentes de validación de la palabra son un ejemplo claro de las transformaciones que este espacio propone frente a las formas de relación con las artes y de la experiencia artística en general. Más allá de la estética de la recepción, la mirada a los espacios y las actividades de los fans permite observar tanto el papel del lector/pectador como un agente creativo –más allá de la percepción de su rol como el de un receptor pasivo- como los espacios de disidencia resistencia que surgen en los intentos de los fans por resignificar la obra, a partir tanto de su lectura como de su reelaboración. Más allá, el universo del fandom obliga a confrontar la validez de una aproximación emocional a la obra.

El involucramiento afectivo de los fans es elemento en el que descansa la relación con la obra. Este grado de intimidad con el objeto, sugerido en las prácticas artísticas como la instalación o el performance, que afectan el cuerpo, que buscan un efecto-, justifica el estudio de la obra. Se trata de una aproximación que se sostiene a sí misma, más allá de la posible extrapolación a otros fenómenos o las implicaciones sociales o civiles del trabajo, se trata de una aproximación política, mas no en el sentido de la participación cívica o el posicionamiento ideológico: la discusión se traslada al control sobre el sentido de la obra, al significado y a la construcción y participación del imaginario.

II. SOBRE LO POLÍTICO

La revisión de la propuesta de Walter Benjamin, nos permite situar el verdadero potencial político de la obra de arte técnicamente reproducible en la transformación de las relaciones tradicionales entre los participantes de la producción, distribución y recepción de la misma, siendo autor, lector y crítico las principales figuras. Esto posibilita reconocer tanto la mutabilidad de los roles como la posibilidad de traspasarlos. Las transformaciones mencionadas se dan debido a la evidencia de la técnica, a la posibilidad de su apropiación por el público y a la puesta en cuestión de la noción de 'representación', fundamental para el arte romántico y discutida por los movimientos de vanguardia y, simultáneamente -y, desde la postura de autores como Adorno y Horkheimer, contradictoriamente-, el cine y la música popular, especialmente las canciones con letra como las utilizadas en el teatro de Bertolt Brecht-.

Este reconocimiento funciona como punto de partida para la discusión sobre las distintas dimensiones políticas de la obra de arte, las cuales superan su contenido -aunque no lo excluyen- y se relacionan con su forma. Uno de los aspectos en que las posibilidades políticas son observables es el crecimiento en importancia del rol del lector o espectador, cimentado en la apropiación de la obra, que se manifiesta en la relación específica con los medios masivos de comunicación en la figura del fan.

La apropiación tiene, a partir de esta primera lectura de Benjamin, un cariz doblemente político: en primer lugar, al oponerse al discurso bélico y por medio de la politización del arte; por otro, en tanto el control sobre la significación permite, alrededor de imaginarios derivados de los productos culturales, el surgimiento de organizaciones sociales situadas "al margen".

La discusión sobre la apropiación por parte del público de las distintas partes del proceso artístico -entendido desde la producción a la recepción- se ocupa también de las formas de privilegio y exclusión que se originan con las

nuevas interacciones y que, con la noción de ‘capital cultural’ como describe Pierre Bourdieu (1987), llevan a preguntarse por la legitimación de ciertas formas de aproximación al conocimiento de la obra -de la formación artística a la capacidad crítica- sobre todo en tanto se relaciona con la idea del desarrollo pleno de las capacidades humanas (tal como ha sido planteado, por ejemplo, por Schiller o Chomsky) o como defensa ante la unificación del discurso ideológico. El contenido de la obra sigue, así mismo, jugando un papel relevante sobre todo en la discusión de la obra como instrumento ideológico y la relación con la censura (por ejemplo, la discusión dada en el cine acerca del macartismo) muy presente en los estudios sobre televisión, videojuegos y cómics.

La posibilidad del espectador de transformarse en autor -y su transformación efectiva en tal en prácticas como el fanfic, el fanart y el vidding- ponen también en cuestión la legitimidad del artista y las características que definen ese rol. Las nociones de ‘calidad’, ‘contexto’ y ‘tradición’ aparecen como algunos de los criterios problemáticos usados para la evaluación del autor como ‘artista’ y de su obra como ‘arte’. Estos términos permiten, así mismo, situar la discusión sobre la relación entre las prácticas artísticas y las prácticas de fans en aquella más amplia sobre la valoración de la obra y la distinción entre el arte “elevado” y el arte de masas. El “kitsch” se presenta nuevamente como un concepto problemático que permite revisar aspectos como la dimensión comercial del arte y la ironía en su apropiación y su factura.



Coleccionismo y kitsch son dos de los aspectos observables de la relación de los fans con las obras. El objeto “oscuro” es fuente de status ya vinculación con la cultura popular no se oculta: se exalta a partir de la exhibición

La relación privilegiada de los fans con ciertos géneros, como la fantasía y la ciencia ficción, está en parte originada en el tratamiento que éstos hacen de los temas éticos y políticos, en su función como foro y como metáfora. La lectura de dichas metáforas debe ser fácilmente accesible para la población general (lo que pone en cuestión la ‘calidad’ artística de las obras) para permitir la conexión con la intención del autor o de la obra. Dicha intención, sin embargo, disminuye en importancia frente al significado asignado por el espectador sobre todo el aficionado y cuya lectura es dirigida por distintos factores (así, por ejemplo, los *Juegos del hambre* pierde su potencial político al traducirse en un “Team Peeta, Team Gale” impulsado por su relación con otras obras dirigidas al mismo grupo demográfico).

La apropiación del significado de la obra y su toma como dirección y sentido y la utilización de la metáfora como principio ordenador de la organización social funcionan sobre todo a partir de la noción de ‘símbolo’ que no sólo permite la

ambigüedad en la interpretación, sino que remite a una “verdad más profunda” y confiere a la ficción una relación con lo mítico.

Esta forma de vinculación posibilita la fundación en términos simbólicos, míticos y propone una especie de regreso a las fuentes primitivas -como señala Maffesoli al referirse a al tribalismo de las sociedades juveniles- y en la inquietud con que se ha visto a los grupos de aficionados a series como *Star Wars* o *Star Trek* o a otros como los seguidores del “Señor de los Anillos” que plantean la realización (es decir, el traer a la realidad) de los universos fantásticos o que trae a colación las imágenes de la ‘ciudad ideal’ y la utopía así como los mecanismos de inclusión y de exclusión para estos proyectos necesariamente colectivos.

La inmersión así planteada tiene también manifestaciones más cotidianas, como el rodearse de los objetos relacionados con la obra a través del coleccionismo, la memorabilia, la observación repetida de las series o películas en una forma de búsqueda de la inmersión tanto como el cosplay y la participación en convenciones.

Mientras que estas formas de vinculación son indudablemente sociales, no implican necesariamente un involucramiento cívico en el sentido de la participación en el proyecto estatal o en el compromiso con un proyecto ideológico específico. El elemento comercial, sin embargo, mantiene la tensión con lo ideológico.

Contenido político

En junio de 2010 Bravo TV lanzó al aire *Work of Art: The Next Great Artist*. Inspirado en el formato de otros realities producidos por la cadena –*Project Runway* y *Top Chef*- la serie mostraba el desempeño de un grupo de jóvenes artistas norteamericanos compitiendo por el derecho a una exhibición en solitario en el Brooklyn Museum of Art y un premio en efectivo de 100,000 dólares. Cada

episodio, los participantes debían enfrentarse a un reto establecido por un grupo de jueces expertos con la ayuda del reputado subastador de arte Simon de Pury, quien funcionaba como mentor. El programa buscaba explorar algunas de las soluciones creativas a problemas determinados tanto por la historia como por el mercado actual del arte –aderezadas con los conflictos interpersonales comunes a los realities- y promover el trabajo de una nueva generación de artistas surgidos de distintos medios. El formato de “reto semanal” tomado de los programas hermanos enfrentó durante dos temporadas a los participantes a la elaboración de obras que debía seguir los lineamientos del pop y del *bad art*, que estaban inspiradas en temas tradicionales como la infancia o la relación entre los opuestos, que debían responder a los materiales e incluso que se organizaban a partir del producto del patrocinador (el episodio cinco de la primera temporada “Art that Moves You” debía estar inspirado en la “experiencia Audi” de los participantes).

Más allá de la sospecha, la relación de *Work of Art* con otros realities despierta, el programa permite la exploración de algunas de las preguntas que surgen en la observación de las producciones artísticas. Las soluciones que los jóvenes participantes proponen a los retos planteados por los jueces (el crítico de arte Jerry Saltz, la galerista Jeanne Greenberg Rotahyn, el editor y galerista Bill Powers y la actriz China Chow, además de invitados especiales en cada episodio) permiten discutir problemas relacionados con el trabajo del artista, la relación con la tradición y la crítica de arte, como la importancia de la técnica y la relación con el mercado.

Dos aspectos en particular abren las posibilidades de discusión: cuando los artistas son confrontados con la necesidad de trabajar a partir de conceptos –en el reto de opuestos, en el caso del arte público- y cuando deben enfrentarse al arte como posibilidad política. En el primer caso, la dificultad para traducir una idea abstracta a una expresión concreta se revela como uno de los conflictos cotidianos en el trabajo de muchos artistas. En el segundo caso, la respuesta invariable de los artistas radica en la elección de contenido político, ya sea un tema o una figura, presentado a través de distintas imágenes.

Where is Ai Weiwei? de Young Sun Han y el trabajo sobre las cámaras de seguridad de Dusty Michaels son ejemplos de cómo la reflexión sobre un tema político puede tener mayor o menor éxito dependiendo de la metáfora elegida para su representación. En el caso de Han, la ausencia de Ai Weiwei, evidenciada a partir de la cobertura de su imagen en periódicos y revistas resonó con los jueces por su atención a un tema de relevancia política e impacto en el mundo del arte así como por la potencia de la imagen elegida. El trabajo de Michaels en cambio fue considerado excesivamente obvio. La diferencia entre el trabajo de ambos artistas señala un problema que surge de la consideración de lo político como contenido en las artes: el grado de claridad necesario para que las metáforas sean comprendidas por el público y apreciadas por los críticos.



Young Sun Han explicando *Where is Ai Weiwei?*

La necesidad de explicar para el espectador las metáforas que pudieran resultar incluso remotamente complicadas resulta en la producción de historias que

requieren un esfuerzo mínimo para la comprensión. La pasividad del receptor está dada no por el medio –en este caso- sino por la decisión del guionista en unos casos, del director y el trabajo de cámara en otros, de explicar más allá de lo necesario evitando toda posible ambigüedad. Los finales abiertos tan populares en los noventas resultan sospechosos a una nueva generación acostumbrada a la evidencia presentada en primer plano, tanto en el guion, empeñado en señalar lo evidente, como en el uso de los inserts y primeros planos de detalle popularizados por las series de policía forense como CSI o el uso de emojis para traducir el ambiguo gesto humano a una expresión única y reconocible tomado de la animación y el manga japoneses.

Dos ejemplos de escritores con un grupo asiduo de seguidores, Alan Moore y J.K. Rowling, muestran maneras opuestas de aproximarse al tratamiento de la metáfora. Para Moore, el universo en el que se desarrolla la obra debe estar construido a base de un trabajo meticoloso de investigación que debe permanecer implícito “asomándose” ocasionalmente y permitiendo, junto con la decisión cuidadosa del número de objetos presentados en cada cuadro, el involucramiento del lector. La versión de Moore de *La cosa del pantano* es un ejemplo del funcionamiento de estas pistas. Cada criatura aparecida, cada planta presente ha sido cuidadosamente estudiada, así como las características geográficas y las marcas urbanísticas de la zona. El dibujo, a cargo de distintos artistas, no es particularmente detallado, pero la intención del autor de regalar al espectador atento pistas de localización y suficiente material de fondo para dar credibilidad al universo ficticio se ve asegurada a partir de la elaboración de *story boards* en los que Moore detalla la cantidad y localización precisa de los elementos. “Es necesario -explica en *Writing for Comics* (2003)- tener en cuenta el tiempo necesario para que el ojo humano registre una imagen y las reglas de composición que indican a qué elementos de la misma dirigirá primero su atención. Teniendo esto en cuenta es posible determinar el tiempo necesario para la lectura de cada

viñeta y con ello y control del número de viñetas y páginas, el ritmo del cómic en general”.

Esta forma de trabajo, planteada en su primera participación en la industria norteamericana, continúa a lo largo de las obras que escribe para otras editoriales. Los pequeños elementos pueden tener una importancia clave, como la alusión en la portada del tercer libro de *Lost Girls* a *Silvie y Bruno* de Lewis Carroll, o pequeños elementos que crean en el espectador la sensación de hallarse en un espacio real, como los elementos en la arquitectura o el vestuario, el conocimiento de las costumbres de una época o la referencia a personajes reales y ficticios (*From Hell* y *League of Extraordinary Gentlemen*).

La construcción de la noción de realidad por medio del detalle, que no implica preciosismo puesto que utiliza la dosificación y que resulta de la investigación exhaustiva, se asemeja a los esfuerzos de la literatura descriptiva y emparenta el trabajo de Moore con las técnicas de construcción de personaje que recurren tanto a la psicología como al trabajo corporal siguiendo la escuela de Constantin Stanislavski. Como el actor del método, Moore no explica “de más”. Asume que una preparación cuidadosa dejará signos visibles sujetos a interpretación y llevará al lector a una posición más involucrada.

Para J.K. Rowling, el proceso de involucramiento depende en mayor medida de la superabundancia de información. Años después de la publicación de *Harry Potter*, continúa sacando a la luz información acerca de los personajes, el proceso de creación, su propia vida, sus opiniones sobre temas “de actualidad” en comentarios a menudo relacionados con la magia (respecto a Brexit, por ejemplo, declaraba en su cuenta de twitter “nunca he deseado más que exista la magia”) y, sobre todo, del universo en constante expansión que ha surgido a partir de sus novelas.

La popularidad de Harry Potter en el universo del fandom llevó a la creación de cientos de miles de páginas construidas con la iniciativa y el trabajo de los fans. En ellas, se organizaban los archivos de fanfiction, fanart y otras formas de

expresión inspiradas en el universo creado por Rowling, así como numerosísimos tests que permitían al aficionado promedio descubrir con qué personaje podrían mantener una relación, cuál de ellos los representaba más fielmente y a qué casa de Hogwarts pertenecerían de haber recibido la carta de invitación. El lanzamiento de Pottermore (en versión Beta el 31 de julio del 2011, de manera oficial el 14 de abril del 2012) permitió a Rowling retomar el control de muchas de estas manifestaciones. La página permite a los aficionados realizar una ceremonia de selección de casa basada en las respuestas a un sencillos test –si bien esto ya lo habían hecho las páginas de aficionados, a menudo con resultados divergentes, el test de Pottermore es considerado la referencia oficial en muchos clubs de fans- y ser elegido por una varita mágica. Sobre todo, sin embargo, se trata de una especie de boletín de anuncios acerca de la expansión del universo mágico que incluye ahora las escuelas de magia alrededor del mundo (ya es posible saber en qué casa de Ilvermorny seríamos aceptados) y explora material relacionado con las dos nuevas obras de Rowling surgidas del mismo trasfondo: *Harry Potter and the Cursed Child*, obra de teatro protagonizada por Albus Potter, el hijo de Harry y *Fantastic Beasts and Where to Find Them*, película situada en Estados Unidos (y, por tanto, en Ilvermorny, la escuela de hechicería más grande de Norteamérica).

No se trata únicamente de un escaparate comercial. A través de Pottermore, así como en sus redes sociales, Rowling conserva la última palabra sobre la interpretación de los personajes, las motivaciones y los giros de la trama. El canon de los aficionados de Harry Potter está construido en primer lugar por las novelas, pero elementos de las películas y de los actores que interpretaron en ellas a los personajes principales son frecuentemente citados como hechos contra los cuales deben contrastarse las afirmaciones. Sobre estos comentarios, priman las declaraciones de Rowling quien conserva su estatus de autoridad conservando simultáneamente una buena relación con los fans y comunicación constante con ellos, una combinación poco común especialmente para aquellos autores cuya

obra está aún en elaboración y que reciben las demandas insistentes de los fans para tomar una u otra dirección.

La libertad del autor inserto en el contexto de la obra masificada para la toma de decisiones depende en gran medida de su relación con los medios de producción y distribución. La dirección de una publicación o película puede modificarse dependiendo de la reacción de los fans observable a partir de cartas y foros en internet, así como por la formación de organizaciones que demandan como un derecho la participación en el destino de sus series y personajes favoritos. La campaña contra la cancelación de *Cagney y Lacey* que sirve como ejemplo del impacto de los movimientos de fans (habiendo conseguido el reinicio del show), fueron el inicio de campañas que han variado desde la exigencia a los productores para conservar una serie o actor al aire o para cambiar ciertas temáticas que consideran inapropiadas o incluir otras que consideran necesarias. El éxito de estas campañas es variable, pero se han convertido en eventos ordinarios en la relación con las productoras que ceden a algunos pedidos y se rehúsan a otros. Las historias han sido modificadas y los actores cambiados. Las producciones de Emilio Larrosa para televisa son un ejemplo: “se sube a los camiones, a las combis y escucha lo que la gente dice y lo que dice de las novelas –declaraba Ernesto Laguardia hablando del productor- es todo un sociólogo”. El resultado de las indagaciones de Larrosa es visible en giros inesperados en la trama, cambio de actores y parejas protagónicas, temas completamente nuevos y en general novelas larguísima de calidad muy dispareja y casi siempre animadas por el género musical más popular en el momento. La respuesta de la producción no siempre es tan dramática, a veces, incluso, se anticipa a la opinión, como en el fenómeno *fanservice* en el que se coloca a los personajes en situaciones eróticas con el único propósito de complacer a los fans (“La playa” en la cuarta temporada de *Avatar*, por ejemplo).

La presión de la relación con los fans también es sentida por los autores. Si bien difícilmente modifican la historia debido a las peticiones recibidas, la complejidad del discurso se ve afectada por la comunicación con los otros. La necesidad de adaptar la metáfora a la comprensión del público general se presenta como problema para los autores en medios masivos y a aquellos que buscan relacionarse con el público general (es decir, esta entidad amorfa, imprecisa) con propósitos pedagógicos, artísticos o comerciales.



Parte del trabajo de Champan en las cons

Cuando se le interroga acerca de su trabajo político, Dave Chapman alude sobre todo a aquellas piezas que ha elaborado con una intención explícita, particularmente *Fortress Australia*, la torre de mármol que propuso en una serie de

concursos como comentario a las políticas australianas en materia de migración. No destaca, en cambio, el elemento político en otras piezas, como la de su serie “Colour By Numbers Porn”, una respuesta a las propuestas de ley sobre pornografía infantil de su país o las de su más reciente trabajo, relacionado con las prácticas de los fans.



La impenetrabilidad de las instituciones científicas, según Chapman

El trabajo escultórico de Chapman tiene ahora más en común con la producción en serie de objetos similares a juguetes inspirados en programas televisivos de ciencia ficción, películas de “franquicias” y de culto y cómics. La elección de los temas representados responde sobre todo a las preferencias percibidas en el público, con el que mantiene contacto directo en convenciones y ferias de arte y – sobre todo- “cons”, convenciones de aficionados así como a través de redes sociales. Las consideraciones materiales como los costos de producción y la posibilidad de venta al público (con, incluso, la perspectiva de ganancia) influyen en la elección de los personajes y el formato de los objetos. Los *mashups* (combinaciones de personajes de distintos referentes) responden, igualmente, a la percepción de Chapman sobre los gustos e intereses de su público objetivo, frecuentemente correspondientes con los suyos. Un ejemplo: las figuras de Ash, protagonista de la película de culto –y sus numerosas secuelas- *The Evil Dead* se mezcla con Deadpool, quien regresa a la popularidad debido a la película del 2016 pero ha contado con un grupo de seguidores apasionados desde su aparición en los cómics en 1991, en un acercamiento a los hombres de mediana edad que en opinión del artista encontrarán la similitud en el humor de ambos y que corresponden a su propio perfil. Para las mujeres, ha elegido una combinación de Hello Kitty y Bobba Fett relacionando las formas.



La repetición es clave en el trabajo reciente de Chapman



Estas explicaciones de primera instancia, respuestas concretas a preguntas específicas, muestran sólo un aspecto del proceso creativo. El archivo técnico y metafórico al que recurre Chapman y que participa en la toma de decisiones y elementos, como la satisfacción ante el logro de un aspecto particularmente difícil en la ejecución o en el descubrimiento de nuevos materiales, son minimizados en una explicación que se enfoca en la intención de éxito comercial y que revela en sí misma la postura del artista frente a la obra que considera menos seria: "mi trabajo real –dice Chapman- requiere dinero y espacio. Los juguetes pagan ambos". Las imágenes elegidas responden a un deseo de que los objetos sean comprados y, para ello (y sobre todo), de que sean entendidos. Chapman apuesta a las referencias comunes y a la sensibilidad compartida, tanto en su trabajo más comercial como en el que elabora para el público especializado.

En el primer caso, la imagen debe ser lo bastante clara como para ser inmediatamente reconocida mientras se mantiene suficientemente compleja para ser consumida como un artículo de arte y no como un souvenir –la elección de formato y materiales sigue estos mismos requerimientos-. En el segundo, la carga simbólica de la imagen y su traducción al objeto debe ser tal que su interpretación no sea inmediatamente evidente.

La exigencia de complejidad, incluso de dificultad, es un elemento común en la producción y la crítica de las artes. La necesidad de mantener una barrera entre el público general y el artista y el círculo al que pertenece parece evidente en el concepto de *kitsch* y la ambigüedad requerida en la "obra abierta".

La presentación obscena del objeto representado, su evidencia en la imagen elegida, es así mismo el reclamo de Adorno y Horkheimer –en el terreno estético- a la industria cinematográfica. La intención de los cineastas de ser comprendidos por el gran público lleva a la elección de metáforas fácilmente reconocibles e interpretables que requieren "el menor esfuerzo intelectual posible". La excepción constituida por el cine de autor, particularmente el centrado en el lenguaje visual, apenas sirve para salvar a un medio que trabaja siguiendo las

reglas de la producción en masa. Estas acusaciones han sido aplicadas también a lo hecho para televisión y cómic; derivadas de ellas, se acusa a estos medios de afectar la capacidad de comprensión, la imaginación y la percepción de lectores y espectadores.

La crítica a la simplificación de las imágenes se extiende por los terrenos de lo estético, lo ético y lo político. Las acusaciones de perversión de la juventud que fundamentan los códigos de censura al cómic y a la televisión (de los escritos de Fredrick Whentam a los grupos de “protección del televidente” contemporáneos) se centran en el contenido de las obras; sin embargo, señalan también su presentación burda o excesivamente gráfica. Los autores de estos medios se adelantan a la censura y la convierten en propia y los códigos para la escritura de guiones o cómics que prevalecen son formados al interior de la industria. La exigencia de moderación en los contenidos y las imágenes (sin la cual no tiene sentido la trasgresión del gore) responde al reclamo de la sociedad indignada – sociedad constituida, finalmente, por grupos que representan los valores del orden y la medida y que se proclama como sociedad en pleno- a partir de las exigencias de la industria de producción y distribución. Obedece también a los valores estéticos tradicionales que encuentran en la simplicidad de lo presentado sin refinamiento una disminución del “arte” en el arte. Ambos sectores, artistas y “sociedad”, comúnmente enfrentados por los contenidos de las obras se oponen, por motivos diferentes a la representación inmediata. El arte popular es considerado obsceno, grosero, evidente: cercano (como señalan Adorno y Horkheimer) a lo pornográfico.

La distinción entre alta y baja cultura, así como entre el Arte y el arte popular, frecuentemente está marcada por la preocupación por la presencia (grosera) de la sexualidad y del humor. Ambas características son recuperadas por artistas y aficionados para resaltar los aspectos irreverentes y subversivos de las manifestaciones artísticas populares. “Lo que hay en común en el cine, el cabaret, el music-hall es lo que debe retomarse para el teatro épico” dice Bertolt Brecht

para referirse a la posibilidad política garantizada por la experimentación relajada de la obra. Los elementos populares usados en el teatro brechtiano resultan en la fragmentación de la obra en sketches reconocibles de tal manera –dice Benjamin– que un espectador pueda llegar a la hora que desee al teatro para ver aquella parte de la obra que realmente le interese sin necesidad de permanecer en el teatro más tiempo del deseado. El uso de la comedia y de canciones que interrumpen la acción asegura la atención en el gesto. Además, retoma el entretenimiento como función fundamental del teatro y condición indispensable para el desarrollo de su potencial político.

Tal como el espectador relajado del espectáculo deportivo, el asistente al teatro épico se divierte en primer lugar, se relaciona con el material presentado en escena –Brecht propone la utilización de historias conocidas, incluso mitológicas– y se encuentra en general en control de su recepción. El énfasis del teatro brechtiano en la forma se distingue de la preocupación por el estilo del “arte por el arte” en tanto su énfasis no está en la perfección de la metáfora sino en la posibilidad de ser comprendida por el espectador. El efecto, considerado como secundario por la propuesta aristotélica y señalado como un recurso “fácil” por críticos y artistas (el reclamo por el efecto es similar al que se hace al populismo), se resalta como herramienta política. La sutileza se relega a un segundo plano y el chiste, la forma de humor más directo y asequible, se coloca como mecanismo fundamental para la apropiación de las masas de los elementos que les permiten un discurso crítico.

La apropiación del público de los elementos que le permiten reflexionar críticamente respecto a su propia realidad –presentada con el disfraz de la antigua historia mitológica, de la fábula moralizante– se da, sobre todo, gracias al aparato teatral, los aspectos formales de la puesta en escena que buscan romper con las estructuras jerárquicas tradicionales entre los autores, actores y directores así como con el público que es colocado, gracias a la familiaridad y la relajación en una posición privilegiada para la interpretación, incluso frente al crítico

especializado, y que puede, virtualmente, atravesar la barrera y convertirse en productor.

Sobre la producción

Para Francesca Coppa, el nacimiento del *vidding* en las convenciones de *Star Trek* en los setentas está relacionado no sólo con el desarrollo y la popularidad de nuevas tecnologías como los proyectores de diapositivas y más tarde las videocaseteras; también, y sobre todo, proviene de la relación personal de las fans con algunas obras particulares y los personajes que eligen en ellas. *Star Trek* y dentro de ella el Sr. Spock específicamente, son el origen rastreable de los primeros ejercicios en los que la música es utilizada para reinterpretar el texto visual elegido. Las características de Spock y el hecho de que el programa ofreciera pocas señales de una vida personal resultaron (resultan aún en las numerosas reinterpretaciones de los fans) un incentivo para la creación de historias alternativas en las que se exploran los sentimientos posibles del personaje. La utilización de diapositivas acompañadas por música en vivo, en los primeros casos, y más tarde en videogramaciones editadas manualmente, permitieron a las fans explorar sus propias interpretaciones de las relaciones entre los personajes.

Los costos de las primeras videocaseteras y la necesidad de contar con más de una para la edición de videos convirtieron al *vidding* en una práctica comunitaria, lo que continua además con las relaciones establecidas en los círculos de fans. Esta característica comunitaria se extiende en redes de conocimiento y lo que se origina como una práctica y un placer privado surgido con la posibilidad de ver las series deseadas en el propio tiempo (fuera de las responsabilidades domésticas, de la televisión acompañada, de ceder al deseo de otros en cuanto a la programación) se transforma en un ejercicio social. La utilización de la tecnología

digital para la producción y distribución de los videos transforma las maneras de reunión; sin embargo, las redes de comunicación permanecen. Los tutoriales en video se suman a las reuniones personales como formas de compartir y extender el conocimiento y también, a través de la sección de comentarios, como puntos de reunión.

La popularidad de programas de edición disponibles y los tutoriales compartidos por vidders y fans en general, se une a la posibilidad de descargar los contenidos de los programas originales y de la música que se utiliza para dirigir la interpretación. El énfasis en el texto visual con la música como “lente interpretativo” como lo describe Coppa, distingue a los vids o songvids de prácticas similares como los videos musicales de aficionados en los que la imagen está al servicio de la música. Los videos educativos de las vidders insisten en la importancia de éste aspecto apelando tanto a la historia de la práctica como a la relación entre los ejercicios de las fans y las teorías feministas.

Los espacios virtuales de divulgación de técnicas se unen a otras formas de organización de difusión del conocimiento entre las que se incluyen espacios de discusión entre fans, convenciones y un número creciente de estudios académicos. Las fans aprenden de otras fans las maneras de utilizar equipos y programas de edición, técnicas de guion y formas de distribución; además, en los espacios de discusión aprenden a relacionar su propio trabajo con preocupaciones más amplias y con el trabajo teórico llevado a cabo en otros ámbitos. Para muchas, el vidding es la puerta de entrada a la producción cinematográfica, musical o literaria. Dado que las redes funcionan también como foros de exposición y discusión de los trabajos hechos, las participantes revisan continuamente el trabajo de otras fans y se desempeñan como críticas además de cómo creadoras. Algo similar ocurre en otras formas de producción de obras de fans, como las películas de aficionados, los fanfics o los trabajos en machinima y se extiende más allá de los conocimientos relacionados con las prácticas de fans

para constituirse en redes sociales que exploran problemas políticos, artísticos y académicos.

La familiaridad con los medios de producción de la obra surge, además de por los esfuerzos explícitamente pedagógicos, por el tratamiento y exposición constante a obras que, debido a su forma, permiten a los espectadores atravesar la frontera que los separa del autor. El énfasis en la puesta en escena corresponde con la exploración de los elementos materiales de la producción, presentes en toda obra de arte. Evidenciados, estos elementos permiten al espectador reconocer sus propias posibilidades como creador y cumplir las funciones del crítico.

El privilegio del aspecto material sobre otros elementos de la producción artística corresponde con desarrollos tecnológicos y con su disponibilidad para el público a diferencia de un grupo cerrado de entendidos. La posibilidad del aficionado de convertirse en experto y del espectador de convertirse en creador está relacionada con la adquisición de las herramientas y el desarrollo de las técnicas adecuadas. La “democratización del conocimiento” motiva movimientos artísticos como el teatro brechtiano, el desarrollo de una notación musical de fácil comprensión o la capacitación masiva en el manejo de cámaras y ejercicios de edición.

Así como el desarrollo de la litografía permitió al dibujo alcanzar al público “en figuraciones siempre nuevas”, la imprenta llevó a la literatura fuera de los círculos de eruditos y la fotografía permitió experimentar el paisaje a pesar de la distancia, las nuevas tecnologías traen consigo nuevas formas de experimentación de las artes para todos los involucrados en la experiencia estética: los roles de autores, espectadores y críticos se trastocan dando sitio a nuevas definiciones de los mismos.

La popularización de las máquinas de fotocopiado permitió a los artistas de cómics iniciar la distribución de sus propios títulos, fortaleciendo la tradición de los comix o cómics underground y popularizando a autores con títulos que se alejaban del

estándar marcado por las editoriales y los códigos de censura como Robert Crumb o el colectivo de artistas feministas “Wimens Comix”. La censura autoimpuesta en la industria del cómic ya había sido evadida por formas de producción autofinanciadas y reproducidas en imprentas independientes, como las Tijuana Bibles, pero el fotocopiado –y más tarde Internet- llevaron tanto la distribución como la elaboración a públicos más amplios, como lectores y como espectadores. Numerosos programas y páginas con viñetas prediseñadas permiten la participación en cómics de temática preestablecida, como “Cyanide and Happiness”, compartido por distintos autores que se apegan a la línea de humor negro de la publicación. En cuanto a las viñetas, su traducción en memes ha colocado, gracias a programas como “Meme Generator”, al alcance de cualquiera con una idea la posibilidad de distribuir una viñeta con la aspiración de viralidad. Los memes constituyen a menudo ejercicios de apropiación de imágenes lo que simultáneamente descarga a sus creadores del ejercicio “primero” de elaboración de las mismas y coloca su significado –y su éxito- en una relación con las imágenes de origen, su posición en el contexto cultural y la posibilidad del público para comprenderlas. Los memes más populares son al mismo tiempo ingeniosos y se refieren a un contexto compartido, combinando frecuentemente referencias a al menos dos campos distintos.

Mientras que el potencial político de la distribución de las herramientas y técnicas de producción artísticas es evidente en proyectos como las “Cámaras a las comunidades” en los que los miembros de las mismas toman control sobre sus relatos y las formas de contarlos (aún si estas formas están determinadas al interior de una estructura “externa” y obedecen a reglas distintas a aquellas en las que se formaron los relatos en primer lugar), la misma forma de apropiación se muestra más problemática en casos como la popularización de fotos y videos tomadas con los teléfonos celulares y alteradas y distribuidas con herramientas de internet o en las obras elaboradas por los fans.

Proyectos como el de “Cámaras a la comunidad” permiten discutir los problemas derivados de la adopción de nuevas tecnologías para la narración de historias y el cambio que esto implica en las funciones de las mismas –que, sacadas de su contexto ritual (al menos supuesto), entran a los campos antropológicos, artísticos y comerciales- los conflictos intergeneracionales y los derivados de las relaciones entre grupos en los que éstas están marcadas por conflictos sobre la identidad y la dominación. En el caso del desarrollo del cine digital y de la utilización de las tecnologías digitales para hacer cine y fotografía de aficionados, los problemas más evidentes implican cuestiones acerca de la calidad de la obra, a menudo inseparables de la concepción de esta como un texto y las artes como un lenguaje.

Las artes como lenguaje

En la tira de 1906 “Little Sammy Sneezing”, Winsor McCay, uno de los pioneros de los cómics (y más tarde de la animación) utiliza el margen de la viñeta como un elemento de la narración. Cuando el pequeño Sammy estornuda, el margen se rompe. El chiste, en este caso, radica en la sorpresa de la referencia directa. Los elementos formales suelen ser escondidos de la vista del espectador (“no dejar que se vea la cocina” es una de las máximas comunes entre los actores. No mostrar el trabajo, sólo los resultados), tratados como soportes para el contenido. La tira de McCay funciona de manera similar a las rupturas brechtianas, recordando la presencia de los elementos de la puesta en escena, mostrando el aparato.



El juego con los elementos del lenguaje en McCay

La referencia metalingüística es utilizada en distintos medios para producir un efecto similar al de la ruptura brechtiana. En algunos casos, como las referencias continuas a la cámara de Mike Myers en *El mundo según Wayne*, el propósito corresponde con aquel propuesto en el teatro épico: recordar al espectador que la frontera que lo separa del actor es no sólo permeable sino imaginaria, que los roles pueden revertirse. Este recordatorio de la posible transformación de los roles en la experiencia estética se extiende a los roles sociales y, sobre todo, se trata de un cambio en la situación de poder de los participantes en la obra de arte. El peso de la interpretación de la obra que recaía en el actor, el director o el crítico es transmitido al espectador. El gesto de apertura del actor es una invitación a hacerse cargo al tiempo que una advertencia contra la inmersión. Lo que está ocurriendo dicen el personaje o el actor, ocurre en el contexto de una obra. No deben ser confundidos con la realidad.

En algunos casos se trata una advertencia aún más directa: cuando Lotario y LJ saltan de un edificio a otro en los *Defensores de la Tierra*, Lotario dice “menos mal que somos una caricatura, si no, nos haríamos daño”. Este recurso, utilizado en más de una ocasión en los dibujos animados de los ochentas y principios de los noventas respondía a mecanismos de censura externos y pretendía advertir a los niños acerca de las acciones riesgosas (que, por otro lado, eran el recurso básico de las series) sobre todo en aquellos programas en que se mantenía un mayor grado de realismo en la representación, tanto en el guion como en la imagen. Las apelaciones a la seguridad y la prudencia parecen indicar que el público infantil, al cual se refieren, es considerado más propenso a la confusión entre la realidad y la ficción. La recepción de las mismas, sin embargo, se relaciona más con la sorpresa y con el chiste que con el aprendizaje. El televidente, aun infantil, reconoce los elementos formales de la caricatura como tales y encuentra en la apelación directa un elemento lúdico y la ocasión de la sorpresa.

La metarreferencia permite reconocer los elementos de la obra como parte de un lenguaje. Al sacar estos elementos de la obra de sí misma, los convierte también en elementos intertextuales, a su interpretación dependiente de la capacidad del lector para establecer relaciones con otros elementos y la lectura en una actividad de comunicación en la que el receptor –transformado en lector– realiza una actividad tanto como el emisor, incluso más en los casos en que el emisor desconoce todas las posibles conexiones en los fragmentos de la obra que realiza. El televidente crítico puede encontrar en las declaraciones de los personajes respecto a su naturaleza ficticia elementos para reflexionar sobre su propia condición y la distinción entre lo natural y lo artificial (si es que cualquiera de los dos términos fuese aplicable) de la misma. Además, observa los elementos característicos del lenguaje de la animación –la división en escenas, las tomas, el cambio en los estilos de dibujo– aprendiendo su lenguaje y relacionándolo con otras obras dentro y fuera del mismo medio.

Esta comprensión de la obra como una construcción, un trabajo derivado de una técnica específica, ocurre en otras artes por medio de distintos mecanismos: la puesta en evidencia del trabajo del pincel –señalada al extremo en la serie “Brushstrokes” de Lichtenstein- o la afirmación ya sea de la forma, la línea o el color como los elementos “esenciales”, “últimos”–por ejemplo, en las exposiciones monocromáticas de Ives Klein- en la pintura; en el teatro, a través de las rupturas brechtianas, de la introducción de elementos externos provenientes de otros ámbitos, como el cine y el vodevil; en la literatura por la relación re-explorada entre la imagen y la palabra escrita –por ejemplo en *Los anillos de Saturno*, de W.G. Sebald o los diagramas incluidos por Kurt Vonnegut en *Slaughethouse 5-* y en las expresiones intermediáticas.

En el caso de las obras surgidas en la televisión, la intimidad de la experiencia, la accesibilidad de las representaciones y la preponderancia del sentido lúdico favorecen la inmersión, el involucramiento afectivo y las formas de erudición relacionadas con el fandom. Los productores apelan a esta erudición a través de concursos y espacios abiertos para la opinión tanto como estrategia comercial como, en casos extremos como la huelga de escritores en Hollywood en 2007, para intervenir directamente en las series. El conocimiento del detalle, la familiaridad y el entusiasmo, sin embargo, han probado ser insuficientes al evidenciarse la falta de técnica. “El oficio –dice Paul Sheldon en *Misery*- es lo único que me mantiene en ventaja”.

En *Wit*, la película de Mike Nichols del 2001, la profesora Vivian Bearing recuerda una conversación definitoria con su maestra, E.M. Ashford. Al discutir un ensayo de Bearing sobre un poema de Donne, “Muerte no te envanezcas” Ashford advierte contra la puntuación de las ediciones en las que la muerte aparece con mayúscula y las frases terminan con signos de admiración. Esa muerte para el escenario está lejos del significado en el poema. En su lugar, recomienda la edición de Gardner que retoma la puntuación del manuscrito del 1610:

Se lee: "Y la muerte no será más, muerte tú morirás". Nada más que una respiración, una coma, separa a la vida de la vida eterna. Muy simple, realmente; con la puntuación original restaurada la muerte no es más algo a ser actuado en un escenario, con signos de exclamación. Es una coma. Una pausa.

La reflexión sin cesión, la minuciosidad, el rigor en la lectura, nos permiten aprender algo del poema. Lo que Bearing considera en un primer momento "simple" ingenio, Ashford lo señala como "verdad". Para la protagonista, en tratamiento para las etapas finales de cáncer, esta conversación recuerda su propia imposibilidad de comprender la separación entre los aspectos de la vida como una coma. Lo personal y lo académico han estado para ella siempre divididos por una barrera infranqueable (un punto y coma, dice Ashford), su compromiso con lo primero imposibilitándola para lo segundo. Es también el momento en el que decide –sabe en retrospectiva- estudiar a Donne, preocuparse por la minuciosidad. La diferencia entre un punto y coma y una coma es, como la diferencia entre un plano abierto o un plano medio para un cineasta, o la diferencia en el encuadre de la imagen o el sangrado en la viñeta de un cómic: los elementos formales de una obra cumplen una función narrativa y, aunque ésta puede ser parcialmente percibida por el espectador basado en la experiencia previa y en la exposición (o al menos esa es la apuesta del creador), un mayor grado de conocimiento permite apreciar distintos matices. "Que serían capaces los filósofos de hablar de arte –dice Benjamin- si supieran de arte" y explica a continuación algunos de los elementos básicos del lenguaje cinematográfico, lo que desplaza – tanto como su declaración explícita- el énfasis del lugar en la tradición a los aspectos semióticos de las artes, vinculados con los elementos materiales de su producción. Los lectores más especializados podrán apreciar en la obra elementos que pasan desapercibidos para aquellos más casuales. Mientras que esto representa una ventaja en términos de valoración crítica de la obra, se presenta

como un problema frente a la postura estética que privilegia la impresión como forma de relación con la obra.

Para los fans, los foros de opinión y los archivos de obras son el espacio privilegiado de la crítica y en ellos, factores como el apego a la historia original y la capacidad para citar los elementos tienen al menos tanto peso como el conocimiento de las técnicas de narración o de pintura. Una revisión de los textos producidos por fans y almacenados en los fanarchives mostrará que, en la mayor parte de los casos, los comentarios críticos se dirigen más a la precisión de los datos que a la capacidad de los autores para situar la voz narrativa, describir la escena sin resultar redundante o buscar la imagen precisa y simultáneamente novedosa, por ejemplo. La economía del gesto, tan valorada en la literatura no tiene la misma importancia en el fanfic, si bien algunos fandoms, como el de Sherlock Holmes insisten más en los elementos técnicos de las narraciones. Algo similar ocurre con las obras de fanart: la imagen innovadora y la discusión sobre el medio y el material, tan notorias en las artes plásticas, son secundarias en la valoración de las obras frente a aspectos tales como la capacidad de evocación, la fidelidad al original o la capacidad del artista para capturar la “esencia” de una escena o personaje.

El cambio en el énfasis, correspondiente con la apreciación de una experiencia estética más relacionada con la emotividad y la inmersión que con la distancia, no evita que muchos de los fans aprendan y sigan las reglas de las artes en las cuales incursionan, sobre todo en aquellos fandoms desarrollados durante más tiempo o aquellos con más aspiraciones intelectuales, como el citado fandom de Sherlock Holmes o el de *Twin Peaks*. Algunas de las actividades de los fans, como el vidding o las películas de aficionados, tienen más retroalimentación crítica en términos de la coherencia semiótica, probablemente por la exposición a las reglas y por la extrañeza de éstas respecto a las más naturalizadas de la literatura, si bien los foros de fanfiction se distinguen también por la relación con los materiales originales. Los miembros de los fandoms de novelas de misterio como

los dedicados a las obras de Conan Doyle y Agatha Christie cuestionan con frecuencia las características necesarias para elaborar una apropiación de calidad, siendo sus obras usualmente publicadas. Otras obras, surgidas en los fandoms de Harry Potter han salido de ese ámbito y algunos autores han encontrado un espacio en el mundo editorial “tradicional” tras darse a conocer entre los fans. En el caso de Agatha Christie, la frontera entre lectores y escritora se supone franqueada siendo algunas de sus novelas adjudicadas a un grupo de escritores y simplemente firmadas por la autora cuyo estilo fácilmente reconocible permitiría la imitación (en una práctica que se vincula al trabajo en talleres).

La participación directa de los fans es probablemente la manera más evidente en la que la influencia de estos es visible en la creación de las obras; no es, por supuesto, la única. Los productores recurren a la opinión de los lectores recogida a través de preferencias de compra, foros o espacios de opinión y declaraciones en sitios como internet buscando la manera de acercarse al público y “colocarse entre sus preferencias”. Esta preocupación a menudo es pensada como una estrategia comercial, pero puede obedecer también al intento de hacer llegar un mensaje a un público específico, por ejemplo, una caricatura con contenido ambiental, como *El Capitán Planeta y los Planetarios* dirigida a los niños mayores y adolescentes utilizando la figura del superhéroe (considerada, sobre todo por los adultos, como popular entre los niños de esa edad). Los resultados de esta elaboración dirigida, observables sobre todo en las obras para niños o grupos específicos como la comunidad LGBTTIQ, para la cual numerosos cantantes pop escriben himnos intencionales, llevan a prácticas como el *fanservice*, destinado a presentar material erótico a los fans, a menudo como descanso en una narrativa más larga y que no están diseñados para aportar nada en términos de la obra, sino como diversión y escape, o, en muchos casos, gancho comercial. La controversia sobre la importancia dada a Harley Queen en *Suicide Squad* corresponde a una protesta sobre su utilización como *fanservice* y la

desproporción con el papel jugado en la caricatura aun más que a las críticas sobre la representación de su relación con el Guasón como algo más que abuso.

La respuesta a los fans no siempre se da en términos de complacencia. Los libros de visita en las exposiciones, los foros en los distintos medios y la apelación directa en redes sociales son algunas de las formas en las que los artistas buscan averiguar las reacciones del público y establecer con éste alguna forma de comunicación. Las modificaciones hechas a las obras a partir de esta comunicación son más evidentes en las producciones abiertas, como las series de televisión, las sagas literarias o el teatro, en los que la retroalimentación es constante, así como en los casos intermediáticos en los que los comentarios hechos a uno de los medios utilizados afectan el desarrollo de la historia en otro (por ejemplo, la influencia de los fans de *Juego de Tronos* en la serie y las peticiones directas para las novelas o las últimas películas de *Harry Potter*, claramente influidas por las producciones cinematográficas). Las redes sociales se abren así mismo como espacio directo de comunicación.



Los fans abrazan las nuevas representaciones de Hermione

El trabajo más reciente de David Chapman, concentrado en la producción en serie de figuras similares a juguetes inspiradas en figuras populares como Batman, la saga de *Star Wars* y películas de culto como *The Evil Dead*, utiliza las respuestas del público a preguntas específicas planteadas en Facebook por el artista. Una primera explicación refiere la preocupación comercial como el motor principal para esta práctica “necesito saber qué desean, necesito poder vender las piezas” dice Chapman al ser entrevistado. Una indagación más profunda, sin embargo, permite ver que esta explicación, si bien asentada en una necesidad real, la posibilidad de comercializar la obra, responde también a otros intereses, como la exploración de los mecanismos de comunicación entre autor y espectador y los imaginarios colectivos, buscando establecer un espacio en común. Esta exploración lleva a Chapman a la experimentación con distintas técnicas y materiales que al mismo tiempo abaratan el costo de producción (haciendo rentables los productos y accesibles al público) y abren las posibilidades de representación. La experiencia,

además, ha abierto la entrada a una red de productores especializados en distintos países, lo que permite observar con más claridad los lazos entre la producción artística y otras formas de producción. Los desarrollos tecnológicos – como la impresión 3D y las cortadoras láser- permiten a Chapman dar realidad material a sus esculturas en las que combina las piezas fabricadas en serie con partes trabajadas a mano.



Live long and prosper

Los foros de opinión y la venta en convenciones son para él maneras de averiguar si su visión actual corresponde con la del público. Como resultado de esta interacción, propone modificaciones a las imágenes originales que siempre tienen como límite, sin embargo, su propia interpretación. Esta “conversación” con él

público es particularmente compleja en el caso de las obras de culto o aquellas en las que la participación de los fans es más destacada. La interpretación propuesta por el artista se enfrenta con el canon y con la personal del espectador. A las encuestas en facebook y los espacios en las convenciones, se suma el trabajo directo con el público, en forma de talleres, que funcionan como retroalimentación para el artista quien, sin embargo, no reconoce este trabajo como político y lo considera más una manera de supervivencia, sobre todo en un sentido artístico: su posibilidad de permanecer trabajando en el oficio de escultor, de artista. La presencia ineludible de la televisión en los hogares ha constituido, casi desde el principio, una preocupación para psicólogos, políticos, artistas y padres de familia, también para todos aquellos que ven en el medio la perfecta herramienta de imposición ideológica, un aparato capaz de controlar las mentes dúctiles de sus espectadores. El televidente es concebido –incluso por sus defensores- como pasivo, únicamente receptor de los mensajes más o menos descarados de los anunciantes.

La televisión, unida a otros medios de comunicación funciona como el principal orientador. Influye en nuestras visiones del mundo, de la política, de la vida familiar, de nuestros cuerpos, impulsa una imagen específica como forma de relación. Parece, a veces, omnipresente. Su amo, más allá de la participación de la política, el mercado.

Actores, directores, guionistas y productores se unen a la preocupación por el papel de la televisión en la “formación” de los espectadores. Mientras que algunos eligen concentrarse en el contenido, como en el caso de los programas educativos, otros muchos se centran en la calidad de las producciones, lo que los lleva a abrir espacios en los que no prime el aspecto comercial sino la “libertad artística”.

Si bien parece que la relación de la televisión con el televidente es unidireccional y sus fronteras infranqueables es posible observar distintas formas en las que el espectador participa de la producción de contenidos.

El primer aspecto es el comercial. La “atención al cliente” ha conducido a fenómenos como el “*fan service*” . El espectador en cuanto consumidor exige una cierta adaptación de la producción a su gusto particular. Esta relación está mediada por el patrocinador y las mediciones de los puntos de *rating* y en algunas ocasiones, incluso, por encuestas y entrevistas directas o encubiertas.

Personajes, historias y líneas completas se adaptan al gusto del espectador siempre interpretado por patrocinadores y productores. Guionistas, actores, directores y productores se ven forzados a recurrir a acciones extremas para rescatar una serie como la introducción de niños o de personajes nuevos (“poochies”) e incluso –aunque mucho menos frecuentemente- recurrir a una estrategia muy utilizada en el cómic (y en los juegos de los niños): simplemente volver a empezar.

En tanto la obra es modificada de acuerdo al gusto del espectador/consumidor, la calidad de la misma disminuye llevando en la mayoría de los casos a aquello que quería evitarse: su cancelación.

Un segundo caso en el que la relación entre espectadores y productores se ve modificada (respecto a la versión “unidireccional” comentada) se da a partir de la apertura de foros de opinión, espacios de discusión abiertos originalmente en el periódico y que se han ampliado en espacios como internet. La relación entre televisión e internet permite fenómenos tales como que el comentario a la obra (serie o episodio) surja de manera simultánea a su transmisión en que se observa o el que, debido a los horarios o a la pauta semanal de la mayoría de los programas, incluso se adelanten a ésta. Así, por ejemplo, los espectadores predicen el final de una serie y abren discusiones al respecto proporcionando respuestas más complejas y creativas que las de los guionistas, orillando a estos a cambiar sus propuestas originales.

La retroalimentación directa de los fans influye en la obra de otras formas, como a partir de concurso o encuestas en que se les pregunta la dirección elegida para suplir una falta por parte de la producción.

Más que con el espectador ocasional, la relación se establece con el aficionado; más aún, con el fan.

Tal como el seguidor de los espectáculos deportivos de que habla Benjamin, el fan se convierte en un experto de la obra a la que es aficionado extendiendo ese conocimiento a otros elementos con los que ella se une a partir de autores, temas, por pertenecer al mismo género o por tener el mismo punto de partida. El espectador se coloca así en ventaja incluso frente al crítico especializado. En tanto experto, es capaz de influir en distintos aspectos de la producción.

Como experto, el fan se sobrepone también al autor como el director definitivo del sentido de la obra. El lector comprendido como “lugar privilegiado de entrecruzamiento de sentido” de Barthes se convierte gradualmente en el “produser” planteado por Jenkins y Bruns, no sólo en los espacios de interacción más “tradicionales” como los foros de opinión, sino también –y sobre todo- en aquellos que son creados por fans y se organizan productivamente en torno a la afición, como el fanfic o el *vidding*.

Relacionados con los espacios de producción están los grupos sociales engendrados a partir de la afición. Los clubs de fans originan prácticas sociales alrededor de autores y obras y brindan elementos para la interpretación de éstas y sus derivadas, cómo en el establecimiento de una lectura “canónica” o la construcción de un universo imaginario que funciona como referente.

Además de las actividades relacionadas con la interpretación (y la “reinterpretación” por medio, por ejemplo, de la apropiación) se dan entre los fans otras prácticas que los convierten en un grupo social reconocible, tales como la participación en congresos especializados. Se trata de grupos cerrados, asociados normalmente con géneros como la fantasía, el terror y la ciencia ficción. Los géneros usuales, así como algunos de los formatos preferidos –como el cómic- forman parte, junto con elementos internos como la cualidad de “expertos” de los

miembros, de los mecanismos de exclusión que conforman el cerco de estos grupos. Considerados como “nerds”, “geeks”, “frikis” u “otakus”, a los fans se les otorga desde el exterior un carácter de inmadurez, ya sea en cuanto al gusto o debido a lo que se supone una obsesión con temas propios de la infancia o la adolescencia, si bien existe simultáneamente una tendencia a asociar al fan con la práctica científica lo que lleva a imaginarlo como alguien apto en cuanto al pensamiento racional e inepto en las relaciones sociales.

Mientras que la consideración externa más “negativa” permite a los grupos de fans cierta independencia en su funcionamiento interno y con ello, además de la posibilidad de dirigir la interpretación de la obra, potencial político, su creciente aceptación y popularización y su relación indisoluble con los medios de comunicación masiva representan un riesgo en el sentido contrario. Coexisten en el fandom dos movimientos en tensión constante: el de la permeabilización de las barreras entre autor y espectador y el de la reapropiación por parte de los productores del sentido de la obra.

Al aspecto comercial y las relaciones dadas entre productores y espectadores se une, para favorecer esta tensión, aquellas mantenidas con la obra. En tanto se le considera como “original” (en el sentido de “origen”) la obra misma es la fuente última del sentido y en ella, y no en las relaciones establecidas a su alrededor, han de encontrarse las claves para su interpretación.

Mientras que la concepción de la obra como origen permite ciertas posibilidades, como la de una interpretación inmediata por parte del espectador “recién llegado”, elimina el elemento social de la interpretación y con ello gran parte de su potencia política.

El campo del fandom permite observar estas tensiones al tiempo que se identifican nuevas posibilidades de organización del conocimiento, de construcción social y de aproximación a aquello con lo que estamos más íntimamente relacionados y que sin embargo, o tal vez precisamente por ello, ya no sabemos si llamar “arte”.

III. CONSIDERACIONES SOBRE EL ESPACIO Y EL TIEMPO

La promesa de la utopía, una sociedad justa y organizada según las reglas de la verdad y la belleza -indisolubles en el pensamiento una de otra- y sus representaciones en forma de proyectos urbanísticos y de ciudad han estado presentes en el pensamiento occidental desde los diálogos platónicos, al planteamiento de las ciudades renacentistas, al proyecto modernista y, más allá de ellos, aparec nuevamente en proyectos urbanísticos que pretenden combinar la arquitectura con la sustentabilidad. La unión de ondo y forma, de contenidos justos, social y ambientalmente responsables con propuestas bellamente elaboradas son miradas renovadas a las propuestas de siglos que representan, en toda la profundidad de las distintas dimensiones de la ciudad, los ideales humanos.

La utopía se convierte, en las propuestas de filósofos, arquitectos y urbanistas, en un espacio habitable, en la puesta en escena de las ideas acerca de justicia y organización encaminadas al desarrollo de las características, capacidades y necesidades humanas, cambiantes en cada época. La orientación hacia la justicia, hacia el equilibrio entre las fuerzas, al desarrollo de la creatividad o a la conmsecución de un equilibrio entre las necesidades presentes y las futuras de la humanidad construyen y proyectan espacios, consideran la necesidad de éstos para la plena realización de lo que se supone que somos los humanos.

La ciencia ficción es el espacio privilegiado para la exploración de estas características, cualidades, posibilidades, límites. Las historias de utopías y sus mucho más atractivas contrapartes, las distopías, permiten a autores y lectores explorar los aspectos de la humanidad y su entorno que se consideran en riesgo o esenciales, aquellos que parecen definir lo que es "ser humano" frente a una miriada de amenazas... humanas, la mayor parte de las veces.

La clasificación como utopía o distopía depende en gran medida de la posición del lector (y de la relación de éste con los protagonistas). Las reglas de las sociedades justas difieren para sus distintos habitantes y los bellos edificios y ordenados centros están frecuentemente sostenidos por el trabajo de muchos que no pueden participar plenamente de sus beneficios. Las obras que hablan de la sociedad la reproducen incluso en su crítica. La regulación de la vivienda, el ejercicio, la sexualidad que para aquellos que proponen los escenarios futuros representan ya el orden, ya el progreso, significarían para los habitantes de estas ciudades imaginarias restricciones que llevan a la pregunta por las fronteras entre lo individual y lo colectivo -motivo poderoso detrás de muchas de estas obras-. La distopía se convierte entonces en una consideración sobre la situación. Dos ejemplos contrastables permiten explorar esta relación: las restricciones sexuales propuesta para la "raza de plata" platónica (Platón IV, D. 2007) no son diímiles de las planteadas por Margaret Atwood en *The Handmaid's Tale* (2006); un universo en que las relaciones y la reproducción están reguladas y establecidas de acuerdo a ceremonias... el grado de horror frente a la situación depende del punto de vista.

La introducción del concepto de heterotopía entre las posibilidades para describir estos escenarios funciona, en el tratamiento de las obras de ciencia ficción, a partir de la noción de que es posible habitar de distintas maneras los espacios. Las posturas de utopía y distopía conservan la idea de una posible realización ideal de la sociedad. La heterotopía (entendida aquí, en forma muy directa, como el espacio otro de la ciencia ficción) se sostiene sobre la alternativa.

La utopía no se construye solamente en el espacio. Se trata también de una consideración sobre el tiempo. Utopía y ucronía, distopía y discronía, las sociedades justas o aquellas que parecen pesadillas son frecuentemente situadas en el terreno de la ciencia ficción en futuros más o menos distantes en los cuales ha ocurrido algo dramático. No siempre es el caso, sin embargo; numerosas historias se sitúan en un presente transformado por la modificación de una

circunstancia. Un evento histórico que pudo haber sido distinto, una condición ambiental. Lo que se hace presente en la discusión es la noción de alternativa y un tratamiento de la historia que no es necesariamente lineal. El pasado como posibilidad creativa, como condición de posibilidad cambiante.

La ciencia ficción es uno de los géneros que más cuenta con la aceptación de los fans. La posibilidad de la creación de un espacio y un tiempo alternativos encuentran lugar en muchas de las prácticas de los lectores que buscan, en los universos imaginarios, espacios de realización para distintas dimensiones de sí mismos. Estas posibilidades son exploradas a través de prácticas específicas. Espacio y tiempo son llevados a cabo, más que meditados. La importancia de estas dos dimensiones, presente en las reflexiones de ciencias sociales y humanidades se desarrolla en las prácticas de fans en maneras prácticas. Una exploración de las mismas permitirá revisar la noción de "alternativa" como fundamental para las reflexiones sobre el fandom.

Consideraciones sobre el territorio

Territorio e identidad son nociones que frecuentemente se encuentran vinculadas. Quienes somos y de dónde venimos, nuestra "tierra" el estar amarrados a ella... no sólo en el discurso nacionalista, también en algunas formas de feminismo esta conexión con el espacio es fundamental.

Las comunidades organizadas en el fandom se unen a partir de características y aficiones, de un vínculo afectivo compartido. Para sus miembros, las fronteras de estas organizaciones se extienden más allá de los límites geográficos y de las prácticas de consumo cotidianas, son trazadas a partir de los límites imaginarios descritos en las obras en entorno a las cuales se desarrollan, traídos a la realidad

a partir de distintas prácticas que van del trazado de mapas a la ocupación y transformación de espacios reales en versiones experimentables en la vida cotidiana de los sitios imaginarios de las obras a las que son aficionados. Para los estudiosos, sin embargo, el origen, la ubicación, la ocupación, la edad de los espectadores comprendidos como consumidores son aspectos a ser tomados en cuenta en el análisis de la recepción de las obras.

La preocupación por la identidad, que aparece constantemente en las disciplinas humanísticas aparece en los estudios sobre las artes. No sólo se pone en cuestión el pasado y el contexto del artista, el público y el ambiente de la recepción son tomados en cuenta en la observación y valoración tanto de las obras como de la experiencia.

Sobre las fronteras en los productos culturales

La discusión acerca de la relación con los productos culturales se centra frecuentemente en el consumo, entendido éste como similar –si no idéntico- al de otras formas de bienes. necesario hacerlo acerca de aquello que nos hace distintivamente latinoamericanos, de lo que, separándonos del resto del mundo nos es característico, propio. Sin embargo, las fronteras entre aquello que nos pertenece y aquello que se cuela no son claras, no sólo debido a la presencia constante, inescapable de las imágenes y de los medios sino también en tanto hemos internalizado lo ajeno hasta convertirlo, a partir de distintas formas de relación en lo propio.

Capulina contra los monstruos se une a la larga tradición de películas en las que los personajes más diversos del universo del terror se unen en contra de un enemigo común. En ella, Frankenstein, Drácula, la Momia y el Hombre Lobo

escapan del laboratorio de un científico dispuesto a utilizarlos para concretar sus planes malvados. La película se inserta dentro del grupo de aquellas hechas por otros cómicos mexicanos, como Clavillazo unos años antes o Chabelo y Pepito, y que son a su vez derivadas de aquellas creadas por Universal Studios para capitalizar la popularidad de sus monstruos una vez que las películas originales habían perdido gran parte de su carácter terrorífico.

A diferencia de la versión de Clavillazo, la película está claramente dirigida al público infantil –el público de Capulina en ese punto de su carrera- lo que abona a la intimidad de la experiencia de su observación: como tantas otras películas de Capulina, forma parte de los referentes básicos compartidos. No se trata de una película particularmente terrorífica, pero, sobre todo en tanto relacionada con otras obras, permite preguntarse: ¿por qué, aun cuando niños, deberíamos temer el encontrarnos con una criatura habitante de Rumania, Inglaterra o Egipto? ¿Cómo es que le otorgamos el mismo grado de credibilidad, de presencia que a aquellas leyendas que conviven con nuestro espacio real desde hace siglos?

Drácula, Frankenstein, el Hombre Lobo y la Momia están vivos en nuestras mentes debido a su presencia continua en medios masivos de comunicación no a partir de las novelas originales, sino de las versiones que de ellas realizaron los Estudios Universal en alrededor de dos décadas. Las películas de Browning y Whale se han convertido en el referente obligado y en la fuente de la interpretación canónica y de la legitimidad de las distintas apropiaciones. Sin embargo, nuestra relación más estrecha no se da tampoco a partir de ellas tanto como de las obras subsecuentes: Abbot y Costello, para algunos o para otros, muchos otros, Clavillazo, Capulina o Pepito y Chabelo; “Scooby Doo”, sobre todo en sus primeras versiones, así como las múltiples adaptaciones, versiones rejuvenecidas contribuyen a la presencia continua, casi inescapable de las imágenes que se naturalizan convirtiéndose en referentes necesarios.

Si sólo es posible pensar a partir de los referentes que se han adquirido, es necesario comprender, estudiar y transformar la forma en que nos apropiamos de ellos así como su proveniencia.

Emmanuel Salas es egresado de la Academia de San Carlos, especializándose en grabado. Su obra ha sido expuesta en medios virtuales como la revista Página 6 en la que, a través de una serie de “fliers” explora sus influencias. Los grabados de Salas incluyen elementos que refieren a su infancia, en tanto experiencia íntima y personal, pero también a la infancia compartida a partir de los medios de comunicación masiva. Las imágenes que pueblan sus grabados son referentes comunes que permiten al observador una conexión cercana con el artista y que conviven con elementos más personales y apegados a su experiencia particular aun si muchos de ellos siguen siendo tomados de aspectos masivos.

Lo local, lo particular, lo propio conviven en grabados que refieren siempre, además, a lo masivo. La infancia de Salas –en cierta forma, nuestra infancia. Se revela como construida a partir de elementos más allá de la tradición sin desplazar completamente a ésta.

La imposición ideológica podría ser la primera idea que salta a la mente al pensar en la presencia a menudo apabullante de las imágenes salidas de los medios en nuestro imaginario –incluso en el muy íntimo terreno de nuestros terrores-. La obra de Salas plantea otras posibilidades, que no excluyen, sin embargo, a la ideologización. Es preciso entenderla a partir de la multiplicidad de sus referentes para observar la tensión entre los elementos existentes, entenderla, por tanto, no sólo a partir de los elementos internos de la obra, sino de las interrelaciones de los mismos unos con los otros y con el “exterior”: otras obras del mismo autor, de otros autores, el rastreo de los elementos utilizados, el diálogo entre ellos, los medios en que ha sido publicada, los propios referentes. A pesar de tratarse de elementos elegidos a partir de la experiencia personal del artista, sería engañoso referirse a la biografía de éste para capturar el “significado”.

Es necesario, en cambio, un trabajo minucioso, una actitud de experto que nos lanza inmediatamente a uno de los terrenos con los que esta obra multirreferencial está relacionada: el fandom. Más allá del simple espectador, el fan de la obra consigue autoridad para dirigir la experiencia de la misma a partir de la erudición, del trabajo constante de archivo y relación, de creatividad en el establecimiento de conexiones y de una relación estrecha emocional con la obra original y su universo.

La afición, el punto de partida del fandom y de las prácticas realizadas en él es una valoración de la obra independientemente de su estatus de acuerdo a la opinión, por ejemplo, de la crítica especializada. En tanto aficionado, el espectador se encuentra en ventaja frente al crítico en ocasiones frente al autor debido a su aprecio por la obra.

En este contexto, el referente es valorado no debido a su origen o su inscripción dentro de un conjunto, sino por su calidad vista no sólo a través de criterios objetivos, por otro lado difíciles de señalar y por la relación emocional que tenemos con él.

Resultaría ingenuo suponer que el elemento comercial o el aspecto de imposición ideológica no están presentes, sin embargo se hace evidente que no es la única forma de entender la presencia e importancia de los referentes “ajenos” en un contexto “nuestro”. Lo ajeno y lo nuestro están cada vez menos claramente divididos y en este aspecto está. Esto, que parece el triunfo de una visión homogeneizadora del mundo, lo es también camino al reconocimiento de igualdades, al trabajo horizontal y a nuevas posibilidades políticas.

No se trata, sin duda, de la obra cumbre del cine de terror mexicano, ni del cine cómico, ni del cine de capulina, a decir verdad. Sin embargo, para muchos de nosotros, niños al verla, se volvió significativa. Para muchos, por ejemplo, el grito de “pastel de chocolate” es parte del repertorio de expresiones a ser utilizadas. Para mí, sobre todo, y la razón por la que la traigo a cuento en un evento sobre globalización y la tensa relación de ésta con la tradición (que es en muchos

sentidos la relación entre globalización y localidad, o globalización y territorio, adentro y afuera), se trató de una de las primeras explicaciones, aun si no la mejor, de la presencia de las criaturas del terror clásico –de otros países- en México, vía la interpretación de los mismos hecha por la serie de los Estudios Universal.

Hay aquí dos aspectos que me parecen pertinentes para la discusión sobre la relación con lo global: la presencia, naturalizada, de imágenes provenientes de otras culturas y establecidas con firmeza en el imaginario colectivo sobre todo a partir de una relación con los medios, y las maneras en que los “originales” de dichas imágenes se han visto transformados, para el espectador, a partir de sus múltiples reinterpretaciones. Con ello, pretendo explorar las maneras en las que los mecanismos que posibilitan la “imposición” (término algo violento) de determinadas imágenes proveen también de las posibilidades de una recepción alternativa con lo que ello implica en términos políticos.

Nada tan íntimo, pudiera parecernos como aquellas que invocan nuestros miedos, sin embargo, al discutirlas con otros encontramos elementos comunes, experiencias que considerábamos propias, originalísimas, se revelan como compartidas. *El libro de piedra*, por ejemplo, que vimos en una de las numerosas repeticiones del canal 9, parecía hablar directamente conmigo y con mis compañeros de secundaria; tardamos en averiguar que se trataba de una producción del 68 y que el aire general de rareza estaba conseguido no sólo por la ambientación, por la música, por la niebla perpetua, también por los colores y las características de la producción de la época, es decir el filtro a través del cual nos llegaban las imágenes. A través de estas repeticiones nos uníamos, sin saberlo, al universo de miedos compartidos por generaciones pasadas.

A estas imágenes, que consideramos “propias”, “mexicanas” o “nuestras” (a pesar de sus relaciones –obvias o sutiles. Con muchas otras obras) y de las cuales las numerosas versiones realizadas muestran que no queremos despedirnos, son acompañadas por criaturas compartidas con otros territorios.

Frankenstein, Drácula, la Momia, El hombre lobo, el hombre invisible forman parte de un bagaje que ha llegado a nosotros a través del cine y la televisión en numerosas versiones, desde las inspiradas por Abbot y Costello hasta las animadas. El enfrentamiento de Capu contra los monstruos parece, en algún punto, tan natural como su batalla contra las momias de Guanajuato.

Con la capacidad del cine para distribuir imágenes se da, siguiendo a adorno y Horkheimer, su potencial para imponerlas. Dicho potencial es inseparable de la característica del cine como industria observable tanto en la reproducción de copias de personajes, situaciones, argumentos como a la facilidad de aceptación de las mismas. La imagen simplificada de la industria cinematográfica, sostienen los autores de la *Dialéctica del iluminismo*, es de recepción casi inmediata lo que la ubica en el mismoplano que los otros bienes de consumo. Esta “facilidad” que relacionan con la presentación directa de la imagen en lugar de su representación (en una discusión con el erotismo y la pornografía) y la elección de metáforas simples y de fácil interpretación que no retan a la imaginación. Su carácter repetitivo, su propiedad de estampa (su reproductibilidad técnica) le dan, además, la posibilidad de ser aceptadas por poblaciones disímiles en sus características políticas y nacionales.

Punk región 4

El trabajo de Emmanuel Salas en la gráfica plantea las problemáticas de la localidad y la globalización en la producción de contenidos relacionados con el imaginario.

Nacido en la Ciudad de México, es egresado de la licenciatura en Artes Visuales de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP) de la Universidad Autónoma de México. Su propia descripción de su trabajo, presentada como ficha de sala en su

exposición, señala su interés en la construcción de este espacio imaginario compartido. :

Los ideales de rebeldía y la cultura Punk fueron durante mi pubertad y adolescencia los arquetipos a seguir, sin embargo, mi contexto y desarrollo social, cultural y generacional me han hecho reconocer que he fallado en mi absurda rebeldía.

“De los ideales y los caprichos” busca explorar, desde la imagen, mi personalidad rebelde que fue fácilmente influenciada por la televisión, particularmente los dibujos animados (1994-2001), las instituciones educativas y la llegada del internet doméstico dando como resultado una biografía fracasada de mis ideales juveniles.

Anteriormente la estampa tradicional era un medio propagandístico popular, con precios accesibles incluso en la clase media; hoy, nuevos recursos de difusión, impulsados por la tecnología, han reducido sus alcances depositándola como un proceso artístico y contemplativo accesible para una alta cultura.

Tras una retrospectiva a mi educación académica y socio-cultural, desembocada en el aprendizaje y desarrollo del oficio de grabador, fusionaré escenas de grabados icónicos antiguos (Rembrandt, Francisco de Goya, Jackes Callot, etc.) con la estética gráfica e “insolente” del punk (como los fanzines y los flyers) presentando una semblanza nostálgica de los ideales rebeldes que nunca conseguí, distraído en la espectacularidad del capitalismo, y los modelos que ahora representan el final de una carrera académica dispuesta para la alta cultura ridiculizando mis antecedentes contestatarios.

La conciencia de Salas de la hibridación como elemento presente en su trabajo aparece en su obra posterior en forma de palimpsestos de imágenes; sin embargo, es en “De los ideales y los caprichos” donde se observa más claramente la dimensión territorial.

De Utopia a Dismaland

El “horizonte de futuro” característico de la modernidad, aparece como tema recurrente en las artes. La representación de este futuro imaginario está frecuentemente ligado a imágenes espaciales: el tiempo se concreta en sitio. Las ciudades ideales aparecen en las obras literarias y pictóricas: ejemplos de orden, de la primacía del pensamiento sobre la cotidianidad, de la atención a lo que se considera la “naturaleza humana”. Las transformaciones atravesadas por ambas ideas: el futuro como horizonte y condición de posibilidad, la naturaleza humana como condición permanente, ha visto también su reflejo (o su planteamiento) en las producciones artísticas.

El desarrollo de la ciencia ficción desde la preocupación de Jules Verne por los adelantos tecnológicos de un futuro dibujado sobre las bases de su tiempo a las violentas historias feministas de Angela Carter, desplaza la discusión de las posibilidades encerradas en la mente humana, concebidas como progreso, exploración o aventura a la construcción de sociedades distópicas (asumiendo, por supuesto, como alternativa a estos universos, la nuestra como una sociedad mejor, un punto, cuando menos debatible) fundamentadas en la deconstrucción de los roles sociales presentes.

El panorama que se despliega ante nosotros (la metáfora visual se hace presente) a partir de las aproximaciones de las artes a la noción de futuro parece un mapa compuesto. Cada una de estas visiones tiene características territoriales, fronteras delimitadas, descripciones espaciales detalladas que incluyen usualmente elementos climáticos –las transformaciones actuales del clima han sido numerosamente descritas en las obras de ciencia ficción-. El tiempo futuro es inseparable del espacio futuro.

Como se ha dicho, utopía y distopía corresponden a consideraciones acerca de las características humanas; esto se extiende a sus representaciones visuales. Las ciudades ideales, los espacios ergonómicos, el panóptico, las islas que sirven como prisiones o asilos, tanto como las que albergan sociedades justas basadas

en principios filosóficos responden a las necesidades y características de la versión de humanidad predesignada. Somos “esencialmente” malos o buenos, ambiciosos o ansiosos por compañía humana, hambrientos de poder o buscando reestablecer nuestro lugar en el mundo; estas características configuran los aspectos sociales y reconfiguran el paisaje. ¿Qué ocurre, sin embargo, si esta “esencia humana” se pone en cuestión? ¿Cómo se transforman nuestras visiones del futuro y de las sociedades construidas?

A los conceptos de ‘utopía’ y ‘distopía’ se añade la noción de ‘heterotopía’, el otro espacio simultáneo. Éste puede ser concebido a partir de una manera alternativa simultánea de habitar el mismo territorio o como la construcción de sitios diseñados para mantener a los otros, a los excluidos, separados de la sociedad ‘normal’, de la que cuenta para las definiciones. En el universo de las producciones culturales relacionadas con el fandom es también la posibilidad de recorrer simultáneamente territorios distintos superpuestos en el mismo. Capas de realidad, mapas elaborados uno encima del otro que permiten observar aspectos distintos de un mismo sitio a través de los filtros de la fantasía y la imaginación.

En este apartado se explorará como las representaciones espaciales se vinculan con las concepciones de lo humano, con posturas políticas y con propuestas de relación con el tiempo. Del futuro como posibilidad de organización de la experiencia a un presente múltiple, simultáneo; la utilización de imágenes

Si bien la imagen de la sociedad utópica se encuentra ya en los textos de Platón, su importancia durante la modernidad, iniciada en el Renacimiento con la obra epónima de Tomás Moro, se relaciona indisolublemente con la noción de “futuro” central para el pensamiento moderno.



El “buen-lugar” o “no lugar” dependiendo de la raíz etimológica a la que se decida referirse se presentan como imágenes constantes, en forma de mapas, tratados, imágenes pictóricas y literarias de sociedades más justas, más adecuadas a lo humano incluso en los casos en que para alcanzar este estado de felicidad futura sea necesario eliminar de la humanidad aquellos elementos que impiden la realización del ideal renacentista: el hombre a cuya imagen y semejanza se mide el mundo es un hombre mediado por la racionalidad.

La propuesta renacentista retoma de la platónica la idea de una división social fundamentada no en la naturaleza humana –que el mismo Platón señala como un mito diseñado para sostener un discurso político- sino en una división de las funciones sociales que se ve reflejada en la distribución espacial de las ciudades imaginarias.

La “ciudad ideal” se transporta, durante el Renacimiento, de la imaginación de los tratadistas morales a la distribución urbanística, al trazado de las calles y la organización de los sitios fundamentales para el funcionamiento del comercio, la Iglesia y la justicia (en una plantilla que pasará al trazado de las primeras ciudades

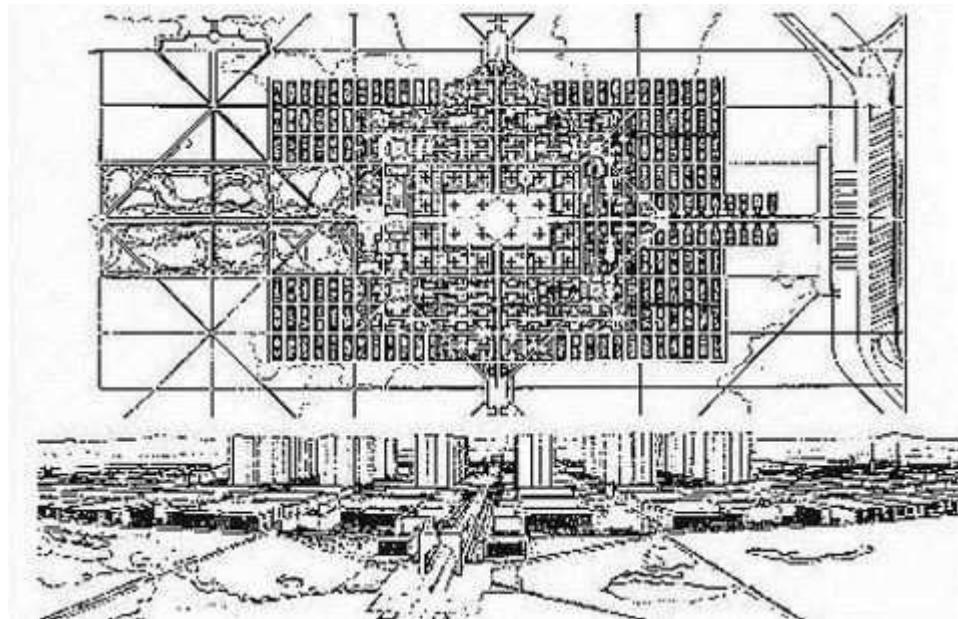
coloniales en América). En dicho trazado es posible observar no sólo una distribución más eficiente del espacio o la más conveniente para el comercio – actividad central en la modernidad- sino también para diseñar la circulación y el tráfico -como muestra Michel Foucault en *Seguridad, territorio, población*- además de la representación de ideales estéticos que no necesariamente corresponden a una utilidad práctica (como la relación constante entre cuadrados y círculos o la utilización de la proporción aurea) sino a exploraciones teóricas.

La planeación urbana continúa con este juego entre la distribución de los espacios que obedece a características del sitio –como la adaptación a terrenos montañosos, la cercanía a cuerpos de agua las construcciones que se relacionan con la precipitación pluvial o la insolación- así como a características teóricas ideales y a requerimientos políticos.



Foucault observa estas relaciones y las explora al hablar de los espacios concebidos como “otros” y diseñados para mantener al margen a una porción de la población. El reconocimiento de estos “espacios otros” a partir de lo que llama “heterotopología” y su contraste con las propuestas urbanísticas que funcionan a partir de la idea de “ciudad ideal” –como las obras de Le Corbusier, las ciudades verdes de Dubái o Brasilia- sirve como punto de partida para la exploración de espacios imaginarios que corresponden a la noción de utopía.

Autores como Gianni Vattimo, Michel Maffesoli y Leslie Fiedler permitirán, desde sus respectivas disciplinas y propuestas explorar las formas en las que esta noción atraviesa al pensamiento contemporáneo en su enfrentamiento con una noción transformada de Estado-nación.



La propuesta urbanística de Le Corbusier

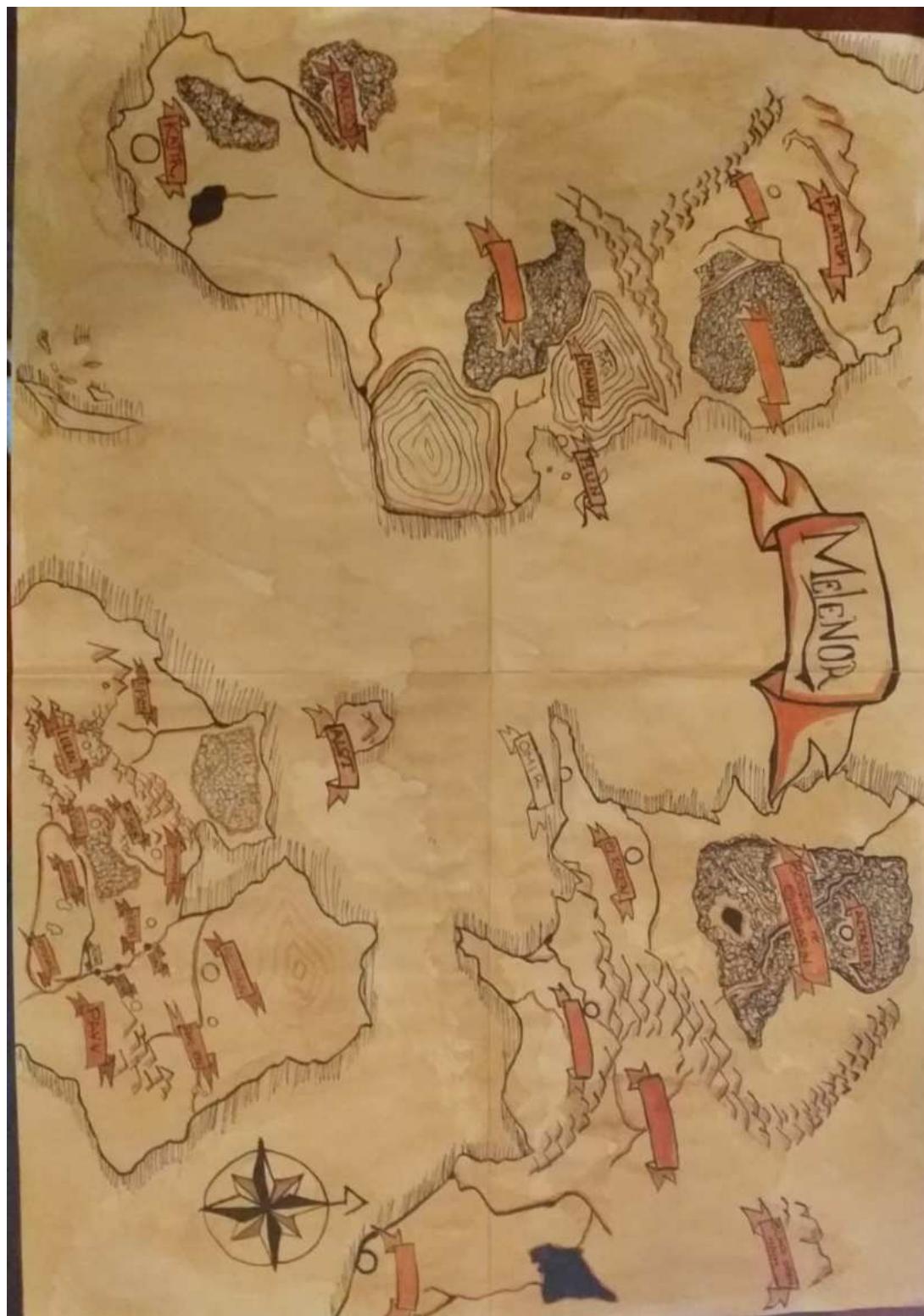
El resurgimiento de lo local como valor central de la etnicidad (aun si concebida bajo nuevos parámetros) y de lo propio frente a lo que se concibe como el discurso globalizado favorecen nuevas formas de organización social. No se trata necesariamente de la desaparición de la noción de "Estado" desde su origen polisémica, sino de su reconfiguración respondiendo a las nuevas formas de relación y visible en manifestaciones culturales y espaciales. La apropiación y reconfiguración de imágenes y su carácter "compartido" permite discutir las nociones de lo local y lo global como uno de los problemas centrales en la experiencia de los fans.

La confrontación entre la noción tradicional de utopía, sostenida en la promesa del futuro y de la “sociedad justa posible” con la propuesta de una heterotopía en la que la alternativa no se vea necesariamente sujeta al progreso será explorada tanto en la literatura fantástica como en el “urbanismo” de parques temáticos en los cuales la construcción de la ciudad ideal está inevitablemente ligada al terreno de la fantasía.

El papel de la representación visual del espacio en la consecución de un involucramiento corporal y de la materialización de la “idea” (vinculada a la intención del autor) es observable en la frecuente utilización de mapas, el pastiche, la organización del espacio de la representación y demás elementos de la “puesta en escena” tal como es definida por Mieke Bal. A estos elementos se suma la relación con la mercancía y su utilización como mecanismo de vinculación social.



Dismaland



Algunas formas de construcción del territorio imaginario

Las prácticas desarrolladas en el fandom exploran las maneras de relacionarse con el espacio simultáneamente, habitar en más de un sentido. Para ello, los fans llevan a cabo obras y materializan los espacios imaginarios. Muchas de estas prácticas se desarrollan en el universo del juego de rol, relacionado, si bien no idéntico al fandom. A pesar de tratarse de prácticas distintas, se trata de universos frecuentemente superpuestos. Algunas de las prácticas comunes:

Mapas

La representación visual de los espacios imaginarios ha acompañado a las descripciones de los mismos a modo de ilustración y en beneficio del lector menos avezado en la imaginación visual. Dichas imágenes funcionan como elementos de consulta -por ejemplo, en el caso de los croquis de la habitación en la banda moteada o el laberinto en el nombre de la rosa- que permiten al lector seguir la acción; además, dotan a los espacios imaginarios de realidad: corporal en tanto son realizados en un soporte físico, en la experiencia del espectador y al interior de una comunidad puesto que fijan en una convención una imagen que podría, de otra forma, ser interpretada de maneras distintas.

La isla de Utopía, la ciudad ideal de Platón, la Atlántida: los mapas que las describen las equiparan con espacios reales, las coloca, en cuanto representadas, a la misma altura que, por ejemplo, Cozumel o Hawaii.

Los relatos fantásticos incluyen detalladas descripciones del paisaje y la arquitectura, lo que contribuye a crear la sensación de inmersión en el espectador. Suelen, así mismo, contar con mapas del espacio descrito, incluso en la

contraportada, como parte de este proceso inmersivo (en lugar de emular la visualidad, la estrategia consiste en presentarla). El mapa figura como esencial en las novelas de aventuras, permite al lector seguir la ruta de las grandes travesías en las novelas fantásticas, es sinónimo de la propensión a la aventura: Bilbo Baggins tiene mapas en su casa, incluso antes de enfrentarse al mundo más allá de Hobbiton.

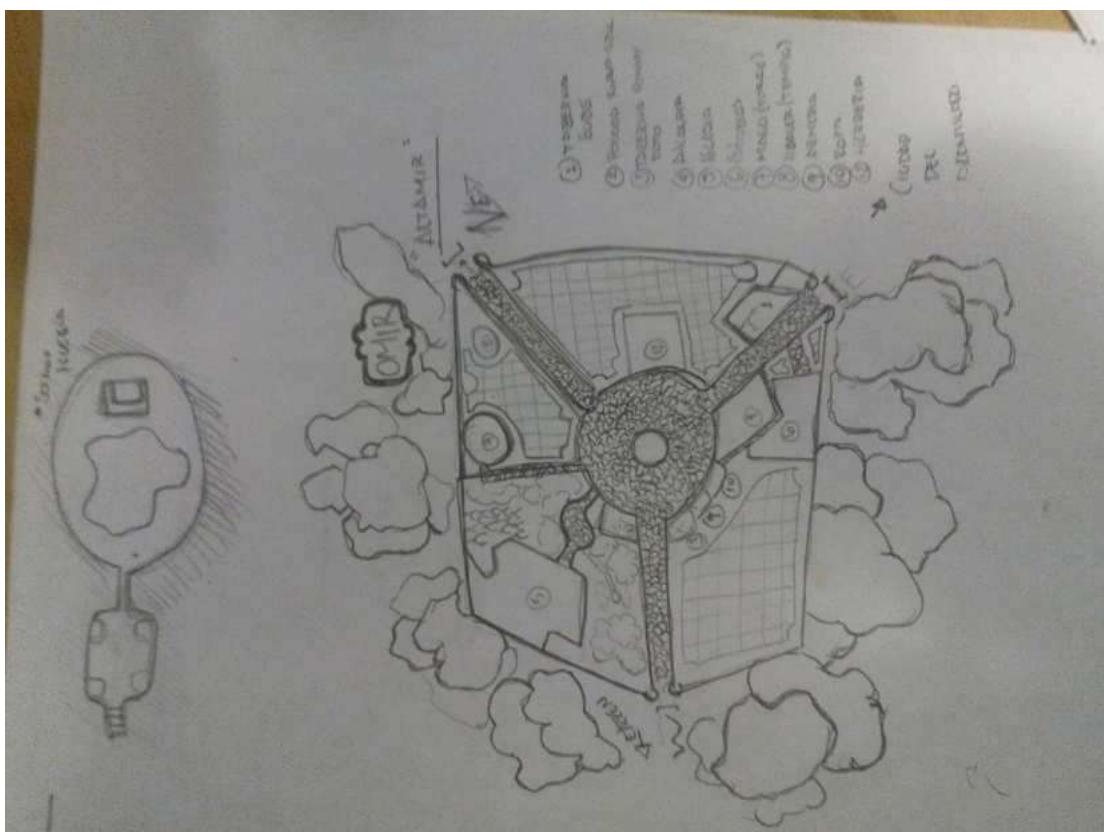
Los mapas permiten a los fans adentrarse en un mundo en el que, imaginariamente, ya habitan. Recorrer los pasillos de Hogwarts, definir el panorama político en Westeros. Funcionan también para señalar las diferencias, las fronteras entre un fandom y otro, confiriendo -más allá de la apropiación de los espacios reales- territorialidad a las prácticas.



El mapa de Bilbo Baggins

Mapas en el juego de rol

Si bien el juego de rol no es inseparable de las prácticas del fandom existe entre ambos una relación muy estrecha. Las dinámicas de los juegos de rol permiten también observar como la utilización de apoyos visuales favorece los procesos de inmersión. La utilización de mapas y dioramas dirige la acción para los jugadores y constituye para el amo del juego la narrativa, que se da en términos espaciales. El acompañamiento de un modelo visual, tangible, favorece el involucramiento de los participantes.



Mapa de Daniel Mon

Parques de diversiones

La idea de habitar la maqueta o el modelo de un mundo fantástico, de experimentar corporalmente el territorio imaginario es la base del funcionamiento de parques de diversiones como Disneyland, en la que los asistentes pueden formar parte de las narraciones que les son conocidas, si no como actores, en tanto permiten recorrer el espacio. Esta forma de relación, la “realización” de las historias, es buscada por los fans: la visita a los parques es en cierto sentido similar a una peregrinación

Festivales

Además de los parques de diversiones, las organizaciones de fans llevan a cabo eventos temáticos en los que, por un rato, habitan físicamente los universos que imaginan. En ellos, las actividades van más allá de la ocupación de los espacios: los asistentes pueden convertirse en participantes activos, tomando parte en juegos, representaciones, escenificaciones y performances, así como adquiriendo -por supuesto- objetos colecciónables cuya posesión marca una relación con la obra y da estatus a su dueño. El propósito es la interacción y la inmersión, características de las prácticas del fandom.

LARP

Más allá de los festivales, el Live Action Role Playing es una forma de participación de las comunidades de fans. Emparentado con las prácticas de representación de batallas, o los festivales con temática medieval y renacentista y, más aún, con el juego infantil, los involucrados en el larping reviven la experiencia del universo imaginario con la mayor cantidad de estímulos distintos posibles: comida, prácticas, vestuario y la ubicación en un espacio determinado que se asemeje al descrito en la obra original. En algunos casos, se lleva a cabo el diseño

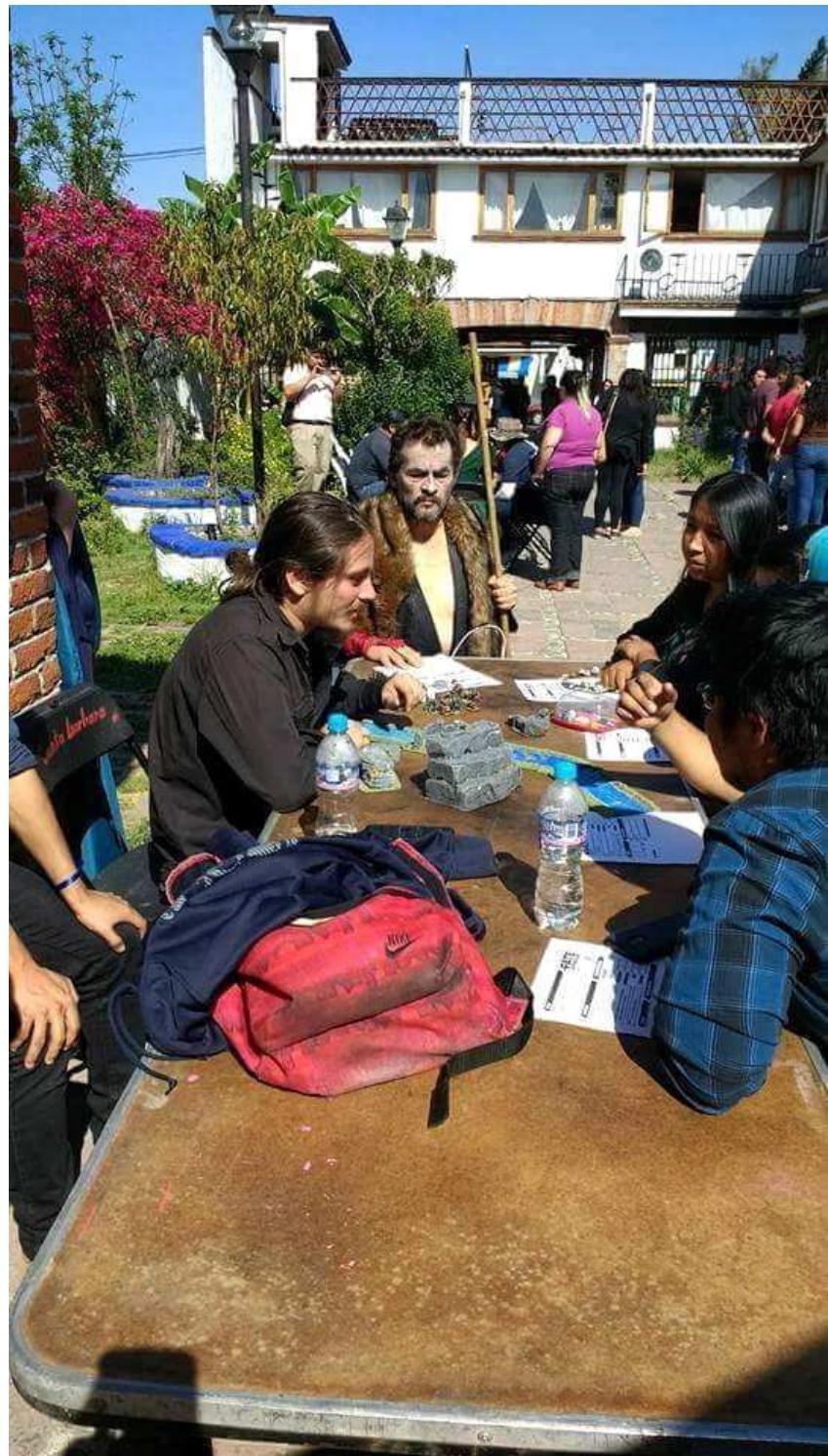
y habilitación de espacios arquitectónicos diseñados para la inmersión profunda en la experiencia.

Peregrinaje

Los sitios descritos en una novela, los lugares visitados por un autor, los espacios en los que se ha filmado una serie o una película se convierten para los fans en hitos a ser visitados como destinos de peregrinación. La visita a estos centros tiene connotaciones religiosas – tal como el fandom tiene una estrecha relación con el fenómeno del fanatismo- y funciona también como un mecanismo de inmersión.



Jugadoras de Quidditch



Agustín Mon guía una combinación de larping y juego de rol en la casa de cultura de Iztapalapa

La propuesta de inmersión en la obra se relaciona con el involucramiento afectivo con la misma. Para los fans, la relación con la obra es, también sentimental, erótica (en un sentido amplio), personal. La desaparición de la distancia entre el universo imaginario -distancia teórica en primer lugar- se realiza, se lleva a cabo. La representación del universo imaginario incluye al observador como actor.

Está superación de la distancia -éste “poner juntas las cosas” plantea también preguntas acerca de la separación entre lo real y lo imaginario, no en los términos “de afuera” de quien asume que los fans son incapaces de trazar la línea: ¿es alguien capaz?

Las relaciones entre lo local y lo global

La influencia del territorio en la construcción de la identidad es tema discutido en desde distintas disciplinas. Es también la base para muchas de las preocupaciones acerca de la influencia de la globalización en la industria cultural. Los productos a partir de los cuales se desarrolla el fandom son mayoritariamente originados en los medios masivos de comunicación y las actividades de los fans toman lugar en los espacios virtuales tanto como en centros de convenciones y espacios destinados por las compañías para la promoción, discusión y distribución de las obras. Si bien las convenciones siguen siendo sobre todo foros de actividad de los fans, la promoción de las cons más grandes está a cargo de las mismas productoras que desarrollan las películas y las franquicias que sirven de inspiración para los fandoms. El sesgo de las convenciones demuestra esta aproximación, los paneles son abundantemente firmas de autógrafos y espacios publicitarios y las estrellas de las franquicias son entrevistados hablando de lo maravillosa y nueva que es la experiencia con los fans (el episodio de Shatner, sin duda, no puede repetirse). Más aún, los fans son incluidos desde la creación de la obra, ya sea por celebridades conocidas por ser “geeks” y aficionados a ciertos

géneros, como es el caso de la inclusión de Simon Pegg o la participación de J.J. Abrams en casi cualquier reformulación de una película de culto, o a través de la apelación a los aficionados en la elaboración de guiones a través de foros y concursos. En cada caso, el ejercicio de los fans parece estar sujeto a las mecánicas de la producción.

El hecho de que la gran mayoría de las obras que dan origen a los fandoms internacionales sean producciones de Estados Unidos o Inglaterra contribuye a la sensación de “invasión” de una estética extranjera con la que las producciones locales difícilmente pueden competir. Los temas favorecidos son igualmente característicos de las producciones hollywoodenses y la ejecución de los mismos en las cinematografías latinoamericanas –sobre todo la ciencia ficción fantasía – no conduce a la afición de las producciones más espectaculares.

La preocupación por la desaparición de lo local en favor de un discurso homogéneo está presente en el texto de Adorno y Horkheimer concerniente a la industria cultural (1969). La imposición de un discurso unificado que lleva consigo una serie de valores relacionados con el país que los produce (y que son, por tanto, discursos de dominio y de penetración de la ideología capitalista), así como la manera en que la afición a estos productos afecta los productos locales, por ejemplo en términos de los tiempos y los espacios de exhibición de las películas en las salas cinematográficas fundamentan la crítica que se da tanto en términos de la competencia desigual como en la calidad de la historia o que tan complaciente es la producción respecto a las peticiones de los fans.

Si bien la mayoría de las obras de los fandoms de las décadas pasadas surgen en estos contextos, la extensión del anime y el manga han brindado nuevas perspectivas en el desarrollo de estas actividades. La piratería como forma de distribución de las primeras obras –las cuales se construyeron como “de culto”

parcialmente debido a la dificultad para conseguir copias de las mismas y dieron lugar a grupos especializados, por ejemplo, a grupos de estudio de japonés y a expertos en esta forma de animación que apenas era proyectada en televisión. La piratería permitió a un público interesado en las posibilidades de la animación encontrarse con propuestas distintas a las transmitidas en las cadenas televisivas, descubrir la amplitud del medio y reconocer a la animación como una forma “legítima” de expresión artística. A pesar de tratarse de una práctica con implicaciones ilegales y prácticas poco éticas (o probablemente por ello), se trató también de la apertura de un espacio de disidencia en el que el discurso no estaba necesariamente regulado por la apuesta ideológica dominante. La popularización de las series japonesas y su adopción por los canales “oficiales” ha transformado esta relación. La piratería continúa como la forma más común para conseguir títulos poco accesibles por otros medios –por ejemplo, para tener acceso a la enorme red de pornografía hentai-, además de permitir encontrarse con los productos que responden a las aficiones del momento y se presentan en una variedad de productos lo que encaja con las prácticas de colecciónismo características del fandom a un precio mucho menor que el de las mercancías oficiales, lo que permite la entrada a un grupo distinto de fans (si bien en los fandoms más estructurados, la compra de productos oficiales sigue siendo una marca de legitimidad).



Ejemplos de mercancía tanto de anime como de bandas de K-pop

El segundo elemento mencionado, la característica virtual de los espacios de organización del fandom abre la discusión a la posibilidad de un territorio sin territorio.

Las comunidades organizadas en el fandom se unen a partir de características y aficiones, de un vínculo afectivo compartido. Para sus miembros, las fronteras de estas organizaciones se extienden más allá de los límites geográficos y de las prácticas de consumo cotidianas, son trazadas a partir de los límites imaginarios descritos en las obras en torno a las cuales se desarrollan, traídos a la realidad a partir de distintas prácticas que van del trazado de mapas a la ocupación y transformación de espacios reales en versiones experimentables en la vida cotidiana de los sitios imaginarios de las obras a las que son aficionados. Para los estudiosos, sin embargo, el origen, la ubicación, la ocupación, la edad de los espectadores comprendidos como consumidores son aspectos a ser tomados en cuenta en el análisis de la recepción de las obras. Si bien las formas de recepción, las adaptaciones y las apropiaciones responden a estos elementos locales, los fans se vinculan a partir de la puesta en escena y la realización de los espacios imaginarios tanto o más de lo que lo hacen en la “vida real”.



La popularidad de Dragon Ball hace a sus protagonistas participar en numerosas formas de crítica política

La preocupación por la identidad, que aparece constantemente en las disciplinas humanísticas aparece en los estudios sobre las artes. No sólo se pone en cuestión el pasado y el contexto del artista, el público y el ambiente de la recepción son tomados en cuenta en la observación y valoración tanto de las obras como de la experiencia.

La discusión acerca de la relación con los productos culturales se centra frecuentemente en el consumo, entendido éste como similar –si no idéntico- al de otras formas de bienes. El lector es asimilado a la figura del consumidor lo que ha guiado los estudios acerca de la recepción de las obras y la hibridación tanto de las culturas como de los medios (García Canclini, 2012). El concepto de identidad, que aparece continuamente como preocupación en la relación con los productos de los medios masivos, sugiere necesario dirigir la discusión hacia aquello que, en la recepción, se aleja del discurso homogéneo y nos hace distintivamente latinoamericanos, de lo que, separándonos del resto del mundo nos es característico, propio. Sin embargo, las fronteras entre aquello que nos pertenece y aquello que se cuela no son claras, no sólo debido a la presencia constante, inescapable de las imágenes y de los medios sino también en tanto hemos internalizado lo ajeno hasta convertirlo, a partir de distintas formas de relación en lo propio. Los ejemplos de relación entre textos de distintas proveniencias abundan en las producciones mexicanas de géneros característicos de los fandoms, tales como la ciencia ficción, la fantasía y el terror. Este último género tiene una larga presencia en las producciones cinematográficas mexicanas, desde los tiempos en que los estudios filmaban las versiones latinas al terminar el día de grabación de las versiones en inglés.

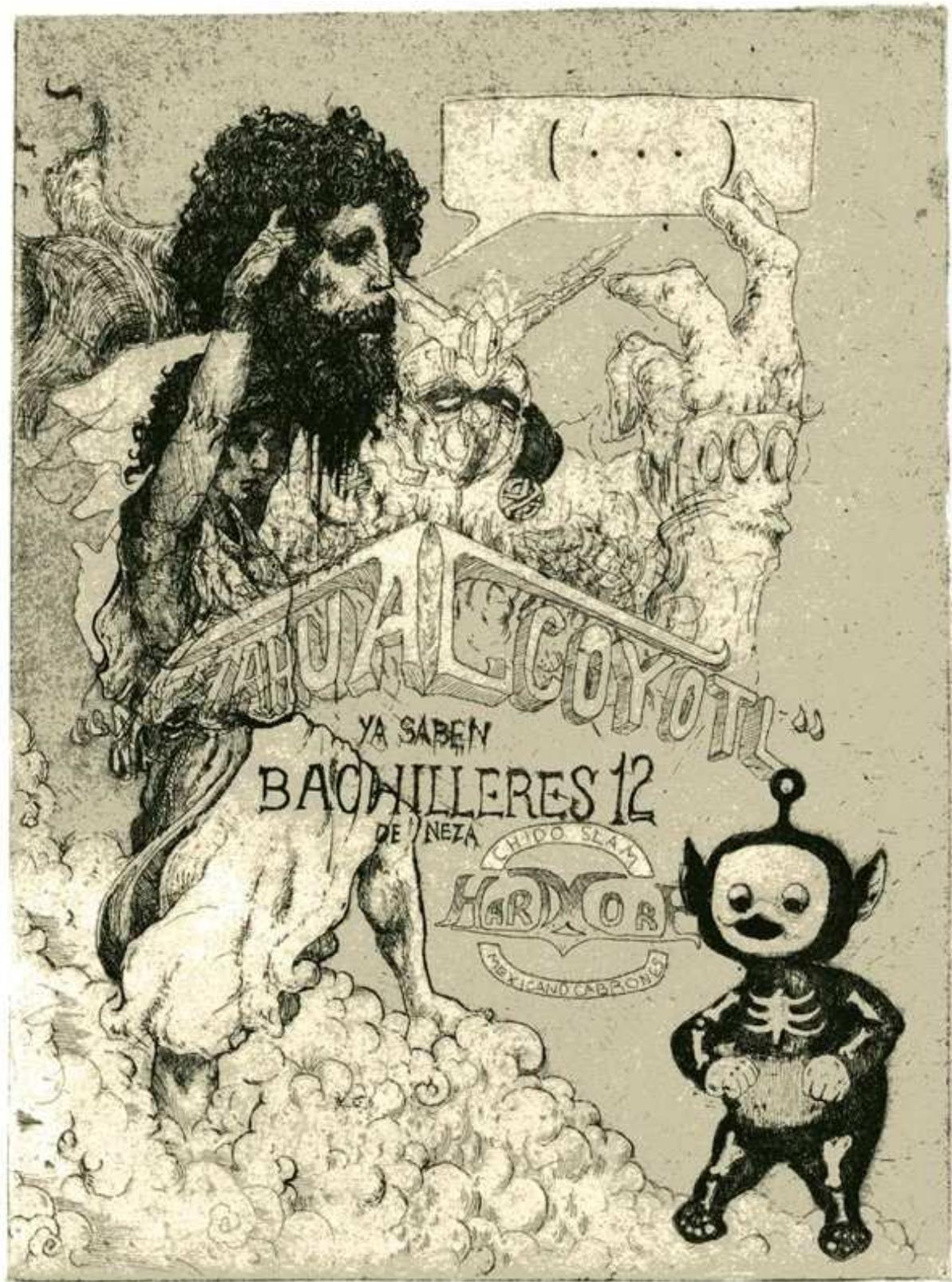
La imposición ideológica podría ser la primera idea que salta a la mente al pensar en la presencia a menudo apabullante de las imágenes salidas de los

medios en nuestro imaginario –incluso en el muy íntimo terreno de nuestros terrores-. La obra de Salas plantea otras posibilidades, que no excluyen, sin embargo, a la ideologización. Es preciso entenderla a partir de la multiplicidad de sus referentes para observar la tensión entre los elementos existentes, entenderla, por tanto, no sólo a partir de los elementos internos de la obra, sino de las interrelaciones de los mismos unos con los otros y con el “exterior”: otras obras del mismo autor, de otros autores, el rastreo de los elementos utilizados, el diálogo entre ellos, los medios en que ha sido publicada, los propios referentes. A pesar de tratarse de elementos elegidos a partir de la experiencia personal del artista, sería engañoso referirse a la biografía de éste para capturar el “significado”.

Es necesario, en cambio, un trabajo minucioso, una actitud de experto que nos lanza inmediatamente a uno de los terrenos con los que esta obra multirreferencial está relacionada: el fandom. Más allá del simple espectador, el fan de la obra consigue autoridad para dirigir la experiencia de la misma a partir de la erudición, del trabajo constante de archivo y relación, de creatividad en el establecimiento de conexiones y de una relación estrecha emocional con la obra original y su universo.



Emmanuel Salas



La afición, el punto de partida del fandom y de las prácticas realizadas en él es una valoración de la obra independientemente de su estatus de acuerdo a la opinión, por ejemplo, de la crítica especializada. En tanto aficionado, el espectador se encuentra en ventaja frente al crítico en ocasiones frente al autor debido a su aprecio por la obra.

En este contexto, el referente es valorado no debido a su origen o su inscripción dentro de un conjunto, sino por su calidad vista no sólo a través de criterios objetivos, por otro lado difíciles de señalar y por la relación emocional que tenemos con él.

Resultaría ingenuo suponer que el elemento comercial o el aspecto de imposición ideológica no están presentes, sin embargo se hace evidente que no es la única forma de entender la presencia e importancia de los referentes “ajenos” en un contexto “nuestro”. Lo ajeno y lo nuestro están cada vez menos claramente divididos y en este aspecto está. Esto, que parece el triunfo de una visión homogeneizadora del mundo, lo es también camino al reconocimiento de igualdades, al trabajo horizontal y a nuevas posibilidades políticas.

Dos aspectos que me parecen pertinentes para la discusión sobre la relación con lo global: la presencia, naturalizada, de imágenes provenientes de otras culturas y establecidas con firmeza en el imaginario colectivo sobre todo a partir de una relación con los medios, y las maneras en que los “originales” de dichas imágenes se han visto transformados, para el espectador, a partir de sus múltiples reinterpretaciones. Con ello, pretendo explorar las maneras en las que los mecanismos que posibilitan la “imposición” (término algo violento) de determinadas imágenes proveen también de las posibilidades de una recepción alternativa con lo que ello implica en términos políticos.

Si bien asumimos – como se ha dicho anteriormente- que no hay nada más personal, más nuestro, que aquellas imágenes que invocan nuestros miedos, nos damos cuenta, al discutirlas con otros, que encontramos elementos comunes,

experiencias que considerábamos propias, originalísimas, se revelan como compartidas. *El libro de piedra*, por ejemplo, que vimos en una de las numerosas repeticiones del canal 9, parecía hablar directamente conmigo y con mis compañeros de secundaria; tardamos en averiguar que se trataba de una producción del 68 y que el aire general de rareza estaba conseguido no sólo por la ambientación, por la música, por la niebla perpetua, también por los colores y las características de la producción de la época, es decir el filtro a través del cual nos llegaban las imágenes. A través de estas repeticiones nos uníamos, sin saberlo, al universo de miedos compartidos por generaciones pasadas.

Con la capacidad del cine para distribuir imágenes se da, siguiendo a Adorno y Horkheimer, su potencial para imponerlas. Dicho potencial es inseparable de la característica del cine como industria observable tanto en la reproducción de copias de personajes, situaciones, argumentos como a la facilidad de aceptación de las mismas. La imagen simplificada de la industria cinematográfica, sostienen los autores de la *Dialéctica del iluminismo*, es de recepción casi inmediata lo que la ubica en el mismoplano que los otros bienes de consumo. Esta “facilidad” que relacionan con la presentación directa de la imagen en lugar de su representación (en una discusión con el erotismo y la pornografía) y la elección de metáforas simples y de fácil interpretación que no retan a la imaginación. Su carácter repetitivo, su propiedad de estampa (su reproductibilidad técnica) le dan, además, la posibilidad de ser aceptadas por poblaciones disímiles en sus características políticas y nacionales.

AMECAMECA.

35



PRECLASICO PUNK Y SERENATA NORTEÑA

Consideraciones sobre el tiempo

“¿Qué es, pues, el tiempo? Si nadie me lo pregunta, lo sé; pero si quiero explicárselo al que me lo pregunta, no lo sé.

(San Agustín, 1986, libro X)

“Si algo quedó claro a lo largo de la segunda mitad del siglo pasado –dice Miguel Hernández Navarro en *Heterocronías. Tiempo, arte y arqueología del presente*- es que la historia no puede ser pensada –al menos sólo pensada- diacrónicamente”. Invocando a Prigogine y a la utilización biológica del término, Hernández –Navarro plantea la simultaneidad temporal. “todo tiempo –afirma- es, pues, múltiple, dinámico y heterogéneo. Compuesto de un sinfín de matices móviles y cambiantes. Sin embargo [...] el régimen temporal hegemónico de Occidente ha tendido hacia la supresión de la pluralidad del tiempo.”

La lógica de la producción, el tiempo repetitivo, la velocidad constante son características de esta forma de experimentación del tiempo que se unifica en los distintos espacios, incluso de manera contraintuitiva. Hernández-Navarro propone (en un planteamiento que recuerda las preocupaciones que 60 años antes plantearían Adorno y Horkheimer, las relaciones con las tecnologías de la comunicación como detonadores de esta experimentación transformada del tiempo. La elipsis, característica de la narración cinematográfica, propicia –según Hernández Navarro- una desaparición del trayecto (una propuesta que hace eco de lo planteado por Paul Virilio cuando habla de los efectos del transporte y el internet en la percepción del viaje en las nuevas generaciones.

Esta lógica del tiempo que se construye en torno a la producción y la productividad presenta pocas alternativas de escapatoria. El juego y su vinculación con las artes (tal como es propuesto por Hans-Georg Gadamer) es uno de los espacios privilegiados para esta recuperación.

El tiempo en los juegos de cartas

El tiempo del juego presenta distintas dimensiones, como puede observarse en *Magic The Gathering*, uno de los juegos de cartas más populares. Una exploración del juego permite observar estas relaciones. Según la explicación de Eduardo Navarro:

Formatos de juego (de acuerdo al grado de competitividad)

Kitchen table

Se trata de juegos casuales, usualmente en las casas de los jugadores (de ahí el término, que relaciona, además, esta práctica con actividades como el juego de rol y otros juegos de mesa y de estrategia) o, más habitualmente en el caso de magic, en las tiendas “de confianza”. Los juegos kitchen table se centran en la vinculación social, en el sentido de comunidad y, como muchas actividades surgidas en el fandom, con el sentido de pertenencia. Mientras que se juega en distintos formatos, los favorecidos son aquellos en los que no predomina el aspecto competitivo.

Iniciación: Open house

Se trata de una especie de antecedente al prelanzamiento de los nuevos productos. Se hacen usualmente en las tiendas y los organizadores (en una especie de esquema piramidal) reciben beneficios por aquellos iniciados. Se presentan tanto las nuevas cartas como estrategias de juego relacionadas.

Torneo básico

Se trata del prelanzamiento de nuevos productos: mazos distintos, nuevos tipos de juego. Se organizan en las tiendas.

Torneo light

Torneos de fines de semana en las distintas tiendas de Magic. Se compite por juegos preestablecidos en las tiendas, usualmente productos (por ejemplo el stock resultante de una partida, sobres nuevos, tapetes). Hasta este nivel, los juegos son sobre todo eventos de socialización y construcción de comunidad, espacios de aprendizaje y de adquisición de herramientas para participar en los formatos competitivos.

PPTQ (preliminary pro-tour qualifier)

Primeros torneos competitivos

RPTQ (regional Pro Tour Qualifier)

Torneo competitivo de nivel más alto

Grand Prix

Torneo competitivos de nivel alto abierto a todos. Los puntajes de los grand prix son mucho mayores que aquellos de los torneos anteriores (PPTQ y RPTQ). Muchos jugadores competitivos participan en el mayor número posible de grand Prix, lo que les permite acceder con puntajes altos a torneos de niveles superiores. La calidad del juego no es necesariamente el único criterio de participación.

Protour

El rango más alto de torneo. Se accede clasificando por puntajes obtenidos en las etapas anteriores o por puntaje mundial.

Worlds

Torneo por países anual. Se accede sólo por invitación dada con base en la puntuación.

Formatos de juego, basado en los usos de las cartas

Estándar

El formato estándar es frecuentemente utilizado en los torneos. Entre sus características está la constante rotación de cartas, con paquetes saliendo cada tres meses hasta completar un bloque. El surgimiento de nuevos bloques completos cancela ediciones anteriores, lo que obliga a los jugadores a renovar su stock constantemente. Para los jugadores competitivos, el estándar permite la interacción en torneos, mientras que para los jugadores casuales, particularmente aquellos que se centran en los juegos “kitchen table” o en sus tiendas, resulta un formato cara y, adicionalmente, se dificulta más el apego.

Booster Draft

Cada jugador abre sobres cerrados de cartas. Elige de las cartas disponibles las que funcionan para construir su mazo. Las cartas restantes se rotan entre los demás jugadores de la mesa hasta completar los mazos. Se juega por los stacks.

Mazo cerrado

Cada jugador abre los sobres que adquiere y se juega con los mazos que se arman a partir de las cartas recibidas al azar.

Commander

Se construyen los mazos a partir de un personaje –un líder que “guía” a las criaturas. Es uno de los formatos favoritos de los jugadores casuales. Además de la posibilidad de construcción de narrativas, que establecen una relación con otras formas de juego como el rol (característicamente un ejercicio creativo), se requiere únicamente un ejemplar de cada carta, a diferencia de formatos más competitivos en los que se usan hasta cuatro ejemplares de una misma carta, lo que lo convierte en un juego más accesible. Adicionalmente, el juego Commander retoma cartas dejadas de lado por otros formatos de juego, precisamente en cuanto, como juego, construye una narración en torno a un personaje principal, lo que reactiva los stocks abandonados de los jugadores habituales de otros formatos.

Modern

A diferencia del formato estándar, favorecido en torneos, el “Modern” permite la utilización de cartas de ediciones anteriores, incluso desde las primeras, lo que propicia un circuito de compra

Los distintos formatos se relacionan con los distintos tipos de jugador. Mientras que unos formatos favorecen el juego competitivo –más apropiado para los jugadores spike o johny- como es el caso del estándar o el boster draft, otros,

como el Commander tienen más relación con jugadores Vorthos, que favorecen el desarrollo de la historia.

Tipos de juego, dependiendo de la agresividad

Agro

Mid Range

Control

Tipos de jugadores, dependiendo de su grado de competitividad

Fish: Jugador ocasional

Shark: Optar por premios

Donkey: Bad regular

Dependiendo de su grado de agresividad

Timmy: jugador casual. Le gusta invocar criaturas grandes y hechizos espectaculares.

Johny: jugador al que le gusta ganar de maneras espectaculares, por ejemplo invocando combos que hacen que los demás jugadores no interactúen con él

Spike: jugador competitivo que sólo juega eventos sancionados y sólo le interesa ganar y escalar peldaños en el ranking

Vorthos: jugador que se preocupa más por el lote del juego que por las mecánicas del juego en sí. Ganar es secundario frente a la dimensión narrativa.

El tiempo en el juego

Mientras que el tiempo en las partidas kitchen table está únicamente determinado por la interacción social –lo que permite jugadas o utilización de criaturas “infinitas- los formatos competitivos limitan el tiempo para cada ronda a alrededor de una hora por partida. El número de rondas está determinado por la asistencia y el número de turnos por ronda se establece alrededor de los 60 minutos con jueces monitoreando los turnos por jugador. Los formatos de juego (Agro, Mid Range, Control) se establecen en estos casos tomando en cuenta la duración de la ronda, además de elementos del metajuego como las estrategias de los otros jugadores.

Durante la partida en sí, el juego se divide también en tres espacios: el juego inicial, el juego medio y el cierre, con duraciones variadas dependiendo del formato, de las estrategias, de los jugadores y los mazos. En términos generales, el desarrollo de las partidas es planteado desde un inicio por los jugadores, pero la participación del azar y la utilización de cartas especiales tienen el poder de transformar el juego.

Vorthos commander y el espacio virtual

Mientras que para los jugadores competitivos el tiempo está marcado por la duración de las partidas, por la dinámica de juego (por ejemplo en el enfrentamiento de estrategias) o la vida de las cartas –tanto en términos materiales como en su participación en el juego, el jugador casual centrado en el desarrollo de una narrativa organizada por un personaje (es decir, en los términos del juego, un jugador vorthos, en formato commander, jugando kitchen table) el tiempo se parece más a la descripción hecha por Mircea Eliade de la experiencia de lo sagrado. Con todos los matices requeridos, el tiempo del juego es el tiempo “fuera del tiempo” marcado por la dinámica de la narración.

Como en el tratamiento del mito, el jugador de *magic* apela a las criaturas y a sus poderes, actualiza batallas, reinicia juegos antes propuestos. Como en el rito, se apela al establecimiento de un tiempo fuera del tiempo. Se trata en primera instancia, entonces, del establecimiento de un cerco en torno a la historia, en un aislamiento del ritmo cotidiano. El juego kitchen table está marcado por las dinámicas sociales y por la habilidad e interés de los jugadores. Las posibilidades de juego son, en principio infinitas.

Se trata, además, de la apelación al tiempo mítico

Por último, podría hablarse de la dimensión de la experiencia. Fernando Schwarz dice, refiriéndose a lo sagrado en Eliade que se trata de “un comportamiento activo basado en una vivencia interior”.



Eduardo Navarro (Merfolk) en el torneo de MTG en Las Vegas

De vuelta a las consideraciones sobre utopía y ucronía

El “horizonte de futuro” característico de la modernidad, aparece como tema recurrente en las artes. La representación de este futuro imaginario está frecuentemente ligado a imágenes espaciales: el tiempo se concreta en sitio. Las ciudades ideales aparecen en las obras literarias y pictóricas: ejemplos de orden, de la primacía del pensamiento sobre la cotidianidad, de la atención a lo que se considera la “naturaleza humana”. Las transformaciones atravesadas por ambas ideas: el futuro como horizonte y condición de posibilidad, la naturaleza humana como condición permanente, ha visto también su reflejo (o su planteamiento) en las producciones artísticas.

El desarrollo de la ciencia ficción desde la preocupación de Jules Verne por los adelantos tecnológicos de un futuro dibujado sobre las bases de su tiempo a las violentas historias feministas de Angela Carter, desplaza la discusión de las

posibilidades encerradas en la mente humana, concebidas como progreso, exploración o aventura a la construcción de sociedades distópicas (asumiendo, por supuesto, como alternativa a estos universos, la nuestra como una sociedad mejor, un punto, cuando menos debatible) fundamentadas en la deconstrucción de los roles sociales presentes.

El panorama que se despliega ante nosotros (la metáfora visual se hace presente) a partir de las aproximaciones de las artes a la noción de futuro parece un mapa compuesto. Cada una de estas visiones tiene características territoriales, fronteras delimitadas, descripciones espaciales detalladas que incluyen usualmente elementos climáticos –las transformaciones actuales del clima han sido numerosamente descritas en las obras de ciencia ficción-. El tiempo futuro es inseparable del espacio futuro.

Como se ha dicho, utopía y distopía corresponden a consideraciones acerca de las características humanas; esto se extiende a sus representaciones visuales. Las ciudades ideales, los espacios ergonómicos, el panóptico, las islas que sirven como prisiones o asilos, tanto como las que albergan sociedades justas basadas en principios filosóficos responden a las necesidades y características de la versión de humanidad predesignada. Somos “esencialmente” malos o buenos, ambiciosos o ansiosos por compañía humana, hambrientos de poder o buscando re establecer nuestro lugar en el mundo; estas características configuran los aspectos sociales y reconfiguran el paisaje. ¿Qué ocurre, sin embargo, si esta “esencia humana” se pone en cuestión? ¿Cómo se transforman nuestras visiones del futuro y de las sociedades construidas?

A los conceptos de ‘utopía’ y ‘distopía’ se añade la noción de ‘heterotopía’, el otro espacio simultáneo. Éste puede ser concebido a partir de una manera alternativa simultánea de habitar el mismo territorio o como la construcción de sitios diseñados para mantener a los otros, a los excluidos, separados de la sociedad ‘normal’, de la que cuenta para las definiciones. En el universo de las producciones culturales relacionadas con el fandom es también la posibilidad de recorrer simultáneamente territorios distintos superpuestos en el mismo. Capas de

realidad, mapas elaborados uno encima del otro que permiten observar aspectos distintos de un mismo sitio a través de los filtros de la fantasía y la imaginación.

En este apartado se explorará como las representaciones espaciales se vinculan con las concepciones de lo humano, con posturas políticas y con propuestas de relación con el tiempo. Del futuro como posibilidad de organización de la experiencia a un presente múltiple, simultáneo; la utilización de imágenes

La utopía, como señala Hernández Navarro (2008), se da siempre en la dimensión temporal. No existe el espacio perfecto son considerar el tiempo perfecto y mientras que este tiempo suele ubicarse en el futuro, la introducción de la idea de los universos paralelos a través de la ciencia ficción (Calabrese, 1994) ha introducido gradualmente la noción de un tiempo alternativo.

El término 'heterocronía', utilizado para describir esos tiempos "otros" que se relacionan con las distintas maneras de habitar el mundo, se extiende en los estudios sobre las artes. Sus primeras utilizaciones en los estudios literarios y de artes visuales pueden ser extendidas a la comprensión de fenómenos relacionados con una experiencia de inmersión, como los ocurridos en el fandom.

La noción que se desarrolla es, sobre todo, la de "alternativa", lo que permite pensar también el ejercicio de fantasía llevado a cabo por las fans. Frente a la idea de un tiempo ideal, de un tiempo perfecto, la alternativa propone la posibilidad de reestructurar el pasado, de recorrer los caminos no recorridos.

La reinterpretación de la cita: Edith Beale

Two roads dived each into the yellow wood and pondering one, I took
the other, and that made all the difference

Edith Beale citando (mal) a Robert Frost. *Grey Gardens* (34:37), 1975.

En 1976, el documental *Grey Gardens* de Albert y David Maysles, fue exhibido por primera vez en Cannes, aunque sin formar parte del concurso. Filmado el año anterior, muestra la vida de Edith Bouvier Beale -Big Edith- y Little Edith, su hija del mismo nombre quienes habitan una casa que se desmorona en East Hampton. La relación entre madre e hija, el deterioro de la que alguna vez fue una casa rica y su vínculo con la familia Kennedy (son tía y prima de Jacqueline Kennedy) atrajeron la atención sobre el documental y su constante referenciación lo mantiene vigente en la cultura popular. Big Edith y Little Edith son figuras reconocibles, de los primeros ejemplos de la figura de los “acumuladores” que cobraría gran importancia años después como trastorno mental mediatizable, de las relaciones de sujeción entre madres e hijas, de la decadencia (aun si momentánea y localizada) de la llamada “realeza norteamericana” -pocas familias han alcanzado un estatus tal como los Kennedy- y, hacia la media hora del documental, de la posibilidad.

Hacia el minuto 37, la exploración de la vida de Big Edith ha cedido paso a la de su hija. Una serie de fotografías la muestran como una hermosa joven una universitaria que, siguiendo lo que pensó podían ser los deseos de su padre (afirma) estudió literatura inglesa, filosofías orientales. Participó brevemente en el modelaje y rechazó a pretendientes millonarios -de los que, simplemente, no se enamoró- y al hombre del que lo hizo porque no le gustaba a su familia. El discurso de Little Edith está construido en su obediencia a su madre, en la imposibilidad de escapar a la influencia de ésta. Sin embargo, cuando mirando

hacia el horizonte recita “The Road Not Taken” de Robert Frost, el poema elegido habla de las decisiones tomadas, de los caminos elegidos. Titubeante, recuerda: “Dos caminos se sumergían en el bosque amarillo y meditando sobre cada uno... no, sobre ambos, no, sobre uno... meditando sobre uno, tomé el otro, y eso hizo toda la diferencia”.

“Tomé el menos transitado” dice Frost. Beale va más allá “Tomé el otro” dice, citando mal al poeta y después añade “tres líneas. Es todo lo que se necesita”. Los directores del documental han editado la porción en que la mujer recita el poema de tal manera que sigue una discusión con su madre acerca de las posibilidades perdidas. Little Edith nunca se casó, rechazó pretendiente tras pretendiente; no asistió a los actos de campaña de Jack Kennedy, al esposo de su prima, a pesar de que, como dice, hubiera sido realmente divertido “madre no estaba bien”, aduce, a lo que su madre reclama: “no fuiste porque no quisiste. Siempre parece mejor lo que no hemos hecho”.

El poema de Frost, entonces, funciona como una especie de leitmotiv para la vida de Little Edith. Mientras que la vida de su madre está marcada por los caminos elegidos, las oportunidades tomadas -y abandonadas después debido al hartazgo-, la suya es una vida definida no sólo por las decisiones que ha tomado, también por las que ha elegido no tomar. Unos minutos antes, se ha tenido el cuidado de mostrarnos que, en su juventud, Edith fue estudiante de literatura inglesa y poetisa. Conoce la obra de Frost y es, por tanto, más significativo que la cite equivocadamente. Al hacerlo, sin embargo, al retirar del poema el “camino menos transitado” que delata la época de la escritura del poema original, lo actualiza y, en cierta forma, lo devuelve a su intención original. El poema, en labios de Edith Beale, recupera su fuerza y habla, nuevamente, de la pregunta por eso que no fue.

La resignificación del texto a partir de su lectura es descrita por Henry Jenkins como la forma en que el texto se vuelve real. Oponiéndose a Adorno y retomando a De Certeau, Jenkins sostiene que es en la reformulación del original, recortado, adaptado y modificado para entrar en la vida del lector -para servir ahí ciertos propósitos, cumplir ciertas funciones- donde éste cobra vida. Más allá de la intención del autor, es la apropiación del lector la que da a la obra su destino. Para Jenkins, se trata del primer paso a la escritura de textos propios, práctica común entre los fans. Sin embargo, este salto a la productividad no es necesario para comprender la lectura como un proceso creativo.

La versión de Beale del poema de Frost no ha sido escrita. Probablemente, no ha sido pensada tampoco como una nueva versión, pero en el proceso de recordar el fragmento que recita, lo reconfigura y le da nuevo sentido mostrando claramente el proceso de memoria como proceso de creación. Sin duda la habilidad de los cineastas, sus propios intereses, su lectura del momento, intervienen creando la ficción de que este poema es para Little Edith una pieza que la articula con su realidad. Probablemente, se trata de un recuerdo inspirado por el momento inmediato anterior, perdido para nosotros como espectadores; sin embargo, en tanto Edith Beale es personaje en una obra de ficción -el documental no escapa, debido al proceso de producción y de edición, de esta catalogación-, ésta es la línea ("meditando sobre uno, tomé el otro, y eso hizo toda la diferencia") que le da sentido. *Grey Gardens* se transforma de la historia de dos mujeres luchando juntas contra circunstancias crecientemente adversas (el dinero desaparece, la casa se les viene encima, hacia el final no hay agua corriente), del lado desconocido de las familias en el poder, de una mirada a la enfermedad mental en una historia sobre la alternativa, más aún, sobre la posibilidad. Se trata, por supuesto, de mi lectura.

El chambelán de Omar Urcid

Tal como ocurre con la cita de Frost en labios de Beale, la interpretación errónea de una cita por parte de Omar Urcid lleva a la creación de “La madre, el padre, el chambelán” su cortometraje del 2016.

Mi corto –dice Urcid en entrevista con Imagen Poblana (2016)- es sobre tomar algo de su contexto REAL, y resignificarlo, manipulando el tiempo, el color, el sonido, y va un poco sobre la práctica de la reappropriación; en realidad los videos que utilicé son fragmentos de videos de eventos sociales, bodas, XV años, bautizos, que yo grabé ya que a veces yo trabajo en ese tipo de eventos y siempre observo lo que está pasando de manera real sin ningún tipo de puesta en escena, pero es justo ahí donde observo cosas mágicas o momentos bizarros que nunca hubiera imaginado crear.

La relación con esta realidad que se considera inadulterada se muestra en la obra de Urcid por medio de la fragmentación, la repetición y el aislamiento, un problema ya explorado por Andy Warhol. Su interpretación, además de la cita que da origen a la obra se centra en la fragmentación y la recolocación como constructora del sentido. Su interpretación en sentido inverso resulta particularmente relevante, entonces.

IV. DIMENSIÓN ERÓTICA

¿En qué punto se separan la reflexión sobre lo universal, lo complejo, lo emergente y la reflexión personal? ¿En qué punto es posible distinguir entre ambas preguntas en el trabajo académico, en la exploración humanística en la visión sobre el trabajo de otros?

La discusión acerca de lo particular y lo universal se hace presente en las problemáticas planteadas por las distintas disciplinas sociales y humanísticas. Las fronteras entre lo individual y lo colectivo, lo concreto y lo abstracto motivan una reflexión que también puede ser llevada al oficio de aquellos que practican estas disciplinas.

Las definiciones sobre filosofía, por ejemplo, que aparecen en los libros de texto y manuales para educación media y media superior comienzan por definir a esta disciplina como una forma de pensamiento autoreflexivo, con lo cual quiere decirse que se trata de una especie de metareflexión; sin embargo, si ahondamos en la noción de "autorreflexión" podemos preguntarnos por la llevada a cabo por aquel que piensa: es decir, la filosofía no como hecha por sí misma, como entidad abstracta, sino como un oficio llevado a cabo por alguien, aquel que piensa. Si éste es el caso, la noción de "autorreflexión" comienza por esta persona, la que está pensando. Esto, el grado de involucramiento

Todo lo que sé sobre el amor lo aprendí en *La historia semanal*

Las lectoras de novela romántica

Escindidas, en teoría y en práctica, entre los mundos de la sensualidad y la intelectualidad, una dicotomía que ya puede ser observada en las reflexiones de Platón acerca de la dualidad de los impulsos humanos, las mujeres eligen su territorio y su posicionamiento entre las fuerzas consideradas (por ejemplo por Camille Paglia quien a su vez lo toma de Nietzsche) masculinas y femeninas.

Mientras que para Paglia mujeres como Madonna y Elizabeth Taylor representan el poder de la feminidad, de lo esencialmente “de las mujeres”, el que para ella es el reinado sobre lo sexual y lo sentimental, se excluyen, simultáneamente, de la reflexión sobre su propia condición (“Madonna don’t preach” exhorta paglia al inicio de “Animality and Artifice”), así como sobre las condiciones de inequidad y el papel secundario de las mujeres en la cultura. Lo masculino –particularmente, para la autora, el esfuerzo de separación de la madre- es considerado la fuerza promotora de la cultura (“Homosexuality in The Fin du Siecle”).

En “Elizabeth Taylor, Queen of Hollywood” la autora opone la figura claramente femenina de Elizabeth Taylor a la actuación moderada e intelectual de Meryl Streep, a la que considera desprovista de esta fuerza vital y clara feminidad. Ambas aparecen como opuestas, no como matices o variaciones de la misma condición.

El terreno conquistado por la ambigüedad y la androginia, el avance de la teoría queer en términos de la posibilidad de traslado de un territorio a otro, observables en las figuras de los años 30s y 40s como Marlene Dietrich y Greta Garbo e incluso de Katherine Hepburn en su figura simultáneamente masculina y

femenina, se muestra, para Paglia, como una negación de una fuerza que resulta (al menos para la autora) como evidentemente femenina. El poder de las mujeres está en la aceptación de la feminidad, en la relación con lo femenino y en la comprensión de éste como lo sensual y lo emotivo. La negación de esta feminidad, incluso su----- con propósitos conciliatorios nos alinea a la tradición de mujeres quejándose –dice Paglia- llorosamente de una historia de dominación que realmente no ha tenido lugar.

El llamado de Paglia a una mirada más atenta a las dinámicas existentes en el terreno de la sexualidad, que están más allá de una dominación unilateral de hombres sobre mujeres resalta al menos dos aspectos: la mujer como deseante y la separación entre los sexos.

La figura de la prostituta a la que Paglia reverencia (“Elizabeth Taylor, Hollywood Queen”) se presenta nuevamente como problemática. La prostituta como víctima, como sacerdotisa, como figura de purificación y, también, como modelo a seguir, como aspiración.

La representación de las mujeres que viven y expresan su sexualidad libremente, no es una sexualidad plana o puritana, sino la sexualidad de figuras como Taylor o Madonna, la que se insinúa con Novak en *Picnic*, se transforma.

En publicaciones como la *Revista Semanal*, queda establecida en distintas figuras: la mujer seductora que sin preocupación por su familia, por la sociedad, por los niños destruye hogares, incluyendo el propio, buscando satisfacer un deseo que es tanto deseo de poder como deseo sexual. Se impone sobre su marido, lo controla y lo comanda. Su actitud, sin embargo, se señala como opuesta a la de las demás mujeres.

“Censorship in the name of liberal benevolence” (p. 30)

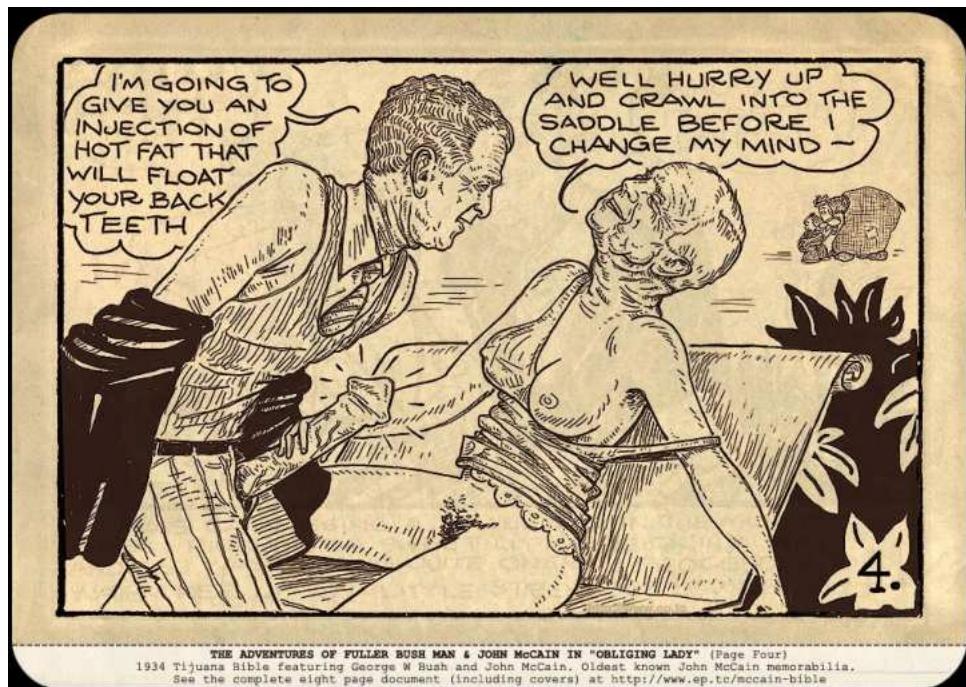
La mujer que ejercita su sexualidad (tomando el término de la cartilla de derechos sexuales lanzada por la Secretaría de salud es también una mujer que se decide a sí misma... en el marco del amor, de una relación estable con un hombre en particular. Resulta interesante que mientras en la *Revista Semanal*, dirigida al público femenino, la sexualidad “desbordada” conduce a la tragedia, el escarnio o, en algunos casos, el arrepentimiento, en las revistas “eróticas” (así llamadas incluso en el título), dirigidas a hombres, las mujeres disfruten del sexo con más sencillez y naturalidad.

Ejercitar la naturalidad y disfrutar del sexo, la práctica, el desarrollo, el goce, tienen distintas connotaciones, algunas percibidas más o menos como vergonzosas.

Las sanciones morales impuestas a las mujeres que gozan –la misma moralidad que se observa en las críticas más conservadoras y puritanas al reggaetón, por ejemplo- son uno de los mecanismos de control de la sexualidad femenina. A la visión que en ese sentido tiene de sí misma, el castigo por el goce, se une, de manera más sutil, el del ridículo.

Revistas como *Erotika*, *Insaciable*, Las distintas *Sensacional* o *Chambeadoras* (entre muchas otras) presentan, a diferencia de la *Revista semanal*, a mujeres que disfrutan del sexo sin ataduras morales. El que estén representadas como caricaturizaciones de las expresiones pornográficas –los ojos en blanco, la lengua de fuera (si bien sin la expresión de dolor característica tanto de la pornografía como de la representación del placer como similar al éxtasis que se observa en las artes)- combina lo cómico con lo sexual y propone la animalidad. Esta asociación tiene una larga historia en el cómic, en la que tiene también una función política, por ejemplo en la tradición de las “Tijuana Bibles”,

que, además del cuestionamiento sobre la figura del autor, discuten, por medio de la parodia, la autoridad y la seriedad de las figuras políticas señalando a los participantes como, sobre todo, animales obedeciendo a sus impulsos.



Una aproximación más reciente a las críticas de las TJ Bibles

Una primera mirada podría señalar a las mujeres representadas como objetos sexuales, cosificadas para el disfrute masculino; sin embargo, los hombres representados reciben el mismo tratamiento cómico. Es verdad que ellas se encuentran dispuestas para el disfrute de sus compañeros masculinos, sin embargo, es un disfrute y una disposición que se comparten. Si bien ellas parecen creadas para el goce de ellos, lo mismo ocurre en el otro sentido.

El reclamo por la cosificación de las mujeres –dice Paglia- niega la doble naturaleza animal y artificial del erotismo. Oculta lo que, para la autora, es un impulso comparable con el del arte (“Elizabeth Taylor”). Ser objeto sexual no es,

para Paglia, lo peor que le puede pasar a una mujer: por el contrario, es parte de la naturaleza del sexo (y de lo propiamente humano, siguiendo la perspectiva de Oscar Wilde en la que lo humano es, sobre todo, artificialidad), como un fenómeno en el que hay más violencia y oscuridad y complejidad de la que se asume en las versiones “liberales” del feminismo.

La relación de las corrientes feministas con las culturas de abstinencia y la existencia de un sexo desprovisto de violencia son denunciadas por Paglia en “*Madonna, Animality and Artificiality*” así como en numerosas entrevistas, como promoviendo la represión con el discurso de la apertura. La relación entre lo femenino y lo sexual se ve continuamente legislada por el discurso de la política feminista. La regulación de la conducta requiere que, para la feminista, el sexo sea siempre un acto político.

Las mujeres de las historietas eróticas representan, sobre todo, la animalidad. No hay sofisticación en su deseo ni en su postura frente al sexo. Goce, deseo y ridículo se entrelazan en distintas combinaciones.

La instrucción en las leyes de la cultura –dice Paglia- es una ganancia y no una pérdida de identidad. “*Rules governing sex and gender are always relative but are not necessarily authoritarian*” (*Sex and American culture*, p. 32 “*The joy of Presbyterian sex*”).

Al hablar del reporte presbiteriano “*Keeping Body and Soul Together*”, Paglia señala la represión en la supuesta “apertura sexual”, aquella que niega la diferencia y la perversión, la violencia y el dominio. Una sexualidad “limpia y sana” que elimina de la discusión lo que se considera inapropiado. Los “buenos marginados” se separan de los “malos marginados” y el individuo es sometido por el grupo.

La representación de las mujeres en los productos de cultura masificados, particularmente en las obras de la cultura popular como las historietas eróticas mexicanas cuya producción y distribución están orientadas principalmente para el

público masculino [cifras de consumo] permite discutir las características de la llamada cosificación. La autoría masculina es una primera pista para la suposición del tratamiento de las mujeres como objeto. La expresión del goce que es en estas publicaciones identificada con la animalidad es otro motivo de discusión. La apreciación de las mujeres como personas complejas es reclamada, sin embargo, la falta de restricción moral en el disfrute expresado por ambos sexos parece una postura más liberadora que la estrictamente feminista.

La lectora de historieta se enfrenta con distintas versiones de sí misma. La *Revista semanal*, primer ejemplo, presenta por un lado a las heroínas, mujeres generalmente más “empoderadas” (y las comillas aquí se refieren a las versiones de empoderamiento que consisten en un abrazar la tradición de los roles femeninos), mujeres para las cuales escapar de un matrimonio infeliz es posible gracias al esfuerzo, el trabajo duro y en muchas ocasiones un nuevo amor; mujeres para las cuales la sexualidad está ligada a una relación sentimental y al involucramiento afectivo; por otro, las “villanas” de estas publicaciones utilizan el sexo como un instrumento de poder sobre los hombres y sobre otras mujeres – femmes fatales, vampiresas- dejando de lado y destruyendo las cosas que se consideran más importantes (responden mal a sus madres, a sus maridos, a sus familias). Las publicaciones eróticas, la enfrentan con las mujeres animales que responden a su deseo y al deseo de otros.

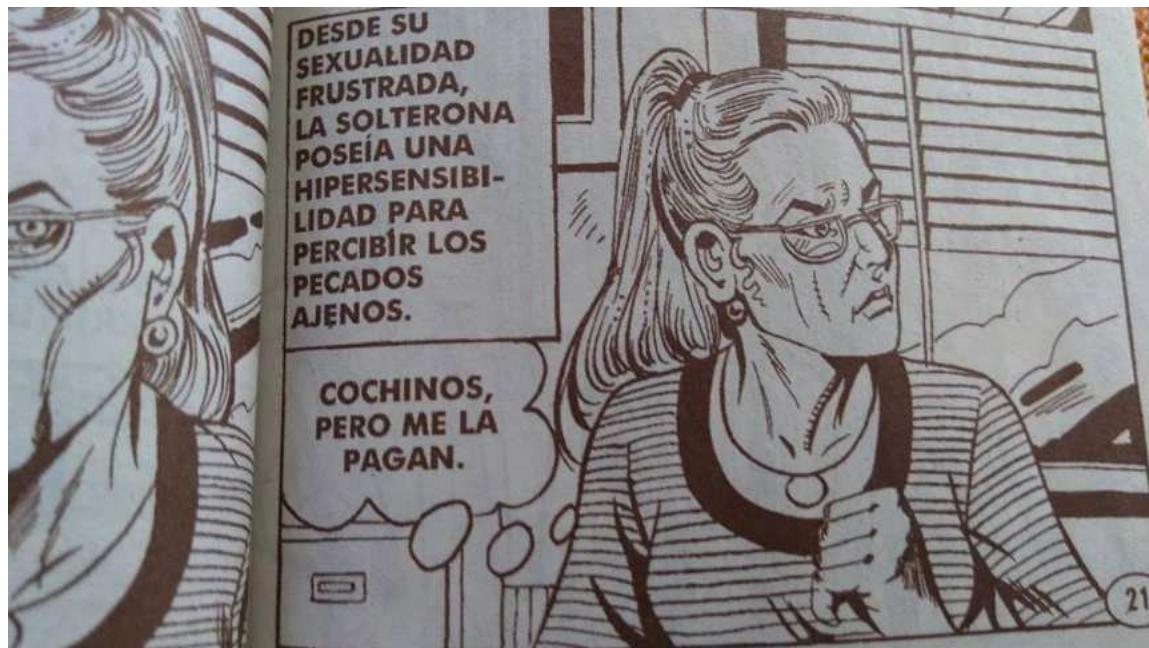


Las chicas malas beben

Podemos centrarnos en la representación de las mujeres deseadas, en el hecho de que los estereotipos de belleza que aparecen en estas publicaciones (cinturas minúsculas, grandes senos, enormes caderas, piernas firmes...) colocan a las mujeres promedio en la incómoda posición de la imposibilidad. Respecto a estos "estándares inalcanzables de belleza femenina" se ha dicho, entre otras cosas, que llevan a la depresión, al sentimiento de adecuación, a los desórdenes alimenticios. Hay otro aspecto, recientemente retomado por los movimientos antigordofóbicos: junto a los cuerpos deseables se colocan los cuerpos deseantes.

Buenas o malas, las mujeres que desean en las historietas mexicanas son voluptuosas y la ropa (dibujada por ilustradores hombres) lo revela. En las revistas sentimentales, las heroínas utilizan ropa ajustada pero no enteramente descubierta (faldas a mitad de los muslos, escote), las malas, versiones "ejecutivas de los mismos atuendos. En las versiones más abiertamente pornográficas, malas y buenas comparten atuendos que apenas cubren su cuerpo siempre a un tiempo delgado y con curvas señaladas, la ropa interior siempre a la

vista, los pezones erectos marcados a través de la ropa. Las gordas, las muy delgadas, las viejas son colocadas en papeles secundarios: madres, secretarias envidiosas de la felicidad ajena, "solteronas", nanas. Su deseo, cuando se presenta, es ridículo. Más allá de ser cuerpos que no pueden ser deseados, se trata de cuerpos a los que no se les permite desear.



Las viejas en la Revista Semanal

La negación de la sexualidad toma, a partir de la vergüenza y el ridículo, otra dimensión. La vampiresa, la femme fatale, deben verse como Taylor o Madonna o no verse en absoluto a menos que se pretenda ser objeto de risa. Igual que la figura voluptuosa, que la curva resaltada por el vestido ajustado, la plenitud de lo sexual y lo emocional a la que se refiere Paglia es, como todo lo esencial, inalcanzable.



Nada más absurdo que una gorda que desea

La negación de lo erótico como forma de relación con el mundo responde a la pretensión de intelectualidad pero también, y no en menor medida, a la vergüenza, al ocultamiento del propio impulso. Es una negación tanto al interior como al exterior, sin embargo, la negación no implica inexistencia.

Distancia y legitimación

En el esfuerzo, común a estudiosos especializados y fans, por dignificar la experiencia del espectador, se resaltan en ella los aspectos que la asemejan a la del crítico experto, a la del filósofo y a la del artista.

En un primer momento, se busca resaltar los elementos que se alejan de lo emocional y tienen más que ver con un disfrute intelectual: el espectador tiene acceso a las reglas del arte, a las formas de su producción, al conocimiento de la

tradición. Por medio de las rupturas y la evidencia del aparato, el espectador tiene acceso a una forma de conocimiento que ya no está reservada a unos cuantos.

Por otro lado, al reconocer los elementos afectivos en el involucramiento con la obra -por ejemplo, a través de la afición- se busca en ellos el vínculo con las formas de conocimiento especializadas, con la constitución del público como experto. Un ejemplo característico es la discusión sobre la apropiación erótica de productos culturales y sus motivaciones. Estudiosos y fans nos apresuramos a señalar como en la exploración de las relaciones sexuales y amorosas de los personajes, lo que se busca no es, finalmente, la satisfacción erótica, sino la investigación de mecanismos de intimidad, la búsqueda de un equilibrio de las relaciones entre géneros, cuestiones intelectuales y políticas. La figura del fan cuyo único contacto erótico es el existente con personajes de ficción ha sido señalada como producto de una valoración equivocada de los medios y un ejemplo del tipo de discriminación a la que se enfrentan los aficionados.

El intento por dilucidar los “verdaderos motivos” de las apropiaciones eróticas enfatiza la importancia de la exploración intelectual por parte de los espectadores y de los fans discutiendo con los prejuicios que asumen a éstos como críticos y negando, simultáneamente, la dimensión afectiva como central para la experiencia estética desde el fandom. Esta discusión está presente en algunos estudios que pretenden explorar la relación de los fans con las obras desde una perspectiva feminista. Las fans entrevistadas se debaten entre el reclamo del reconocimiento de su ‘expertise’, que viene acompañado de la negación del afecto como fundamento de la relación con la obra y el involucramiento erótico (entendido este término en sentido amplio) con la obra como primer propósito de las prácticas de fans.

Al adolescente como fan paradigmático, se unen el ama de casa y el hombre de mediana edad, desempleado. Las vidas de ambos, tal como son representadas, presentan algunas de las características que se consideran indissociables de la figura del fan: se trata de personas con una vida social muy reducida, escasa satisfacción sexual y baja productividad. La defensa que algunas

de las fans interrogadas por Jenkins presentan atestigua la importancia que esta imagen ha tenido en el trato con la comunidad de fans “soy -aseguran- productiva. Llevo una vida social activa, participo en mi comunidad”.

El reclamo político de involucramiento y participación es reforzado por la exigencia extendida a la búsqueda de la satisfacción, entendida ésta, además, como un fenómeno social que debe darse necesariamente en compañía. Los y las fans se hacen eco de ese reclamo al hablar de sí mismos. Puede resultar mucho más interesante, sin embargo, explorar las características negadas en la defensa de las prácticas del fandom y que son, indudablemente, parte de ellas: el fandom es, entre otras cosas, el terreno de la fantasía incluyendo -además, en un lugar privilegiado- la fantasía erótica.

La aproximación personal a la obra está en la base de la condición de experto de las fans, así como de su relación problemática con la crítica especializada. Sin embargo, también dentro de las tendencias críticas la afectividad y la inmersión han servido de fundamento a propuestas de interpretación y experimentación de las artes, sobre todo las relacionadas con la crítica romántica y la crítica de vanguardia y con los movimientos literarios que buscan explorar la estética queer, el camp y relacionar el estudio de las artes y la literatura con la teoría feminista. La apelación a la sensibilidad y a la experimentación corporal de la obra tiene implicaciones políticas a las que hay que añadir la discusión sobre las formas de conocimiento y las posibilidades de experiencia estética.

La respuesta dada por las artes en forma de la apropiación, la parodia y el pastiche, característicos del camp y del arte feminista de las últimas décadas, plantean la discusión sobre los grados de autoridad y propiedad sobre la obra y recurren al sentido del humor como estrategia política. Entre las técnicas por las que se lleva a cabo dicha apropiación -y su manifestación en el fandom tanto en el fanfic como en el vidding o el fanart- destacan aquellas compartidas por movimientos del arte posmoderno como el arte feminista -la parodia, la ironía, el

pastiche- las que señalan el elemento político de la reinterpretación de la obra, así como su carácter lúdico.

Si bien las aproximaciones a las obras originales se dan en forma de distintos géneros literarios, la apropiación erótica resulta particularmente útil para discutir la afectividad y la fantasía como motores de la relación y la búsqueda de involucramiento.



Mc Fassy, una de las parejas más populares en el fandom

El espectador experto construye esta expertese en un doble juego. Por un lado, por su compromiso e involucramiento afectivo y personal con la obra, su análisis, exégesis y difusión: el fan busca compenetrarse con la obra abordándola desde distintos ángulos (como lector, como autor, como crítico, compartiéndola). Por otro lado, la condición de experto se sostiene en tanto dicho involucramiento no lleve a la identificación, a la confusión entre el mundo real y el imaginario, a la locura.

El fan proclama, en primer lugar, su lealtad a través de una serie de credenciales que dan cuenta de su dedicación y de un conocimiento meticuloso, a veces enciclopédico: el conocimiento de la obra, de la vida del autor, la participación en clubs y en grupos de voluntarios vinculados a partir de una obra, autor o género y la posesión de memorabilia son maneras de acortar la distancia. La denominación de “fan de verdad” es reservada a aquellos que demuestran mayor dedicación a esta aproximación, como señala Jenkins. El título de “mayor

colecciónista”, el número de veces que se ha visto una película, conocer los diálogos, encontrar el detalle más oscuro de la vida del autor, la referencia más críptica en la obra son formas reconocidas de expertos que prometen un estatus privilegiado dentro de la comunidad. El reconocimiento fuera de ésta, sin embargo, ha requerido por parte de los fans la adopción y el desarrollo de formas de aproximación valoradas en los estudios académicos, así como el encubrimiento de algunas de las prácticas y, sobre todo, de las motivaciones.

El sketch de Saturday Night Live en el que William Shatner se presenta en una convención de trekkers y responde con desdén a las preguntas minuciosas sobre *Star Trek*, suele ser citado como claro ejemplo de la manera en que la industria del entretenimiento ve a los fans -con los que, por otro lado, cultiva una relación comercial- y de los estereotipos con los que suele identificárselos. La imagen de los fans como asexuados, infantilizados o reducidos se convierte en el discurso al cuál se frente al cual la comunidad de fans busca continuamente posicionarse. Las declaraciones recolectadas por Jenkins insisten en el aspecto productivo y la inserción eficaz en la vida social, relatan vidas familiares y participación en actividades comunitarias, relaciones románticas satisfactorias y posiciones laborales confiables. Al ser consultadas acerca de sus motivaciones e intereses en la escritura de fanfiction, las mujeres entrevistadas en *Textual Poachers*, enfatizaron estos aspectos dejando inicialmente claro que no se trataba de las “fantasías masturbatorias de amas de casa solitarias” con las que eran asociadas.

El fanfic

La práctica de la escritura de fanfics -abreviatura de fanfiction “ficción de fans”- puede ser rastreada como fenómeno relacionado con los medios masivos de reproducción, hasta las adaptaciones de fans de las novelas por entregas, siendo sobre todo emblemático el fandom de Sherlock Holmes. La reelaboración de textos, ampliación de detalles, continuación de líneas apenas sugeridas en las

obras originales, la relación con éstas concebidas como punto de partida y con los autores como propietarios -en disputa o no- de la obra, la imagen o la historia, relacionan al fandom con las prácticas de apropiación, parodia y pastiche que surgen las artes de distintos medios y soportes, particularmente en las aproximaciones del arte posmoderna en general y el feminista en particular. Estas prácticas funcionan como crítica al derecho de autor, la propiedad intelectual y la valoración de la obra a partir de su inserción en la tradición.

La relación en tensión con el autor se manifiesta en el fanfic en una preocupación por el canon y las interpretaciones canónicas de la obra. “Quiero escribir un buen pastiche de Sherlock Holmes -dice un fan en “Sherlock Street Irregulars” un grupo de fans en Facebook- la pregunta es ¿debe tener los elementos de una buena historia o los elementos de una historia de Holmes “propia mente dicha”?”. Es decir, ¿qué tan apegada al canon debe ser una historia basada en Sherlock Holmes para ser considerada una “buena historia”. El juego en la escritura de ficción de fans está en ese siempre acercarse/alejarse a la obra original que se expresa ya sea en la discusión sobre los derechos de autor que llevan a los escritores a iniciar sus entradas en los blogs y archivos de fanfiction con declaraciones como “no poseo ninguno de los personajes, esto es sólo un homenaje” que, aunque no tienen relevancia legal son una muestra de respeto hacia los autores o una forma de protección contra ellos.

El lector activo

La escritura de la ficción de fans como una interpretación libre de la obra muestra el papel creciente y cambiante del lector concebido como participante activo en la producción artística, entendida ésta, sobre todo, como una relación. El lector como un personaje activo es señalado por Jenkins como la figura central en la relación con las artes en el fandom. Esta consideración es extendida al público de cine, al observador frente a la obra plástica, al televidente; la recepción es concebida como un trabajo de elaboración y recontextualización. El lector como sitio donde

se encuentran las citas y donde éstas cobran significado, citando a Roland Barthes, es considerado como partícipe activo y en esa actividad y dinamismo radica buena parte de su revaloración.

El dinamismo como valor preferido sobre la actitud considerada “pasiva” de la recepción, junto con la asignación de tareas específicas a lleva a una concepción del espectador muy distinta al observador ideal al que la pintura -por ejemplo- impresiona y atraviesa, un espectador de la sensibilidad correspondiente a un arte dirigido a “impresionar al espíritu” o afectar los sentidos.

El espectador experto y la distancia

A la recepción pasiva de la obra y a su recepción igualmente pasiva, contemplativa y distante se oponen el espectador crítico/experto de Benjamin y el lector como intérprete propuesto por Barthes.

La familiaridad con la obra y la aproximación relajada a la misma favorecen la expertise y colocan al espectador en una posición privilegiada respecto del crítico especializado “éste se encuentra tan lejos de la experiencia del cine que incluso el espectador casual lo aventaja”. Esta ventaja surge del extrañamiento que revela la presencia del aparato y que surge en las artes distintas al cine a partir del énfasis en la ruptura, en el gesto y en la interrupción. El gesto como fragmento irrepetible, menos ambiguo que la palabra (y por ello menos falsificable) contienen en sí el potencial político del teatro épico y la posibilidad de una aproximación intelectual que entra en conflicto con la propuesta de inmersión y participación a través de los sentidos. La discusión entre la seducción y la persuasión, la pasión y la razón lo percibido sensualmente y lo que se percibe intelectualmente se actualiza en Brecht a partir del mismo punto que toman Adorno y Horkheimer, el desarrollo de la industria cinematográfica y su influencia en las artes.

La representación

Si bien el punto de partida, la ruptura con la noción de representación, es el mismo en ambos casos, tanto el camino como el destino son diferentes. Para Brecht y para Benjamin, la puesta en escena de la cosa en sí -la aparición del objeto en el collage de vanguardia, el actor que se señala como tal- permite al espectador relacionarse con la obra a partir del conocimiento compartido. El desvanecimiento de la ilusión es el mecanismo por medio del cual los distintos participantes de la experiencia estética se encuentran más cerca de la igualdad de circunstancias. El aspecto verdaderamente revolucionario del teatro épico está en la forma de la puesta en escena más que en el texto. El lenguaje escénico resulta aún más relevante que el lenguaje natural que tradicionalmente se asocia con el “contenido” y la distinción “forma/contenido” se muestra claramente como artificial, como puede observarse a partir de la elección del texto. “tomamos historias por todos conocidas, frecuentemente citadas -dice Brecht- con ello conseguimos fijar la atención en la puesta en escena”.

Las características de la puesta en escena brechtiana que llevan a Benjamin a señalar al teatro épico como una forma artística verdaderamente revolucionaria promueven la ruptura de la ilusión y son modeladas a partir de las formas de entretenimiento “popular”: el cine, el circo, el *music hall*. La acción es interrumpida con canciones y apelaciones directas del actor al público (“rupturas brechtianas”), la cuarta pared es ignorada. Estas acciones pretenden “congelar el gesto” en la memoria del espectador. La salida de la ilusión rompe con el principio de representación aristotélico. El teatro épico busca alejarse de la catarsis para aproximarse a la anagnórisis, aun si al hacerlo recurre a la búsqueda del “efecto”. Los mecanismos utilizados son la ruptura, la experimentación relajada -favorecida, por ejemplo, por la fragmentación de la acción en sketches reconocibles- y la sustitución de la representación de la cosa por la cosa en sí. “En el escenario no

debe colocarse lo que es real -dice Aristóteles- no la verdad sino algo que se le asemeje". Mimesis y verosimilitud son puestos en cuestión como principios de la experiencia y la creación artística.

Cine y representación

En el cine, el extrañamiento, la ruptura y el énfasis en el gesto surgen a partir de la utilización de la cámara y de la yuxtaposición de las imágenes construida, sobre todo, en el cuarto de edición (esto es, después de ser filmada la obra, su sentido está aún por construirse). Para Benjamin y Brecht, el camarógrafo y el editor ocupan el rol del autor en el cine. Los "trabajadores" del cine tienen para ambos mayor autoridad sobre la obra que el director concebido como "pensador creativo" que delega en manos de otros la hechura de la obra y que es la figura resaltada por muchos críticos en la concepción del "cine de autor". Si bien, dice Dovjenko, todo cine es cine de autor, el autor no es siempre el director.

El aspecto técnico de la producción artística, su elaboración, son claves para la posible apropiación de la misma por parte del público. Así mismo, el carácter eminentemente técnico del autor (definido en términos cinematográficos) convierte la frontera entre éste y el espectador en permeable. En tanto la cámara está siempre presente y siempre evidente para el espectador -por lo menos en sus inicios de su experimentación- funciona como mecanismo de ruptura, recordando continuamente al espectador que se encuentra frente a un evento artificial, en una experiencia fuera de lo cotidiano; rompe con la inmersión buscada en el teatro atmosférico romántico con el que Brecht discute. Este efecto se replica en el teatro épico a partir de mecanismos que ponen en evidencia el aparato y resaltan el aspecto técnico de la experiencia estética. Sin embargo, esta distancia es puesta en duda por la habituación del público a los medios que favorece una experiencia ligada a la familiaridad y la inmersión.

Distanciamiento y cine de “experiencia completa”

El distanciamiento producido en los inicios del cine por la presencia de la cámara cinematográfica, obliga al espectador a enfrentarse con la realidad de la producción técnica, al actor a planear con anticipación las reacciones y a modificar su preparación y su técnica y a guionistas, directores y camarógrafos a ajustar la historia a las posibilidades de la realización, las condiciones del equipo, el lapso de atención esperado del espectador. La particularidad industrial del equipo de filmación y edición resalta la importancia del soporte y el elemento técnico “presente en todas las artes”.

La reflexión de Benjamin, surgida de los inicios de la experiencia cinematográfica, señala la manera compleja en que el carácter marcadamente técnico de la misma facilita al espectador apropiarse de los elementos de su lenguaje. Su novedad y su enfrentamiento -en términos de representación- coloca en desventaja a la crítica especializada centrada en mantener la separación entre las dimensiones del arte culto y el arte popular.

El cine explora en sus comienzos las posibilidades y los límites de su lenguaje buscando hacerlo propio, distinguirlo a través del guion, la actuación, la composición y, sobre todo la presentación del movimiento, de las artes establecidas. Esta exploración se da en relación permanente con la cámara, el filme y los elementos tecnológicos que se desarrollan constantemente lo que favorece no sólo nuevas formas narrativas, también se impone y hace surgir otras características. El caso del montaje y la yuxtaposición observados por Benjamin y explorado por los primeros cineastas en realizar teoría cinematográfica es un ejemplo. “La cinta -dice Benjamin- tiene una extensión limitada y esa característica física se ve reflejada en la duración de las tomas”. Lo mismo ocurre con las condiciones de iluminación.

La exploración de estos elementos permite al espectador familiarizarse con el lenguaje del cine y discutirlo. Sin embargo, y a pesar de que el elemento técnico

prevalece influyendo en el aspecto narrativo, el cine ha ido separándose gradualmente de este primer interés en la exploración de un lenguaje propio, siendo un ejemplo la controversia surgida por la introducción del sonido contra la supervivencia del cine mudo que, oponiéndose a utilizar la nueva tecnología señalaba al visual como el lenguaje esencialmente cinematográfico. La toma es, en todo caso, la unidad mínima de sentido.

La relación con otros medios ha estado presente desde los inicios del cine, ya sea en la forma del guion que lo emparenta con la literatura, los decorados con la pintura (siendo particularmente evidente en el caso del expresionismo alemán), el teatro, del que se han tomado las técnicas de actuación -radicalmente modificadas por cámara-, el *music hall* y la carpa y, sobre todo, la fotografía. El cine, considerado eventualmente como el séptimo arte ha buscado en distintos momentos resaltar estas relaciones.

Mientras la exploración de los límites, las características y las posibilidades del lenguaje cinematográfico permiten asociar al cine de inicios del siglo XX con los movimientos artísticos de vanguardia -a pesar de sus géneros, de los vínculos con el entretenimiento popular, de la experiencia relajada- intereses posteriores permiten hablar de un regreso a la experiencia de la inmersión.

Cine y arte de vanguardia

Un breve paréntesis: cuando Adorno y Horkheimer discuten en la “industria cultural” acerca del cine y la manera en que moldea la experiencia del espectador dirigiéndola a la aceptación del sistema, la elección de los géneros preferidos durante las primeras décadas y la experimentación relajada y garantizada en parte por lo que consideran una falta de exigencia en el guion y el uso de estereotipos y la sustitución del juego de ocultamiento de la representación y la verosimilitud.

El análisis de la obra de Sade muestra como la presencia evidente, obscena, del objeto reduce el esfuerzo de la interpretación. En este sentido,

Adorno y Horkheimer encuentran los mecanismos de sujeción ideológica en los mismos elementos en los que Benjamin y Brecht sitúan sus posibilidades políticas.

Para Benjamin, además, independientemente del contenido de la obra, la forma de la misma relaciona al cine con el arte de vanguardia: la presentación del objeto en sí en lugar de su sustitución por la representación. Lo logrado para la pintura por el collage se da en el cine gracias a la presentación del movimiento.

Cine de serie B e inmersión

Mientras que el distanciamiento producido por la presencia evidenciada de la cámara es el fundamento de la aproximación intelectual propuesta por Brecht en el teatro épico, en el que el espectador es “convencido con razones, no seducido por los sentidos”, el desarrollo posterior de la industria y su orientación a la búsqueda de una experiencia que involucrara justamente aquellos elementos que se dejaron de lado en un principio. Dos ejemplos: el cine en 3^a. dimensión y el cine experimental, con películas como “13 fantasmas” o “Mi madre es una asesina serial” en las que se busca involucrar todos los sentidos del espectador a través de estímulos atípicos, también conocido como cine 4D.

El cine como parque de diversiones

Desde sus inicios, el cine ha tenido elementos de otras formas de entretenimiento popular. Los elementos del teatro experimental retomados por Eisenstein buscan enfatizar el aspecto de entretenimiento del cine, su atractivo popular, a través de la idea del “parque de diversiones”. El ritmo y la emoción de la montaña rusa son emuladas en la cinematografía a través de las tomas, los movimientos de la cámara y los guiones, enfocados en el efecto en contraposición con el teatro aristotélico que lo propone, en todo caso, como un producto.

Fanish fans

El conocimiento, ya sea teórico o práctico, de los modos de producción de las obras y de los lenguajes que les son propios es punto de partida para las prácticas de los fans entre las que se incluyen la escritura de fanfics, el fanart, el LARP, el colecciónismo y la participación en foros y convenciones. La capacidad de para utilizar los medios y las tecnologías para la apropiación de las obras y su reformulación continua son claves en el desarrollo de las formas “productivas” del fandom.

Si bien las actividades en las cuales los fans realizan las funciones de los autores los colocan en un lugar de prestigio entre los otros miembros del fandom, lo mismo ocurre con formas de experimentación de la obra que se relacionan más con el consumo de la misma que con su reapropiación, como es el caso del colecciónismo, de la cercanía personal con los intérpretes y autores, con el conocimiento detallado y con la disciplina y la dedicación. Así, un espectador contará el número de veces que ha visto una película o un episodio, la distancia que ha viajado para asistir a las convenciones y los sacrificios que ha realizado para ello, todo lo cual puede ser medido en términos distintos (si bien no enteramente disociados) de los económicos. La lealtad a un personaje o una línea argumental particular son también motivo de reconocimiento. La cercanía de la interpretación personal con la canónica -no siempre determinada por el autor, aun en los casos en que éste se ve tentado a realizar declaraciones “definitivas” (como es el caso de J.K. Rowling con las interpretaciones de los cabos sueltos de Harry Potter)- es percibida como “seriedad” en la apropiación, siendo las lecturas más personales o divergentes consideradas como diversiones y requiriendo de aclaraciones más elaboradas al ser presentadas en los foros.

Los grupos de fanfic en internet retoman las características de los fanzines. Se trata sobre todo de espacios de almacenamiento, producción, lectura y crítica

de trabajos de ficción escrita, usualmente clasificada de manera similar a los grupos de manga japoneses. Los comentarios en los espacios de crítica y discusión varían de los méritos literarios a la pertinencia de los trabajos presentados al grado de relación de los fanfics específicos con el canon. Han servido también como semillero de escritores y fuente para algunos novelistas quienes diseñan sus historias para cumplir los requerimientos de los fans. Los archivos de fanfic han sido también el escenario de disputas sobre los derechos de autor sobre todo cuando los autores de las obras originales se oponen a la reinterpretación de sus personajes a pesar de las declaraciones de renuncia al lucro y de crédito a la propiedad intelectual del “creador” original que anteceden a los escritos en los archivos.

La propiedad del autor sobre su obra y su autoridad como intérprete final de la misma se muestra, en las disputas surgidas en los foros de fanfiction, como relacionada con los beneficios económicos derivados de las adaptaciones así como con la posibilidad de decisión sobre el “destino” de los personajes, lo que lleva a preguntarse sobre la realidad atribuida a los mismos. Los autores reclaman sobre las bases del trabajo realizado. Del esfuerzo individual y la creatividad y citan partes del proceso de creación para legitimar estas reclamaciones. Los fans, por su parte, discuten en términos de coherencia (“este personaje jamás haría algo así), apego al canon y apego a interpretaciones previas ampliamente reconocidas. La introducción de nuevos personajes y su valoración se da de acuerdo a estas características.

Además de los fanfics dedicados a personajes y obras ficticias (o construidos a partir de estas), un gran número de escritos están dedicados a la ficcionalización de personas reales, sobre todo actores y actrices relacionados con los géneros y medios favoritos de los fandoms -ciencia ficción, fantasía, terror, policiales y un gran número de historias médicas- que son colocados en distintas situaciones, ya sea relacionadas con su trabajo en la obra referida, en encuentros con el mundo cotidiano o, más comúnmente, en parejas románticas surgidas de la

fantasía de los lectores o bien propuesta por el sistema de prensa o los estudios en una estrategia publicitaria.

A los abundantes archivos de fanfiction y foros de discusión se suman los espacios de fanart y de vidding, en los que los aficionados hacen uso de su conocimiento de técnicas de las artes plásticas y la edición de video -hoy en día sobre todo digital-, de animación o de manipulación de juegos de video para contar historias. Las técnicas necesarias son compartidas entre fans, a menudo a través de videos tutoriales en youtube.

A las plataformas especializadas destinadas a la discusión de la obra de los fans, las redes sociales “tradicionales” funcionan también como espacios, sobre todo para la formación y reunión de grupos de aficionados que, por las características de estos foros pueden compartir información de distintos medios y organizar actividades.

Los grupos de Facebook funcionan como foros de discusión, espacios donde las lealtades a escritores, obras, medios y líneas argumentales de las que se hablaba son exhibidas (como en la elección de casas de Hogwarts, para el fandom de Harry Potter o el *shipping*), y donde se proponen teorías, interpretaciones y preguntas acerca de los textos. Muchas de ellas se detienen minuciosamente en la interpretación de un pasaje y son contestadas a partir tanto de lo citado en el texto como de un conocimiento más amplio del universo en que se inserta como en la opinión o declaraciones de autores y allegados.

El formato de Facebook permite también a los fans organizarse en torno al comercio de mercancía conmemorativa y de crear perfiles ficticios frecuentemente ligados a vínculos externos que, a pesar de tratarse de obras de ficción no se declaran como tales. Tal es el caso de la Universidad de Miskatonic, del universo lovecraftiano o del perfil de Facebook de Bobby Goren, de *Law and Order: Criminal Intent*, en el que, a partir de la cancelación de la serie, se han documentado sus actividades cotidianas.

Shipping

Entre las discusiones más apasionadas de los seguidores agrupados en los distintos foros están las dedicadas a las relaciones amorosas de actores y personajes. El “shipping”, término tomado de “relationship” es la apuesta entusiasta por una pareja específica, un fenómeno que se acrecienta tras la popularización de *X Files* y la presión del público para que la relación platónica entre los protagonistas se concretara en una relación romántica. La conocida fórmula según la cual la tensión sexual mantiene el interés de los televidentes mantuvo a la pareja separada por la mayor parte del tiempo al aire, pero los foros de fanfic se llenaron de historias y escenarios, como había ocurrido antes con *Star Trek*, *Star Wars* y *Sherlock Holmes*.



Sherlock y Watson son más que compañeros de casa

El shipping y el slashing -que suele tener connotaciones homosexuales- son punto de partida para numerosas apropiaciones y adaptaciones de trabajos originales. La naturaleza erótica de estos textos varía en cuanto a lo gráfico de las representaciones, pero en todo caso se relaciona con la fantasía de los espectadores. Los motivos citados para las apropiaciones, sin embargo, no suelen incluir la satisfacción erótica. En las entrevistas realizadas por Henry Jenkins recopiladas en *textual poachers*, las fans -que son mayoría sobre los fans- explican la adaptación erótica y, sobre todo, homoerótica de sus series favoritas como “intentos por explorar la masculinidad”, “atisbar a la intimidad en un mundo de hombres” o incluso como un tratamiento crítico de las relaciones de poder. En los foros de fans, las razones más comúnmente citadas para elegir una pareja determinada por sobre otras, incluso en contra de los deseos explícitos de los autores, tienen que ver con lo que se considera un comportamiento coherente por parte de los personajes, acudiéndose a citas del texto original y a reinterpretaciones de gestos o momentos claves para justificar dicha elección. La propia satisfacción y el lugar de las autoras en la fantasía -que a veces se reduce a unas cuantas líneas- es omitido o negado en las explicaciones, aun si sus nombres de usuario, especie elemental de avatar, señalan su involucramiento en las mismas.

Sobre las formas de citación y la apropiación de la obra

Ghost Dog, la película de Jim Jarmush de 1999, se convirtió, como muchas otras del director, en una obra e culto. No sólo entre los seguidores del estilo y la propuesta (característicamente una propuesta musical, asimismo) del autor; los aficionados al género de samurais pueden reconocer en la cinta, a pesar de sus peculiaridades, elementos característicos.

En entrevista, Jarmush habla de la relación con estas películas -las grandes películas de samurais, como las de Akira Kiurosawa- como puntos de partida y puerta de entrada a la cultura fílmica y al conocimiento de la cultura japonesa, una perspectiva compartida con Forest Withaker y RZA (the WuTangClan, como nombre, siendo un ejemplo de esta relación). Los tres como voces creativas comparten una afición que se refleja en la figura de Ghost Dog quien, a partir de que Louie, un mafioso “menor” le salva la vida, queda al servicio de éste como su “retainer” adhiriéndose a las estrictas reglas del código Samurai, aún -o incluso especialmente- cuando Louie está en una posición menos que privilegiada (Por ejemplo, los mafiosos deben tres meses de renta y están a punto de ser echados o un niño les arroja juguetes en la calle). Efectivamente, la obligación del samurai para con su señor sólo puede ser verdaderamente demostrada en estas circunstancias, de manera similar al amor filial.

Esta idea del código como puerta de entrada es visible en la primera aparición del protagonista, quien está sentado leyendo el *Hagakure*, o Libro del Samurai, de Yamamoto Tsunetomo. “El camino del Samurai es el de la muerte. La meditación en una muerte inevitable debería de ser llevada a cabo diariamente [...] ésta es la esencia del camino del samurai”

Se trata de la primera de muchas citas explícitas, en una cinta cargada de referencias, de alusiones, de explicaciones.

Una de las más evidentes es la alusión a *Le Samourai*, la cinta de 1967 de Jean Pierre Melville (con la frase provocativa, “no hay mayor soledad que la del samurai”, reforzada por la lacónica actuación de Alain Delon) en la que Frank Costello, un asesino que sigue el código samurai y se ve enfrentado tanto a la policía como a sus jefes quienes deciden acabar con él.

La cita también alude a una película previa del propio Jarmush, *Dead Man* de 1995. En ambas, la muerte es la marca del protagonista y la referencia literaria -en este caso, William Blake- que sirve como punta de una línea de interpretación. Esta alusión se hace evidente con la aparición de Nobody, el indio Cayuga interpretado en ambas cintas por Gary Farmer. La referencia a *Dead Man* permite

discutir acerca de la variación, uno de los temas recurrentes del director. En palabras de Jarmush: "Nothing is original. Steal from anywhere that resonates with inspiration or fuels your imagination. Devour old films, new films, music, books, paintings, photographs, poems, dreams, random conversations, architecture, bridges, street signs, trees, clouds, bodies of water, light and shadows. Select only things to steal from that speak directly to your soul. If you do this, your work (and theft) will be authentic. Authenticity is invaluable; originality is non-existent. And don't bother concealing your thievery - celebrate it if you feel like it. In any case, always remember what Jean-Luc Godard said: "It's not where you take things from - it's where you take them to." (en la revista MovieMaker)

La citas del código samurai que aparecen, como intertextos a lo largo de la película, anteceden a la acción y preparan al espectador para interpretarla, así como las secuencias de dibujos animados (marcados por generación) la reproducen a veces preposteradamente, para usar un término de Mieke Bal, es decir, son reproducidos por ella. Dos códigos de violencia que se entrelazan para dos "culturas antiguas, casi extintas".

La aparición de los dibujos animados muestra también una de las características del trabajo de Jarmush: su cualidad de diletante, de la que habla en numerosas ocasiones y su realización en el trabajo de edición. Esta aproximación lo emparenta con el trabajo de filósofos como Walter Benjamin quienes conceden un pes similar a la intuición, que el director considera "su fuerte" (en entrevista con la revista Intro).

La utilización de citas permite, además, plantear una idea: la de la "naturaleza" cíclica de las ideas -se trate de disciplinas, posturas, imágenes, películas, tratamientos visuales, recuperables y reactualizables en distintas generaciones: una posible línea que puede ser sostenida a partir de dos imágenes: la hija de Vargo y Pearline leyend el Hagakure.

Queda aún por discutir, a partir de esta idea del pensamiento que retorna en formas nuevas, las maneras en que la propia cinta es citada. ¿Por qué elegir *Ghost Dog*? ¿Qué significa para los fans? La utilización de la cita escapa a la

intención del autor y, en este caso, del editor, tanto como el significado de la obra - una particularidad que Jarmush se apresura a señalar cuando se le insta a analizar su propio trabajo-. El Camino del Samurai llega hasta nosotros no por la vía del libro impreso, a pesar de que podría decirse que se nos insta continuamente a ello: para muchos, la relación con el bushido se da (como para Jarmush, RZA y Withake) con la película. La cita del mismo es entendida y actualizada a partir del filtro de una generación.

Sobre las representaciones de las relaciones sentimentales en los medios

Las representaciones mediáticas de las mujeres y lo femenino reproducen estereotipos basados tanto en concepciones esencialistas como en imágenes vinculadas con la tradición, la producción y la dominación. 'Imagen' es utilizado aquí al menos en dos sentidos: metafóricamente, para hablar de la construcción de los conceptos de 'mujer' y 'femenino' a partir de la presentación de comportamientos y valores descritos en las narrativas y en un sentido de representación visual en el que el estereotipo es evidente en rasgos característicos de la apariencia de las mujeres representadas y que se asocian con determinadas características de lo femenino. Las mujeres de las historietas mexicanas presentan con claridad ambas maneras de utilización de la imagen para reforzar y potenciar los estereotipos. Las consecuencias de dicha estereotipación pueden ser discutidas tanto desde la reafirmación de ideologías de dominación como a partir de la exploración del deseo femenino y las formas de subjetivación -y resistencia- que se vinculan con la utilización de imágenes.

Cada vez que se presenta a discusión sobre la interacción de las imágenes con el comportamiento social, se presentan, al menos, dos tentaciones paralelas. Por un lado, la tendencia a suponer que la representación responde a determinados intereses, precede a la experiencia de la imagen y la determina; la idea de que el producto cultural influye y modifica el comportamiento.

Por otro, la tendencia igualmente atractiva que rechaza esta secuencia en la relación y supone que la apreciación de la imagen depende de la formación del receptor, sus aptitudes y herramientas para el desciframiento de las pistas o de su condición de experto. Esta segunda postura, sin embargo, conserva la dualidad temporal aparente entre el omento de aparición en la imagen y su entorno

El término “representación” aparece intermitente en ambos casos. ¿Qué significa en este contexto? ¿Estamos hablando de una puesta en escena de la realidad circundante, un “reflejo”? ¿Se trata de una idea que precede a la realidad y la modela? La pregunta por la definición de representación permanece vigente en el estudio de las formas de recepción de algunos productos culturales. “Saber si la forma precede al contenido o el contenido a la forma es una discusión estéril” afirma Walter Benjamin, sin embargo, resulta aún problemática en el establecimiento de un vínculo entre esta relación con la violencia y con la forma de producción, distribución y recepción de determinadas obras, una recepción marcada por el consumo pero no limitada a éste.



En 1954, “La seducción de los inocentes” de Fredric Wertham, enfrentó lo que consideraba un mal en crecimiento: la influencia perniciosa de los cómics en la juventud. Los mecanismos por los que dicha influencia es ejercida incluyen aspectos del contenido de las obras (sobre todo aquellas violentas, sexuales o “escabrosas”), la simplicidad en la representación y las características del público lector.

El modelo del público del cómic es el estereotipo del adolescente al que se supone al mismo tiempo más entusiasta, involucrado y acrítico que el adulto, menos ingenuo que el niño y más peligroso que éste. La juventud, la falta de experiencia, la sexualidad y la relación emotiva con el mundo son identificadas - según Wertham y la reacción de la industria del cómic según el código de censura- con una falta de control sobre las emociones y con la incapacidad para procesar racionalmente contenidos que son, en sí, considerados amorales o peligrosos.

En su condición de “adolescente” -categoría en la que se incluyen hombres de mediana edad desempleados y mujeres de cualquier edad y condición- el público es infantilizado y asumido como movido por el impulso sexual y de consumo, separado de la racionalidad que es la marca de la edad adulta e incapaz de distinguir entre la realidad y la ficción.

A la consideración sobre el receptor se une la preocupación sobre la aparente simplicidad de los cómics -una simplicidad fácilmente descartada frente a algunas de las obras- identificada con la obscenidad y la pornografía. A la facilidad en la asimilación de las imágenes se atribuye la disminución intelectual del público al que apelan, más aún cuando se trata de obras de contenido erótico, pornográfico o escándalos o de aquellas producidas como apropiación erótica; una comprensión amplia del erotismo en la relación con la obra, que abarque la sexualidad, la corporalidad, la emotividad y la relación afectiva, posibilita la discusión sobre la dimensión sentimental de la experiencia estética.

Desde 1963, cuando las primeras revistas de “Lágrimas, risas y amor” aparecen en los puestos de revistas (“torbellino de pasiones” fue el primer título de la serie) las heroínas de Yolanda Vargas Dulché han sido presencia constante en los medios de comunicación mexicanos. Cada generación ha contado con representaciones simultáneas de Ruby, Yesenia y María Isabel -personajes todos de las historias de Vargas Dulché- en distintos medios cómics, películas, telenovelas, radio. El rostro omnipresente de Rubí nos habla desde sus distintas protagonistas de la soledad resultado de la ambición, María Isabel propone el triunfo de la abnegación y la perseverancia, Yesenia de las trampas del amor sensual La importancia de Vargas Dulché en el mundo del cómic es fácilmente relacionable con el surgimiento de “Editorial Vid”, importadora de gran número de obras extranjeras y distribuidora de las obras de la propia Vargas Dulché, así como en su influencia en la posterior edición de historietas de corte sentimental, una influencia que se extiende a otros medios siendo el prototipo de muchas telenovelas.

La *Historia Semanal*, de editorial Mina, surge en el horizonte del cómic sentimental del cual, autores como Vargas Dulché son pioneros. Títulos como “Maridos y amantes” e “Historia sentimental” comparten con la *Historia semanal* algunas características: el sexo, aunque presente, es más implícito o insinuado que evidente (si bien más claro en *Maridos y amantes*), las historias están protagonizadas por mujeres y los motivos para la acción suelen ser el amor, las crisis sentimentales y los conflictos derivados del enfrentamiento entre los valores tradicionales femeninos y circunstancias que los ponen a prueba. En algunos casos dichos valores son presentados como obsoletos o restrictivos, sin embargo, la devoción por la familia, el compromiso y el cumplimiento de un rol social productivo prevalecen como la norma.



La popularidad de las historietas sentimentales, las discusiones que plantean y la presentación de imágenes de las mujeres y lo femenino presentadas en ellas llevan a retomar la discusión sobre las relaciones entre las representaciones dadas en las artes y los productos culturales, los comportamientos sociales y las formas de autoconocimiento y comprensión dadas en el vínculo con estas imágenes, el cual es explorado a partir de la crítica y, sobre todo, del consumo.

“El adolescente promedio consume 10 horas diarias de productos mediáticos”, se advierte en el documental del 2015 “Missrepresentation”. En éste, la representación mediática de las mujeres -así como su presencia constante en todos los medios- es considerada como causa importante de su falta de participación política en términos de localización en puestos de poder.

La cantidad de “horas de consumo” de un producto que, por su surgimiento en los medios masivos de comunicación se equipara con cualquier otro producto, así como la presencia constante de la imagen son las bases sobre las que suele fundamentarse su influencia en a autopercepción femenina.

La preocupación por a presencia constante de la imagen acompaña a su producción en los medios masivos y la vinculación de éstos con otras formas de producción. La imagen perpetua -advierte Benjamin- anestesia frente a la realidad cotidiana, naturaliza y normaliza. La representación constante de las mujeres como objetos sexuales no sólo normaliza dicha percepción y los estereotipos

vinculados con determinados modos de producción, utiliza también ideas sobre lo femenino que atraviesan las producciones artísticas.

Las imágenes de las historias de Vargas Dulché son difundidas por distintos medios y forman parte de la cultura popular en sus diferentes versiones. El tiraje de la historieta se une a la popularidad de las adaptaciones en telenovela para lograr la pervivencia y presencia extendida de estos personajes, mujeres que buscan el amor y triunfan en su esfuerzo por conservarlo a pesar de todo. La abnegación, el sacrificio, el apego a las buenas costumbres y a los valores tradicionales -con las variaciones correspondiendo a las épocas- convierten a unas mujeres en protagonistas heroicas (en la medida en que lo femenino puede ser heroico) y a otras en villanas, siempre en relación con figuras masculinas, posiblemente menos virtuosas, pero sin duda más complejas.



A pesar de la popularidad de las telenovelas, puede resultar incómodo suponer que su mera representación transforma el comportamiento en lugar de representar

valores preexistentes. La discusión entre la obra como reflejo y como modelo se hace vigente.

La imagen de la mujer ideal, aparejada con un comportamiento y una imagen específicos, asociados no con los valores de la época en que se presenta, sino con un pasado igualmente idealizado al que se mira con nostalgia. Así, por ejemplo, las historias de Vargas Dulché, surgidas en los 60s reflejan valores de las décadas anteriores.

La popularidad de la historia sentimental dio lugar a la publicación de numerosos títulos. Entre ellos, la “Historia semanal” de la editorial Mina ha estado presente desde hace más de 50 años. Numerosos autores y autoras (al menos, gente que publica bajo seudónimos femeninos) han publicado en la revista, centrada en problemáticas éticas relacionadas con los roles tradicionales de lo femenino. Las mujeres de la historia semanal se enfrentan con conflictos sentimentales que ponen a prueba su fidelidad, su entrega y su capacidad de sacrificio.

Las mujeres de la historia semanal obedecen al amor por sobre todas las fuerzas, incluso los imperativos de la moral con consecuencias relacionadas con su apego a las normas. El destino de las mujeres de la historia semanal que se dejan llevar por una pasión que sobrepasa su buen juicio toma dos vertientes principales: la domesticación y el castigo.

Frente a la alternativa de seguir sus deseos, calificados como “salvajes” o “instintivos”, las mujeres descritas por Dorimar (seudónimo de quien escribe la historia semanal en los últimos años) corren el riesgo de perderlo todo: el aprecio de familiares y amigos, el amor del hombre correcto, la estabilidad económica y el amor propio. Las excepciones a esta fórmula son contadas y requieren de un elemento excepcional: una mujer puede ser libre de hacer lo que desee, sin duda, si con esto rescata a sus hijos de la pobreza, escapa de un marido evidentemente abusador o retoma un camino largamente pospuesto por el sacrificio en beneficio ajeno, siempre y cuando ese sacrificio ya haya cumplido su propósito: para la madre abnegada, los hijos ya han crecido y empiezan sus propias vidas, para la

que cuida e sus padres, estos mueren. Las profesionistas exitosas han tenido ya que sacrificar lo suficiente: su feminidad. Una nueva aventura amorosa suele ser la oportunidad para volver a sentirse mujeres.

En el esfuerzo, común a estudiosos especializados y fans, por dignificar la experiencia del espectador, se resaltan en ella los aspectos que la asemejan a la del crítico experto, a la del filósofo y a la del artista.

En un primer momento, se busca resaltar los elementos que se alejan de lo emocional y tienen más que ver con un disfrute intelectual: el espectador tiene acceso a las reglas del arte, a las formas de su producción, al conocimiento de la tradición. Por medio de las rupturas y la evidencia del aparato, el espectador tiene acceso a una forma de conocimiento que ya no está reservada a unos cuantos.

Por otro lado, al reconocer los elementos afectivos en el involucramiento con la obra -por ejemplo, a través de la afición- se busca en ellos el vínculo con las formas de conocimiento especializadas, con la constitución del público como experto. Un ejemplo característico es la discusión sobre la apropiación erótica de productos culturales y sus motivaciones. Estudiosos y fans nos apresuramos a señalar como en la exploración de las relaciones sexuales y amorosas de los personajes, lo que se busca no es, finalmente, la satisfacción erótica, sino la investigación de mecanismos de intimidad, la búsqueda de un equilibrio de las relaciones entre géneros, cuestiones intelectuales y políticas. La figura del fan cuyo único contacto erótico es el existente con personajes de ficción ha sido señalada como producto de una valoración equivocada de los medios y un ejemplo del tipo de discriminación a la que se enfrentan los aficionados.

CONCLUSIONES

Las relaciones dadas en el fandom surgen de los procesos vinculados con los medios masivos de comunicación, con la popularización de productos culturales homogéneos y frecuentemente pensados para el consumo de masas, con las obras diseñadas de antemano para el público privilegiando la relación con éste sobre la expresión del artista o el desarrollo de los medios en los que son producidos. Estas características llevan a considerar las prácticas de los fans como meros resultados de una relación comercial. Los fans son considerados como consumidores acríticos, dispuestos a dejar pasar las limitaciones de las obras en nombre de una afinidad que tiene más que ver con el afecto que con una perspectiva inteligente o educada acerca de la calidad, la importancia y los alcances de las obras.

Si bien esta valoración, reflejada en numerosos textos y comentarios acerca del fandom, es crecientemente rechazada como parcial, la valoración de las prácticas de fans se da sobre todo en relación a sus aspectos de involucramiento cívico y de la participación en procesos políticos. El atractivo de las convenciones como espacios de formación de comunidades organizadas alrededor de una afición y la construcción de una identidad surgida a partir de un interés común. Así mismo, las prácticas de los fans llaman la atención en tanto funcionan como ejemplos a partir de los cuales es posible analizar otras formas de expresión cultural.

Los aspectos señalados por los críticos de las prácticas del fandom, el énfasis en la vinculación emocional, y el detrimento de la calidad de la obra, resultante de la relación entre fans y autores en la que estos últimos acomodan sus creaciones de acuerdo a los deseos, intereses y peticiones directas de los lectores (entendidos, sobre todo, como clientes) demuestran la vigencia de problemas planteados por los estudiosos de las artes y que han sido discutidos a

partir del arte moderno. Mientras que estos elementos están indudablemente presentes en los fenómenos del fandom, por ejemplo en el *fanservice* que privilegia la satisfacción de los fans sobre la relevancia narrativa o la coherencia en el cuerpo de la obra, no es menos cierto que las posibilidades del fandom para abrirse como un espacio de crítica y de ejercicio político pueden en esta precisa relación entre autor y lector, en la que las nociones de originalidad y propiedad sobre la obra son puestas en cuestión.

Si los ejercicios de arte contemporáneo son, sobre todo, ejercicios de apropiación, a partir de la puesta en acción de las propuestas posmodernas, de reinterpretación y de palimpsesto, las prácticas desarrolladas por los fans aprovechan estas nuevas formas de experimentar la obra y sostienen, a partir de ella, la importancia primordial del sentido comunitario y de un significado que está al menos tanto en manos del lector como del autor. Se trata de un ejercicio en tensión constante de apropiación y dirección del significado que pierde fuerza al centrarlo en la participación cívica o el potencial político entendido como actividad pública.

Los trabajos desarrollados en el fandom proponen la adopción de elementos provenientes de distintos espacios para el desarrollo de la vida imaginaria; la apropiación del contenido es también un ejercicio de subjetividad. Al ser esta relación con la obra primordialmente dada a partir de la afectividad, del involucramiento y frecuentemente de la corporalidad (ya sea a partir de la participación en distintas actividades o del erotismo) se trata también de una propuesta de interpretación y de aproximación a la experiencia que propone la inmersión a diferencia de la distancia.

Mientras que estas prácticas permiten una relación más creativa por parte del lector, que no es entendido como un receptor pasivo, presenta también problemas no resueltos respecto a la calidad de la obra y la posibilidad de la ceración del autor una vez que su trabajo se ve comprometido con el complacer al lector.

La relación de los fans con las obras parte, en primer lugar, del involucramiento afectivo. Algo en la obra nos motiva a involucrarnos. Queremos hacerla parte de nosotros y ser parte de ella en distintas formas. Esta distinción respecto a otras formas de relación con las obras orilla a una exploración en las que se involucren necesariamente –como por otro lado siempre ha sido- distintas disciplinas.

Entre las prácticas desarrolladas en el fandom (el espacio imaginario delimitado por las prácticas) se encuentran aquellas destinadas a marcar el espacio : las convenciones, los mapas, el larpingla construcción de parques, el peregrinaje, que construyen formas de habitar el espacio simultaneas.

A las prácticas que tienen que ver con el espacio se unen las prácticas sobre el tiempo y la simultaneidad. Los fans llevan consigo elementos de sus fandoms que permiten que los universos imaginarios con los que se relacionan los acompañen en términos cotidianos.

Los tatuajes y la memorabilia son pequeños elementos que nos permiten identificarnos como parte de una comunidad. A un tiempo, son maneras de existir simultáneamente en el mundo real y el mundo imaginario. Mientras que prácticas como el cosplay requieren de la situación en un espacio específico, el bounding, una práctica que comienza en el universo Disney (uno de los fandoms más amplios y perseverantes) es como la versión callejera. Es una manera de incorporar la relación con Disney una relación profundamente significativa, sobre todo en tanto está arraigada en la infancia) y hacer que forme parte de la vida diaria.

Dos aspectos en los que es necesario enfocarse: la relación con la obra debe ser observada a partir de la afectividad y la emoción. Es decir, no se trata de un

elemento secundario frente a la interpretación más distante/intelectual: es el punto de partida. Por otro, y como es sabido, la interpretación de la obra /el conocimiento del significado y el sentido de la obra dependen de la posibilidad de reconocimiento de las citas y de las referencias.

Adicionalmente, el fenómeno observable en el fandom es uno en el que se traspasan las fronteras entre la realidad y la ficción. Si pensamos en fenómenos como el dandismo, como la vida de Andy Kaufman, como la construcción en general de un personaje para el artista (Amy Winehouse...) esta prolongación de la obra a la vida cotidiana, la discusión acerca del límite ya se había marcado en la figura del artista . Su persona reflejaba su postura artística, lo que regresa a la discusión la cuestión de la personalidad.

En el caso del fandom. Esta discusión y esta problemática se traslada a la vida del lector, del espectador o del público a las formas en las que su propia vida se vuelve una extensión estética, una construcción de personaje. Una vinculación con algo que dota tanto a la vida como a la obra de un nuevo sentido.

Se trata de un ejercicio de pertenencia, indudablemente, de vida comunitaria, de la pertenencia a un grupo. Hay algo más allá: una noción de alternativa. De la posibilidad de una vida que tiene una dimensión estética entendida esta vez como el desarrollo de prácticas que tienen que ver con el universo imaginario. Un tiempo alternativo heterocrónico que tiene que ver con una postura emocional (como señala Hernández Navarro). La posibilidad de ser, aun si de manera sutil, más de una 'persona' a la vez o la versión mejorada/alterada de la propia persona. Es la posibilidad de una vida más allá de uno mismo.

El fandom muestra a las obras como cobrando sentido una vez que salen del espacio de la producción, en relación siempre con el público. Su inserción dentro de los medios masivos de comunicación propone algunas líneas para su

estudio, como el énfasis en las formas de consumo de la obra y las maneras en que se asume que los medios transforman las formas de percepción. La desconfianza por los medios que va más allá del mensaje y se centra en la relación de representación/presentación y en el ejercicio de la imaginación (un espacio de disputa especialmente en el fandom, en que las metáforas están dirigidas y amables al público...) La relación ambigua entre realidad y ficción y las acusaciones de locura que están en la base de las censuras a los medios. Así que habría que encontrar nuevas maneras de aproximación a las artes que reconozcan las distintas dimensiones de la experiencia para los fans: es decir, que den cuenta de los aspectos comerciales y socioculturales, que hablen de la vinculación comunitaria y de la participación cívica y que permitan, asimismo, observar la relación con el público como prolongación del sentido de la obra y del público con esta como un acto creativo y de sentido. Mientras la vida estética del espectador se extiende lo hace también el significado de la obra.

Las consecuencias de la observación surgida de las obras de los fans van de replantearse la relación cultural a partir de términos como “película de culto”, que ponen en cuestión el trabajo de Walter Benjamin y con él gran parte de las aproximaciones estéticas posteriores a la edición de *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, a preguntarse por las implicaciones en términos de los desarrollos de las disciplinas. Si bien esta última afirmación podría parecer un tanto aventurada, la revisión de las relaciones que se hace evidente en las prácticas realizadas por los fans y la posibilidad de rastrear similitudes con las aproximaciones del arte contemporáneo (en general a partir de la posmodernidad) lleva a cuestionarse acerca de las transformaciones surgidas no sólo en las artes, también en el enfoque dado a los estudios sobre las mismas que corresponde a perspectivas de verdad y a concepciones del mundo y de la realidad variables.

Si bien averiguar las transformaciones surgidas en las teorías sobre las artes a partir de la modificación de sus contextos teóricos (a su vez reflejo de condiciones de posibilidad, de horizontes metodológicos y epistemológicos)

excede los límites del presente trabajo, algunos de los puntos señalados pueden proponerse como punto de partida para futuras investigaciones. La legitimación del conocimiento y la relación entre el saber académico y el popular, que aparece como uno de los hilos conductores en la revisión de las prácticas del fandom permitirá, por ejemplo, vincular la preocupación de la sociología del arte y la sociología social; el que esta legitimación se extienda a la validez de la experiencia y a las formas de aproximarse al mundo posibilita discutir acerca de la multimensionalidad del conocimiento y la necesidad de una observación que no excluya los elementos emocionales o corporales ni privilegiarlos sobre las aproximaciones teóricas. De manera muy similar a la vinculación palabra-imagen que se da en el cómic, la simultaneidad se presenta como necesaria para la investigación.

El cambio en la preocupación de la importancia del autor a la del lector y de la pregunta por la obra a la pregunta por la experiencia permiten trazar un camino de la historia de los problemas estéticos, entendiéndolos como surgidos de un horizonte social y epistemológico preciso, lo cual será el camino de futuras investigaciones, así como la relación entre distintas disciplinas, destacándose el psicoanálisis, para la aproximación a problemas complejos.

El presente trabajo comenzó como una exploración, en primer lugar, de los límites en las relaciones entre los participantes de la experiencia estética. A partir de esta primera indagación, que toma como punto de partida los procesos del fandom, la intención era señalar la manera en que se legitima no sólo la obra de arte – o la inclusión de ciertas prácticas en esta categoría- también la legitimación de la experiencia en sí, la razón por la que encontramos que ciertas formas de relacionarnos con las obras (y con el mundo) son válidas mientras que otras son consideradas como menos valiosas o menos reales y cómo esta aproximación se da tanto en la relación con las artes como en las humanidades y las ciencias sociales.

Las diferencias en la valoración de distintas formas de experiencia y de conocimiento se muestran tanto en la reflexión de los artistas sobre su propio trabajo como en la de los escritores académicos en torno al mismo. Las formas de citación, las referencias a las voces de los participantes son sólo una muestra de cómo estructuramos el diálogo con otros y cómo se vincula con las formas en que comprendemos y abordamos el conocimiento.

A medida que avanzaba en la investigación se hicieron evidentes los límites de la misma, tanto como las posibilidades de continuar la exploración en la observación de los fenómenos apenas indicados.

Un primer punto para la indagación futura se centra en un trabajo de reflexión que parte del investigador, un trabajo personal cuya necesidad ya ha sido señalada abundantemente en terrenos como la antropología o los estudios feministas sobre arte y literatura y que se presenta como un punto de partida, no necesario en sí, pero sí particularmente interesante cuando se pretende reflexionar sobre otros. Esta relación entre lo propio y lo ajeno está relacionada con la discusión entre lo particular y lo universal presente permanentemente en las humanidades.

La observación de las relaciones establecidas alrededor y a partir de obras artísticas y fenómenos culturales es el inicio para la discutir la forma en que las preocupaciones surgidas en distintas disciplinas se entrelazan en el estudio de problemas complejos. La introducción del psicoanálisis y de las lecturas y discusiones feministas, tanto desde la teoría como desde distintas prácticas, (así como la vinculación de ambos) es un ejemplo de las relaciones formadas a partir de los problemas “emergentes” y de cómo un fenómeno específico puede entenderse como una pregunta, como un ejemplo a partir del cual pueden abrirse más preguntas.

BIBLIOGRAFÍA

- Bal, M. (2009). Conceptos viajeros en las humanidades. *Murcia, Cendeac*, 11.
- Barbosa, M. A. (2018). *Arte feminista en los ochenta en México. Una perspectiva de género*. Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
- Barthes, R. (1987). La muerte del autor. *El susurro del lenguaje*, 65-71.
- Barthes, R. (1987). La muerte del autor. *El susurro del lenguaje*, 65-71.
- Barthes, R. (1995). Retórica de la imagen en Lo obvio y lo obtuso; imágenes gestos, voces.
- Barthes, R., & Medrano, F. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Paídos.
- Baudrillard, J. (1993). *Cultura y simulacro* (No. 74). Editorial Kairós.
- Benjamin, W. (1975). Tentativas sobre Brecht. Iluminaciones III, prólogo y traducción de Jesús Aguirre.
- Benjamin, W. (1991). Sobre el programa de la filosofía venidera. *W. Benjamin Para una crítica de la violencia y otros ensayos. Iluminaciones IV*. Madrid: Taurus, 75-84.
- Benjamin, W., & Echeverría, B. (2004). *El autor como productor*. México: Itaca.
- Benjamin, W., & Echeverría, B. (2004). *El autor como productor*. México: Itaca.
- Benjamin, W., Aguirre, J., & de Alba, D. (1998). *Tentativas sobre Brecht: iluminaciones III*. Taurus.
- Benjamin, W., Weikert, A. E., & Echeverría, B. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Itaca.
- Bourdieu, P. (1987). Los tres estados del capital cultural. *Sociológica*, 2(5), 11-17.
- Bourriaud, N., Cruz, M., Doane, M. A., Hernández-Navarro, M. A., Huyssen, A., Lee, P. M., ... & Villacañas Berlanga, J. L. (2008). *Heterocronías: tiempo, arte y arqueologías del presente* (No. 7.01). Cendeac,.
- Brea, J. L. (2008). *El tercer umbral: Estatutos de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural* (No. 3). Cendeac.
- Brecht, B., & Dieterich, G. (2010). *Escritos sobre teatro*. Alba Editorial.
- Calabrese, O. (1987). *El lenguaje del arte*. Paidós Ibérica,.
- Calabrese, O. (1994). *La era neobarroca* (No. 7.036). Cátedra,.

- Coppa, F. (2006). A brief history of media fandom. *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet: New essays*. Jefferson, NC: McFarland, 41-59.
- Cortázar, J., & Muñoz, J. (1993). *El perseguidor*. Alianza Editorial.
- Danto, A. C. (1981). *The transfiguration of the commonplace: a philosophy of art*. Harvard University Press.
- De Certeau, M., & La Invención de lo Cotidiano, I. (1996). Artes de hacer. *La invención de lo cotidiano*.
- Derrida, J. (1989). La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas. *La escritura y la diferencia*, 383-401.
- Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Lumen.
- Gubern, R. (1974). El lenguaje de los cómics.
- Guigou, L. N. (2001). El ojo, la mirada: Representación e imagen en las trazas de la Antropología Visual. *Diverso Revista de Antropología Social*, 4, 123-134.
- Habermas, J. (1985). La modernidad, un proyecto incompleto. *La posmodernidad*, 19-36.
- Horkheimer, M., Adorno, T. W., & Murena, H. A. (1969). *Dialéctica del iluminismo* (p. 39). Buenos Aires: Sur.
- Horkheimer, M., Adorno, T. W., & Murena, H. A. (1969). *Dialéctica del iluminismo* (p. 39). Buenos Aires: Sur.
- James, E. L. (2010). 50 sombras de Grey. Buenos Aires: Grijalbo.
- Jay, M. (1988). *Scopic regimes of modernity*. na.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU press.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. nyu Press.
- Jenkins, H. (2012). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Routledge.
- Kant, I. (2013). *Lo bello y lo sublime*. Editorial Minimal.
- Lazzarato, M. (2006). *Por una política menor: Acontecimiento y política en las sociedades de control*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Maffesoli, M. (1990). *El tiempo de las tribus*. Barcelona: icaría.
- Meyer, S. T. E. P. H. E. N. I. E. (2005). Twilight/Stephenie Meyer. Denver: Gortz & Co, 256.
- Owens, C. (1985). The discourse of others: Feminists and postmodernism. *The anti-aesthetic: Essays on postmodern culture*, 57-82.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the horizon*, 9(5), 1-6.
- Rancière, J. (2005). *El inconsciente estético*. Del estante.
- Sabin, R. (1996). *Comics, comix & graphic novels* (p. 62). London: Phaidon.
- SÁNCHEZ, M. A. B. (2018). *Arte feminista en los ochenta en México. Una perspectiva de género*. Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

- Toffler, A., & Alvin, T. (1980). *The third wave* (Vol. 484). New York: Bantam books.
- Virilio, P., & Petit, P. (1997). *El cibermundo, la política de lo peor: entrevista con Philippe Petit*. Ediciones Cátedra.

ANEXO 1

TÉRMINOS

La discusión sobre los fenómenos ocurridos en el fandom requiere el uso de algunos términos especializados. Las prácticas de los fans se caracterizan por el trabajo comunitario y por la apropiación como ejercicio fundamental. Algunos de los términos utilizados:

FANDOM es el territorio imaginario construido por los fans a partir de una obra. Se compone de prácticas artísticas, culturales y sociales. El término “fandom” es una contracción de “fan” y “dominium” dominio. Sus fronteras son móviles y abarcan una o varias obras, autores o géneros. Las prácticas que tienen lugar en el fandom se asocian con la apropiación ya sea de aspectos de producción de la obra como de su crítica y distribución y disfrute. La experiencia estética en el fandom está marcada por la inmersión total en la obra; ésta se “habita” a través de distintas estrategias que incluyen de manera significativa la producción y el consumo de mercancía. No todos los fans participan en un fandom. En términos generales, el fandom se asocia con la obra en tanto esta es susceptible de ser reproducida masivamente.

FAN es una contracción de “fanático” y comparte con este término parte de su carga religiosa, así como de su valoración. A diferencia del aficionado, el fan es considerado más comprometido y menos objetivo y se asume con la obra una forma de relación que busca la inmersión en lugar de la contemplación. El fan se caracteriza por la participación activa ya sea en actividades relacionadas con la obra o en la producción de obras derivadas. Tal como en el fenómeno deportivo, el fan de obras artísticas defiende un territorio específico del cual forma parte.

FANZINE son las revistas producidas por aficionados a una obra. Su producción no es profesional. A pesar de que esta forma de participación de lector puede ser rastreada a los aficionados a las novelas por entregas, suele asociarse más comúnmente a las prácticas de principios de los setentas organizadas a partir de *Star Trek*.

FANFIC es la práctica literaria de fans a una obra en la que se continúan los universos originales propuestos por los autores. Su clasificación es tomada del manga y el anime y señala ya sea la extensión de la obra, su género, el tipo de relaciones que se dan en ella, los principales sentimientos representados, la explícidad del contenido sexual, el grupo de edad al que va dirigido, si se trata de una continuación del universo original o se trata de un universo paralelo o incluso de personas reales entre muchas otras posibilidades. Originalmente, el fanfic surge en las fanzines, pero ha encontrado en Internet un medio mucho más apropiado, los autores de fanfic se agrupan en foros en los que se comparten las obras y la comunidad realiza la crítica.

VIDDING es una práctica que, como muchas del fandom contemporáneo, tiene su origen en las convenciones de aficionados a *Star Trek*. En el *vidding*, los fans hacen uso de herramientas de edición de video –en la actualidad, principalmente digitales- para crear homenajes, historias alternativas y en general videos relacionados con las obras originales, principalmente series de televisión y las compaginan con música creando videos musicales de aficionados. El uso de música distingue al vidding de otras formas de uso de video, como la creación de películas de fans (territorio predominantemente masculino). Se trata de un ámbito en el que predominan las mujeres y a menudo los videos resultantes discuten temáticas feministas. Al vidding se relacionan prácticas como el *subbing* en el que los fans de una obra en un idioma distinto al propio utilizan programas de subtitulación para compartir los videos en Internet. Como es común a las distintas

prácticas del fandom, el conocimiento de las técnicas de producción se comparte libremente, formando esta enseñanza mutua parte de la práctica de fans en sí y no un suceso separado.

COSPLAY es la utilización de vestuarios alusivos a una obra original. Puede darse en convenciones y lugares especialmente designados para ello o como parte de la vida cotidiana del fan. Con frecuencia, el *cosplay* parte de obras de manga o anime, pero no es exclusivo de estos universos. Se relaciona con otras prácticas, como el *furrying*, o la utilización de disfraces de animales, si bien esto tiene una connotación sexual más notoria. Al igual que el juego de rol y el colecciónismo, el cosplay funciona como una técnica de inmersión en el universo de la obra que no depende directamente de la producción.

JUEGO DE ROL al igual que otras prácticas del fandom, es difícil determinar el origen histórico del juego de rol, sin embargo, es posible asociarlo en su acepción contemporánea a la popularización de obras literarias sobre todo de género fantástico. No siempre se trata de prácticas del fandom, dado que no siempre se refiere a una obra original, pero los juegos derivados de libros o películas se cuentan entre los más populares y algunos de los juegos de rol clásicos han originado sus propios fandoms. En los juegos de rol, los jugadores adoptan un personaje que continúan en distintas partidas, acumulando puntos de experiencia y habilidades conforme realizan proezas. El uso de un tablero no es indispensable aunque suelen utilizarse figuras o tarjetas a modo de referencia.

MACHINIMA consiste en el uso de tecnologías de juegos de video para la elaboración de videos con historias propias al universo original. Los creadores de machinima utilizan acciones propias del juego para dar movimiento a los personajes de acuerdo a historias propias. Los videos resultantes varían en cuanto a duración llegando a ser largometrajes. La mayoría de los videojuegos actuales incluyen características que permiten estas prácticas.

BOUNDING Un mecanismo de inclusión de los adultos en territorios usualmente destinados a los niños: la tendencia mejor establecida en el ámbito del Disneybounding –es decir enmarcada en las prácticas del fandom de Disney- es una versión suavizada del cosplaying. En lugar de tratarse de un ejercicio de disfraz, como en éste, se trata de atuendos inspirados en los personajes. Para los fans de Disney se trata de una relación estrecha con las obras y de una manera de escapar a las restricciones de los parques temáticos que, como parte de las políticas de protección infantil, prohíben que los adultos realicen cosplay de los personajes en las instalaciones. La relación permanece evidente, pero “indirecta”. Aunque ha sido explorada (por los fans y las comunidades dedicadas “informalmente” al estudio del fandom) en el universo Disney, se trata de una práctica común que se manifiesta, por ejemplo, en el uso de los colores de la casa de Hogwarts, en el caso del fandom de Harry Potter o en la inclusión de accesorios alusivos a los personajes favoritos en otros.



Una comparación entre el cosplay el bounding de Moana

ANEXO 2

ENTREVISTA CON MARCO LUKINI⁷

☺ 14/11/15 17:55

SARA: hola, Marco, soy Sara, amiga de Daniel. Estoy comenzando la tesis de doctorado sobre las relaciones problemáticas entre el arte contemporáneo y el fandom, platicando con Daniel me sugirió que te contactara. Mi intención es, en primer lugar, saber si te interesa que una parte del trabajo sea a partir de tu obra y, por otro lado, si estás interesado en conversar al respecto. Estoy tratando de plantejar un trabajo interdisciplinario (e, idealmente, transdisciplinario) que parta de la filosofía pero converse con muchas otras voces. Te agradeceré mucho cualquier comentario. Saludos.

MARCO: Hola Sara, cuéntame más acerca del fandom, ¿es un término? ¿o es un movimiento? suena muy interesante lo que planteas, claro si puedo ayudar/colaborar y es algo que podamos hacer o pueda ayudar con todo gusto

S: hola, marco. tal como lo he visto hasta ahora, fandom se refiere a una especie de territorio imaginario que se delimita por las prácticas de los fans (como el fanfic o el cosplay) es un apóce de fan y kingdom⁸. yo lo estoy entendiendo como territorio aunque no lo he encontrado así en la literatura, pero en general se refiere al conjunto de prácticas de fans. ocurre que a mí me gusta la idea de que haya una dimensión visual que pueda verse, por ejemplo, en la elaboración de mapas de los territorios imaginados (como la tierra media o westeros, por ejemplo) en general, quisiera ver cuáles son los problemas que se están discutiendo en las artes, cuáles plantean los fans en estas prácticas y cuáles surgen de su

⁷ Marco Lukini es diseñador y artista gráfico y digital. Esta entrevista fue realizada en dos partes en noviembre de 2015; La conversación fue realizada en el Messenger de Facebook, se conservan los elementos característicos (el descuido en la ortografía, la falta de secuencia...)

⁸ En realidad, de “dominio”

entrecruzamiento. me gustaría saber, por ejemplo, cuáles son los problemas a los que tú estás dando respuesta e incluso si los concibes de esa manera

M: mmm. ok haber si entiendo bien. el fandom es una idea colectiva? no es material supongo. y es como el punto de estudio de los fans? y tu estas interesada en los temas de los fans de arte? como objeto de estudio?

S: no exactamente. los fans que forman parte de un fandom (por ejemplo, el grupo de fans de harry potter que se organizan a partir de esa afición compartida) llevan a cabo prácticas con intenciones artísticas respecto al objeto de su afición. por ejemplo, escriben nuevamente una novela si no les gustó el final o pintan a sus personajes en distintas situaciones, hacen videos en los que utilizan partes de películas o series para darles otro sentido participan en convenciones, actúan partes de sus series favoritas.. desde ciertos autores de filosofía (sobre todo walter benjamin) estas prácticas plantean problemas acerca de cuestiones como la autoridad de los autores sobre su obra, la representación en las artes los diálogos entre el público y el crítico

M: jeje ok ok esta buena onda mmm pero en mexico esto es algo con nombre, vamos esto es algo como conocido ?

S: sí hay muchísimo interés, por ejemplo, en obras de fantasía y algunas de ciencia ficción

M: ok y tu punto de estudio alrededor de esto cuál es?

S: no se ha hecho mucho desde la academia y lo que se ha hecho en eu (allá tienen unos 20 años con el tema) está más centrado en la participación política a mí me interesa el diálogo que se puede establecer con las artes (teoría y artistas), los problemas en común, los que revela como aún presentes

M: orale que loco solo por curiosidad por que te da curiosidad a ti el investigar a esa en realidad son subculturas ? por ejemplo, la distinción entre arte serio (por

decirlo de alguna manera) y arte popular benjamin mmm osea el arte serio seria el arte de escuelas y el arte popular seria?

S: es un tema que se vio en filosofía cuando empezó a popularizarse el cine y me parece que están en discusión aspectos como quién tiene derecho a hablar sobre arte y quien no ,quién participa y quién no creo ,que es político en ese sentido el arte popular (es una comparación burda, en realidad traída de otros tiempos) sería, por ejemplo, lo que se hace en y a partir de la televisión

M: ok entonces estas buscando realmente como cual es el criterio de quien opina y participa en el arte?

S: y, sobre todo, las cosas que hacen los fans sí, en primera instancia me gustaría ver otros aspectos, pero ese me llama en primer lugar

M: ok ok eso suena un poco aun general para mi ya que en la tele existen subdivisiones que yo concideraría arte de altísima categoría y ejercicios visuales que no son arte

S: hay otras cosas, por ejemplo, creo que es muy interesante la forma en que la afición a algo te ayuda a construir un cierto sentido de "yo" eso es parte del asunto

M: ok ok por ejemplo, ¿con qué criterios determinas qué es arte y qué no lo es?

S: mi formación primero es en filosofía

M: simon simon jaja ahi te vas a meter en camisa de 11 baras jaja

S: después estuve en un maestría en estudios de arte y literatura, pero es algo muy general

M: pero no se si hables inglés bien

S: no soy artista y me da mucha curiosidad saber cómo se piensan estas cosas desde la práctica de las artes. sí afortunadamente, porque la mayor parte de la literatura está en inglés.

M: esta este estudio sobre el remx que creo no solo que es de lo que estas hablando en forma de identidad pero tambien lo que es creo yo el retrato de nosotros como seres sociales al reaccionar al contexto

<https://www.youtube.com/watch?v=coGpmA4saEk>

S: lo checo muchas gracias. estoy terminando el primer año del doctorado esto me ha dado muchas discusiones

M: pero si estudias la historia del siglo XX del arte y disenio mexico hizo casi nada jeje no ahi casi nada que rescatar como propuestas lejos de originales o banguadistas

S: eso es justo el tipo de cosas que estoy buscando quiero darme una vuelta a ver que están trabajando en las escuelas de bellas artes desde a teoría (por ejemplo en querétaro, donde vivo) pero no he visto mucho

M: claro los europeos comensaron con esto con el arts and craft con william morris y los pre rafaelistas pero despues de la segunda guerra todo lo mas importante me refiero a las banguardias courrieron en el gabachoo hay algunas discusiones sobre representación o sobre arte conceptual, pero parecen traídas de otras partes asi que si es importante ver de donde viene no solo nuestra influencia como mexicanos pero de verdad ver cual es nuestro punto de inflexion con la infrmacion que tenemos

S: qué tanto crees que esa reflexión está presente en la práctica?

M: completamente, una de las causas mas grandes del por que el arte en mexico no es que sea "malo" o que alla un problemapero si ahi una diferencia, no existe un conenso de arte creeemos que el arte es nosotros culturas que hacemos o trabajamos creativamente tambien la banda de galerias los que vendemos en museos o galeria y lo promotores de la industria :arte" plantean que eso es arte y los artistas de televisa son arte la siuacion es que todo es arte y como todo es arte todos los circulos hacen esclusivo su tipo de arte y rechasan las otras artes jaja

S: y ves una diferencia con otros sitios?

M: parese ser mas creo yo que en vesde que alla un criterio de que se discute en el arte es que no ahi contexto en el arte en mexico ni de disenio. si claro en italia existe el arte de academia que sale a las calles sin repar se combierte en cultura nadie apunta a nadie en esas formas por que un escultor que tenga su multimillonaria cosa expuesta puede ser tan arte como quien la grafitea no solo para quien lo hace sin para el contexto una cosa es significante que cambi creo yo las cosas el esfuerzo la clavades del los metodos y creo que en emexico existe una sobre carga de critica por que no les late chambear en la pieza jeje en su mayoria claro que no estoy hablando de caaada artista en mexico por que no los conosco en el gabacho es otra cosa creo yo que funciona mucho mejor date una vuelta por venece bitch es imprecisionante el despliegue de folk art que existe en 1 cuadra ahi muchoconocimiento de el como se hacen las cosas y estan empapados de las culturas de los ultimos 30 anios que han vivido en la misma calle creo que es algo que es importante de reconocer si queremos hacer cosas con banguardia el asimilarnos como artistas mexicanos es ridiculo creo yo somos creativos algunos disenadores otros pintores otros otra cosa y maniana seremos otra cosa el hacer gettos en el arte es como hacer paredes entre nosotros

S: encuentro muchas coincidencias entre o que dices y algunas de las cosas que he estado pensando

M: como que ?

S: me llama mucho la atención la idea del contexto y la del trabajo en la pieza en mi caso, y en el de muchos teóricos que no trabajan el arte desde la curaduría o la crítica de arte hay mucho desconocimiento sobre los procesos creativos

M: creo que ese es el punto el contexto hace a la pieza que transforma al contexto que hace a la pieza pero realmente si somos honestos esto no es solo del arte esto es todo los telefonos las teles, losprogramas, las tipografias como nos vestimos por que usamos gasolina de ahí la posibilidad de vinculación con otras

formas de exploración o reflexión o conocimiento. claro por que en realidad no son otras propiamente stodas osn extenciones de todas la relacion de perspectiva es desde que punto lo ves yo creo que a veces son identificables problemas comunes que son explorados desde distintos ámbitos esto lo contesta ludwig wittgenstein hace mucho ya jeje claro

S: el asunto con wittgenstein es que pone el énfasis en la representación

M: si justo eso son ahora mi pregunta es jeje y esto es creo yo academico por que abordamos las cosas como problemas? por que problemas ? estamos solucionando algo? si si pero tambien explica en tractatus que la representacion puede moverse en todo desde lo material a cualquier nivel metafisico todo es representable ergo todo es objeto de percepcion ergo todo circula esto ultimo lo pregunto por que yo como disenador siempre es igual el problema a resolver jeje y para mi honestamente no los catalogo como problemas por que la solucion va a cambiar a problema en el momento que el contexto cambie por que somos humanos y evolucionamos o nos desplazamos progresivamente no?

S: sin embargo, esta idea de representación sostiene la existencia de una realidad a la cual se refiere uno, algo parecido ocurre en filosofía los problemas no son permanentes, lo son en un momento determinado y, sobre todo, son aperturas a la discusión por ejemplo, toda la discusión que creo sale del psicoanálisis y se va a la filosofía y la pintura sobre el objeto artístico como algo en sí mismo, no como representación de otra cosa

M: ok ok jeje es solo que si ahi una onda ahi bien loca con los usos del los significados jeje pero si yo te recomendaria ver el video que te mande para que veas como el remix si lo es todo ejje bueno en mi opinion si pero eso es imposible obsoleto es como si te digo tengo tres años de trabajo todavía. ok ahora tu artista vas a ser el objeto de tu pieza y tu solo representas ese singular nada mas jejeje imposible imposible es fuerte jeje si lo se pero dime algo que no este en relacion a algo mas pero no todas las relaciones son representaciones, ¿o sí? yo tiendo a

pensar que lo que digo y lo que hago lo son ahi otra pelicula que explica muy bien es se llama <https://www.youtube.com/watch?v=d9c4xJEP6eI> pero dudo jeje pues tal ves en relacion directa no pero en desconexion completa tampoco siempre ahi un referente bueno por lo menos no ahi nada que yo alla experimentado que no tenga una referencia ejje aun no me puedo imaginar algo inimaginable jeje

S: yo no estoy muy segura sospecho que no lo hay, pero no lo sé no con absoluta certeza por lo menos, me parece, que hay un punto interesante si se toma como un supuesto a partir del cual pensar por ejemplo, que las imágenes en los sueños sean ellas mismas y no una señal de algo más

M: si te entiendo yo pienso que si lo ahi es irrelevante por que mi cerebro no lo podria reconocer si no tengo referencia como lo voy a reconocer como de hecho lo voy a persistir suponiendo que sea asi como pensamos eso es interesante esa idea de los suenos es una respuesta es una opinion y estoy deacuerdo por que lo estas afirmando pero si me lo preguntas no estaria deacuerdo por que los suenos llevan imagenes aun que el significado y las imagenes esten jugando entre si no son independientes de referencia los significados son abstraídos de mis canales de moralidad y las imagenes buneno eso supongo es implisito implisito personalmente no creo que el arte sea una respuesta

S: qué es?

M: creo que es un comportamiento asi como cuando vas a comer a un restaurante y te enamoras del platillo, es una experiencia es un juego de signos y codificaciones de sentidos y de impulsos son sistemas creados y ejercidos que estimulan la curiosidad son representaciones del comportamiento humano y nuestras abstracciones pero no es una respuesta es como si para mi la filosofia fuera una respuesta y no mas bien metodos de realidad

S: está bien contigo si uso lo que hablamos para escribir?

M: creo que lo metafisico que el arte muestra es hermoso y ayuda al humano muestra empatia primordialmente pero creo que es una representacion al final si

claro no creas que estoy evadiendo la conversación, por el contrario, me gustaría pensarla. si si por supuesto

S: te agradezco enormemente la discusión, no tienes idea d cuánto me has ayudado ya a aclarar algunos puntos te parece si veo las películas y te escribo mañana?

M: que bueno sara de verdad cualquier cosa aca estamos

S: hasta mañana

M: hasta mañana

☺ 15/11/15 17:55

S: ¿qué piensas de las nociones de técnica y calidad en relación con la producción artística? en qué otros criterios crees que puede uno pensar?

M: para distinguir la obra técnica es objetiva ahí una serie de métodos que muestran la refinación del proceso en cuestión para crear una imagen ya sea física o mental o las dos. La calidad creo que es relativa ya que como hablábamos ayer todo es contextual y no se si la calidad entra en esto por que aunque al final para las personas que venden arte las piezas son un objeto cuantificable creo que eso no aplica en el valor intrínseco de la pieza. Creo que elegancia, simplicidad, saturación serían mejores adjetivos para describir las piezas y los procesos.

S: estoy apuntando cosas, espera

M: jeje sí

S: una discusión que me he encontrado varias veces en los textos sobre arte es la distinción entre los críticos especializados y los críticos del público en general y una parte importante de esa división se basa no sólo en el manejo de torfás sino en la capacidad para distinguir una obra

M: me podrias desir que criticos especializados o criticos del publico te refieres o a que te refieres con eso?

S: claro estoy pensando sobre todo en una disputa que surge entre los fans al hablar de las obras que prefieren (por ejemplo en los foros) y críticos dentro de la academia

M: mmm aun no se muy bien que responderte creo que deveria estar expuesto a ambos contextos pera poder tener un unto de coparacion por que no se si siqueia ahi una academia valida que explique algo consistente en mexico de arte, con academia te refieres a maestros? o a un argumento estetico de la academia? y lo de los foros de fans pues ahi esta mas complicado no? es anonimo y es mas bien una voz generalno se puede negar su realidad por que si no no existiria pero no se si tengan una o un grupo de viciones sobre lo que discuten

S: un ejemplo: fui a un congreso hace unas semanas, era sobre intertextualidad y mi ponencia entrò a la mesa de parodia e ironía hablé sobre la apropiación homoerótica que hacen los fans de algunos personajes (como batman y robin o sherlock holmes y el dr. watson) y que expresan a través de pinturas y cuentos, entre otras cosas a veces, como en las tijuana bibles (los cómics pornográficos de los 20s) estas apropiaciones tienen una intención paródica poner en ridículo ya sea a los personajes o a las situaciones; otras veces, pretenden usar esas parejas como banderas de movimientos (como cuando beto y enrique de plaza sésamo fueron sacados del closet por los fans) hablaba de estos casos y presentaba algunas imágenes y al final una de las doctoras que estaba ahí me preguntaba cómo era posible equiparar lo que los fans hacen (en las pinturas y en las narraciones) con lo que hacen los artistas y con lo que hacen los críticos porque estos últimos cuentan con mayor dominio sobre métodos específicos. con academia me estaba refiriendo a los estudios universitarios sobre arte, no de arte pero es un error de mi parte (cuestión de formación)

M: jejej ok ok en mi opinion la doctora tambien es sumamente parcial jejej que es mas instrumentos es mentira todo eso

S: y por que es mentira?

M: vamos a estudiar que es critica puede ser desde desidir hablar con una linea espesifica puede ser circunstancial, temporal, una justificacion social, religiona, humoristica bla bla bla o puede ser simplemente habla de por que es bueno ser critico por que soy critico y me encanta pensar que soy y tengo mejor o mas autoridad de hablar creo que la cuestion de la autoridad es importante y tambien la onda de los fans creo que si entran en un debate de esa forma como reprobar a la academia se entrada estan cometiendo el mismo error una falsa idea en validar su argumento en solo la valentia de no haber estudiado y haber segido sus impulsos jeje

S: justo estoy terminando de corregir un articulo en el que pretendo hablar de la autoridad y la figura del "experto" viste "misery"?

M: creo que las dos partes tienen muy grandes flaquesas y la mayor de ellas esta en dividirse, creo que la academia deveria de ser el reflejo de la conciencia y argumento otra ves del contexto y si el contexto quiere ver al pasado y jugar en el futuro con esas ideas (que tooodas las epochas del arte lo hacen) esta perfecto ahora es tiempo de ver que todo son herramienta que no ahi diferentes lados no son bandos. a eso es a lo que me refiero que desafortunadamente en mexico en el arte o en la critica tendemos a antagonizar y tambien en la no critica quien no esta deacuerdo con nosotros esta mal jeje y pesonalmente creo que no esta mal de hecho me ayuda a entender esa perspectiva y transformar la mi sabes de los beautiful losers? no y perdon que esoto sea solo yo, yo, yo, jeje es que es la unicamanera que puedo relacionar la conversacion por que no estoy hablando de nada en especifico de hecho, estaba pensando lo mismperdon que sea sobre mi es un grupo de chavos en los 90s en NY. en ves de ir a la escuela se metieron a vivir un anio a un angar y hacer cosas pintar esculpir bla vbla bla y ahora no e s

que sean la voz de el gabacho algunos estan haciendo cosas padres y "exitosas" otros solo estan haciendo grafiti y otros cobran un barote para despues irse lejos y pintar rocas en el rio que se yo pero justo es eso a lo que me refiero esos movimientos no existirian sin los franceses de mitad de siglo junto a libros de einstein y al nacimiento de MTv

S: ok lo veo me haces preguntarme si las preguntas que estaba planteando son relevantes por ejemplo, en esta ponencia sobre misery me preguntaba por qué tendría el autor mayor autoridad sobre el significado de su obra que un fan; un debate muy viejo, pero que me parece sobrevive en el fandom yo lo veía como una cuestión política, pero hablando contigo, me parece menos y menos relevante

M: ok ok creo que eso podria ser un sintoma de ver la dorma en la que nos educan en mexico por que el autor tiene mas autoridad sobre su pieza que el fan primero la pieza no es una extencion de autoridad del autor es una pieza una idea una forma etc... en segunda siempre va a existir una parte ligada con la conciencia del autor tanto como de quien vea la pieza y al final el fan ya tiene la autoridad para hacer lo que quiera con la pieza desde desidir si la ve o no y con eso todos los grises si la re interpreta o transforma para eso un buen ejemplo puede ser cuantas versones de la crucifixion de jesus existen desde los escritos iluminados en la edad media hasta mediados del siglo XIX todos iguales todos distintos el objeto se convierte en el cascaron del nuevo proposito no se si me explico bien jeje

S: sí

M: lo que me parece sumamente relevante es nuestra naturaleza de optar por dos personas una junto a la otra claro que esto es basico de la onda griega pero por que lo seguimos haciendo que buscamos y sobre todo en contextos existen House y Wilson por ejemplo no sera una sintaxis narrativa para poder retratar emociones colectivas mas profundas que tienen que ver como vivimos en esta realidat?

S: el asunto de las oposiciones, en efecto, es casi omnipresente y pesa mucho quiero decir, pesa como piedra encima me parece que más que oposición, podríamos plantear la idea de simultaneidad en la que no necesitamos definir la autoridad de la interpretación como un conflicto de uno u otro, sino como caminos distintos vías que no sólo pueden convivir, sino que lo hacen

M: claro creo que primero representa lo mas basico, somos seres sociales no sabemos vivir solos nos reflejamos y proyectamos en los demás

S: y creo que el seguir viéndolo como oposición es una cuestión de disputa política

M: disputa política?

S: el poder sobre el significado puede tener que ver con el poder sobre las formas en que nos pensamos, nos constituimos creo que por eso persiste en forma de énfasis en los derechos de autor, por ejemplo el que alguien pueda decir "ésto es lo que esta obra quiere decir" es poder decir también "las otras personas, las que ven otra cosa, están equivocadas" "las otras personas no tienen el método de acceso a la verdad que yo poseo" tal vez no sea así y es sólo que es una disputa que se ve mucho en filosofía y según he visto en el doctorado, en la relación con otras disciplinas

M: mmm aun seguimos hablando de los arquetipos de pares en las historias? te refieres que ese poder o noción filosófica se representa a través de ver batman y a robin y así?

S: a los arquetipos y a las visiones que decías antes, a esta toma de bandos o posturas que también pensamos en términos de oposición como si no pudiera haber dos verdades al mismo tiempo

M: no lo sé si puede ser

S: si pensamos que batman y robin están haciendo o imitando este marco referencial al que nos referimos podría pensarse que representan una relación

maestro/aprendiz o padre/hijo o de subordinación; hay otros que piensan que esto significa que representan una pareja gay y los que se oponen a esta última interpretación la entienden como haciendo daño a la idea original pero, no estarían representando otra cosa si nuestro marco referencial fuera otra cosa?

M: mi pregunta es los objetos de estudio es batman y robin o nosotros la sociedad y batman y robin son mas como una idea que hace disfraces en el cual decidimos vestirnos por una razon u otra ejeje

S: tengo que trabajar más esta idea del contexto da para mucho

M: si esta divirtido estas platicas

S: yo estoy muy contenta muchas gracias ojalá en algún momento también te sirvan a ti para algo

M: creo que estas ultimas tres opciones que diste de usar estos arquetipos en diferentes formas es interesante por que justo el contexto lo que ocurre los motivos de cada quien usan al arquetipo a la sintaxis visual para provocar ideas ahí es donde está la fuerza de la imagen o una de ellas

S: a mí me sirve de mucho