



Universidad de Chile
Instituto de la Comunicación e Imagen
Escuela de Periodismo

CONCILIO DE DRAGONES

Crónicas sobre fanáticos chilenos de la ciencia- ficción y fantasía

Memoria para optar al Título Profesional de Periodista

ROBERTO ANTONIO RUBIO RAMÍREZ

Profesora guía: Tania Tamayo Grez

SANTIAGO DE CHILE
Enero, 2017

ÍNDICE

Prólogo. Las llaves del reino.....	4
1.- Fanáticos pioneros: Ficcionautas Asociados y la edad de oro.....	13
2.- Entre <i>jedis</i> y <i>trekkies</i> : Historia de una chica vulcano en una galaxia muy, muy lejana.....	37
3.- De <i>Los Archivos X</i> a la Comic-Con: explotando el fanatismo.....	59
4.- Fandom literario: bajo los estandartes de la Sociedad Tolkien Chilena.....	81
5.- Los pequeños <i>ponies</i> y la magia de la amistad.....	94
6.- Fanáticos virtuales: Tras la pantalla de los <i>homestuckers</i>	109
Epílogo.....	125

“Quizá si hubiera podido ocultar su *otakunidad*, la cosa hubiera sido más fácil, pero no podía. Llevaba su *nerdería* como un *jedi* lleva su sable láser o un *lensman* su lente. No podía pasar por normal no importaba cuánto lo hubiera deseado”

Junot Díaz, La maravillosa vida breve de Oscar Wao

“Un día Harry Potter se despertó embarazado [sic] y no sabía como había ocurrido”

Fanfic anónimo, malosfics.foroes.org/forum

Prólogo

Las llaves del reino

Los fanáticos son aquellos sujetos que admiran de manera desmedida algún producto de la cultura popular. Su objeto de admiración, generalmente difundido y potenciado por los medios de comunicación, puede ir desde lo más popular (como el fútbol u otros deportes) hasta lo más específico (cierto tipo de música, cine o televisión).

Además del goce desenfrenado hacia algo o alguien, el fanatismo implica llevar ese gusto más allá de la mera contemplación. Los fans son lectores que también escriben, espectadores que también participan, consumidores que también producen. Desde las estridentes jóvenes fans de los *Beatles* en los años 60, hasta los actuales seguidores de los *youtubers* contemporáneos, la actividad fan sigue teniendo principios similares: reunirse para conversar y compartir en torno a sus objetos de devoción.

Con los años sus pasatiempos se han vuelto más específicos. Quienes seguían con devoción una saga literaria ya no se conforman sólo con leer, ahora también pueden filmar sus historias favoritas. Los fanáticos de la animación japonesa, por ejemplo, se caracterizan como sus personajes favoritos. Algunos llevan su fanatismo a un punto más disciplinado y se dedican a aprender idiomas que sólo existen en universos ficticios.

Hoy el mercado los conoce y les ofrece productos para profundizar sus fanatismos. Cualquier objeto que tenga impreso el logo de *Star Wars* será material de caza para los cientos de fans de la franquicia. Lo mismo ocurre con las populares sagas literarias de fantasía: *Harry Potter* se ha reinventado durante los últimos años para poder seguir estrujándole ganancias a la marca. Son síntomas de cómo la cultura pop y sus seguidores se han vuelto deseables para la industria.

Pero no siempre fue así. Los fans de la ciencia-ficción y la fantasía, específicamente, comenzaron a ser relevantes sólo hace un par de años. Aquellos que fueron niños en los años ochenta sabrán lo difícil que era acceder a una nave espacial de *La guerra de las galaxias*, o a la figura de acción de alguno de los personajes. Sobre todo en Chile, el poco material que llegaba al país lo hacía a precios inaccesibles.

Por lo mismo, no era común que existieran grupos de fans de alguna película, serie o saga literaria, como los hay actualmente. La escasez de *merchandising*, sumada al contexto dictatorial, en el que reunirse para cualquier tipo de actividad resultaba sospechoso, no ayudaban a la proliferación de fanáticos organizados.

La situación para los aficionados de estos géneros cambió a principio de los noventa, cuando un grupo de jóvenes autodenominados como “Ficcionautas Asociados” comenzó a organizar encuentros de ciencia-ficción y fantasía en Santiago. En estos confluyeron las primeras agrupaciones de fans, que tímidamente comenzaron a conocerse y hacer alianzas.

Los Ficcionautas se habían constituido luego de pasar por la Sociedad Chilena de Fantasía y Ciencia-Ficción, una organización de corte literario que difundía el género en el país desde 1987 y que, aunque no se definían como fans, heredaron a los Ficcionautas las principales prácticas que luego tomarían los grupos de fanáticos: leer, discutir y crear.

La actividad fan se robusteció durante la década de manera exponencial, todo ese apetito acumulado durante los ochenta encontró su expresión en diferentes *fanclubs*, eventos temáticos, charlas y exposiciones. De Superman a Alien, de

cómic chileno a cine japonés, de naves espaciales a elfos y magos; el hecho de poder juntarse ayudaba a acceder a material nuevo, libros fotocopiados y películas pirateadas en VHS. Fue la época dorada para los fans de la fantasía y ciencia-ficción.

Actualmente el acceso es ilimitado y los fanáticos no son grupos reducidos. Al contrario, se han convertido en agentes relevantes para la industria cultural. Es imposible, por ejemplo, revisar el impacto social de Internet sin detenerse a observar la importancia de las comunidades virtuales de fanáticos, o estudiar la producción cinematográfica hollywoodense sin tomar en cuenta a los fans como impulsores de tendencias y demandas para el mercado.

Sin ir muy lejos, basta con ver lo ocurrido el 2014, cuando la cadena de multisalas Cinemark estrenó la película del *Dr. Who*, serie de televisión inglesa con más de 50 años de existencia que trata las aventuras de “el Doctor”, un viajero del tiempo con la capacidad de regenerarse en diferentes cuerpos cada vez que sea necesario.

Gracias a las gestiones y la presión ejercida por los *whovians*, los fans de la serie, Cinemark decidió traer la película a Chile y organizar una actividad especial para satisfacer a los seguidores no sólo de Santiago sino que también de Concepción y Viña del Mar.

Es sólo una muestra de lo que han hecho los fanáticos en el país, pues si bien la mayoría de los grupos de fans comenzaron como una forma de juntarse a conversar y compartir sobre los temas que los apasionan, hoy juegan papeles importantes dentro de la escena local: más que un pasatiempo, varios han transformado su fanatismo en un estilo de vida.

Esto, sumado al acceso masificado a las nuevas tecnologías, ha hecho que los grupos de fans ya no sean reductos ensimismados, sino que puedan reconocerse en una gran comunidad global: el fandom.

“Fandom” proviene de la contracción *fanatic* y *kingdom*, una especie de “reino de fanáticos”, y hace referencia a la gran masa de fans sobre un tema. El término se hizo popular en revistas de ciencia-ficción estadounidenses de principios del siglo XX, y desde la aparición de Internet se ha hecho conocida a nivel masivo. “Fandom” se puede utilizar para agrupar tanto a aquellos que siguen de manera obsesiva una película o serie y que llevan su gusto más allá de la simple contemplación (difundiendo su fanatismo disfrazándose, produciendo arte, leyendo y releendo), como a quienes, además, están afiliados a una organización tipo *fanclub* en la que se agrupan para hacer estas actividades en conjunto.

Los fandom son, ante todo, comunidades enormes, reinos que discuten y dialogan, y que necesitan alimentarse constantemente de material para sobrevivir. Reinos que exigen y hacen valer su opinión cuando algo no les gusta, pero que a la vez esperan con paciencia la próxima temporada de su serie favorita, el próximo libro de su saga literaria o las nuevas figuras de acción de los personajes que idolatran. Son reinos que consumen y producen, que dibujan, escriben, filman, diseñan y debaten sobre lo que les apasiona.

Sin embargo, aunque los fanáticos lleven décadas expandiendo sus conocimientos y actividades, estos siguen en segundo plano. Lo que ha persistido es la caricatura del fan alienado, poco serio y susceptible a los trucos baratos de la industria cultural comercial.

Los medios masivos chilenos no ayudan a salir de la ridiculización. Abordados como una rareza efímera, los fanáticos cargan con el estigma de no ser más que grupos inmaduros sin mucha relevancia.

El 2012, incluso, *Las últimas noticias* titulaba: “Sepa cómo son los carretes de las fanáticas de Tolkien”, una nota que debería haber tenido como eje el concierto sinfónico de la trilogía de películas de *El señor de los anillos*, organizado por la Sociedad Tolkien Chilena, grupo de entusiastas que se caracteriza por la difusión de la obra del escritor británico; pero que despojó de toda seriedad el trabajo realizado por la organización con escuetas entrevistas a sus integrantes.

Hasta la producción académica sobre fans tiende a mirarlos con recelo. Las aproximaciones sociológicas y culturales de la comunicación son escasas en torno al tema, pues parecen ver en el fan “la sublimación del modelo de consumidor de cultura vulgar carente de cualquier sentido de gusto”, como anota Daniel Aranda, doctor en Comunicación Audiovisual de la Universitat Oberta de Catalunya, en su ensayo *Teoría Fanática*.

Desprestigiados desde diferentes flancos, las crónicas periodísticas aquí presentes vienen a llenar un vacío que existe en las investigaciones en español sobre el tema y, más aún, en Chile, donde se les sigue viendo sin el rigor necesario para comprenderlo a cabalidad.

Centrándose en los grupos de fans de películas, series y sagas literarias de ciencia-ficción y fantasía, es el objetivo de estos textos contar desde el interior de agrupaciones de fanáticos sus historias personales y colectivas, hacer un recorrido cronológico que marque el paso del fanático como figura *under* a

pieza clave de la industria del ocio y entretenimiento. También desprendernos de la imagen del fan no-pensante, víctima de la irracionalidad y la seducción de los medios de comunicación.

La elección de la fantasía y ciencia-ficción tiene que ver con la capacidad de estos géneros de producir seguidores que se mantienen fieles a pesar del paso del tiempo. En Chile su existencia se remonta a mediados de los años setenta, con la creación del Club de Ciencia-Ficción de Chile, el antecedente más remoto de los actuales fandom.

De esta forma, comenzamos el recorrido con la historia de los Ficcionautas Asociados, herederos de la tradición de las primeras agrupaciones de ciencia-ficción y fantasía en Chile, y también semillero de los primeros grupos de fans organizados. Los Ficcionautas fueron una de las primeras agrupaciones en “dar la cara por los ‘ñoños’”, como declaran quienes siguieron su legado.

Le siguen los relatos de algunos de los fandom más connotados a nivel mundial: los incombustibles *jedis* de *Star Wars* , los longevos fans de *Viaje a las estrellas* (incluyendo su relación con las nuevas generaciones y la necesidad de renovarse), los noventeros seguidores de *X-Files* y los más serios miembros de la Sociedad Tolkien Chilena, divulgadores de la literatura fantástica. Todos entre 50 y 30 años, siendo así los fans adultos o “la vieja escuela”, como se autodenominan.

Desembocamos, finalmente, en los grupos más recientes, los cuales parecen repetir ciertos ciclos de vida de sus antecesores, aunque ahora bajo temáticas nuevas y complejas: el rupturismo de los adolescentes fanáticos de la serie infantil *My Little Pony* , los *bronies* ; y la virtualidad extrema de los *homestuckers* ,

seguidores de un webcómic multimedia que pone en tensión todas las formas de narrativa clásica.

Fuera de esta selección han quedado los *otakus* y otros tipos de fanatismos japoneses, pues es un universo demasiado amplio y del cual existen varios registros al respecto en Chile. También los fans de los comics y, en menor medida, los de los videojuegos; estas aristas quedarán abiertas para quien desee abordarlas en el futuro.

Así, quedamos ante una línea cronológica que abarca desde el principio de los años noventa hasta la actualidad, y cuyos protagonistas van disminuyendo en edad a medida que las historias avanzan. Algunos nombres se repiten, ya que quienes llevan varios años practicando su fanatismo han pasado por más de un fandom y se han encontrado en más de alguna convención.

El título bajo el que se agrupa esta serie de crónicas, *Concilio de dragones*, hace referencia precisamente a eso: un evento que se realizaba a fines de los años noventa donde confluían todos los fans de la época. Es, también, lo que pretende ser esta compilación de historias: un encuentro de voces y miradas diferentes, un concilio, en torno a cómo vivir lo fantástico.

Es reivindicar al fan, al autodenominado “ñoño” chileno y a toda esa subcultura, a la que no le basta con consumir textos, sino que debe hacerse parte de estos para tener una experiencia más satisfactoria. Porque contra todo pronóstico, pareciera ser que en el consumo apasionado del fanatismo está la respuesta ante las audiencias pasivas que se conforman con lo que le ofrecen los medios.

Y aun cuando se pueda argumentar que los fans no son más que reproductores de una estética dominante o de la cultura hegemónica, es

necesario notar el sentido de uso que se le da a esa estética, saber qué es lo que hacen con su fanatismo, cómo utilizan ese potencial y cuál es su relevancia dentro del panorama actual de las comunicaciones. Estas crónicas podrían entregar algunas señales para responder esas preguntas.

**1.- Fanáticos pioneros:
Ficcionautas Asociados y la edad
de oro**

En una escasa nebulosa de ficción navegaban los Ficcionautas, los pioneros de los encuentros de fans en Chile. Era el principio de los años noventa, aún no habían grupos de fans porque no habían grupos de nada, reunirse en torno a cualquier tema resultaba sospechoso. El país salía de una dictadura y una grisácea sensación de libertad se empezaba a saborear.

Era una época precaria para quienes buscaban profundizar en sus gustos. Los aficionados a la literatura se intercambiaban fotocopias de novelas mal traducidas, se recortaban artículos de revistas y se copiaban películas de culto en VHS; conseguir algo original te volvía un dios entre tus pares. “Internet” y “ciberespacio” eran palabras que sólo resonaban lejanas en historias de ciencia-ficción.

La palabra “fanático”, incluso, no tenía la misma connotación que en la actualidad. Si te gustaba la fantasía, los comics, los superhéroes o el espacio exterior, eras un bicho raro, un inmaduro al que le gustaban los monitos. Ni hablar de hacer cosplay, caracterizarte como un personaje de ficción era sinónimo de suicidio social.

Este era el diagnóstico que tenían cuando decidieron cultivar el terreno fértil del fandom nacional. Las convenciones para fans organizadas por los Ficcionautas soltaron la represa, destaparon una olla hirviendo en ganas de fantasía en un momento de sequía narrativa, de hambre por otros mundos. Aprendieron a través del ensayo y error, creando y compartiendo. Y aunque siempre fueron un grupo cerrado, si no hubiera sido por su impulso, varios fanáticos jamás habrían sabido que existía más gente como ellos.

Entre 1992 y 1997 organizaron eventos que marcaron hitos, encuentros temáticos donde los primeros grupos de fans se dieron a conocer; dictaron talleres de literatura, dibujo, cine y animación; armaron un canon con lo que tenían a mano, hacían exhibiciones de películas de culto copiadas en VHS; estuvieron en la cumbre, siendo reconocidos por todos los círculos de fans; y, finalmente, se disolvieron. Nunca pidiendo nada a cambio, sólo la satisfacción de haberse salido de los márgenes y haber hecho algo innovador en torno a las cosas que les apasionaban.

Hoy, a más de veinte años del nacimiento del mítico grupo, sus miembros han seguido rumbos diferentes; pero siempre manteniendo un ojo en el cine, en el cómic, en la literatura, en la televisión y en todas esas historias que removían sus jóvenes mentes. Tampoco han dejado de mirar a quienes los siguieron, a organizaciones contemporáneas que ven en ellos unos referentes y que han continuado en sus pasos.

Esta es la historia de un grupo de amigos que, queriéndolo o no, sacaron del anonimato a un movimiento que hoy es tendencia global: los fanáticos y sus múltiples transformaciones. Esta es la historia de los Ficcionautas, los padres de los encuentros *nerds* en Chile.

La vieja guardia de la ciencia-ficción

“Lo que pasa es que la literatura es la hermana pobre de todas estas disciplinas”, comenta Luis Saavedra al recordar las motivaciones tras su salida del grupo. En una entrevista publicada en el sitio NerdNews, blog chileno dedicado a “glorificar esa cosa llamada *nerderío*”, Saavedra aparece descrito como “el padrino invisible de la ciencia ficción en Chile”. Etiqueta que le

acomoda, ya que el ex-miembro de Ficcionautas Asociados ha dedicado gran parte de su vida a la proliferación de este género en Chile. Resulta curioso, sin embargo, que si bien fue el desplazamiento de la literatura uno de los factores que incidieron en la salida de Saavedra, fue esta expresión la que unió al grupo original.

Era 1987 y un joven Luis Saavedra anotaba con mano temblorosa lo que escuchaba en televisión. El escritor chileno de ciencia-ficción Hugo Correa mostraba a la cámara un ejemplar de *Nadir*, un *fanzine* (revista hecha por fans) de género fantástico desarrollado a pulso y publicado en Chile. Correa, que exhibía una robusta cantidad de novelas a su haber, y de las cuales Luis Saavedra ya había leído varias, dio una dirección de contacto. Saavedra no tardó en escribir a la casilla de correo y recibir respuesta: existía un grupo de aficionados a la ciencia-ficción en Chile que se reunía periódicamente, era la Sociedad Chilena de Fantasía y Ciencia-Ficción (Sochif).

En un artículo publicado por la revista de ciencia-ficción española Alfa Eridiani, Saavedra describe a la Sochif como “la entidad oficial del género durante los primeros años de los 90”. Curiosamente, el origen de la Sochif no difiere mucho del origen de la mayoría de los grupos de fans activos en el presente: desde la escisión de otra agrupación por problemas internos. Ya que antes de la Sochif existió el Club de Ciencia-Ficción de Chile, nacido en 1975 como la primera asociación de aficionados, y quebrado 13 años después, cuando su presidente vitalicio Andrés Rojas-Murphy decide apretar el botón de auto-destrucción y expulsar a todos los miembros debido a la creciente idea de elecciones libres para el Club. “Un signo de los tiempos”, recuerda Saavedra.

Como respuesta, los desterrados se abanderaron creando la Sochif. Irónicamente, al momento de decidir la orgánica de este nuevo grupo, se decidió que su presidente, el escritor Carlos Raúl Sepúlveda, también tendría un carácter vitalicio. “Esto no es tan extraño cuando te das cuenta que todo el fandom está hecho de caciques, todos tienen una idea muy fija de lo que tiene que ser una organización”, comenta Saavedra.

Carlos Raúl Sepúlveda, a quien otros miembros de la Sochif recuerdan como “un escritor con muchas ganas pero pocas oportunidades”, fue parte fundamental para la difusión de la ciencia-ficción y para el desarrollo intelectual de los fans que vendrían a futuro. “Era un líder carismático y capaz de entusiasmar a los socios”, escribió Saavedra en su artículo sobre el fandom de ciencia-ficción en Chile, repasando sus sesiones junto a la agrupación.

Una sala del Liceo Experimental Artístico ubicado en Almirante Barroso, en el centro de Santiago, sirvió como sede para los miembros de la organización desde 1987 hasta los primeros años de la década siguiente. Saavedra rememora que en su primera incursión había unas treinta personas y que ese sábado en la tarde un joven escritor realizaba una disertación, el quillotano Sergio Meier. “Un tipo muy simpático, era una máquina de hablar, hablaba de todo y nunca te cansaba”, recuerda Saavedra. Allí, Saavedra se enteró de las actividades de la Sochif. Editaban fanzines sobre el género de manera artesanal, se recomendaban y prestaban libros fotocopiados, planificaban exposiciones y antologías de cuentos, veían películas de cine clásico en un viejo VHS y se dictaban charlas entre ellos para perfeccionar su conocimiento. Los mayores superaban los cincuenta años, más o menos la edad de Carlos Raúl Sepúlveda en ese momento. Roberto Alfaro, otro miembro de Ficcionautas y también ex-

Sochif, incluso recuerda al viejo Roca, quien había escrito guiones para el radioteatro del *Dr. Mortis* y del cual nunca supieron su verdadera edad.

Los meses pasaron y así como Saavedra vio a Sergio Meier disertando con tal desplante, un tiempo después sería Saavedra el que daba una exposición mientras otros recién llegados se incorporaban al grupo.

Gabriel Huamán tenía 22 años cuando asistió a su primera reunión con la Sochif y se encontró con este imberbe joven que exponía de la serie *Dr. Who* y la literatura inglesa de ciencia-ficción. Al igual que Saavedra en su primera sesión, Huamán quedaría sorprendido: “Una persona tan joven como yo hablando de un tema así, lo encontré fantástico”.

Gabriel Huamán se integró en 1991 a la Sochif luego de ver un afiche pegado en la calle Bellavista, este rezaba: “Segundo Encuentro Nacional de Fantasía y Ciencia-ficción”. Memorizó la fecha y lugar: desde el 16 hasta el 30 de abril en el Instituto Cultural de la Juventud, en Providencia. El evento lo organizaba la Sochif en uno de sus intentos por revitalizar el género en el país e interesar a la mayor gente posible. El Encuentro consistía en una gran muestra de revistas y fanzines internacionales, charlas temáticas, y una exposición de arte fantástico realizado por Max Carvajal, destacado historietista nacional creador del personaje de los cincuenta Ventarrón y el insigne Themo Lobos, creador de *Mampato*.

Este era uno de los sellos que Carlos Raúl Sepúlveda quería impregnarle a la organización, difundir el género en todas sus expresiones más allá de la literatura. No sólo cerrarse a lo escrito, sino que también abrir espacio para la pintura, el cómic, el cine; tener una visión más abierta, más pluralista y con más

ramas para explorar un género con tanto potencial creativo. Así, se formaba una relación simbiótica con los miembros más jóvenes que se fueron integrando luego de ese encuentro. Buscaban un espacio donde desarrollar su curiosidad y energía, y a la vez la Sochif les entregaba un telón en blanco para crear. Huamán fue un claro ejemplo de esa apuesta por la diversidad, debido a su interés en la maquetería, el área volumétrica, la parte visual de la ciencia-ficción cinematográfica inspirada en la literatura; su pasión era sacar desde la pantalla hacia la realidad palpable.

De esta forma, un grupo de jóvenes de intereses heterogéneos fueron inyectando de ímpetu las reuniones de la Sochif. Los más viejos, por supuesto, lideraban las charlas, pero pronto las habilidades de los noveles aficionados emergían y se pulían entre todos.

Se juntaban dos veces al mes, asignaban los temas para armar exposiciones, veían películas en un televisor que les prestaba el colegio, pagaban cuotas para generar recursos y planificaban proyectos tan ambiciosos como poco realistas. Idearon desde una convención interregional de fans, hasta una teleconferencia con el escritor Ray Bradbury (que, luego de varios dolores de cabeza, sí lograron concretar). “Para nosotros, que éramos estudiantes, estas reuniones eran algo sagrado, eran algo que realmente nos gustaba y tenían criterios de verdad abiertos”, explica Huamán con cierto aire nostálgico. El resto de los Ficcionautas coincide, gracias a su paso por la Sochif dejaron de ser solitarios, dejaron de ser “yo y mis libros, yo y mis fantasías”, dejaron de merodear en las sombras para al fin encontrarse con otros como ellos.

Sin embargo, con el tiempo las ganas de querer abarcar tanto dispersaron las energías del grupo y las reuniones fueron perdiendo su eje de divulgación para

convertirse en reuniones burocráticas de proyectos que nunca verían la luz o, como recuerdan los Ficcionautas, “conversaciones de viejitos con muchos asados de por medio”. La energía de los jóvenes estaba ahí, pero la brecha generacional se notaba cada vez más. Tanta era la diferencia que finalmente los encuentros y otras actividades terminaban recayendo por completo en manos de los veinteañeros de la organización.

“Mientras la vieja guardia se adormecía y soñaba con cosas poco prácticas, la nueva generación se comenzaba a dar cuenta que le resultaba más fácil andar por sus propios medios que guarecidos por la Sociedad”, escribe Saavedra al recordar sus últimos días en la Sochif.

A esto se le sumaba que las juntas ya ni siquiera se realizaban en el Liceo Experimental Artístico, base de operaciones del grupo. Los habían desalojado por no pagar el arriendo de la sala y se juntaban en el sótano de la casa de Francisco Amores, uno de los integrantes más jóvenes.

Ante este panorama desolador y con un Carlos Raúl Sepúlveda intuyendo el cisma, el último boletín informativo de la Sochif sentenciaba: “Y no nos queda nada, sólo las imágenes que evocaremos alguna vez. Este será el último boletín. Medítenlo, el último. De la Sociedad Chilena de Fantasía y Ciencia-Ficción, sólo nos resta gritar: ¡La Sochif ha muerto!, ¡viva la Sochif!, hasta que comencemos de nuevo. Hasta pronto.”

El texto, escrito por uno de los miembros jóvenes y que tendría un futuro decisivo para esta historia, no tenía la aprobación de los altos mandos del grupo y, por supuesto, no les causó ninguna gracia. El boletín siguiente, lanzado una vez que la facción joven ya se había alejado de la organización,

contaba en su portada con una ilustración del personaje de cómics *Ghost Rider*, El Motorista Fantasma, alzándose de su tumba y gritando como respuesta: “¡Pagarán por esto!”. Los jóvenes que ya estaban afuera lo leyeron como un último intento desesperado de mantener viva una agrupación que ya no daba para más.

Compartir, difundir y educar

“Siento que yo y mi generación somos todos hijos de la guerra... de *La Guerra de las Galaxias*”, confiesa un sonriente Gabriel Huamán mientras mira a René Weber, mucho más parco. Weber es el autor de ese último boletín que decretaba el fin de la Sochif y quien tiempo después se convertiría en el líder eterno de los Ficcionautas Asociados. “*Star Wars* fue un impacto en todo sentido, aunque ya veníamos con cierto bagaje audiovisual de *Star Trek*, *Cosmos*, *Dr. Who*, *El prisionero*, *Zafiro y Acero*, *La Dimensión Desconocida* y otras series británicas”, comenta Weber.

Fue una buena época para los estrenos hollywoodenses de ciencia-ficción. Luego vino *Blade Runner*, *Alien* y otras cintas que bebían del remezón que significó *Star Wars*, pero, más allá de las sagas, el impulso vino por otro factor. “Todo partió por la escasez y lo caro de las cosas que llegaban, los juguetes y los libros”, cuenta Huamán rememorando su infancia en Arica y el casi inexistente *merchandising* que existía.

Situaciones de vida similares hicieron que estos jóvenes, cinco ex-miembros de la Sochif, se reunieran teniendo una idea bastante clara del escenario al que se enfrentaban. Estaban las ansias de seguir dedicándose a impulsar el género, habían adquirido los conocimientos y la técnica por parte de los veteranos de la

fantasía de la Sochif y, más importante aún, sabían que existía gente interesada en la ciencia-ficción y sus mundos posibles, pero que no tenía cómo acceder a esa información.

En una tarde particularmente calurosa de enero de 1992, alrededor de una mesa, Luis Saavedra, Gabriel Huamán, René Weber, Roberto Alfaro y Marcos Borcosky –popularmente conocido como Fyto Manga–, fundaron su propio grupúsculo, el Círculo Juvenil de Ciencia Ficción y Fantasía. Nombre que, por supuesto, no duraría mucho, ya que “sonaba muy a viejo”.

Con el tiempo sería rebautizado por Carlos Raúl Sepúlveda como Ficcionautas Asociados. Sepúlveda, que veía en estos jóvenes un prometedor equipo de trabajo, había denominado así al grupo escindido de la Sochif debido a sus capacidades natas de “navegar entre la ficción”. Una referencia clara, también, a Jasón y los Argonautas, la historia mítica de los guerreros griegos que cruzaban los mares en busca del legendario vellocino de oro. Por otra parte, el “Asociados” lo tomarían como referencia de los Humanoides Asociados, historietistas franceses que durante los años 70 serían la vanguardia del cómic con su revista *Métal Hurlant*, publicación dedicada exclusivamente a la ciencia ficción, y en la que participaba el chileno Alejandro Jodorowsky.

Los Ficcionautas, que adoptaron gustosos ese nombre de resonancia mitológica, no sospechaban que el grupo que conformaban en ese momento sería parte importante en la historia de los grupos de fanáticos en Chile, para ellos era nada más que una continuación lógica del trabajo de formación comunitaria que venían haciendo con la Sochif. La premisa bajo la que decidieron crear el grupo era simple: compartir, difundir su *hobbie* y divulgar la ciencia-ficción. Y, en un sentido aún más profundo, sus objetivos también eran

educar y apoyar la creación nacional en todas sus áreas. Hoy los Ficcionautas reconocen ahí el legado de su antiguo líder Carlos Raúl Sepúlveda, en el reconocimiento de las obras chilenas por sobre las extranjeras. “¿Qué sacamos con seguir repitiendo lo que hacen los gringos? Eso no lleva a nada, no construye nada, te convierte en un mero consumidor de cultura extranjera”, menciona René Weber al explicar las ideas que impulsaban al grupo. Carlos Raúl Sepúlveda les enseñó que sus aficiones también eran cultura, no alta cultura, pero que sí caía en una categoría de cultura pop y, por lo mismo, siempre estuvieron asociados a centros culturales y educativos, y no se cerraban a compartir sus conocimientos del cine, la literatura y el dibujo.

Otro punto que los diferenciaba eran los diversos intereses de sus miembros. Fyto Manga era aficionado al cómic japonés, de ahí su pseudónimo, a Roberto Alfaro le gustaba el cómic estadounidense y europeo, Weber prefería el cine, Huamán se seguía perfeccionando en la maquetería y Saavedra en la literatura. Eran una plataforma multimedia andante.

A pesar de que estaban dispuestos a permearse de múltiples expresiones artísticas, ellos eran un grupo cerrado de personas. No aceptaban nuevos miembros ni abrían inscripciones, eran ellos y sólo ellos, con el apoyo de algunos amigos recurrentes, pero que no formaban parte de la formación “oficial” del grupo. Muchas veces fueron criticados por este sectarismo, pero su visión era clara: entre menos ruido hubiera, más y mejor se podía construir. Una lección que habían aprendido tras su paso por la Sochif.

Con las patas y el buche

Uno podría intuir que en un grupo de veinteañeros con talentos y pasiones similares podrían existir luchas de egos, ya sea por la edad, inexperiencia o simples ganas de brillar. Pero al reconstruir esa época es imposible percibir en las palabras de los Ficcionautas algún tipo de envidia o rencor. Al contrario, todos coinciden en que aquella fue una gran época precisamente porque dejaron de ser islas y comenzaron a formar lazos en torno a lo que les gustaba, sin resentimientos y con mucha complicidad.

De niños se sentían solos. Sus intereses se salían de lo que les enseñaban en el colegio y no tenían el poder adquisitivo para cultivarlos, nadie potenciaba sus capacidades para dibujar, pintar o escribir. Además, tuvieron la mala suerte de criarse en un país en el que solamente el 7 por ciento de la población lee por gusto, de acuerdo a datos de la Unesco. El cooperar, para los Ficcionautas, fue una forma de ir más allá del autodidactismo con el que comenzaron.

Por eso la meta fue siempre conocer más gente y hacer alianzas que tuvieran un impacto real tanto para ellos como para sus aficiones. ¿Cómo lograrlo? Usando un formato ya probado: el de las convenciones abiertas al público, pero con la diferencia de que se enfocarían hacia un sector mucho más joven.

La estructura sería la misma que ya conocían de la Sochif y que se mantendría con los años: ciclos de cine fantástico, charlas y foros encabezados por exponentes del género, exposiciones de cómics, pinturas, maquetas y dioramas. Obviamente la entrada era liberada y nunca existió ninguna intención de obtener una remuneración de esto. Todo se armaba por amor al arte.

Su primer hito como organización fue en abril de 1992, cuando dieron inicio al Encuentro Joven de Ciencia Ficción y Fantasía. Se consiguieron el Centro

Cultural para la Juventud Santa Isabel en Providencia y montaron una muestra que se exhibió por más de 20 días. Aunque aún no se decidían a adoptar el nombre de Ficcionautas Asociados (seguían convencidos con “Círculo Juvenil”), todos recuerdan aquel evento como el puntapié de lo que vendría. “Ese primer encuentro se hizo con las patas y el buche; todo fotocopiado, afiches, dípticos, harta película, algunas charlas y sería”, recuerda Roberto Alfaro.

El Encuentro apareció mencionado brevemente en los medios de la época, sin embargo, la concurrencia fue mínima. Luis Saavedra aún recuerda la ceremonia de inauguración, en la que se le dedicó el evento al escritor ruso Isaac Asimov, fallecido un día antes; y a la que asistieron no más de diez personas: la mamá de alguno de los miembros, un amigo y su novia, un puñado de desconocidos y alguien disfrazado de Darth Vader que en medio de la inauguración fue al frente de la sala, hizo un gesto de desprecio y se marchó. Nunca supieron su identidad.

Pensaron que sería sencillo, pero la falta de recursos se notaba. No obstante, no se rendirían tan fácilmente como sus antecesores de la Sochif, de los cuales ya quedaban pocos miembros activos. Moisés Hassón, investigador e historiador aficionado, en su artículo “Década, diez años de investigación” describe el panorama fan a fines del 92 como “coloquios de coleccionistas, neofan ignorantes o meros seguidores de caudillos”.

Pero los Ficcionautas seguían. La aventura de coordinar el primer Encuentro les sirvió para pulir problemas de estructura y varios pequeños detalles que ya no se les pasarían. René Weber se perfilaba como el líder natural del grupo, y todo el resto ya manejaba su área con claridad. Debido a su dogmatismo de fiel

seguidor de lo literario, Luis Saavedra se negaba a integrar el grupo bajo el ecléctico nombre de “Ficcionautas”. Situación que se revertiría con el paso del tiempo y el innegable anacronismo que representaba el “Círculo Juvenil”.

Un Segundo Encuentro ya estaba en sus planes a comienzos de 1993. El problema es que no contaban con el apoyo de ninguna institución, ni de ningún fondo concursable, sólo tenían sus propios aportes –una cuota semanal de mil pesos– y la ayuda económica de un curioso arquitecto retirado que destinaba parte de sus ingresos a actividades juveniles.

Así que recurrieron a la creatividad para ingeniar un producto atractivo. A través del canje consiguieron premios en tiendas especializadas del Portal Lyon para sortearlas en trivias improvisadas; maquetas profesionales, realizadas en lugares como el Planetario, a cambio de poner sus logos en la difusión de los eventos; e invitaron a antiguos conocidos de la Sochif que manejaban temas específicos para que expusieran. “Hacíamos marketing sin saber hacerlo”, recuerda Huamán. El resto se solventaba con dinero de sus bolsillos. O, mejor dicho, del bolsillo de sus padres: “Nuestros padres nos dieron el apoyo siempre, en todas estas locuras. Nos prestaban la plata, en el fondo nosotros no teníamos muchos recursos”.

Lo que vendría después sería un poco más estructurado. Tenían planificados homenajes a artistas nacionales con obras consolidadas, espacio para creadores noveles y talleres para los más pequeños. La idea era armar un pozo intergeneracional de realizadores para que se nutrieran entre ellos. Incluso idearon un espacio de debate con el público, un choque entre fans de las dos grandes sagas de ciencia ficción del momento: *Star Wars* y *Star Trek*. Enfrentamiento recordado por décadas y que muchas veces se les saldría de

las manos. “Fue la edad de los grandes eventos de ciencia-ficción en Chile”, sentencia Saavedra.

La edad de oro

“*Star Wars* es disfrutable, si se tiene un agujero en el cerebro”, dijo, muy serio, uno de los *trekkies* desde la barra de los fans de *Viaje a las estrellas*. Al rato vino la respuesta, un *jedi* no escatimó en gritar que *Star Trek* era “una saga para ineptos sin vida sexual”. El intercambio, en esa ocasión, no pasó a mayores. Era el Segundo Encuentro Joven de Ciencia-Ficción y Fantasía organizado por los Ficcionautas Asociados, y el panel de *Jedis VIS Trekkies* ya se perfilaba como el más polémico de la jornada. En noviembre de 1993 los Ficcionautas materializaron la secuela de su primera convención, esta vez alojados en el Centro Cultural de España.

Fueron cinco días intensos, llenos de actividades que repletaron adolescentes que “de ciencia-ficción sólo tenían las ganas de conocerla”. Las charlas sobre *manga*, los mitos de Cthulhu y monstruos en el cine fantástico fueron algunas de las preferidas por la inesperada cantidad de público que llegó. Pero, sin duda, el evento que encendió las alarmas del fandom nacional fue el duelo entre *jedis* y *trekkies*. La finalidad era definir cuál de las dos sagas era la mejor. Una mesa moderadora discutía los aspectos más destacables de cada una, mientras el público –separado de acuerdo a su preferencia– intervenía de manera agresiva dando su opinión. La discusión no alcanzó a prender por completo debido a la falta de *trekkies* en la sala, pero ya ambos grupos se habían mostrado las garras anticipando una batalla futura.

Buenos resultados se cosecharon ese año, aunque no sería hasta el siguiente que el trabajo de los Ficcionalutas alcanzaría su *peak*. “El Tercer Encuentro de Ciencia-Ficción y Fantasía puede ser considerado, con largueza, el mejor evento del género en Chile”, opina Luis Saavedra de la convención realizada en 1994.

Resumiendo de manera escueta lo que se hizo en esa ocasión se pueden destacar: la exhibición de una versión especial en español de *Drácula* (1931), de George Melford; *Cronos* (1992), de Guillermo del Toro; un ciclo de las obras de Full Moon, productora independiente de cine B; exposiciones de los ilustradores Félix Vega, Juan Vásquez y Marcos Espiridión; unos cuarenta maquettistas cuyos trabajos se dividían entre modelismo estático, miniatura, dioramas y esculturas; cinco días temáticos separados en “Japón”, “Túnel del Tiempo”, “Ciencia-ficción Contemporánea”, “Frankenstein” y “Ciencia-ficción latinoamericana”, cada uno con sus respectivas colecciones de libros, cómics, figuras coleccionables y otros artículos en muestra debidamente descritos; un homenaje en vida al escritor Hugo Correa, alabado internacionalmente pero con casi nula repercusión en Chile, y a Mario Igor, dibujante considerado el mejor acuarelista de su generación y autor del cómic *Sigfrido*, adaptación gráfica del clásico mito nórdico; reconocimientos al editor Javier Ferreras, por su contribución al resurgimiento del mercado del cómic luego de la dictadura, y a Mauricio Herrera, quien más tarde se enfocaría en el juego de cartas *Mitos y Leyendas*. Todo esto en una infraestructura y un nivel de difusión que superaba con creces lo realizado años anteriores.

El salto cuántico no hubiera sido posible sin la ayuda del Fondo Nacional para el Desarrollo Cultural y las Artes (Fondart), financiamiento para instancias

artísticas otorgado por el Consejo de la Cultura. Postularon sin mucha fe, convencidos que ese tipo de apoyo sólo se le otorgaba a grupos o personas que contaran con un conocido o amigo dentro del jurado. Pero, sorprendidos, recibieron un apoyo de más de dos millones de pesos que les permitió moverse con soltura para concretar las ideas que hasta ese momento sólo existían en el papel. Con el dinero en el bolsillo, sólo los limitaba su imaginación.

“Exhibimos *Star Wars* a las 10 de la mañana. No creímos que fuera a llegar nadie un miércoles en la mañana para ver *Star Wars*, pero estaba repleto, hasta rompieron las puertas del auditorio del centro cultural y las tuvimos que pagar”, recuerda el ex ficcionauta Roberto Alfaro. “Otro día pusimos *El Puño de la Estrella del Norte* y una señora nos obligó a dejar entrar a sus hijos chicos, aunque la película no era para niños. A los cinco minutos quería sacarlos, pero era imposible, el auditorio era un horno”, continúa.

Juguetes antiguos, libros viejos, afiches de películas. Todo lo pop convergía como nunca antes en Chile. Hasta el programa de TVN *Cine-video*, conducido por el periodista Augusto Góngora llegó al lugar a registrar lo que estaba pasando.

“El tercer encuentro dio mucho que hablar por mucho tiempo”, cuenta Gabriel Huamán. Con algo de orgullo, varios de los Ficcionautas recuerdan haberse paseado por tiendas del Eurocentro y el Portal Lyon, y haber oído a gente comentando lo que pasaba en esas convenciones.

Larga vida a Ficcionautas

Una de las máximas bajo la que funcionaba Ficcionautas Asociados era que la calidad a la que habían llegado sus eventos no podía bajar, sólo subir o

mantenerse. Para ellos era inaceptable volver a los inicios, ya estaban trabajando a un nivel profesional y salir de ahí era un retroceso en todo aspecto.

La educación del público siempre fue su consigna, por lo que hacer algo sólo por la costumbre de hacerlo no valía la pena. Lamentablemente esta motivación se perdió con el quinto y último Encuentro de Fantasía y Ciencia-Ficción. La estructura ya había comenzado a tambalear un año después del éxito del tercero. Aunque realizaron charlas y exposiciones con lo mejor del género, se empezaba a notar una sensación de reiteración. La fórmula se estaba quedando corta.

El año 1996 fue el más complejo para la formación. Los Ficcionautas se encontraban en un estado transitorio de su vida. Estaban terminando sus estudios y entrando de a poco al mundo laboral. Poco tiempo les quedaba para este absorbente *hobbie*. “Todo en la vida tiene una curva, y la curva del grupo ya iba hacia abajo, teníamos otros intereses, otras preocupaciones, se nos venía la adultez encima”, recuerda Gabriel Huamán.

Para dificultar más las cosas, no se ganaron el fondo otorgado por el FONDART, principal pilar que sustentaba los Encuentros. Con esas cartas sobre la mesa, debían tomar una decisión.

“Era renovarse o morir, pero renovarse significaba tener presupuesto y no lo teníamos”, sostiene el hasta ese momento presidente vitalicio de los Ficcionautas, René Weber. Gabriel Huamán comparte esa afirmación: “Ideas no faltaban, pero nadie iba a hacer nada gratis. Además ya estábamos cansados, estábamos gastados, habíamos crecido”. Habían pasado cinco años

desde la escisión de la Sochif y el nacimiento de Ficcionautas, y el desenlace parecía inevitable, ya no eran los veinteañeros llenos de energía que habían comenzado. ¿Hacer otro encuentro o no hacerlo? El silencio era absoluto. El único que quería seguir a toda costa era Roberto Alfaro. “¿Pero cómo?”, preguntaba el resto. No había respuesta.

Luis Saavedra, quien no había participado del Cuarto Encuentro, tomó las riendas del asunto y decidió ponerse al frente y darle vida a un Quinto Encuentro. “Fue un verdadero suicidio, más encima ese año debía titularme de la carrera”, se lamenta hoy Saavedra.

“El Lucho pensó que era fácil y Alfaro le avivaba la cueca”, interpreta René Weber al explicar el porqué de ese último evento. Weber decidió no participar, anticipando que sería una tarea titánica. Huamán, por otra parte, colaboró en su mayoría, pero sabiendo que quedarían al debe. Luis Saavedra se endeudó con un millón de pesos que puso directo de su bolsillo, y Roberto Alfaro y Fyto Manga intentaron generar material nuevo para sus respectivas áreas. Pero el público fue mucho menor y los espacios que antes eran novedosos ahora se aquejaban de ser “lo mismo de cada año”. Todos coinciden en una palabra: desastroso.

Para la inauguración aún no estaban listas las exposiciones, se eliminaron los homenajes, los recursos técnicos de las charlas fallaron. El panel de *Jedis VIS Trekkies VIS Babylon 5* terminó con un neófito del público preguntando por qué ocurrían esos enfrentamientos, que era una pésima imagen para los no aficionados. Hubo películas, pero a los conversatorios que las acompañaban no llegaba gente. “¿Hasta cuándo van a seguir dando la lata?”, me dijo una

chica una vez, ‘no nos interesan las charlas, venimos a ver películas’”, recuerda Roberto Alfaro de ese último encuentro.

El 20 de diciembre fue el día final del último Encuentro de Ciencia-Ficción y Fantasía. Las actividades cesaron con una conversación entre los organizadores y el público a través de la cual recibían retroalimentación. Otro fracaso. Los asistentes comenzaron a hostigar a Saavedra y compañía, cuestionando desde la elección del material exhibido hasta el hermetismo del grupo; llegando, incluso, a tratarlos de “nazis” y a los encuentros de “regímenes autoritarios”.

Luego de eso todo se fue diluyendo. No hubo una separación oficial ni se reunieron para ponerle los últimos clavos al ataúd. Todos notaron que ya no estaban en la misma sintonía y era momento de parar, el asumir tantas responsabilidades les estaba pasando la cuenta. Después del 96, no quedaba mucho por hacer. “La condición era separarnos y después volver a juntarnos cuando las condiciones se dieran, pero no se dieron. Tomamos nuestras carreras y caminos laborales, maduramos, crecimos”, explica Huamán.

Todos coincidieron, excepto uno: Roberto Alfaro. Saavedra recuerda: “Él no estaba cansado, quería hacer más y más cosas, decía ‘podemos continuar, podemos seguir haciendo’, siempre fue un entusiasta”. Alfaro se negaba a cerrar el ciclo y veía ahí la oportunidad de seguir generando instancias como los Encuentros.

Durante su existencia, nunca existió la inquietud de formalizar la agrupación Ficcionautas Asociados. De hecho, el “Asociados” de su nombre no era más que un añadido rimbombante, y la idea de obtener una personalidad jurídica o

algo por el estilo jamás se les pasó por la cabeza; eran un grupo de amigos haciendo lo que les gustaba.

Esto cambió cuando, años después de haber sepultado Ficcionautas, Roberto Alfaro organizó una serie de talleres en el Parque O'Higgins dirigidos a quienes quisieran aprender de cómics, literatura, maquetería, etc. En ellos participaron también Gabriel Huamán y Luis Saavedra, dictando clases a un grupo de nuevos talentos jóvenes. Sin embargo, el problema no tardó en aparecer: Alfaro utilizó el nombre de "Ficcionautas Asociados" como rótulo para generar estos cursos y luego registró la marca pese a la negativa de los miembros originales.

"Fue una cuestión totalmente disonante. Ficcionautas éramos René Weber, Fyto Manga y el resto, no él y un grupo de gente nueva", aclara Huamán, "hay un gran trabajo que se hizo y que terminó de mala forma; '¿en qué terminaron los Ficcionautas?, haciendo unos talleres'; hubiera sido mejor terminar en gloria, es una pena que no se sepa la historia". Luis Saavedra, por su parte, coincide con esta visión: "El nombre Ficcionautas ya no significa mucho, los demás integrantes lo ven como una traición al espíritu original".

Hacia el futuro

En los años que vinieron tras la separación, el nombre Ficcionautas Asociados siguió apareciendo en convenciones y eventos de corte fantástico. Muestras de la saga *Alien*, de *Superman*, de *Los Archivos X* y otros *ñoñeríos* eran organizados por Roberto Alfaro, ahora promotor de la marca Ficcionautas en diferentes ámbitos.

Alfaro continúa hasta hoy moviéndose en el circuito de la producción de eventos, a mucha menor escala. Edita el *fanzine* digital *Los del parque* en el que colaboran ex miembros de sus talleres del Parque O'Higgins y de vez en cuando participa en charlas sobre narrativa gráfica. Luis Saavedra nunca se alejó de la literatura fantástica y ha publicado la serie de antologías *Poliedro*, que reúnen textos de diversos autores nacionales emergentes. Caso parecido al de Fyto Manga, quien continúa publicando manga y realizando una labor pedagógica sobre el género. Gabriel Huamán colabora con centros culturales en iniciativas de difusión y René Weber colgó la capa luego de realizar "Fixión 2000", un salón internacional de cómics que tuvo un balance negativo. Hoy los Ficcionautas bordean los 45 años. No se han alejado por completo del mundo de los fans, participan menos, pero observan más, con distancia y sospecha.

Los eventos para fanáticos se han multiplicado los últimos años y su influencia es innegable. Todos los fines de semana hay, por lo menos, un evento *nerd*. Sólo durante junio de este año se realizó una Feria Medieval en la Universidad de Santiago, una convención con invitados internacionales llamada ExpoCool, el evento de cosplay FanaticFeast en Quillota, la Comic Con Chile y otra Feria Medieval en Concepción. Encuentros de ciencia-ficción, ufología, mitología, medievales, manga, de sagas específicas o cosplay. Cada vez es menos raro ver soldados imperiales de *Star Wars* paseándose por algún colegio, casa de la cultura o evento a beneficio organizado por alguna sede comunal.

Llaman la curiosidad de las personas no familiarizadas a los temas que abordan, pero una visita rápida a cualquier convención confirma que ninguna difiere mucho de la otra. Algo les falta, una chispa, un toque local. "Todos estos nuevos eventos de cómics, animé o lo que sea, tienen la misma estructura:

stand de ventas, gente disfrazada, de repente un invitado extranjero que pasa sin pena ni gloria y para de contar”, reclama Weber, el antiguo líder de los Ficcionautas. Huamán lo complementa y hace una autocrítica: “No hay cultura, son netamente temáticos, se copian formatos extranjeros en un nivel mediocre. No sé si nosotros somos los responsables de no haber dejado una buena cuna, no lo creo”.

Especial atención les merece la Comic Con Chile, encuentro de fans que ha congregado masivamente a una gran cantidad de público, seguidores o no de las temáticas que ahí se tratan, durante ya cuatro años. Ninguno de los Ficcionautas, desde su visión de veteranos del fandom, mira con buenos ojos esta convención multitudinaria. Weber, de manera tajante, la considera “un engaño”, aludiendo a que poco y nada tiene que ver con la Comic-Con original realizada todos los años en San Diego, Estados Unidos. Huamán cree que “la gente paga porque no conoce otra cosa, se acostumbró a un facilismo que no te enseña, ni siquiera te asombra”. Luis Saavedra no siente ninguna conexión con lo que ahí se muestra y quizás se lo explica a través de la brecha generacional: “es como lo que decía el abuelo Simpson, ‘yo estaba en onda, pero luego cambiaron la onda, ahora la onda que traigo no es onda y la onda de onda me parece muy mala onda’”. Roberto Alfaro, desde su trinchera, tampoco comulga con el evento: “Es una cosa para los padres que sacan a pasear a sus hijos un fin de semana y que no tienen idea donde comprar un cómic, una película o lo que sea; gastan la plata para que el cabro chico esté tranquilo un fin de semana”.

No es difícil hacer el nexos con el temor que tenía el padrino de los Ficcionautas, Carlos Raúl Sepúlveda: la inevitable caída a un sistema de

consumo de productos y ficciones extranjeras. Sin matices ni la posibilidad de darle espacio a los creadores nacionales, eventos hechos con molde y un fandom dedicado a nada más que comprar en masa. Las industrias del ocio y entretenimiento parecen haber descubierto en la figura del fan al cliente perfecto: no sólo consume, sino que reproduce el mensaje, se apodera de él y lo visibiliza a más no poder.

El panorama para los viejos estandartes está claro, hay un estancamiento que las generaciones actuales no han sabido sobrellevar. Sin embargo, pese a que la calidad de los encuentros ha disminuido, varios grupos de fans contemporáneos están apostando cada vez más por la creatividad, usando sus propios códigos y nuevos lenguajes para llamar la atención. Grupos que, con el acceso infinito a la información de la que carecían sus antepasados, están levantando nuevos puentes para sus reinos. Generando contenido propio, contando historias, pasando de un registro a otro sin miedo, mezclando y dando vida a otras formas de ser fan. Puede que el fenómeno fandom haya tenido su época de oro y decaído, pero ciertos ruidos nuevos ya se empiezan a oír.

**2.- Entre *jedis y trekkies*: Historia
de una chica vulcano en una
galaxia muy, muy lejana**

Está en todos lados. Pósters, juguetes, afiches, útiles escolares, ropa interior, zapatillas, computadores, artículos para el baño y la cocina, videojuegos, series de televisión y en el cine hasta el año 2020, por lo menos. Es casi imposible salir de la vorágine de *Star Wars*; incluso si nunca te ha interesado la saga, la cultura popular ya está tan permeada por su legado que todos conocen aunque sea una sola referencia. Por eso no es extraño que, asimismo, sus seguidores sean legión. “Levantas una piedra y salen cien grupos de *Star Wars*”, dirá cualquiera que esté un poco familiarizado con el mundo de los fans.

¿En qué momento explotó este fenómeno y la franquicia se transformó en un imparable engranaje de productos y objetos coleccionables? Es difícil establecer el minuto cero. *Star Wars* comenzó como una trilogía de ciencia-ficción que siempre tuvo entre sus objetivos llenar repisas con sus juguetes, pero a una escala mucho más pequeña que la del presente. Hoy es la saga cinematográfica que más millones de dólares mueve en el mundo, y también la que tiene más fans a nivel global: varias generaciones han crecido viendo sus películas.

En Chile es recordado el panel de *Jedis VS Trekkies*, realizado en el marco del Tercer Encuentro de Ciencia Ficción y Fantasía el año 1994 organizado por el colectivo Ficcionautas Asociados, y que marcó el primer gran antecedente para los fanáticos de *Star Wars*. Allí los seguidores de la galaxia muy, muy lejana se enfrentaron contra los entusiastas de *Star Trek* en pos de definir cuál serie era mejor.

Lo que comenzó como una humorada disfrazada de intercambio de opiniones, escaló rápidamente y se transformó en un enfrentamiento realmente tenso. Los organizadores nunca imaginaron que la rivalidad fuera tan latente.

La barra *trekkie* hacía apuntes tales como que a *Star Wars* le faltaba coherencia científica, citando la famosa escena de la cantina de Mos Eisley, en la que seres de diferentes razas y planetas aparecían conviviendo en un mismo escenario, “¿cómo es posible que todos puedan respirar de la misma atmósfera?”, decían indignados. Los *jedis*, menos sofisticados, atacaban el ridículo imaginario de *Star Trek*: que los uniformes parecían pijamas, que el personaje de Spock “era maricón” y que su nave estrella, el Enterprise, parecía una sopaipilla voladora.

Aquella jornada terminó con un alucinado *jedi* que dijo que era injusto comparar ambas sagas, porque *Star Wars* había superado esas rencillas, e incluso superado el género de la ciencia-ficción para convertirse en algo místico y trascendente más allá de cualquier análisis. Comentario que, por supuesto, fue abucheado.

Hoy la pregunta parece un poco fuera de contexto para el espectador contemporáneo. *Viaje a las estrellas* no ha resistido tan bien el embate del tiempo como su contraparte: sólo dos remakes en el cine –ninguno de los cuales gozaron de mucha popularidad– contra la tercera trilogía de *La Guerra de las Galaxias* y sus muchísimos productos derivados. Con los números sobre la mesa, la “rivalidad” parece haberse zanjado. Los cada vez más extintos *trekkies* no tienen mucho que hacer contra la buena salud de la saga de George Lucas. Pero nada es tan definitorio, pues siempre hay excepciones que confirman la regla.

Estefanía Fuentealba, de 17 años, es un caso anómalo dentro del mundillo nacional de los fans de la ciencia-ficción. Contra todo pronóstico, la joven estudiante de tercero medio conoce *Star Trek* como la palma de su mano. Ha

visto las cinco series –algunas de más de siete temporadas–, las 12 películas – desde la de fines de los 70 hasta la de 2013–, ha leído las novelas y cómics, participa en foros de Internet e incluso hace cosplay de su personaje favorito: el señor Spock. Estefanía (Tifa para los amigos) es quizás la única *trekkie* menor de 20 años en Chile. Sin embargo, a pesar de sus vastos conocimientos sobre los vulcanos, los romulanos y las cientos de razas que existen en el universo *Star Trek*, Tifa ha decidido no participar en el único grupo *trekkie* que existe en el país, sino que, al contrario, escogió ser miembro activa de los fans de la saga rival: *Star Wars*.

La brecha generacional *trekkie*

Como todo joven nacido en los 90, Estefanía comenzó a moldear sus gustos con la animación japonesa. Iba a eventos otaku cuando tenía 14, acompañada a regañadientes por su hermana mayor. Desde un primer momento tuvo claro lo que más le gustaba de esa subcultura: el *cosplay*, o sea, caracterizarse como los personajes de sus series favoritas. Medía, cortaba telas y cosía guiada nada más que por el instinto y por los dibujos que veía en Internet. El resultado era precario, pero lo suficientemente bueno como para lucirlo en convenciones y que otros fans se quisieran sacar fotos con ella. “En mis primeros eventos era muy torpe, no sabía que la gente te pedía fotos”, recuerda. A medida que asistía a más encuentros, conocía a más personas como ella: *cosplayers*, grupos de baile, dibujantes, escritores. Sus trajes se fueron perfeccionando y su hermana le hizo un Facebook que le ayudaba a contactarse con sus nuevos amigos. Incluso llegó a ganar varios primeros lugares en concursos de cosplay. Poco tiempo pasaría hasta llegar a su tierra prometida: un grupo de fanáticos chilenos de *Star Trek*.

Amigos de Viaje a las Estrellas, más conocido como Amigos Trek Chile, es el único grupo vigente de fans de *Star Trek* en el país. Como suele ocurrir, Amigos Trek surgió desde otra organización llamada Star Trek Chile, cuyo presidente fue acusado de usar su cargo para beneficio personal –entradas gratis al cine para él y su familia– por lo que, sumado a problemas de convivencia, fue abandonado por más de la mitad del grupo.

Unos siete años duró Star Trek Chile antes de disolverse en 1998, época en la que hicieron convenciones, muestras de capítulos exclusivos, y exhibiciones de naves y figuras. Tuvieron una época dorada con más de 30 integrantes, en el cual el organigrama se dividía a la usanza militar (como en la serie): Capitán, Almirante, Teniente, Oficial, etc.; una tradición proveniente de los grupos de fans españoles de *Star Trek*.

“A nosotros no nos gustaba eso, no por tener algo contra los militares, simplemente no nos gustó”, explica José Varas, actual presidente de Amigos Trek y ex miembro de Star Trek Chile. Varas emigró de la organización seguido de unas 20 personas que conformaban el núcleo duro del grupo. Con esa fuga de integrantes terminó por cerrarse una época y se abrió la oportunidad a una nueva generación: Amigos Trek, esos mismos 20 fans que arrancaron y que, llenos de energía, armaron su propia estructura.

Diecisiete años después, estando de invitados en la Comic Con Chile, divisaron a lo lejos a una chica de orejas puntiagudas, uniforme azul, peluca negra y cejas delgadas. “Yo no quería pasar frente a ellos”, cuenta Tifa relatando sus maniobras para evitar el stand de Amigos Trek. A pesar de sentirse una experta en la serie, se sabía recién llegada y tenía miedo de ser juzgada por

los veteranos del fandom. “Además no me quería involucrar mucho, quería ser un Spock independiente”, explica.

Pero el ocultarse no le funcionó e inevitablemente un hombre vestido de overol del Enterprise se le acercó para presentarse. Ella intentó escapar pero él insistió hasta llevarla con el grupo. Ni con sus mejores *cosplay* había recibido tanta atención. Le mostraron todas las figuras, naves y libros que tenían en exhibición. La hicieron posar con decenas de armas diferentes. Le tomaron cientos de fotos y, mientras ella sudaba, aún nerviosa por tanto cariño repentino, le pidieron que se uniera al grupo.

Una integrante tan joven en Amigos Trek representaba algo totalmente novedoso. Hasta ese momento la integrante más novel era una chica de 28 años, y luego el salto etario era directamente hacia los 50, aquellos que habían conocido la serie original cuando se transmitía en televisión abierta.

A diferencia de su predecesor, Amigos Trek se planteó como objetivo principal el acercar la franquicia al público de forma amigable. Sus integrantes entienden esa lógica y hacen lo posible por mantener vivo el espíritu de *Star Trek*: responden las preguntas insistentes de quienes asisten a las convenciones, muestran sus colecciones, se dejan tomar muchísimas fotos en cada evento y comparten con otros grupos de fans. “En la práctica estamos representando una marca, la marca *Star Trek*, y como tal hay que representarla bien”, argumenta el presidente vitalicio de Amigos Trek.

Por esto mismo, el grupo no entra en polémicas como la mundialmente conocida discusión entre *trekkies* y *trekkers*, subdivisiones que sirven para diferenciar a los “fans irracionales” de aquellos que entienden que es sólo un

show de TV. Este enfrentamiento tiene mucho más sentido en países como Estados Unidos, donde la base de fanáticos es tan abundante que permite segmentaciones más específicas. Dos documentales abordan este tema en profundidad: *Trekkies* (1997) y su secuela *Trekkies 2* (2004), además de abordar otros tópicos como los cursos de lenguas ficticias presentes en la serie, bandas musicales inspiradas por la saga y películas hechas por los fans. En Chile, por razones de acceso al *merchandising*, los grupos que han existido se limitan a la exposición de material obtenido mayormente en el extranjero. “Existen algunas picás acá en Santiago donde venden material”, confiesa Tifa, “pero hay que saber buscar”.

La estudiante de enseñanza media habla con una seguridad admirable, pero sobre todo con una fascinación por la serie que llega a ser persuasiva. Aún así, Tifa no se considera una *trekker*, es decir, no está cegada por su fanatismo. Sabe que los remakes contemporáneos poco tienen de la esencia original de la saga, cree que están hechos “para las nuevas generaciones”. “Y eso que yo soy de la nueva generación, así que imagínate”, dice con una risa cómplice. Tifa prefiere la serie clásica, la del decorado kitsch de colores brillantes y planetas hechos de cartón piedra.

Sin embargo, para ella no es sólo eso. Pues como buena fanática, Tifa está consciente que Star Trek trataba más que de solamente aventuras en el espacio y extraterrestres. La serie, emitida en los años 60, fue la primera en mostrar el beso de una pareja interracial en televisión.

Asimismo, fue pionera en incluir personajes japoneses, rusos y afroamericanos conviviendo con estadounidenses y europeos. La enseñanza era clara: si en el futuro íbamos a convivir con seres de otros sistemas solares, no tenía sentido

discriminar a la gente con la que compartías el planeta. Un mensaje bastante transgresor, considerando que el mundo se encontraba en plena Guerra Fría.

“Tiene mucha cuestión social, la relación entre blancos y negros, la introducción de las mujeres a los espacios de poder”, detalla. “Hay un trasfondo en cada capítulo que no me cansa, me encanta mirar los detalles, busco en Internet las referencias que hacen, busco en libros, tienen muchas cosas ocultas”.

Fue precisamente esta curiosidad lo que le comenzó a traer problemas con Amigos Trek. Al ingresar, Tifa sabía que era la recién llegada en un grupo consolidado de amigos y que como tal tendría que adaptarse a sus ritmos y estilo. “Fue un poco decepcionante que los viejos no supieran tanto de la serie”, comenta. “Por ejemplo, en un capítulo sale la constitución de Estados Unidos pegada en una pared y yo les comentaba eso y me decían ‘no, no tengo idea de eso’, ¡pero sí salía!”.

Después de varias reuniones Tifa entendió que Amigos Trek llevaba varios años siguiendo la misma estructura rígida: no organizar eventos propios, sino que ir a convenciones a las que los invitaran, mostrar sus colecciones, juntarse a compartir y, como hito del año, participar en la Comic Con Chile. No había espacio para las nuevas ideas que traía Estefanía: producir su propio material-fan, hacer videos, moverse para llegar a más eventos, armar recreaciones de escenas.

Tifa aceptó esta dinámica estática en un primer momento, pero de todas formas se sintió incómoda junto a los *trekkies*. En los eventos no sólo era usada como la atracción principal para el público: “me decían a cada rato

‘venga Tifa, foto con el caballero’, era una especie de mascota”, sino que además se comenzó a sentir cuestionada por sus gustos. “Al principio los entendía, porque era muy joven al lado de ellos. Pero después del segundo evento juntos me seguían preguntando ‘¿y cómo conociste *Star Trek*?’, ‘¿pero te gusta?’, ‘es que es raro que ni a tus papás les guste’”, explica indignada. “Yo podría recitarles capítulo por capítulo lo que pasa en cada uno, pero ellos no podían entender que a una persona de 16 años le gustara *Star Trek*”, remata.

Teorizando, Tifa cree que se debe al machismo arraigado en el grupo y que también se vive en el ambiente de los fans, el cual siempre se ha considerado como un medio exclusivamente de hombres, donde predominan valores masculinos: las historias arquetípicas de caballeros y princesas en aprietos.

Antes de conocer esos espacios, Estefanía creía que la relación con las mujeres sería la más complicada, suponiendo que existían rivalidades entre las pocas chicas que disfrutaban de esta subcultura. Pero una vez dentro notó que los halagos y muestras de apoyo venían de otras mujeres: “yo pensé que eran los hombres los que se te acercaban a decirte lo bien que te ves, y no, al contrario, son las mujeres”.

Ya sea por la brecha generacional, diferencia de opiniones o machismo, el hecho es que su relación con Amigos Trek no prosperó y terminó por abandonar el grupo. Su salida fue un poco antes de que se dieran a conocer los grupos de fans seleccionados en la Comic Con Chile de ese año, en el cual los *trekkies* no fueron escogidos. Aunque ya estaba fuera de la organización, Tifa reprueba esa decisión del evento, pues coincidió con la fecha en la que murió Leonard Nimoy, protagonista de *Star Trek*. “Comic Con debió haberles

dado un stand de esquina a esquina como homenaje, fue muy desubicado no tenerlos”.

El despertar de *El despertar de la fuerza*

Quienes sí tuvieron un pequeño espacio en la Comic Con fueron los fans de *Star Wars*. Aunque, en realidad, no fue tan pequeño, ni fue tan sólo en la Comic Con. El 2015 la saga cinematográfica creada por George Lucas volvió a acaparar la atención del mundo entero. Luego de una negociación que involucró cuatro mil millones de dólares, Disney compró los derechos de la franquicia a LucasFilm, la productora a cargo de las tres películas originales, las precuelas y varios de los productos derivados. Así, la compañía del ratón quedaría con carta blanca para hacer lo que quisiera con *Star Wars*, es decir, podría estrujar la marca al máximo para recuperar el dinero invertido: una nueva trilogía, por lo menos tres spin-off en el cine, algunas series de TV y toneladas de juguetes.

El despertar de la fuerza fue la piedra fundacional de este nuevo imperio. El episodio VII de la saga retoma las historias de los protagonistas originales: Luke Skywalker, la princesa Leia y Han Solo; y suma a un elenco de jóvenes que vienen a relevar al antiguo trío. Así, la película busca reencontrar al fanático de la trilogía de 1978 y, por supuesto, encantar los corazones de niños y niñas que se enfrentan por primera vez a la *space opera*. Sin embargo, hay un público que, más allá de estas decisiones de mercado, estará siempre en las butacas alentando a *Star Wars*: los fans.

Aunque nunca hayan estado realmente inactivos –al contrario, se han mantenido siempre con actividades–, el estreno del nuevo film significó una

erupción en el fandom *jedi*. De hecho, la efervescencia inició desde mucho antes del estreno. Los blogs y foros siguieron de manera detallada las conversaciones entre Disney y Lucas Films antes de sellar el acuerdo el 2012, reportaron los primeros rumores de casting y hasta dieron cuenta de algunas filtraciones sobre los borradores del guión de la nueva entrega. Unas semanas antes del estreno de la película el 2015, varios se podían jactar de conocer un porcentaje importante de la historia. Situación que incluso llevó a un serio conflicto en el fandom online.

Debido a que la nueva etapa de *Star Wars* en manos de Disney no tomaría en cuenta los cómics y libros publicados posterior al término de la trilogía original – el llamado “Universo Expandido” de la saga–, un grupo de fans se organizó para boicotear el film y hacer un llamado a retomar los personajes e historias omitidos en este nuevo canon. Bajo este pretexto, la “Alianza para preservar el Universo Expandido”, como se hicieron llamar en Facebook, amenazaba con atacar sitios relacionados a *Star Wars* y difundir los hechos más importantes (*spoilers*) del episodio VII antes de que fuera estrenado. Muchos fans prefirieron borrar sus avatares virtuales hasta haber visto la película, otros se conformaron con una aplicación web que bloqueaba potenciales *spoilers*; y aunque la amenaza se dirigía principalmente a sitios de origen estadounidense, algunas páginas chilenas también fueron víctimas de los trolls, aunque sin una motivación real y sólo con el afán de molestar.

Esta es sólo una de las muchas anécdotas que rodearon el relanzamiento de la franquicia. También fue tendencia la noticia del muchacho que, al salir de una de las primeras funciones de la cinta, reveló detalles de la trama en voz alta en el hall del cine, y que inmediatamente fue apaleado por los fans que hacían la

fila para entrar a la sala. El hecho, sin embargo, fue desmentido por los trabajadores del lugar.

O el increíble caso de Daniel Fleetwood, un fanático de la saga diagnosticado con cáncer terminal, cuyo último deseo antes de morir era ver el episodio VII. Gracias a la campaña viral que realizó la familia de Daniel, el mismísimo director de la película, J.J. Abrams, organizó una función privada para él antes del estreno. Una semana después de haberla visto, Daniel falleció y los saludos de los fanáticos alrededor del mundo no se hicieron esperar: se había vuelto uno con la Fuerza.

Meses duró el torbellino de *Star Wars*. Gigantografías en las calles, trailers, teorías, debates en la TV, figuras de acción y naves a escala anticipando la locura navideña. Estefanía entró al fandom justo en el auge de este frenesí, cuando los grupos de fans chilenos planificaban las cientos de actividades que conllevó *El despertar de la fuerza*. *Star Wars Chile* estuvo en la avant-première del Cine Hoyts de La Reina; Alianza Rebelde fue invitado al Cinemark del mall Plaza Tobalaba además de participar en un evento organizado por el Ministerio de Energía frente a La Moneda; Fan Solo en el Cine Planet del mall Florida Center. En regiones, Tatooine hizo su propia celebración en Iquique, *Star Wars Quinta* en Viña del Mar, *The Force* en Punta Arenas y así a lo largo de todo Chile, todos los grupos tuvieron su fiesta. Fue durante esta seguidilla de eventos que Tifa se adentró en el corazón del fandom más grande del país.

Fan Solo: lejos del canon

“En ese tiempo la palmera de afuera del Eurocentro medía un poquito más de un metro”, relata Patricia Debia, fundadora de Fan Solo, uno de los grupos de

fans más antiguos de *Star Wars*. “Habían más grupos de fans musicales, estaban los de Boy George, los de Madonna, los de a-ha, David Bowie. Aún no llegaban los punkies y estaban las protestas”, recuerda.

Paty Debia pertenece a lo que algunos fans sobre 40 años llaman “la vieja escuela”. Todos los grupos que comenzaron durante los 90 se han encontrado en más de un evento. Todos los que han sido presidentes o fundadores se conocen y tienen, en general, una relación amistosa. Paty es de ese grupo y hasta hoy se mantiene activa dentro de la comunidad que creó en 1999.

Fan Solo es uno de los grupos de fans de *Star Wars* más antiguos del país. Se caracterizan por ser los más desenfadados de la larga lista de asociaciones que existen en la actualidad. No les interesa mucho el canon, ni la oficialidad, ni los datos duros. Simplemente les gusta la saga y su objetivo es mostrar soltura y desinhibición sobre esta. Mezclan temas y hacen presentaciones tipo parodia, desde mash-ups entre *Star Wars* y los Vengadores, hasta musicales con artistas fallecidos y los personajes de la saga. Su actual presidente, Rodrigo Cáceres, lo explica así: “Esto es un poco la pichanga del barrio, del fin de semana con los amigos, aparte de un grupo de fans somos un grupo de amigos. Hay gente de más de 40 años, gente de 20 que entró cuando eran niños y parejas con sus hijos que se han unido”.

Otros grupos prefieren abordar su fanatismo desde otras aristas. Alianza Rebelde, por ejemplo, es un grupo más puritano, que centra sus energías en divulgar la historia de la saga y sus orígenes. Clan Sith Chile realiza maquetas y dioramas. Vader’s Fist es un grupo de coleccionistas de juguetes. Rebel Legion Chile es un brazo de una agrupación internacional de fans de trajes y disfraces de *Star Wars*.

Fue por esa sensación de informalidad que Tifa entró a Fan Solo. Paty la había visto en algunas convenciones cuando ella aún pertenecía al grupo de los *trekkies* y la invitaba informalmente a ayudarlos con algunas caracterizaciones y recreaciones de escenas. Así comenzó el coqueteo que finalmente derivó en que la joven *cosplayer* terminara entrando de manera oficial a Fan Solo.

Aunque Tifa no sea una seguidora acérrima de *Star Wars* –como sí lo es de *Star Trek*– le llamaba la atención las libertades que se tomaba el grupo. “*Star Wars* no tiene lo que a mí me gusta, que es la ciencia, además su mitología es muy simple, es sólo lo que uno ve”, asegura con razón; ya que muchas de las actividades de Fan Solo se basan en el factor visual, en caracterizarse y mostrar, dejar que los niños toquen y jueguen con las naves y figuritas, que los trajes no sean prístinos, sino que se vean toscos como en las primeras películas. Ese es su sello, a Fan Solo le interesa el humor.

“Esa es una de las premisas bajo las que nace Fan Solo. Si tenías una semana de mierda en la universidad, llegaba el fin de semana, tenías un evento y te ponías el traje de Luke Skywalker y fuera malas vibras; así vas conociendo más gente como tú y te das cuenta que no estás solo en el universo”, recuerda Paty Debia, y agrega: “*Star Wars* nos sirve para distraernos, para salir del día a día. No nos vamos a poner a discutir de política, por ejemplo, porque sería ahuyentar eso. En los 80 habían amigos que tenían familiares desaparecidos y otros que eran hijos de militares, pero el grupo de fans siempre era territorio neutral. La política la veíamos a través de la reja del Eurocentro cuando nos quedábamos encerrados durante las protestas”.

De hecho, Fan Solo comenzó en ese lugar y en esos años, cuando un par de quinceañeras descubrieron que no estaban solas en su fanatismo.

Las rebeldes y el Emperador

Patricia Debia y Claudia Barahona se conocieron en un grupo de fans de Duran Duran, banda musical británica que tuvo su auge en los 80. Paty junto a sus tres hermanas deambulaban por el Eurocentro buscando novedades musicales cuando encontraron un cartel que fijaba día, hora y lugar en el que se juntarían los fanáticos de Duran Duran. “Éramos los bichos raros, vestidos de negro y con vuelitos”, recuerda Patricia, “al tiempo llegaron los punks, ellos tenían su mitad y nosotros la nuestra en la palmera, pero cuando había que correr corríamos todos juntos”.

Era 1984 y Paty tenía 16 años, ya era fanática –aunque no militante– de *Star Wars*. La había visto cuando niña, en esa época vivía en La Serena y le interesaban los misterios del espacio exterior. Un caso parecido al de Claudia Barahona, un par de años menor que Paty. “Vi *Star Wars* en un cine de Maipú que ya no existe”, recuerda Claudia, “en esos años todo Pajaritos eran puras chacras, yo sentía que estaba en un planeta abandonado tipo Tatooine, así que me identifiqué totalmente con Luke Skywalker”.

Claudia y Paty coincidieron en un principio por Duran Duran, pero no tardarían en descubrir su gusto compartido por *Star Wars*. De visita en la casa de Claudia, Patricia descubrió escrito en la pared de su pieza, junto a los nombres de los integrantes de la banda, y rodeado de corazones: “Luke Skywalker” y “Han Solo”. Con eso la amistad terminaba por consolidarse.

Salieron del colegio, entraron a la universidad y se siguieron juntando como buenas amigas. La última película de la trilogía se había estrenado en 1983 y los años que vinieron fueron la época pasiva del fandom. No había mucho que

hacer más que ver las repeticiones en la TV, leer los libros del universo expandido y esperar por nuevo material, si es que podían costearlo.

No sería hasta fines de los 90 cuando vendría el revival con el anuncio de una nueva trilogía. Tres años antes del estreno de *La amenaza fantasma* (la primera entrega de esta nueva etapa) comenzó a funcionar Star Wars Chile, grupo organizado de los fanáticos *jedi* y el único que encontraron Claudia y Paty al momento de querer subirse a la ola de *Star Wars* que se venía.

“Nos miraban raro porque éramos mujeres”, es el primer recuerdo de Patricia Debia al rememorar su primera reunión con los chicos de Star Wars Chile. No eran las únicas, había otras dos jóvenes en ese grupo de más o menos treinta hombres, principalmente adolescentes. “La impresión de ellos era ‘a ustedes les gustan los protagonistas, les gusta Han Solo’. Bueno, sí, pero no somos tan básicas, ¿por qué no me preguntas cuál es mi nave favorita?”, se cuestionaba Paty.

Peor aún, Claudia y Patricia no tenían nada de *merchandising* para prestar, intercambiar o mostrarle a los otros fans, sólo sus cuadernos con recortes y uno que otro libro; y, peor aún, les asignaron cargos de protocolo por el hecho de ser mujeres. “Éramos las C3POs del grupo. Nuestra misión era entusiasmar a quienes se inscribían en los eventos para que fueran a los reuniones”, relata Claudia con un tono de indignación. “En el fondo teníamos que hacer relaciones públicas”, sentencia Paty.

Lo que sí tenía de positivo era la formalidad y seriedad que investía al grupo. De acuerdo a su presidente, era la organización oficial de *Star Wars* en Chile, validada por LucasFilm y que mantenía contacto directo con la casa productora

de las películas. Contaban con una gran colección de naves y figuritas, gracias a una alianza con la compañía de juguetes Hasbro, y eran rigurosos difundiendo “la esencia de George Lucas traspasada a la pantalla”, como rezaba su líder.

Oswaldo González, fundador y presidente de Star Wars Chile hasta la actualidad, es probablemente una de las figuras más controversiales dentro del fandom de *Star Wars* en el país. Algunos lo apodan “el Emperador”, por el nivel de autoridad con el que maneja su grupo. Su “fama” ha llegado a tal nivel que incluso aparece en el libro de cuentos *Por la razón o la Fuerza*, relatos inspirados por la saga escritos por autores chilenos. En el cuento *Revolución*, el autor Simón Soto narra una historia de ficción en la que los presidentes de diferentes grupos de fans se organizan para asesinar a un tal Oswaldo. Todo bajo seudónimos, pero fácilmente reconocible para quienes conocen el medio.

“Al poco tiempo de haber entrado nos dimos cuenta que era complejo el tema de la personalidad de Oswaldo”, relata Patricia. Hablaba mucho sobre su gestión, era un líder natural y tenía abundante información, más de la que cualquiera podía obtener en esos tiempos. Le gustaba recalcar el hecho de que el suyo era el grupo oficial de *Star Wars* y que la obra de George Lucas era algo de nivel sacro que había que proteger. No dejaba que se hicieran recreaciones de peleas con sables de luz, porque sólo los maestros *jedis* podían usarlos; ni que hubiera alusiones a Darth Vader ni otros personajes del Imperio, pues representaban la maldad del universo; “no le gustaba que fuéramos a tomar cerveza después de las reuniones, no le gustaba que una fumara, eso lo repelía”, cuenta Claudia.

Pasaron unos seis meses cuando Paty, Claudia y un par de integrantes más fueron expulsados por ser demasiado revolucionarios para el régimen de Osvaldo. “En la medida que tienes acceso a la información hay cosas que van cayendo por su propio peso”, manifiesta Patricia antes de explicar la situación que detonó la separación. El papá de uno de los integrantes del grupo, amigo de Paty y Claudia, le había traído una figurita desde el extranjero. Junto a esta venía un pequeño cupón con la dirección postal de LucasFilm en Estados Unidos y una casilla de correo a la que los fans podían escribir.

Con la ayuda de un diccionario inglés-español, las amigas escribieron una carta dirigida a George Lucas en la que le contaban que formaban parte del grupo oficial de fans en Chile, preguntando cuándo se venían más películas y, como regalo, le enviaron unos stickers de *La Amenaza Fantasma* que se habían producido exclusivamente en el país. Meses después llegaría la respuesta como un balde de agua fría: no existía un grupo oficial de *Star Wars* en Chile, ni en ninguna parte del mundo, LucasFilm no le daba su venia a ningún grupo de fans. “Lo que sí existe es un departamento de relaciones públicas de la productora que trata con los fans de *Star Wars*, responden correos, firman los autógrafos por Harrison Ford, todas esas cosas”, comenta Paty.

La revelación bastaba para que el presidente de Star Wars Chile perdiera toda autoridad frente a los integrantes del grupo que se enteraron de esa noticia. Paty y Claudia, aunque fueron cautas exponiendo el tema en una de sus reuniones, recibieron como respuesta la expulsión. “Para él fue una traición, fue como si hubiéramos pasado a llevar sus altos códigos morales y éticos”, recuerda Claudia, “el argumento era que nosotros no estábamos contribuyendo a que el grupo funcionara en armonía”.

Los seis miembros desterrados se juntaron para conversar lo inevitable: ¿qué hacer ahora? Varios ya se habían comenzado a fabricar sus trajes de los personajes de la saga y todos querían seguir haciendo actividades relacionadas a *Star Wars*. Se reunieron en un Burger King –“cuando al Burger King aún no llegaban los roleros ni los jugadores de cartas Magic”, recuerda Paty– a establecer las primeras líneas de lo que sería Fan Solo. El nombre ya anticipaba la intención jovial del grupo: estaban solos y les gustaba *Star Wars*, con eso bastaba.

Un año después de aquel incidente, Star Wars Chile organizaría la visita de Jeremy Bulloch al país, el actor tras la armadura del villano Boba Fett, personaje clave de *El imperio contraataca*. La actividad no tenía precedentes: nunca se había hecho una visita internacional gestionada por fans. Sin embargo, las necesidades de un evento de este tipo le pasaron la cuenta al grupo, sus miembros se tuvieron que endeudar e incluso sobre-endeudar para cubrir todos los requerimientos de traer a una estrella. Con eso comenzó la fuga de miembros que desembocó en la realidad actual del grupo: Star Wars Chile sólo tiene un único miembro, su presidente vitalicio Osvaldo González.

Al ser contactado para narrar su versión sobre este hecho y la relación con los otros grupos de fans de *Star Wars*, Osvaldo decidió no realizar declaraciones argumentando que prefiere “seguir manteniendo la magia y la fantasía viva, fuera de todo verdadero lado oscuro”.

Fan Solo contraataca

No fueron los únicos, sin embargo. Alianza Rebelde fue otro de los grupos que nació luego de escindirse por completo de Star Wars Chile, también por

“problemas de convivencia” con su presidente. Al conversar con miembros de otros grupos, el cuento de Simón Soto parece no alejarse tanto de la realidad. Todos coinciden que el líder de Star Wars Chile no representa de buena manera al fandom *jedi* en el país. Tanto es el recelo ante su figura que cada vez que aparecía en los medios entrevistado a propósito del episodio VII algunos grupos difundían a través de las redes virtuales una imagen con su cara y el mensaje: “Que lo sepa toda la galaxia, este personaje no nos representa. De parte de todos los verdaderos fanáticos de *Star Wars* en Chile”.

Paty Debia, no obstante, no guarda rencor, no niega el saludo ni desprecia la labor de Osvaldo. “Nosotras siempre reconocemos que salimos de su grupo, sin él Fan Solo no hubiera existido, así como él mismo salió de otro grupo”, Paty se refiere a las Hordas, un grupo nacido bajo el alero de los talleres del Parque O’Higgins organizados por Ficcionautas Asociados. “Ellos fueron los primeros en dar la cara por los ‘ñoños’”, reconoce, “nosotros los admiramos por ser los primeros en tratar de organizar algo decente, algo que se sostuviera en el tiempo, hayan durado lo que hayan durado”.

Pese a lo poco serio del nombre, de sus actividades y de su actitud en general frente a la saga, Fan Solo debe ser uno de los grupos más rigurosos de fans de *Star Wars*. En un cuaderno de actas llevan el registro de todas las reuniones que realizan, los temas tratados, decisiones zanjadas y firmas de los asistentes. Tienen una lista con los datos personales de todos los miembros del grupo: nombre completo, rut, dirección, datos familiares, tipo de sangre, alergias, etc. E incluso anotan las visitas realizadas por periodistas y personas que los entrevistan, las preguntas que les hacen, el medio al que pertenecen y algunos datos breves de su información personal. Son el único grupo de *Star*

Wars que cuenta con personalidad jurídica, característica legal que les ayuda a conseguir sede en la comuna de Santiago, junto a otras ventajas.

Hay también un cuidado particular con los menores de edad. Antes que Tifa entrara oficialmente al grupo, Patricia Debia llamó a su mamá para contarle de qué se trataba todo esto y pidiendo su autorización para dejar que Tifa participara en un evento en Viña del Mar. “Antes visitábamos a los papás de los menores de edad y los hacíamos firmar una autorización”, cuenta Paty. Toda esta preocupación legal viene de Claudia Barahona, la co-fundadora de Fan Solo, abogada y miembro activa del grupo. Como ya se habían escrito con la oficina de relaciones públicas de LucasFilm, Claudia comenzó a hacer las gestiones con ellos para no tener problemas por el uso de la licencia. Utilizan un contrato legal con los organizadores de los eventos en los que participan, explicando que Fan Solo no cobra dinero por participar y que sus trajes, *merchandising* y otros objetos pertenecen al universo creado por LucasFilm.

Tienen, además, una normativa implícita: nunca sacarse el casco frente a un niño, no te pueden ver fumando mientras usas un traje, ni comiendo mientras estás caracterizado. En resumen, no matar la fantasía y hacer vivir a los más pequeños como les hubiera gustado vivirlo a ellos: un personaje que estaba en la pantalla, pero que ahora está a tu lado.

Fan Solo ha perfeccionado a tal punto sus caracterizaciones que incluso realizan performances con elementos audiovisuales, coreografías de batallas y diálogos creados por ellos. Son esos gustitos que sus fundadoras querían darse desde la época de Star Wars Chile, pero que sólo ahora pueden realizar en plenitud. Han sido 15 años de práctica, de buenos y malos momentos, de

crecer juntos como grupo, han nacido familias y también sufrido pérdidas; pero se mantienen y pretenden seguir en esto por el mayor tiempo posible.

Tifa, muy satisfecha en su nuevo grupo, cumple el rol de una chica vulcano – raza originaria de *Star Trek*– incorporada al universo de *Star Wars*. Haciendo referencia a la clásica escena del film, Patricia Debia explica que “si hay tantos extraterrestres diferentes en la cantina, ¿cómo no va a haber un vulcano por ahí?”.

3.- De *Los Archivos X* a la Comic-

Con: explotando el fanatismo

Mientras Francisco Arqueros llora, su invitado lo abraza agradeciéndole. El hombre lo mira y vuelve a dar las gracias, dice que es una experiencia que nunca va a olvidar. Arqueros le agradece de vuelta, sabe que es uno de los mejores embajadores que puede tener, él le contará a sus colegas sobre este viaje, el ambiente, la simpatía y esa sensación de plenitud que se lleva de vuelta a su país. Alrededor, un grupo de personas los aplauden. Estrechan manos y se sientan. La cena continúa.

El hombre, en otro lugar, en otro universo, viaja a la velocidad de la luz, surcando estrellas en su navío intergaláctico, trabajando con mercenarios espaciales y aliándose a rebeldes para derrocar un imperio.

El hombre es Billy Dee Williams, el actor responsable de personificar al capitán Lando Calrissian en la trilogía de *Star Wars*. Sin embargo, hoy es sólo Billy Dee Williams, un actor retirado que visita Chile por primera vez y que, aunque los medios no lo saben –pero sí algunos fanáticos–, llegó al país en una silla de ruedas por problemas de la edad.

El llanto, en cambio, es por otra razón. Minutos antes de estallar en emoción, Billy Dee Williams se levantó para dar un discurso explicando que en sus más de 50 años de carrera nunca había estado en una convención de fans tan agradable como la Comic Con chilena. Quizá por la frialdad del primer mundo, quizá porque allá lo ven constantemente, o quizá porque acá cualquier actor de una franquicia más o menos conocida se transforma en un rockstar, o quizá todas las anteriores.

El asunto es que Dee Williams, a sus 75 años, se emocionó hasta las lágrimas. Durante todo un fin de semana, los fans se sacaron fotos con él y la convención chilena más grande de series, películas, cómics y otras ñoñerías

fue un éxito. Más de 25 mil asistentes repletando la Estación Mapocho, apretados, sudorosos, pero felices al fin y al cabo. No todos los días se ve en carne y hueso a alguien que luchó contra Darth Vader y sus fuerzas imperiales, aunque ande en silla de ruedas y se quiebre con facilidad.

Pero no sólo de jedi vive la convención. Abundan los jóvenes magos y los superhombres, con armaduras y jubones de tela medieval. Hay viajeros del tiempo, ninfas del bosque, extraterrestres, soldados de lejanos imperios galácticos, bestias, dragones, espectros, detectives, vaqueros, piratas y un largo etcétera.

Hace veinte años, Francisco Arqueros era uno de ellos, de los más sobrios, con una chaqueta del FBI y todo el entusiasmo de un adolescente fanático de *Los Archivos Secretos X*. Pero hoy, a sus 38 y como cabeza máxima de la Comic Con Chile, debe coordinar que nada falle dentro del evento.

Cerros de VHS

Antes de que la Comic Con Chile fuera siquiera un sueño, Francisco Arqueros se dedicaba a hacer *zapping*. Vivía en Las Condes, estudiaba ingeniería en una universidad privada y en su tiempo libre veía televisión. Nació en Estados Unidos y se crió en Inglaterra, Venezuela y otros países.

A principio de los noventa, un pequeño porcentaje de chilenos tenía acceso al TV cable. El adolescente Francisco Arqueros formaba parte de ese porcentaje y lo aprovechaba al máximo.

Fue así, en una de sus jornadas de *zapping*, que descubrió una serie. En ella, dos agentes del FBI intentaban resolver un misterio sin solución aparente. No un asesinato, ni una simple desaparición, algo más oscuro que se asomaba

sólo un poco a la superficie. Los investigadores –una escéptica y un creyente– descifraban casos de naturaleza paranormal, los cuales podían ir desde avistamientos de objetos voladores, pasando por criaturas que acechan en la noche, hasta encuentros cercanos del tercer tipo. Casos paranormales que luego se archivaban bajo la letra X.

Esta era la premisa de *The X-Files* (traducida en América Latina como *Los Archivos Secretos X*), serie de 1993 que representó un golpe a lo que era la televisión en ese momento. La revista estadounidense *Metro* llegó a describirla como una “teleserie de ciencia-ficción” en uno de sus ejemplares de 1996, mientras que *The New York Times* la calificó como “el show más imaginativo en televisión” luego de su temporada final. Y no sólo por sus historias, que indagaban en el fenómeno extraterrestre, ni por esa atmósfera de suspenso que resume perfectamente la aterradora música de los créditos iniciales, sino que además por ser uno de los primeros programas de televisión de ciencia-ficción que generaría una comunidad de fans no-seguidores del género.

Esta fórmula –de acercar un género de nicho al público masivo– es herencia directa de *Twin Peaks*, serie ochentera dirigida por David Lynch, en la que otro tipo de detective huele lo sobrenatural pero pocas veces lo toca. Asimismo, *Los Archivos X* pavimentaría el camino para otro éxito de ciencia-ficción que, como *X-Files*, jugará con no serlo: *Lost*, la historia coral de un grupo de náufragos perdidos en una isla sobrenatural. Y también para la compleja *Fringe*, que al igual que *X-Files* llegaría a su última temporada con más fans que espectadores reales.

“Hoy existen tantas series buenas, pero en ese tiempo, ¿qué serie de verdad buena podías ver?”, se pregunta Lenka Yerkovich, co-fundadora del grupo de

fans The X-Files Chile, “para los estándares de la época estaba muy bien hecha: los personajes están muy bien caracterizados, la música era increíble y para qué decir la trama”.

Irónicamente, al final, ninguna de estas series terminaría por satisfacer a sus públicos más fieles y, como suele suceder con las grandes sagas, sus mitologías perderían el sentido cerca de sus capítulos conclusivos. Algo que el fandom online bautizó como “El efecto Chris Carter”, en “honor” al creador de *Los Archivos X*, y su decepcionante cierre en la temporada 9 de la serie. “Yo creo que todo eso es culpa de Chris Carter, que siempre tuvo un muy buen equipo de guionistas, pero cada capítulo escrito por él es un desastre”, critica Yerkovich.

Pero nada de eso le importaba todavía al Arqueros de los años noventa. No sólo le gustó la serie apenas la vio, sino que se volvió adicto a ella. Vio todos los capítulos posibles en el canal Fox, la única señal que la transmitía en ese momento, hasta que se le acabaron y tuvo que llamar a sus amigos de Estados Unidos para que le enviaran VHS grabados directos de la TV con los capítulos estreno, llegando a juntar cerros de videocasets durante los años que duraría la serie, tanto de los capítulos en inglés como de sus versiones dobladas y grabadas por él mismo.

La serie empezaba a las nueve de la noche, Arqueros se encerraba en su pieza a las ocho con cincuenta y cinco minutos, desconectaba el teléfono y si tocaban su puerta no la abría hasta las diez. A medianoche veía la repetición. Grababa ambas emisiones, una en inglés y otra en español. Su familia odiaba la serie y hasta el día de hoy debe defenderla. “Es por el tiempo gastado, eso pesa con los amigos y la familia”, explica.

Así, a grandes pasos y con velocidad, Arqueros se comenzó a adentrar en el mundo del fanatismo, hobby que con el tiempo se transformaría en una de sus más grandes empresas.

El tercer tiempo de los nerds

A diferencia de su versión noventera, el Francisco Arqueros de la actualidad utiliza expresiones como “buena gestión de marketing”, “claves del éxito” y “estrategias del evento”. Es su jerga ingenieril cuando explica las peripecias que implica armar un encuentro como la Comic Con Chile.

El año 2015 la convención se realizó en Espacio Riesco, un centro de eventos ubicado en Huechuraba y con una extensión para albergar a más de diez mil personas, reemplazando así a la céntrica Estación Mapocho, lugar original que cada año veía sobrepasado su capacidad. Aglomeraciones en los pasillos, stands de baja calidad y errores de producción eran algunas de las críticas que se les hacía en sitios web especializados a las primeras Comic Con nacionales. “Cuando ya vas por tercera vez a un evento y te topas con exactamente los mismos problemas que has visto cada año es momento de decir suficiente”, consignaba el blog LaComiquera.com el año 2013, por ejemplo. A esto se le sumaban los alegatos de contar sólo con invitados de clase B –que han ido mejorando con el tiempo: de secundarios desconocidos de series menores a personajes regulares de sagas más populares- y la “falsa promesa” de que el evento sería desarrollado por la misma factoría que las Comic Con internacionales; situación imposible, ya que no existe una licencia de “Comic-Con”, sino que hay diferentes eventos con el nombre Comic-Con alrededor del mundo, realizados por diferentes productores.

“El chileno en general es un público chaquetero que cuando ve algo bueno siempre le busca lo negativo, el primer año fue harto odio”, responde Francisco Arqueros a las críticas, “pero el público ha pasado por las etapas que tiene que pasar, este año debo haber leído sólo dos comentarios negativos en las redes sociales”.

Sin embargo, estando al tanto del largo trecho entre la versión nacional y las del extranjero, Arqueros ha intentado igualar el formato foráneo en nuestro país, fijando su vista en la convención que dio el puntapié inicial, la Comic-Con original.

Nacida en 1970, en la ciudad estadounidense de San Diego, California, la Comic-Con comenzó como una convención de un día que reunía a los aficionados de los comics, películas y literatura de ciencia ficción y fantástica. Asistieron unas 100 personas y se volvió a realizar ese mismo año durante tres días con la presencia del escritor Ray Bradbury, el dibujante de historietas Jack Kirby y el autor canadiense A. E. van Vogt. Actualmente, las plataformas de expresión han crecido tanto que el evento es un gran choque de cultura pop, televisión, animé, manga, juegos de cartas intercambiables, de rol, videojuegos, webcomics, juguetes, horror, fantasía, dibujos animados y todo lo que un ávido *nerd* pueda desear. Abundan en Internet los videos con los mejores *cosplays* de cada año, caracterizaciones con un alto nivel de producción que son sólo una pequeña porción de todos los tesoros que tiene la convención para ofrecer a sus más de 130 mil asistentes. En la Comic-Con se hacen charlas con realizadores, paneles de discusión, proyecciones de películas y series, clases magistrales con expertos de diversas áreas, un festival de cine independiente y hasta la ceremonia de los premios Eisner, el

galardón más importante que premia a los mejores comics del año. Los dibujantes de comics independientes buscan financiamiento para sus obras, jugadores de rol realizan partidos de larga duración e introducen a nuevos aficionados, se exhibe animación japonesa clásica y muchas otras actividades de las que poco se conoce fuera de sus propios circuitos.

Nadie dudaría en afirmar que la Comic-Con de San Diego es el evento más grande de fanáticos en todo el mundo. Sus años de experiencia la han convertido no sólo en un encuentro de comunidades de fans, sino que en el escenario principal donde productoras de Hollywood muestran los avances de sus próximas películas, las grandes jugueterías exponen sus nuevas figuras de acción, los actores, escritores, directores y dibujantes conversan con el público y responden todas sus preguntas (desde las más serias hasta las más descabelladas).

En las convenciones de fans, la línea entre realidad y ficción se vuelve borrosa, ya que además de disfrazarse y caracterizarse como personajes, sus asistentes pueden “ñoñear” con la tranquilidad de que no van a ser juzgados por nadie, todos se mueven en la misma sintonía. Pueden hablar en detalle de sus temas de conversación favoritos durante horas y hacer todas las bromas crípticas que quieran porque saben que serán entendidos.

Es por esto que en ocasiones se suele caricaturizar las convenciones de fans como reuniones de hombres adultos, inmaduros, disfrazados de superhéroes, que buscan errores de continuidad o elaboran intrincadas teorías sobre sus shows favoritos (basta con revisar las parodias en series como *Los Simpson*, donde Homero rescata a Mark Hamill –actor que interpreta a Luke Skywalker– de una turba furiosa de *nerds*; *Robot Chicken*, en la que Leonard Nimoy, de

Star Trek, es clonado gracias a la sangre de nariz que le roba un fan; o la novela *Night of The Living Trekkies*, que trata de un grupo de fans de *Star Trek* atrapados en una convención durante un ataque zombie). No obstante, muchos también han querido ver en las diferentes versiones de la Comic-Con una oportunidad para evaluar nuevos productos de manera directa con los consumidores, antes de ser lanzados al comercio. Es decir, como una especie de focus-group masivo en el que, además, los clientes pagan por asistir: si no está en la Comic-Con probablemente no sea una franquicia tan importante, y no estará en la pauta de ningún blog de cine ni menos en grandes medios de comunicación. En el evento del año pasado, por ejemplo, la compañía DC Entertainment aprovechó la instancia para mostrar la ingente cantidad de estrenos que preparaban para 2016: la película de Batman versus Superman, las nuevas novelas de Flash y Aquaman, las series de Arrow y Linterna Verde y varias adaptaciones animadas de los pesos pesados entre los superhéroes. Además de su competencia directa, la empresa Marvel Studios, que cada año sorprende con algo de su abanico de sagas. Películas basadas en videojuegos, videojuegos basados en series, afiches de films que se estrenarán varios años después, figuras de acción, armaduras y hasta esculturas de personajes ficticios. Julio es el mes en el que probablemente se escribe más de cultura pop y entretenimiento en los medios masivos de comunicación estadounidenses. Algo así es el modelo que ha intentado instalar Arqueros con su versión criolla de la Comic Con. Su meta es hacer que el público llegue a decir: “viene la Comic Con, voy como sea porque es la Comic Con”.

“Es hacer lo que pasa con el Lollapalooza, ellos venden 60 mil entradas en 20 minutos”, explica. “La diferencia es que ese evento tiene millones de dólares

para hacer una campaña de marketing violenta, ojalá nosotros hubiéramos tenido el décimo de ese presupuesto”.

Pues instalar la marca “Comic Con” en el país ha sido un proceso complicado. Hasta hace algunos años, sólo el mundillo fan sabía que existía este gran encuentro internacional y la importancia que tenía para la industria del entretenimiento. Es por este desconocimiento que al momento de presentar su proyecto a empresas y personas que no tienen ni una idea remota, Arqueros recurre a la figura del fanático por excelencia en Chile: el futbolero. “Digamos que en una mesa de diez personas, seis son fanáticos del fútbol. Tienen su equipo favorito, saben quiénes son sus jugadores, a cuánto terminan los partidos, quiénes hicieron los goles, los jugadores de años anteriores y sus goles, tienen su relator favorito, tienen el CDF Premium, van al estadio con la camiseta del equipo, llevan a sus hijos al estadio también con camiseta, se repiten los goles en los segmentos deportivos de los noticieros. Los futboleros son la demostración más clara del ‘ñoño’ máximo”, remata. Dentro de esta lógica, las convenciones de fans vendrían a ser el tercer tiempo del futbolero, la cerveza con la que se repite los goles una y otra vez. Ese es el espíritu tras la Comic Con nacional y la “idea fuerza” con la que Arqueros vende su producto a las grandes marcas.

Un fandom pionero

En 1995 Internet era un pequeño y estrecho mundo, una árida carretera de la información, lenta, de difícil acceso, pero funcional. Los colegios y universidades recién comenzaban a instalar las primeras salas de computación para enseñar lo básico: doble click, Word y Excel. A mitad de década

aparecieron los primeros sitios web chilenos y había unos 20 mil usuarios conectados a la red. El acceso a Internet era fundamental para las instituciones educativas debido a la posibilidad de encontrar información de manera rápida y eficaz.

No obstante, todo era un gran HTML con una interfaz precaria, imágenes que se demoraban en cargar y chats arcaicos. Descargar un video era un lujo. Era la época en que, si eras estudiante, tenías que pedir con anticipación una hora para ocupar un computador en tu universidad, y pedirla con aún más anticipo si querías usar uno con Internet. La web 2.0 todavía era una idea lejana.

“Yo en esa época tenía un amigo que era bien ‘tecnológico en su onda’”, recuerda Francisco Arqueros, refiriéndose a un *geek* de la época, un apasionado de la tecnología. “Él me metió en el mundo de Internet”, cuenta al rememorar ese día en el que, navegando en un computador con Internet de su universidad, descubrió el servidor por excelencia de los fans de la época: un sitio llamado Geocities.

Geocities era una especie de tatarabuelo de Blogspot o Wordpress, una bitácora en línea de la caverna que era el mundo virtual. La lógica era simple: un sitio personal, sin costo, en el que el usuario tenía que armar por completo el contenido de su propia página.

Durante la mitad de la década y hasta el 2009, Geocities fue uno de los principales alojamientos webs para fanáticos, fanarts (dibujos hechos por fans), fanfiction (relatos), fanzines (revistas) y todo lo que fuera creación personal. Y aunque en términos estéticos Geocities se caracterizaba por su diseño pobre (pese a que varios usuarios perfeccionaban su funcionamiento y lograban crear sitios increíbles haciendo sólo un par de clicks), durante la época llegó a ser el

tercer sitio más visitado en la red. La co-fundadora del grupo de fans The X-Files Chile, Lenka Yerkovich, también recuerda que fue en la red donde supo que existía más gente con gustos parecidos a los suyos. Allí conoció a una chica alemana, con quien comenzó una amistad primero por correo electrónico y luego por correspondencia: “ahora es tan estúpido decirlo, pero antes no tenías cómo contactarte con gente, es increíble pensarlo, suena como si fuese hace cien años”, recuerda.

El cierre de Geocities vendría de la mano con la explosión de las redes sociales, las cuales permitían acceder de manera más eficaz a la interactividad e información sin tener que lidiar con los enredados códigos HTML típicos de la plataforma.

Arqueros y su amigo comenzaron a jugar con las opciones del sitio, exploraron varias opciones para modificar sus páginas, agregando y quitando banners, columnas y secciones. El amigo tecnológico decidió hacer una página para su grupo de scouts y Francisco Arqueros volcó ahí lo que más ocupaba espacio en su cabeza en ese momento: *The X-Files*. Como era de esperarse, la página de los scouts desapareció a los meses, mientras que la de Arqueros crecía de manera exponencial.

Subía noticias, comentarios, reseñas de episodios, alguna que otra imagen que lograba descargar por ahí, cosas muy básicas, cosas que cualquier fanático hace con un blog y tiempo libre. Y aunque la dirección de acceso no era fácil de recordar –un sin cesar de palabras, números y otros caracteres–, la web de Arqueros comenzó a tener cierto revuelo dentro del pequeño mundo que era Internet en ese momento. De pronto, se dio cuenta de un detalle fundamental: el suyo era uno de los pocos sitios de *Los Archivos X* en español. Páginas

estadounidenses habían muchas: Alt.tv.x-files era uno de los foros más populares, en el que se discutía abiertamente sobre los misterios de cada capítulo y la mitología de la serie; también estaba The Gossamer Project, sitio que reunía en un sólo lugar todos los fanfics de *Los Archivos X* que rondaban en la web y The X-Files Timeline, una página que resumía los episodios diez horas antes de ser emitidos, debido a que su webmaster había logrado una conexión satelital clandestina con la que accedía al contenido pre-programado de Fox (hecho que generó severos problemas entre el fandom y la cadena televisiva).

La proliferación de estas páginas y su irrupción mediática fueron claves para dar a conocer el fenómeno fandom a nivel masivo, y no deja de ser curioso que durante la misma década varias investigaciones académicas en el área de la comunicación centraran su vista en la relación entre textos y fanáticos. Notable es el caso de *Textual Poachers* de Henry Jenkins, publicación que abordaba a los fans y la cultura participativa desde una perspectiva formal y sin caer en estereotipos. Hechos que, sumados al éxito de la serie, pusieron en el mapa a los fandom, y especialmente al de *Los Archivos X*, como uno de los grupos que funcionaban mayoritariamente de manera online. De esta forma, los fans comenzaron a llamar la atención más allá de sus propios círculos. En Chile, el humilde Geocities de Francisco Arqueros sería uno de los primeros en seguir esa línea y consolidarse como un referente. Pero si tuviéramos que encontrar un punto cero para designar el inicio de su viaje, el quiebre estaría durante 1998, año en el que los fanáticos de los *X-Files* recibieron la noticia más grande que podían imaginar: la realización de la primera película de la serie.

Para ese entonces el Geocities de Arqueros había crecido y sus visitas aún más. “Deben haber pasado unos tres años, tenía la página un poco más grande, más bonita, tenía una gran lista de episodios, le había puesto color”, recuerda. Se habían multiplicado también la cantidad de correos que recibía a través de la sección de Contacto en la página. Fue en uno de esos mails, meses antes del estreno de la película, que Arqueros recibió una invitación de una chica llamada Lenka. “Ella me dijo: ‘sigo tu página y sé que tienes hartos seguidores. Yo soy amiga de la gente de marketing de 20th Century Fox y ellos quieren hacerle promoción a la película, así que me gustaría juntarme contigo para proponerles algunas ideas como fanáticos’”. Francisco Arqueros, sin saber en lo que se estaba metiendo, aceptó.

No un fan club, un *grupo*

Descendiente de croatas asentados en Chile, Lenka Yerkovich tenía 16 años y ya contaba con una robusta colección de VHS con capítulos de *Los Archivos X*, le gustaban los extraterrestres, la ciencia ficción, las pirámides, el experimento Filadelfia y otros misterios sin resolver. Descubrió la serie y, como a todos, le gustó de inmediato: “se notaba que tenía un trasfondo, era algo con lo que yo podía enganchar”, explica Lenka.

Comenzó a encontrar *merchandising*, poleras, posters y sitios de Internet, entre ellos, el Geocities de Arqueros. “Era un sitio completamente precario, la dirección era espantosa, pero era interesante que hubieran más personas a las que les gustara lo mismo que a mí”, cuenta.

Lenka ya conocía algo del movimiento de ciencia-ficción y fantasía que se comenzó a gestar a principio de los noventa. Se había dado unas vueltas por

las salas subterráneas del Parque O'Higgins, donde el grupo de los Ficcionautas Asociados –los pioneros del fenómeno fandom en el país– impartía algunos talleres de literatura creativa, construcción de naves y otras aficiones, y en los que algunos amigos de Lenka participaban. Los Ficcionautas ya tenían carrera en la producción de eventos, con cinco Encuentros de Ciencia Ficción en el cuerpo y diferentes convenciones temáticas realizadas durante la década, tenían las redes suficientes para cimentar el camino de las nuevas generaciones.

Previo al estreno de la película de *Los Archivos X*, la cadena FOX en Chile ya tenía en mente hacer un evento especial para el lanzamiento, sabían de la existencia de los fans y de la experiencia de los Ficcionautas, así que contactaron a Roberto Alfaro, en ese momento cara visible de la organización, para armar algo que llamara la atención. “Alfaro me dijo que yo podría hacer algo, porque sabía que me gustaba la serie”, recuerda Lenka. Así que recurrió a lo que conocía en ese momento: el Geocities chileno que, aunque aparecía rotulado como “grupo de fans”, sólo tenía al joven Francisco Arqueros detrás.

Lenka y Arqueros se juntaron e hicieron migas de inmediato, conversaron de la serie, compartieron sus cerros de VHS e intercambiaron información. Muy pronto comenzarían a planificar un proyecto para el día del estreno de la película, el cual contaba con el patrocinio de FOX (traducido en poleras, posters y chapitas). Con las ansias desbordando, arreglaron el sitio web, difundieron el evento en la prensa, armaron una muestra de *merchandising* y la autopsia de un extraterrestre para exhibir en el cine, prepararon concursos y todas esas cosas que sólo los fanáticos saben hacer, porque son los que han visto los capítulos una y otra vez. “Incluso tuvimos aquella discusión *nerd* de

cómo nos íbamos a llamar, que no sería un fan club, porque fan club era algo así como el fan club de Luis Miguel”, explica Lenka riendo ante el recuerdo de la innecesaria disputa. Arqueros, en cambio, aún reacciona serio sobre esa decisión: “En ese momento la palabra fanático se asociaba a las Spice Girls, a las tonteritas de ‘ñoños’ tontos. Esta serie es un poco más intelectual, así que yo no quería que nos encasillaran como los niños *nerds* que andan disfrazados”. Fue así como finalmente se decidieron por “The X-Files Chile”, eliminando de todas partes las palabras “fan” y “fanático”.

“Para mí un fanático es una persona que sigue algo de forma irracional sin meditar acerca de eso ni encontrarle defectos”, explica Lenka, “por eso éramos un *grupo*, el Pancho se enojaba y lo primero que explicaba en las entrevistas es que no éramos un fan club, éramos un *grupo*, y la gente nos decía ‘ya... ¿y cuál es la diferencia?’”, recuerda sonriendo.

Estaba todo dispuesto en el cine Hoyts de San Agustín para la primera función oficial de la película, Lenka y Francisco llegaron a las 9 de la mañana, una hora antes para asegurarse de que todo saliera bien. Pero, al llegar, ninguno esperaba ver lo que habían provocado: una enorme fila que daba vuelta la cuadra, y seguía más allá. “Deben haber sido unas cuatro cuadras de Mulders, Scullys y extraterrestres, haciendo cola para entrar al cine”, menciona Arqueros recordando a los fans caracterizados como los protagonistas de la serie.

“Nos cagamos de miedo”, dice Lenka, “hubo un aviso en TVN que fue clave, así se supo. Si no lo veías en TV, no te enterabas”.

Llegó la prensa, la sala para 300 personas se repletó hasta los pasillos y la autopsia del extraterrestre estuvo todo un mes montada en el hall del cine. Era

la primera vez que los fans de *Los Archivos X* se reunían en persona y ya sentían esa euforia colectiva del gran acontecimiento.

“Había harta gente extraña también, gente con evidentes problemas para sociabilizar”, menciona Lenka evocando a aquellos que, pese a que disfrutaban la serie, se mantenían alejados, cerrados en su propia fantasía y sin la intención de compartir de la misma forma que el resto, personas con depresión, con sobrepeso, con tratamiento de ansiolíticos. “Esa necesidad desesperante de identificarte llamó a mucha gente de ese perfil”, comenta Lenka, “ahora, haciendo una reflexión más adulta, puedo decir que era gente con problemas, gente que muchas veces disociaba la realidad”.

A todos, extraños y no, les encantó la película y el hecho de poder juntarse a hablar de ella y de la serie. Muchos no fueron a la universidad ese día, ni a trabajar, se quedaron en el cine conversando de la cinta, del sitio de Internet, de lo que fuera; y, obviamente, entraron a verla de nuevo varias veces durante el día.

Ahí Arqueros tuvo una especie de epifanía, conoció el verdadero poder de los fanáticos, la pasión que los movía y todo lo que se podía hacer con eso. Había asistido a encuentros de ufología, encuentros de ciencia ficción, pero hasta el momento no existía nada exclusivo de la serie, así que el paso siguiente era obvio: realizar la primera Convención de *Los Archivos X* en Chile.

El efecto Chris Carter

Los asimismo denominados “X-Philos” adoptaron este mote combinando el término griego *filia* (en inglés, phila) que significa amor o atracción, con el nombre de la serie a la que rinden devoción. Este juego de palabras con el que

se bautizaron los fans de *Los Archivos X* se hizo popular en la Internet de los 90 y sigue vigente hasta hoy en grupos de Facebook y otras redes sociales. Pues los X-Philos han mantenido una de las características que los volvieron reconocidos desde su génesis: el uso de Internet como principal punto de encuentro. A diferencia de otras sagas que tenían reuniones de manera periódica, los X-Philos pocas veces se veían en persona para debatir sobre las andanzas de Mulder y Scully. Es por esto que resulta tan curioso recordar sus convenciones, pocas en número pero vastas en contenido.

Las reuniones nacionales de los X-Philos no tuvieron más de 4 versiones entre 1999 y 2001. Todas contaban con un gancho novedoso, una píldora exclusiva a la que sólo se podía acceder yendo al evento. El primer encuentro fue un año después del estreno de la película, y se realizó el lanzamiento del VHS de la misma, además de la exhibición de material exclusivo y el estreno inédito de los tres primeros episodios de la sexta temporada, aún sin estrenar en el cable. La segunda versión tuvo un Making-Of del film, charlas de ufólogos y el final de la sexta temporada. Las dos últimas siguieron la misma línea y aumentaron de buena manera la cantidad de asistentes.

No obstante, todas contaban con un margen de riesgo económico, ya que sus productores no eran más que cuatro jóvenes ansiosos por explotar su fanatismo. Francisco Arqueros, Lenka Yerkovich y otros dos fans que conocieron durante el estreno de la película y que pronto mostraron interés por pertenecer al grupo fueron los responsables tras estos acontecimientos.

No es exagerado decir que fue arriesgado, pues el dinero invertido venía directo de sus bolsillos y las posibilidades de pérdida siempre estaban presentes. Si al final de la jornada los números no calzaban, Lenka podría

vender su televisor o Francisco su bicicleta para recuperar la plata gastada, y aún así quedar al debe. La fatalista idea fue desechada muy pronto, al notar que las entradas se agotaban en tiempo récord.

Cada año la sala Isidora Zegers de la Universidad de Chile se repletaba y parecía venirse abajo con los gritos de los fans que presenciaban los nuevos episodios. “Hay un capítulo en el que Mulder y Scully se dan un beso después de viajar al pasado, con ese las minas llegaban a llorar de la emoción, era heavy”, relata Lenka mientras explica la trama del capítulo que sacó a la luz el lado más “shipper” del fandom durante la primera convención.

Este término surgió en Internet, primero como “relationshippers”, para luego ser abreviado simplemente como “shippers”, y se utiliza para denominar el acto de los fans de emparejar de manera romántica a dos o más personajes, tengan o no algún tipo de conexión “real” dentro la historia. De esta manera, los fanáticos se emocionan, sufren o se alegran cuando los guionistas alimentan sus ships con escenas de notoria tensión sexual entre sus protagonistas, como ocurría tan a menudo en *The X-Files* con Mulder y Scully. Si el ship termina siendo canónico o no, no importa, los fans siempre se encargarán de mantenerlo vivo a través de fanarts, fanfics u otras expresiones; y especialmente los X-Philos, quienes acuñaron el término shipping y lo adoptaron como una de sus aficiones más notorias. En los foros virtuales, esta discusión generaba divisiones internas entre shipperos y noromos (*No Romance*), opositores a la idea de una relación entre los protagonistas. Aparte de las interrogantes sobrenaturales, si Mulder y Scully terminarían juntos era uno de los tantos debates que se formaban en las convenciones.

Y aunque ni Lenka ni Arqueros eran shipperos fundamentalistas, también disfrutaban cada minuto de esos capítulos estreno que habían encargado a Estados Unidos y subtitulado ellos mismos. En ese entonces Lenka estudiaba traducción y tenía una memoria auditiva perfecta para ir pasando los subtítulos en vivo, minuto a minuto, mientras transmitían los episodios, con la ayuda de una máquina hoy antiquísima.

No estaba dentro de sus planes ganar mucho, pero al final de la primera convención sus imberbes productores recibieron el dinero suficiente para comprar las figuritas de acción de la película y salir a tomar un helado.

Era el mejor momento de la serie y, por lo tanto, el mejor del fandom. Una época dorada que se extendió hasta las últimas temporadas, cuando comenzó a decaer. La serie se puso objetivamente mala y el cansancio de quienes llevaban el grupo se hacía evidente después de varias convenciones. “Hasta la séptima temporada la serie se sostiene, la octava es espantosa, la novena es somnífica, el último capítulo trató de atar cabos, pero no pudo, y la segunda película es un desastre”, sentencia Lenka al explicar el decaimiento. Para el último episodio el grupo realizó un visionado especial que fue poco concurrido debido a las mismas razones, la lápida estaba puesta hace mucho.

Al igual que la serie, The X-Files Chile también vivía su propio ocaso luego de años. Arqueros, Lenka y el resto ya llevaban demasiado tiempo invertido en la empresa, con gratificaciones casi nulas. El hobby se había convertido en un empleo mal remunerado, por lo que comenzaron a cerrar el ciclo.

La moda *nerd*

Es julio de 2014 y Francisco Arqueros está sentado en un café Starbucks del Parque Arauco mientras recuerda uno de los momentos más emotivos de las Comic Con que ha encabezado: el discurso de Billy Dee Williams, Lando Carlissian, homenajearlo el evento. Pareciera ser que ese instante, atesorado con cariño por el ingeniero, fuera la culminación de una serie de eventos que comenzó esa mañana en el cine de San Agustín con los cientos de fanáticos de *Los Archivos X*.

Liderar un grupo de fans no es fácil, y Arqueros vivió en carne propia todos los procesos que implica. El nacimiento, crecimiento, la época dorada y la culminación. Un circuito cerrado, pues las ficciones son finitas, o al menos parecen serlo.

Durante esa misma conversación en el Parque Arauco, Arqueros ya tenía la certeza del regreso de *The X-Files* a la televisión en forma de mini serie, hecho que se rumoreaba en blogs de fans, pero que nadie terminaba por confirmar. Un año después, sin previo aviso, el anuncio se hizo oficial. Seis capítulos completamente nuevos, con sus mismos protagonistas, verían la luz en enero de 2016.

Más de veinte años siendo fanático tiene sus ventajas, explica. A estas alturas ya no tiene sólo contacto con fans del extranjero, sino que con los creadores de la serie y sus productores.

En 2006, a propósito del estreno de la segunda película, Arqueros consolidó su trabajo como productor de eventos para los X-Philos con la Expo X-File, una última mega convención, con una exposición que duró días montada en la Torre Telefónica, en el centro de Santiago. En ella se podían apreciar cientos de objetos de la serie y *merchandising* por doquier, la oficina de Mulder

replicada de manera milimétrica y, como joya de la corona, la visita del mismísimo Chris Carter, el cerebro tras la serie, al país. El evento está registrado en Youtube y muestra un auditorio repleto gritando y aplaudiendo al productor estadounidense. Una fanática desde el público, incluso, le entrega un extraterrestre de peluche, como si fuera un rockstar entre los aliens. Junto a él se ve a Francisco Arqueros moderando la conversación, ya no como el adolescente de las primeras convenciones, sino como un afianzado productor de eventos para fans. Luego de aquel magno encuentro, el ojo de Arqueros se posaría en una presa mucho más grande a nivel comercial: la Comic Con.

“El fanatismo ahora es moda”, reconoce, “el fanatismo clásico es el de cuando partimos con Lenka, vendiendo nuestras cosas para financiar las convenciones, pero ahora es moda andar con una polera de superhéroe”.

Es precisamente esa moda la que ha venido explotando la Comic Con chilena durante sus años de existencia, no le interesa mostrarte sólo las nuevas películas o series, sino que además toda la batería de productos que vienen asociados y, aún más, se configura como el espacio perfecto para ser *nerd* o al menos para aparentar serlo. Al reflexionarlo, Lenka Yerkovich se pregunta: “Ahora con Internet tienes todos los capítulos, toda la información y toda la comunicación a un *click* de distancia, ¿entonces, para qué te vas a juntar con otros fanáticos de cualquier cosa?”.

La respuesta a la que llegó Arqueros es la pasión. Si algo te apasiona, vas a disfrutar con la gente, las novedades y los infinitos productos. La rueda debe seguir girando, y si no les das nuevo material, los fandom se acaban y su rentabilización también.

4.- Fandom literario: bajo los estandartes de la Sociedad Tolkien Chilena

No es fácil entrar al mundo de los fanáticos de la literatura fantástica. A diferencia de los seguidores de una saga fílmica, como *Star Wars*, o de una serie de televisión, como *Star Trek*, el fandom literario suele rechazar de manera enfática el ser catalogado como “fanáticos”. Lo de ellos es serio, es literatura, tiene otros propósitos y otras formas de expresarse, no sólo a través de la actividad-fan sin sentido.

Bajo las armaduras, los escudos de casas ancestrales y las clases de esgrima medieval, hay un trasfondo. Por eso no es de extrañar que más de alguno salte nervioso cuando se compara, por ejemplo, *El señor de los anillos* con alguna franquicia hollywoodense hecha para recaudar millones. De hecho, varios de los miembros pertenecientes a estas comunidades se negaron a dar su testimonio para esta crónica, argumentando que ellos no se consideraban “fans”, sino “admiradores de una obra literaria y de la literatura fantástico/medieval en general”.

Pese a estas negativas, seguirles la pista no resulta difícil, pues la mayor parte de sus actividades siguen la misma lógica que los grupos de fanáticos: eventos abiertos al público con charlas temáticas, caracterización de personajes y recreaciones, exposición de material creado por ellos, artesanía, juegos de mesa e incluso comida. A simple vista es un evento fan cualquiera, pero la diferencia está en que ellos tienen un diagnóstico claro. Chile es un país con bajo índice lector, de malos hábitos al momento de enfrentarse a un libro, poca comprensión e interés por la literatura.

Varias de las comunidades están al tanto de esto y está entre sus objetivos remediarlo. La Sociedad Tolkien Chilena, seguidores de *El señor de los anillos* y del mundo creado por el profesor británico J.R.R. Tolkien, es el grupo más

antiguo que se dedica a la difusión de la literatura. A 18 años de su fundación, varios han seguido su ejemplo. Desde los ex–nobeles fans de *Harry Potter*, pasando por los cada vez más populares admiradores de *Juego de Tronos*, hasta los adolescentes que conforman los grupos de *Los juegos del hambre*, *Percy Jackson* y *Cazadores de Sombras*. Todos, en mayor o menor grado, se han adentrado en mundos mágicos y no han podido salir de ellos, no quieren salir de ellos; al contrario, su misión es expandirlos y compartirlos con otros.

Apolítica, laica y sin fines de lucro

“Jamás se me hubiera ocurrido que podía existir una cosa así, yo crecí en la dictadura militar, para mí todo era imposible, todo era lejano”. Así recuerda Mel Bosque Negro su primer encuentro con la Sociedad Tolkien Chilena (STC). Paseando por el Paseo Las Palmas a principio de los años 2000 llegó hasta el Portal Lyon, uno de los epicentros de la cultura *nerd* capitalina. Allí, entre figuras de acción, comics, poleras de superhéroes y películas japonesas, Mel descubrió una tienda de juegos de mesa.

Aunque prefiere su apodo tomado de la mitología de la obra de J.R.R. Tolkien, “Mel Bosque Negro”, su nombre real es Samantha Veloso y tiene 44 años. Estudió Lengua y Literatura Inglesa en la Universidad de Chile y actualmente se dedica a la artesanía, fabrica joyas inspiradas en el universo fantástico/medieval de *El señor de los anillos* (ESDLA). “Cuando entré a esa tienda fue un descubrimiento saber que también existían ‘ñoños’ de esto”, ríe mientras recuerda un cartel llamando a participar de la Mae Govannen (“¡Bienvenida!” en el idioma de los elfos creado por Tolkien), la revista oficial de la STC.

Mel entró de lleno a la obra de “el Profesor Tolkien” –como lo llaman cariñosamente sus más acérrimos conocedores– bordeando los 30 años. Ser madre joven y tener que mantener a su familia mientras sacaba adelante una carrera la llevó a madurar de golpe, explica. Sintió su juventud postergada y estaba aburrida que su vida se resumiera en estudios y trabajo. En ese sentido, la literatura fantástica fue su refugio, pero también era un espacio solitario. “La gente de mi edad me decía ‘pero cómo te gusta eso que es de niños’”, relata. Así, fuera de lugar en muchos aspectos en su vida, se encontró con este llamado a participar en la STC y, aunque después de intentar contactarlos muchas veces sin recibir respuesta, fue invitada a una de sus reuniones.

Cuando se incorporó, la STC llevaba tres años de existencia. Fue fundada en 1998 por cuatro jóvenes seguidoras de la saga bajo la mirada de la Sociedad Tolkien Española (STE), una de las más grandes asociaciones en torno a Tolkien en Europa. Susan Christen, una de las fundadoras, intercambiaba correos con el grupo pidiendo consejos para replicar la estructura en Chile. De esta forma, la STC se estableció como “una organización sin fines de lucro, apolítica, laica, no discriminatoria, orientada al estudio y difusión de la vida y obra de J.R.R. Tolkien”, consigna que se mantiene hasta hoy. Entre sus objetivos cuenta con “cultivar y promover los valores que se desprenden de la obra del autor, favoreciendo una entretención creativa”, además de “promover la literatura y el desarrollo cultural a través de la lectura sana y entretenida que a la vez fomente la creatividad y camaradería” y, sobre todo, “fomentar el conocimiento y la afición a la vida y obra de J.R.R.Tolkien y su mundo”.

Objetivos que poco se cumplían cuando Mel ingresó al grupo. “En ese momento no se juntaban en ninguna parte, tenía muy poco de Sociedad

Literaria, habían cuatro personas en el Concilio Blanco y el resto tenía sus smials y jugaban en sus casas”. Mel se refiere a la estructura interna de la STC: tal como en la historia de ESDLA son nueve los personajes que deben aliarse para batallar contra las fuerzas del mal, las directivas de las Sociedades Tolkien alrededor del mundo la conforman nueve personas que se hacen llamar “el Concilio Blanco”.

El Concilio define los reglamentos, organiza actividades, administra los recursos y dirige la orientación del grupo. Son cinco los cargos principales y cuatro subdirectores que se escogen cada dos años con derecho a reelección.

Los smials, en cambio, son pequeños núcleos de miembros de la STC que se organizan en torno a gustos o afinidades parecidas, ubicación geográfica o porque sus miembros son sencillamente amigos. Un smial debe tener por lo menos tres personas y el 50 por ciento más 1 de sus miembros deben estar inscritos en la STC. Además pueden tener un proyecto en común que desarrollar para luego compartir con el resto de la comunidad o sólo reunirse para discutir y pasar un buen rato.

Con tiempo y el apoyo de algunos de sus compañeros más motivados, Mel logró inyectarle energía al grupo y armar actividades que sacaran del ensimismamiento a los smials. No tardó mucho en volverse de los miembros prominentes de la STC y pasar a formar parte del Concilio Blanco en más de alguna oportunidad. “Darle un corte académico, como pasa en otras partes del mundo, aquí es imposible, no se puede; pero sí se puede hacer difusión cultural y literaria, esa ha sido mi preocupación estos años”, explica Mel refiriéndose a las Sociedades Tolkien más antiguas, las cuales organizan cursos en universidades y certámenes artísticos.

La primera fue la Mythopoeic Society, fundada en 1965 en la Universidad de Columbia; le seguiría la British Tolkien Society cuatro años más tarde y luego las agrupaciones en Holanda y Noruega. Actualmente hay en más de 25 países, destacando la argentina, la peruana y la brasilera en América Latina.

Concilio de Dragones

A la usanza de las otras sociedades del mundo, los miembros de la STC pueden adoptar un sobrenombre inspirado en el mundo de Tolkien. Mel “Bosque Negro” es en homenaje a aquella área geográfica de la Tierra Media (el continente donde se ambienta ESDLA). Pedro Sánchez, presidente de la STC durante el 2014 y 2015, eligió el apodo de “Fenrir Felagund”, inspirado por la mitología nórdica; mientras que el vicepresidente de ese año, David Gracia, escogió llamarse sencillamente “Kalabaza”. La única condición es que este nombre debe ser único, de la misma forma que los nombres de los personajes de la saga nunca se repiten y sirven para acentuar características sobre ellos. Asimismo, hay algunos que los miembros de la STC no pueden tomar, como “Beren” y “Luthien”, nombres con los que se identificaban Tolkien y su esposa Edith. O “Feanor”, apodo de un querido miembro de la STC que falleció en un accidente hace varios años.

Esta práctica tiene como fin emular ese espacio fantástico presente en los libros y trasladarlo a la realidad, y aunque algunos de los miembros sean más conocidos por su mote élfico que por su nombre real, eso no quiere decir que en el día a día se traten de esta manera. Están conscientes que es parte del juego, una forma de meterse en el mundo creado por el profesor. Es el mismo objetivo, a menor escala, que buscan sus encuentros y reuniones: replicar un universo diferente, volver palpable la magia.

Más allá de las aburridas reuniones administrativas del Concilio Blanco y de los pasatiempos de cada smial, la STC organiza eventos en los que sacan a relucir todo su arsenal ante el público masivo. El principal de ellos es el Legendarium, un encuentro gratuito en el que participan los más de 30 miembros activos de la comunidad en Santiago. Allí se realizan un sinnúmero de juegos, recreaciones de personajes, talleres, charlas, exposiciones de trajes y artesanía, todo con un enfoque convocante hacia la obra de Tolkien.

En el evento también participan otros grupos, como la Comunidad Rowling Chile (fanáticos de *Harry Potter* que también privilegian la actividad literaria por sobre el mero fandom) y los Turistas del MundoDisco (agrupación dedicada a la saga de novelas homónima del escritor británico Terry Pratchett), además de grupos que practican la cetrería, es decir, la crianza y entrenamiento de halcones y otras aves rapaces. El Legendarium es el espacio en el que los smials muestran lo que han preparado durante el año, duelos de esgrima medieval, cocina y arte; junto con anunciarse los ganadores del Concurso Gandalf, de narrativa, y el Concurso Feanor, de artes plásticas.

Aunque por sus características culturales es un evento único en su tipo en Santiago, el Legendarium tiene un antecedente directo de finales de los años 90: el Concilio de Dragones.

Todos los fanáticos chilenos de la fantasía y ciencia-ficción que tienen sobre cuarenta años recuerdan el Concilio de Dragones como el evento que los marcó para siempre. “Concilio de Dragones era el momento en el año en el que te permitías ser. Sobre todo para los más reprimidos que, seamos realistas, debían ser el 90 por ciento de la gente que participaba”, recuerda Nancy “Lady Camuro” Sepúlveda, una de las más antiguas integrantes de la STC. “Ahora

está de moda ser 'ñoño', pero antes tenías que ocultar lo que hacías para que la sociedad no te juzgara: '¿Que te gusta qué?', '¿Que te vistes cómo?', 'tú estás loco' y todas esas cosas que te decían", cuenta.

Concilio de Dragones tenía todas esas cosas de las que hoy se vale Legendarium y otras convenciones de fantasía, pero también contaba con un factor que lo volvía particularmente entretenido: era un gran encuentro de jugadores de rol.

En las áreas al aire libre del Campus Beauchef de la Universidad de Chile se ubicaban decenas de mesas para que los roleros dieran rienda suelta a la entretenimiento. En un juego de rol lo único que necesitas es una mesa, dados de varias caras, una hoja de papel con la descripción de tu personaje y un lápiz. Los jugadores se sientan y uno de ellos, el narrador, cuenta la historia y presenta una serie de desafíos que sus personajes deberán sortear. Toda la acción ocurre en la imaginación colectiva de los integrantes de la partida y sus decisiones pueden o no ser respaldadas por el narrador, quien se encarga de darles peripecias cada vez más complejas.

En el Concilio de Dragones se jugaba rol ambientado tanto en el mundo medieval de *El señor de los anillos* como en el universo futurista de *Star Wars*, se narraban historias del popular juego *Calabozos y Dragones*, y de *Vampiro*, el favorito de los chicos góticos. "Podías llegar con tu armadura, tu espada, y hacer tu personaje, vivir tu personaje, y nadie te iba a mirar raro porque todos estábamos en la misma locura. Los que eran excluidos eran los que decían algo 'en serio', fuera de la fantasía", ríe Nancy mientras recuerda esos días.

Lo organizaba el Club de Rol de Ingeniería (CRI) de la Universidad de Chile y uno de sus principales apoyos era la STC, que asistía de manera fiel todos los años. Pero no sólo los seguidores de Tolkien eran invitados por el CRI, eventualmente llegaron grupos de recreación histórica, caballeros cruzados, grupos de baile celta y espadachines de diferentes estilos. La red y la popularidad del Concilio crecieron tanto que con el tiempo llegarían a invitar a los fans de *Star Wars*, de *Star Trek*, de *Los archivos secretos X* e incluso a grupos fans de la animación japonesa. “¿Cómo se puede relacionar *Star Wars* con lo medieval? Las espadas quizás. Nosotros no éramos jugadores de rol, ni de cartas, habían algunos que jugaban, pero al principio la gente igual nos decía ‘¿ustedes qué hacen acá?’”, relata Claudia Barahona, una de las fundadoras del grupo Fan Solo.

“Aprendimos a disparar arcos, había una academia de judo, jugábamos a raptarnos el fauno de la gente de la taberna”, narra Patricia Debia, otra *jedi* perteneciente a Fan Solo que disfrutaba las actividades del Concilio, “yo incluso conocí a mi marido en uno de los Concilios, él jugaba rol y pasó a saludar a la gente de *Star Wars*, así empezó todo”.

La taberna era uno de los lugares claves del Concilio, todos los que participaban de ella estaban tan comprometidos con su personaje que si alguien entraba con una cámara fotográfica o cualquier aparato moderno era sorprendido con un “¡habéis traído brujería a nuestra posada!” gritado por alguno de los comensales. Como el evento se realizaba en invierno, eran muchos los que pasaban a la taberna a beber sangre de minotauro (vino navegado) para calentar el cuerpo, acompañado por supuesto de una hogaza de pan con aliento de dragón (pebre).

“Qué manera de pasarlo bien en el Concilio de dragones, qué manera de pasarlo bien”, sentencia Lenka Yerkovich, fundadora del grupo X-Files Chile, “recuerdo a un grupo de música medieval que además de tocar hacían sus propios instrumentos, eran investigadores del Medioevo y venía hasta gente de regiones a verlos tocar”.

Los edificios antiguos de Beauchef y sus prístinas zonas verdes le daban el toque mítico. Doce Concilios se realizaron en total entre 1996 y 2008, y de vez en cuando varios Concilios Nocturnos, una edición especial que duraba toda una noche y en la que, bajo la luz de las velas, los roleros se dedicaban a jugar versiones más oscuras de sus partidas recurrentes.

El año 2013 se intentó gestionar una versión número 13 del Concilio, pero, una semana antes del evento el decano de la facultad que iba a prestar su sede decidió quitarle el respaldo al encuentro. El CRI intentó conseguirse uno de los colegios que habían usado luego de ser expulsados de Beauchef los últimos años, pero ninguna movida resultó y las últimas llamas de esperanza para los roleros terminaron por extinguirse.

Experimentar para leer

“¿Sabes por qué quedan tan pocos roleros? Porque hay que leer muchísimo”, explica Mel Bosque Negro. Resulta curioso que el mismo día que estaba programado el último y fallido Concilio de Dragones, también se realizó –a la misma hora y a sólo unas cuadras de distancia– el World Cyber Game, uno de los más grandes eventos de videojuegos del mundo. Para muchos jugadores de rol de la vieja escuela, las pantallas han desplazado la tradición oral de los juegos cara a cara. Hoy es mucho más fácil y rápido armar tu propio personaje

original a partir de las plantillas que te ofrece un juego de rol en línea, y vivir las aventuras programadas por el software. De esta forma te ahorras toneladas de manuales y libros de reglas. El tope siempre termina siendo el mismo: la lectura.

Para compensar ese aspecto, la Sociedad Tolkien viene realizando desde hace algunos años un ciclo de tertulias literarias. Cada dos meses especialistas de diferentes áreas dictan charlas sobre su área aplicada al mundo de la Tierra Media. Historiadores, editores, arquitectos y economistas han analizado la obra y otros textos fantásticos aplicando sus conocimientos en foros abiertos a todo público.

“Sin embargo, cuando uno lee, siempre es algo personal. Te puede gustar mucho comentar un libro con más gente, pero el acto de leer siempre es íntimo”, opina Nancy Sepúlveda de la STC, argumentando que si bien el área de la difusión literaria es importante, también lo son las otras aristas que componen la Sociedad Tolkien. De hecho, el principal evento interno de los miembros de la STC no es precisamente un encuentro literario, es un paseo de inmersión cuyo propósito es vivir un fin de semana en la Tierra Media. Con el dinero de la cuota anual se organiza la Mereth (“fiesta”, en élfico): un viaje hacia un bosque, las faldas de un cerro o las orillas de alguna laguna donde se celebra un año más del grupo.

“Es un carrete muy sano. Se come, se hacen juegos, practicamos arquería y esgrima”, comenta Mel, “la última me hubiera gustado vivirla en vez de organizarla. En un sector del Cajón del Maipo armamos un barco élfico, había luna llena y cantamos como si fuéramos de viaje a Aman, la Tierra más allá del mar”. Aunque no era un barco real, sino una estructura de madera que, vista

desde el ángulo correcto, parecía un navío onírico. El truco fue una creación de Nancy “Lady Camuro” Sepúlveda, diseñadora teatral y productora de eventos temáticos, medievales, greco-romanos y barrocos.

“Agrupaciones como la STC te permiten ir más allá del libro, eso es lo que a mí me interesó al momento de entrar”, y es lo que ha potenciado en su paso por la Sociedad Tolkien. Sepúlveda se ha dedicado a armar los stands que el grupo utiliza en sus eventos masivos, prepara escenografías, vestuarios, maquillaje y objetos decorativos. Para ella, el punto de estar en una comunidad como esta es poder recrear el mundo de la literatura para que tanto los fans como el público en general puedan vivir una experiencia, y que a través de esa experiencia enganchen con la lectura.

Ha trabajado en el diseño artístico de largometrajes nacionales, series de televisión y publicidad; pero es en los eventos *nerds* donde su trabajo más destaca. Tanto así que la STC es considerada como “Invitado de honor” dentro de la Comic Con Chile debido al trabajo que realizan todos los años al reconstruir en su convención los escenarios de *El señor de los anillos* (los libros, no las películas, estas últimas son miradas sólo de manera superficial por la STC).

No obstante, desde su visión de productora de eventos, Nancy cree que la Comic Con no tiene el sentido cultural que busca la Sociedad Tolkien, y que durante los últimos años ha potenciado injustificadamente el aspecto comercial en desmedro de los fans. “A la Comic Con le faltan hechos o acciones que les permitan a las personas decir ‘valió la pena ir, porque entré de una manera y salí de otra’, que una persona común diga ‘qué es esto, me interesa, puedo

jugar, puedo hacer cosas que no sabía que podía', eso es algo que nosotros sí queremos lograr".

Pero el diagnóstico que no es del todo negativo, pues el hecho de que existan eventos como la Comic Con Chile, que haya más publicidad y el acceso a las películas, series y sagas literarias sea más masivo, han hecho que los seguidores de la fantasía y la ciencia-ficción ya no sean personajes extraños, sino que sea considerado como algo incluso deseable.

"Quizás hay mucha gente que por moda va a descubrir un montón de cosas, que no hubiese tomado un libro, que no hubiese vivido la experiencia de ver una película más interesante. Hay que saber y ser curioso para entrar a este mundo, porque el 'ñoño' igual es culto", explica Sepúlveda.

Cultura es el norte de la Sociedad Tolkien y lo seguirá siendo mientras exista. Su autoevaluación es positiva, saben que han podido educar en más de un sentido: "El público de los eventos se acerca más o menos tímidamente a preguntar, pero ya no es como hace algunos años donde te miraban con desprecio y te juzgaban no más".

Atrás quedaron los días de catarsis del Concilio de Dragones, donde sólo un día al año los fanáticos podían mostrarse como tales. Hoy el fanático se exhibe públicamente, lo disfruta y lo presume. A tal punto que las nuevas generaciones están llevando su fanatismo a niveles que desafían los gustos clásicos del *nerd* chileno.

5.- Los pequeños *ponies* y la magia de la amistad

Daniel Luna, debido a un paro estudiantil el año 2013, entró a trabajar a un Burger King. Freía papas y aros de cebolla, limpiaba, ordenaba, hacía aseo en la cocina. Unas semanas después el jefe de local lo puso a atender la caja, lo consideraba amable con los clientes. Daniel sonreía satisfecho. Tomaba pedidos, cobraba y daba vuelto. Tenía 21 años y le gustaba la animación japonesa, participaba en algunas convenciones y eventos de animé. Por eso no se extrañó cuando al local del mall Marina Arauco de Viña del Mar llegó un adolescente vestido completamente de negro y con el bolso lleno de chapitas, vestimenta clásica de un otaku primerizo.

El joven pidió un “combo niño”, el equivalente de la Cajita Feliz de McDonalds. A Daniel no le extrañaba, era el combo más barato, debía andar con poca plata, supuso. “Hay juguetes de *Transformers* para niños y de *Mi Pequeño Pony* para niñas”, le dijo. El otaku pidió un pony. Daniel lo miró y armó el pedido.

El otaku no iba solo, le seguía su amigo en la fila. El segundo pidió lo mismo. Luego otro, y otro más. Todos con la misma vestimenta. El último de la fila también pidió un pony, pero ya no quedaban, sólo *Transformers*. Daniel Luna buscó bien en las cajas de los juguetes hasta que en el fondo encontró un último pony, uno amarillo de pelo rosado, sin cola y algo maltrecho. “¡Quiero ese!”, le dijo apenas lo vio. Mientras esperaban su comida, Daniel los miró con detención. Las chapitas no eran de animé, eran todas de ponies. “Estos no son ningún tipo de otaku”, pensó Daniel.

Daniel Luna no sabía que, con el tiempo, ese grupito de jóvenes quinceañeros se transformarían en un habitué del Burger King. Una vez a la semana, todos

los viernes, buscarían sus figuritas de ponies para jugar con ellas, llamando la atención de todas las personas en el patio de comidas.

El fandom inesperado

“Yo acompañé a mi nieta pensando que venía a un evento de niñas chicas y me encuentro con todos estos pailones”, dice una señora sentada en las bancas del Parque Intercomunal La Reina. Frente a ella un chico veinteañero vende parches y chapitas, no de bandas musicales ni cantantes, sino que de ponies. Caballitos animados de colores, protagonistas de un programa de televisión para niñas.

La nieta de la mujer tiene doce años y juega por el parque con otras niñas de su edad, pero son minoría. De los más o menos cien asistentes, el 90 por ciento son hombres adolescentes, principalmente escolares y universitarios. Aquellos que no están disfrazados llevan poleras con estampados y peluches de sus ponies favoritos. El evento es el Revolution Bronyfest II, una junta masiva de fanáticos de la serie *My Little Pony: La magia de la amistad*.

Quienes se criaron en los años ochentas recordarán *My Little Pony* como una serie de coloridos y rechonchos equinos creados por Hasbro para vender su línea de juguetes a niñas de entre 5 y 13 años. La nueva generación de *My Little Pony*, la de los años 2000, tiene poco de eso. Mientras que las ponies ochenteras tenían un diseño anticuado y guiones melosos, las actuales ponies tienen un estilo de animación y un guión de tan alta calidad –según sus fans– que han llegado hasta este inesperado público, no sólo en Chile, sino que a nivel internacional.

Pese a ser en un lugar al aire libre, los organizadores del Bronyfest cobran mil pesos por una “entrada” que asegura un set de stickers, imágenes estampables, una esquila plastificada y un parche oficial del evento; además de participar por premios en una rifa que se lanzará al final del día.

Los bronies –contracción de las palabras *brother* y *pony*– hacen fila por conseguir su entrada mientras, para aminorar la espera, a través de unos grandes parlantes suena música electrónica. Hay altas expectativas sobre el encuentro: está confirmado el grupo *ManeSix: REvolution*, la primera banda musical brony chilena, concursos de cosplay, karaoke, trivias y actividades por alianzas.

Hay también tiendas de juegos, peluches, llaveros, cojines, posters y una serie de merchandising pony. Y como la jornada dará para largo, tampoco faltan los vendedores de comida, pasteles, cosas dulces y muchos tipos de sándwich. Como dice un fanático pony de polera rosada, los bronies “somos una pequeña nación”.

Bienvenidos a Equestria

La polera rosada es en honor a Pinkie Pie, una de las ponies protagonistas de *My Little Pony*, y su portador se llama Benjamín Bruna Chicaguala, fanático de la serie desde hace casi un año y medio. También lleva muñequeras con pequeños globos bordados (otro homenaje a su pony favorita) y un gran tubo de confeti en la mano para lanzar más tarde junto a sus amigos.

De los muchísimos asistentes al Bronyfest, Benjamín conoce a la gran mayoría. Le gusta hablar y relacionarse con mucha gente, y eso ha provocado que también lo conozcan a él. Inmediatamente identifica a los nuevos, a esos que

andan solos dando vueltas por el parque. Como a veces es difícil presentarse, Benjamín los ayuda a romper el hielo, se presenta y los introduce a otros miembros de la comunidad. Una actitud muy parecida a la que tendría la rosada pony Pinkie Pie.

A los 19 años, Benjamín descubrió *My Little Pony*. Estaba jugando con su hermana pequeña cuando prendió la televisión en el Discovery Kids y se sentó junto a ella a ver la serie. Su primera impresión fue de sorpresa. Lo que veía no se parecía en nada a lo que imaginó sería el programa, recuerda; “yo tenía una expectativa y *My Little Pony* la rompió porque me causó risa, lo encontré interesante, me metió en la historia, me agradaron los personajes, me agradó el diseño, y cuando terminó lo pensé y dije ‘esta serie es bacán’”.

La experiencia de Benjamín, como descubriría más tarde, no era única. Al entrar a Internet y comenzar a ver por su propia cuenta los capítulos enteros en Youtube, notó que los comentarios eran de gente como él. “Tengo 15 años y me gusta *My Little Pony*”, “tengo 20”, “tengo 30”, “Dale *Like* si ves esto con audífonos y cuando no hay nadie en casa”.

Mientras más se metía, más cosas nuevas iba descubriendo. La cantidad de material sobre los pequeños ponies era increíble. Muchos sitios web, foros de discusión, una Wikipedia dedicada a la serie, fanart, videos, música y, por supuesto, una enorme comunidad de fanáticos masculinos entregados a la reverencia pony. Así, Benjamín se enteró que el fenómeno bronie era algo que llevaba un buen tiempo rondando y que había durado mucho como para ser simplemente una moda más de Internet.

Con varios capítulos en el cuerpo, la rosada Pinkie Pie (la pony más feliz del país ficticio de Equestria) se transformó en su pony favorita; y el episodio *A friend in Deed* en su capítulo favorito. En éste, un amargado burro llega a Ponyville, la villa de los ponies, y rechaza la amistad de Pinkie. La pony insiste e insiste en hacerlo sonreír, sin resultados. Hasta que finalmente se da cuenta que el serio burro en realidad estaba triste por un motivo: extrañaba a su pareja, una burra que había desaparecido de su vida pero que Pinkie Pie logra encontrar y reunirlos.

“El propósito de Pinkie era hacerlo sonreír, darle felicidad, y la lección de ese episodio es que hay distintas formas de hacer amigos que no son ni buenas ni malas. Todas las personas son diferentes y eso no significa que tú no puedas ser amigo de alguien solamente porque tienen características distintas”, explica.

Por suerte para Benjamín, él entró al fandom en un momento de paz y estabilidad dentro de la gran comunidad online de bronies. Pero tres años antes, cuando el show recién se había estrenado, los fanáticos de *My Little Pony* todavía no se abanderaban bajo la consigna pony. Eran una masa amorfa y anónima que rondaba entre los lugares más oscuros de Internet. Entre ellos 4chan, una página web de mal gusto y pésimamente evaluada por los usuarios más asiduos de la red.

Las Guerras Ponies

Creado el año 2003, 4chan es un sitio que funciona como un espacio multitemático de discusión anónima. A través de imágenes, los usuarios tienen subforos de todos los tópicos que puedan imaginar: deportes, animales, dibujos

animados, video juegos, actividad paranormal, cocina, películas, televisión y un espacio “*random*”, en el que se puede hablar de lo que sea.

Ha sido calificado como “el peor sitio de la Internet” y “la zona cero de la cultura web occidental” por especialistas en redes digitales. En teoría es un sitio para compartir, pero el anonimato y escasez de reglas online permiten que en la página haya una enorme producción de contenido violento y sexual que nadie regula. Los moderadores intervienen lo menos posible, dejando que los usuarios tengan ese espacio de liberación virtual a su disposición.

El año 2010, de manera lenta y misteriosa, varios usuarios de 4chan comenzaron a aparecer con avatares de las ponys protagonistas de la serie, en todos los foros había por lo menos uno. En una entrevista a la revista web Betabeat.com el usuario Nanashi Tanaka, miembro activo de 4chan desde antes que el fandom explotara, recuerda que: “habían bronies en todos los rincones, desde los *furries*, pasando por los *trekkies*, hasta los *otakus*”.

Aunque es difícil identificar quién empezó con todo, la historia recopilada en la red recuerda un hito que marcó el inicio de la estampida pony. Alguien subió la programación de Hub TV, el canal de televisión que emite la serie en Estados Unidos, a uno de esos foros de discusión. La idea era burlarse de ella, pero mucha gente salió a la defensa de *My Little Pony*, apelando a la originalidad y ternura de los dibujos.

Los trolls de Internet, totalmente radicalizados, no tardaron en aparecer para mostrar su desprecio y burlarse de los bronies. Una cosa llevó a la otra y muy pronto había unos 6 mil posts diarios debatiendo sobre la serie en el sitio web. Los extremos se polarizaron. Mientras algunos defendían lo genial del show y

su rescate de la nostalgia ochentera, otros respondían con imágenes de caballos muertos siendo atravesados en actos brutales de zoofilia. Era lo más parecido a una guerra civil, pero virtual.

En algún momento la situación se salió de control y, como nunca antes, los moderadores de 4chan debieron tomar el asunto en sus propias manos. La palabra “pony” se prohibió en todos los tópicos de discusión del sitio. Cualquiera que la mencionara sería *baneado* –expulsado– de la página, incluyendo a aquellos que querían hablar de ponies de verdad en los foros de animales. Pese a esto los bronies insistían en volver a revivir el tema, esta vez armados con algo que los trolls no esperaban: tolerancia, indiferencia y un montón de imágenes de ponies.

La situación llegó al punto en que el mismísimo creador de 4chan, Christopher Poole –conocido bajo el apodo de “moot” – salió en la defensa de los bronies. Moot levantó la bandera blanca: despidió al moderador que había restringido la palabra “pony” y redactó un mensaje de apoyo. Aunque no era un texto en defensa de la serie, se entendía su preocupación por la libertad de expresión y el fanatismo de los usuarios.

El conflicto terminó y los bronies pudieron sentirse seguros y hablar con confianza de su serie favorita en 4chan. Sin embargo, notaron que el ruido viral provocado durante la guerra fue mucho. La comunidad había crecido demasiado. Era momento de organizarse y emigrar a sitios propios. Equestria Daily y RainbowDash.net pronto se convirtieron en los más populares.

La noticia del triunfo llegó a la gran comunidad globalizada. En una cantidad no menor de países había por lo menos un brony. De esta forma, el amor triunfó sobre el odio y los bronies comenzaron a abandonar el anonimato.

El clóset pony

“Pronto supe que no era el único. Empecé a buscar y encontré la página BroniesChile.com y otros grupos de bronies chilenos, me metí y me di cuenta que organizaban eventos y así me fui integrando”, recuerda Benjamín Bruna.

En Estados Unidos el fanatismo llegó a tanto que incluso los bronies inspiraron una serie de documentales sobre su fandom. Entre ellos la película *Bronies: The Extremely Unexpected Adult Fans of My Little Pony*. El film muestra cómo los fans llegaron a la serie, su conflicto interno al notar que siguen una serie “para niñas”, y los momentos difíciles que han pasado al confesar sus gustos a padres y amistades.

Entre los entrevistados está la mente maestra detrás del éxito de la nueva generación de ponies: Lauren Faust. La escritora y dibujante de 38 años comenzó con el proyecto por una solicitud de Hasbro para revitalizar la franquicia y captar nuevos públicos. Faust, sin embargo, no esperaba “este” tipo de público.

Faust anteriormente había realizado *Las Chicas Superpoderosas*, otra caricatura que rompió sus propios límites demográficos. No obstante, la autora reconoce que esa serie estaba pensada desde un principio con un humor un poco más adulto, no así *My Little Pony*, cuyo público siempre se pensó como niñas pequeñas. El fenómeno de los bronies la tomó por sorpresa.

“El hecho de que vieran el show y tuvieran la mente abierta, y se sintieran lo suficientemente seguros de su masculinidad como para admitir que les gustó y juntarse con otros a hablar de lo mucho que les gusta... Me hacen sentir orgullosa”, admite la artista.

Para Benjamín el momento en el que decidió decir con seguridad “yo soy brony” fue de la mano con el revelarlo a sus padres. Quería ir a una junta, pero no quería mentirle a su mamá y decirle “voy a juntarme con un amigo en un parque”. A la larga, de todas formas se enteraría. Así que le dijo sencillamente: “voy a juntarme con unas persona que ven *My Little Pony*, igual que yo”. Como a todos, le pareció extraño en un principio, pero luego lo entendió.

Ese día Benjamín volvió a casa con varios recuerdos de la junta, incluyendo una polera y los DVD de la serie. De a poco su familia y amigos lo fueron aceptando, Benjamín no esperaba menos.

Este año, al entrar a la universidad, Benjamín se ganó un apodo predecible: el mechón Pony. Sus compañeros de segundo vieron fotos de la serie en su Facebook y, siguiendo la tradición universitaria, lo incluyeron en la Lista Negra del mechoneo. “Me hicieron mierda en ese momento”, recuerda.

Muchas veces, muchas personas, le preguntaron por qué veía esos monos para niñas. Él no se cansaba de explicar la misma historia una y otra vez: el descubrimiento de la serie, su admiración, el fandom y la amistad. En general lo encuentran raro, pero con diferentes grados de aceptación. “Algunos dicen ‘son tus gustos’, otros dicen ‘esta cuestión es súper pedófila’. No me importa, todos lo encuentran interesante”.

Ponyfilia, *gore* y otros fetiches

Si bien en la invitación al Bronyfest se les insta a todos a gozar de las bandas musicales, las actividades, las tiendas y los ponies, el evento también cuenta con una serie de reglas que los asistentes deben cumplir.

Las primeras son más bien de seguridad: cuidar sus pertenencias ya que se trata de un lugar abierto, aquellos que son padres deben poner atención a sus hijos, ser moderados con el consumo de alcohol (con mención especial a los AlcoBronies) y finalmente, la más llamativa, respetar a la gente que no le gusta el R34, *gore* o similares. “Armen un grupo de eso si quieren y comparten..., pero deben entender que no les gusta a todos y de paso si hay pequeños no creo que ellos deban ver eso”, señala el organizador del evento en la convocatoria.

No todo es tan colorido e inocente en las aldeas ponies. Como el fenómeno Brony nació en Internet, las variaciones del fandom van de la mano con los infinitos vectores que atraviesan la red. Así como gran parte de los fans dedican su tiempo y energías a dibujar fanarts, escribir fanfics, hacer música, animaciones y cómics; hay otros que usan sus habilidades para nutrir el lado oscuro de la Internet.

El mundo virtual tiene su propia serie de reglas que versan sobre los protocolos y ciertas prácticas que realizan los usuarios. Una de ellas es la Regla 34, la cual establece: “Si algo existe, hay porno de ello. Sin excepciones”. Estas últimas dos palabras son la clave. Todo lo que puedas imaginar tiene una versión sexual o ya ha sido fetichizado por alguien. Desde objetos cotidianos como osos de peluche, celulares y cepillos de dientes, hasta personajes históricos, del cine e incluso dibujos animados. *My Little Pony*, como reza la norma, no es la excepción.

Benjamín cree que esta no es “la mejor cara del fandom”, pero aún así es parte de él y debe ser tolerada. En una discusión sobre el tema en el sitio Bronieschile.com un usuario anónimo fue claro en su postura: “cada uno a sus gustos, recuerden las bases de nuestro fandom: amor y tolerancia, resaltando TOLERANCIA”.

La pregunta de aquel post era “¿Rule 34: a favor o en contra?”, y la discusión versaba sobre las implicancias positivas y negativas que podrían tener las imágenes de ponies en situaciones eróticas para la comunidad de fanáticos. Para varios era peligroso, ya que hay niños y niñas seguidores de la serie que podrían llegar a este contenido en Internet a través de una simple búsqueda en Google.

Otros declaraban ser asiduos consumidores de los dibujos de ponies humanizadas y con cuerpos exuberantes, pero rechazaban cuando estas mantenían su forma “animal” –la de la serie– y mostraban sus genitales y otras prácticas sexuales.

El R34 de *My Little Pony* lleva el nombre de *clap*, sus seguidores se conocen como *cloppers* o cloperos y sus variaciones son muchas. La antropomorfización es sólo una de las subcategorías, también está el porno con tentáculos al estilo japonés (Hentai), los cambios de sexo (Regla 63), las ponies animales, pero con algunas características humanas (como senos y caderas), la sangre y mutilaciones (*gore*), y la infantilización, como si las protagonistas de la serie fueran bebés con pañales y mamaderas (autonepiofilia), entre otros.

Una situación especial se vive con el caso de las *Cutie Mark Crusaders*, un grupo de tres potrancas que son las ponies más pequeñas de la serie. Es aquí donde el amor y la tolerancia se caen para algunos bronies. Hacer el ejercicio no es muy complejo. Aunque sean animales, el hecho de que haya versiones sexualizadas de estos personajes es caer en una versión zoofílica de la pedofilia.

“Apoyo la mayoría de los fetiches y filias (particularmente la zoo), ya que me considero conocedor, pues he sido participe de algunas de estas, al menos de las más comunes y no me siento en posición de juzgar, pero considero la ya mencionada pedofilia como algo ‘desagradable’ a falta de un término menos ofensivo”, comenta un Bronie anónimo en el post de discusión sobre la Regla 34.

Por suerte para los más susceptibles, el Bronyfest del Parque La Reina tuvo ausencia de gore y otras perversiones. Aunque a veces hay chistes sobre que tal o cual brony es un *clopero* reconocido, nadie anda exhibiendo sus gustos privados en un encuentro de ese tipo. Al parecer, lo que pasa en Internet se queda en Internet.

La magia de la amistad

Como mencionaba un brony en la discusión de la Regla 34, el estandarte bajo el que funciona el fandom es el de amor y tolerancia para todos por igual. Porque, parafilias aparte, si hay un aspecto que caracteriza a la gran comunidad global de fanáticos de *My Little Pony* este es su preocupación por ayudar a la sociedad.

Para canalizar de manera positiva el enorme capital humano que las comunidades bronies poseen, los organizadores de cada grupo están siempre dispuestos a colaborar en actividades de caridad. Por ejemplo, participaron de la feria Happy Days en el Gimnasio Municipal San Miguel, un evento realizado en conjunto con la municipalidad que tenía como objetivo reunir huevos de pascua para los niños de bajos recursos de la comuna, además de apoyar a los damnificados por el incendio en los cerros de Valparaíso ocurrido en abril de 2014.

Estos actos se replican a lo largo de todo el mundo. Bronies for Good es la más reconocida y ha ayudado a reunir fondos para la construcción de un hospital en Uganda y apoyar la investigación contra el cáncer infantil. Asimismo, Tara Strong, la actriz que hace la voz de la pony Twilight Sparkle en la versión original, también apoya a una fundación para el tratamiento del cáncer subastando objetos de la serie con su firma.

Esto último en Chile es más complicado. El *merchandising* que se remata y que venden los fans en sus juntas generalmente es hecho por ellos mismos de una manera artesanal. Los peluches, parches, chapitas y cojines son en gran parte de fabricación casera, por lo que no pueden involucrar a la multinacional Hasbro en sus buenas intenciones.

Aunque los miembros de Bronieschile.com han intentado contactar a la empresa juguetera para tener el auspicio oficial, esta ha sido bastante clara: cualquiera que esté ganando dinero con productos de derechos de propiedad intelectual de Hasbro va a ser demandado. Es decir, todas las tiendas independientes de la nación pony chilena se irían a pique.

Sea como fuere, los bronies seguirán generando redes de apoyo. Para algunos esto es lo que le da sentido a participar en una comunidad así, para otros es el enriquecimiento personal que obtienen a través de la serie. Como cada capítulo termina con una moraleja, es fácil comprenderla y aplicarla a la vida real.

Para Benjamín, *My Little Pony* lo ayudó a definir su futuro. Cuando descubrió la serie estudiaba Bachillerato y tenía problemas vocacionales, pero fue Pinkie Pie quien lo ayudó a desenredarse. Su canción *Smile*, cantada en el episodio del burro triste, habla precisamente de hacer feliz a los demás y estar alegre por esa felicidad. “Eso me ayudó a definir mi carrera y me inspiró mucho para decidir que quería estudiar terapia ocupacional”, concluye con una sonrisa.

Pareciera ser que el fenómeno bronie es el último giro que pueden tener los fandom, la última variación posible dentro de un grupo de fanáticos. Sin embargo, en los confines de la Internet, incluso más allá de las coloridas y a veces sórdidas aldeas Pony, se encuentra un grupo que ha invertido todos los códigos y del cual poco se sabe: son los homestuckers, los marginales de todo fandom.

6.- Fanáticos virtuales: Tras la pantalla de los *homestuckers*

Ness tiene 23 años, vive en la zona norte de Santiago y tiene una polola a la que le dicen Saku. A ella le gustan mucho las series, los comics y todo lo que tenga que ver con Internet. Saku pasa un buen tiempo navegando en la plataforma virtual Tumblr –una especie de red social donde priman las imágenes– y ha metido a Ness a varios de sus fandom. Uno de ellos es el de *Homestuck*.

A Ness le habían advertido: “no leas *Homestuck*, arruinará tu vida”. Un frase que varios fans utilizan cuando tratan de evangelizar a otros con sus fanatismos. “No te conviene, te vas a enganchar mucho”, “son cinco libros de 600 páginas”, “todavía faltan 3 temporadas”, “y un capítulo nuevo sale cada 2 años”. Esta vez, algo de cierto tenía esta sentencia.

Al principio la relación de Ness con la historia de *Homestuck* fue tortuosa. Pasó noches en vela leyéndolo, perdió horas de clases intentando entender la relación entre sus protagonistas, la batalla épica entre el bien y el mal que deben librar, los saltos temporales, el videojuego que guía la trama y, sobre todo, la raza extraterrestre de los trolls, ambiguos antagonistas de la historia.

Homestuck, más allá de sus eternas pausas entre episodios, arruinó su vida en otro sentido. *Homestuck* da vuelta todos los códigos a los que un lector de narrativa clásica está acostumbrado. Nada –o casi nada– te prepara para enfrentar una historia como ésta. Es decir, no sólo arruina tu vida porque te obsesiona como lo hacen los grandes relatos, sino que también porque pone al lector frente a un nuevo escenario en el arte de contar historias.

Una de las premisas de cualquier narración es que esta se pueda resumir en unas cinco líneas o menos, un *storyline* que establezca los arcos principales

del relato. En *Homestuck* este ejercicio es imposible. Ness, al intentar explicar de qué se trata todo esto, arruga la frente y se le enreda la lengua, “es que es algo muy denso”.

Los mismos trolls, personajes que aparecen cuando la historia ya parece haberse encauzado, aparecen desplegando una cultura muy diferente a la humana, dando un enésimo giro a la trama. Son tan distintos a nosotros que cuesta entender sus costumbres y formas de vida. “No podía acostumbrarme a su mentalidad, no podía acostumbrarme a nada”, exclama Ness moviendo la cabeza de un lado a otro.

Incluso enmarcarlo dentro de un formato parece imposible. ¿Qué es *Homestuck*? ¿Es un cómic, una serie, un videojuego, una animación? Lo más cercano a una definición sería algo así: *Homestuck* es un webcómic multimedia basado en dibujos, texto escrito, imágenes en formato GIF (con movimiento, pero sin sonido), animaciones Flash, juegos de video y varios otros soportes.

Por razones obvias se encuentra sólo en Internet, en un sitio de interfaz noventera llamado *MS Paint Adventures*. Al finalizar, durante abril de 2016, el cómic alcanzó unos 50 personajes y más de 7.000 páginas.

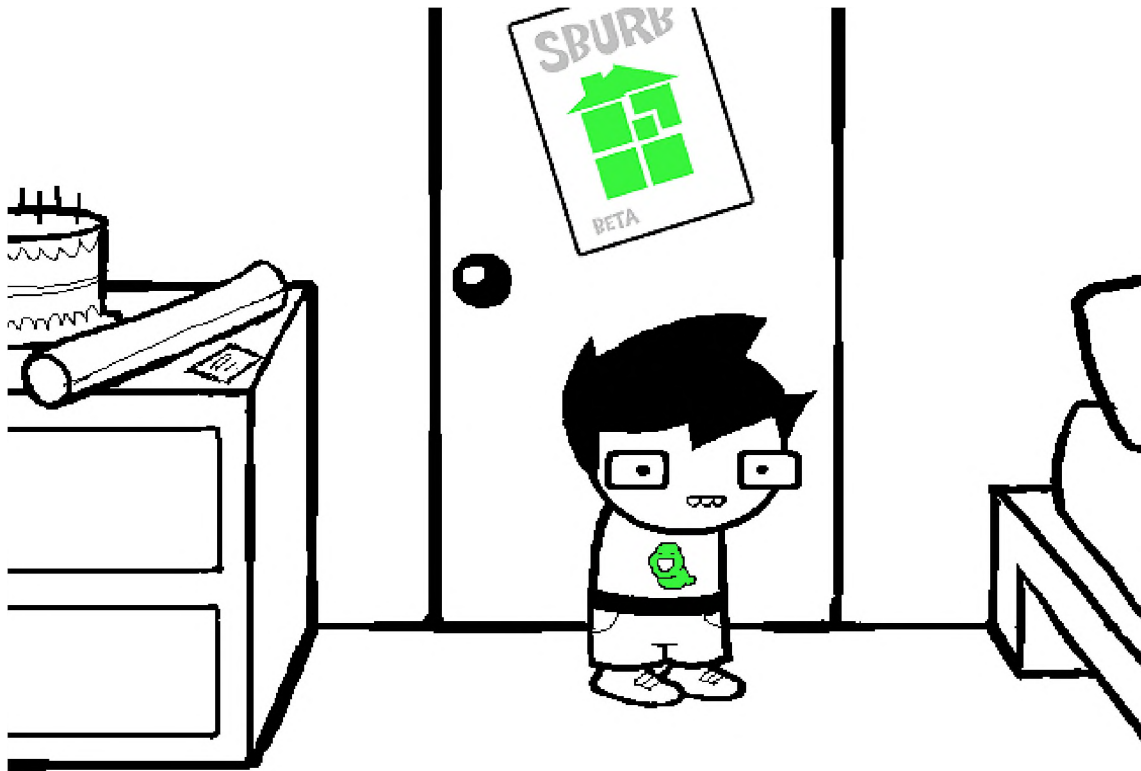
Comenzar a leerlo es un gran desafío. Sin embargo, la motivación para seguir fue más grande. Si bien a Ness le encantaron los personajes y la forma en cómo finalmente la trama se va desenredando y entendiendo, hubo otro factor que lo mantuvo enganchado: el mundo representado como si se tratara de un videojuego.

La vida a través de un joystick

Ness ama los videojuegos tanto como odia su nombre real. De hecho, estudió Técnico en Programación un par de años, pero se salió por problemas personales. Si bien se declara *gamer*, no cree que esto sea un modo de vida ni algo a lo que le tenga que ser fiel: “es para darle un nombre más que nada, y porque me da +5 de ataque”, bromea haciendo una referencia a la mecánica de algunos juegos.

Tanto es su amor por los juegos electrónicos que si pudiera vivir dentro de uno, no lo pensaría dos veces. Si pudiera tener artefactos o medir su nivel de energía, de vida, o tener objetos que le permitieran hacer trucos estúpidos o inútiles, si tuviera *stats* (representaciones numéricas de su energía vital), si pudiera proyectar hologramas o ese tipo de cosas, no lo dudaría. “A veces se complicaría un poco”, confiesa, “pero valdría la pena, sería muy entretenido y bastante útil para algunas cosas”. No es extraño, entonces, que Ness finalmente se haya enganchado con *Homestuck*.

Al entrar a *MS Paint Adventures*, el sitio que aloja el cómic, esta parece ser una página web normal, con su nombre arriba, una columna lateral y algunas secciones. Pero en el centro está el meollo del asunto: el dibujo animado de un extraño personaje, con la mirada perdida y que mueve su cabeza de un lado a otro, como si no reconociera el lugar en el que está; junto a él hay una cama y un mueble sobre el que descansa una torta de cumpleaños. La imagen está acompañada por un texto y un hipervínculo.



Un muchacho se encuentra en su habitación. Da la casualidad que hoy, 13 de abril, es el cumpleaños de este muchacho. ¡Aunque hace trece años que vive, hoy será el día en el que se le pondrá un nombre!

¿Cuál será el nombre de este chico?

> [Insertar nombre.](#)

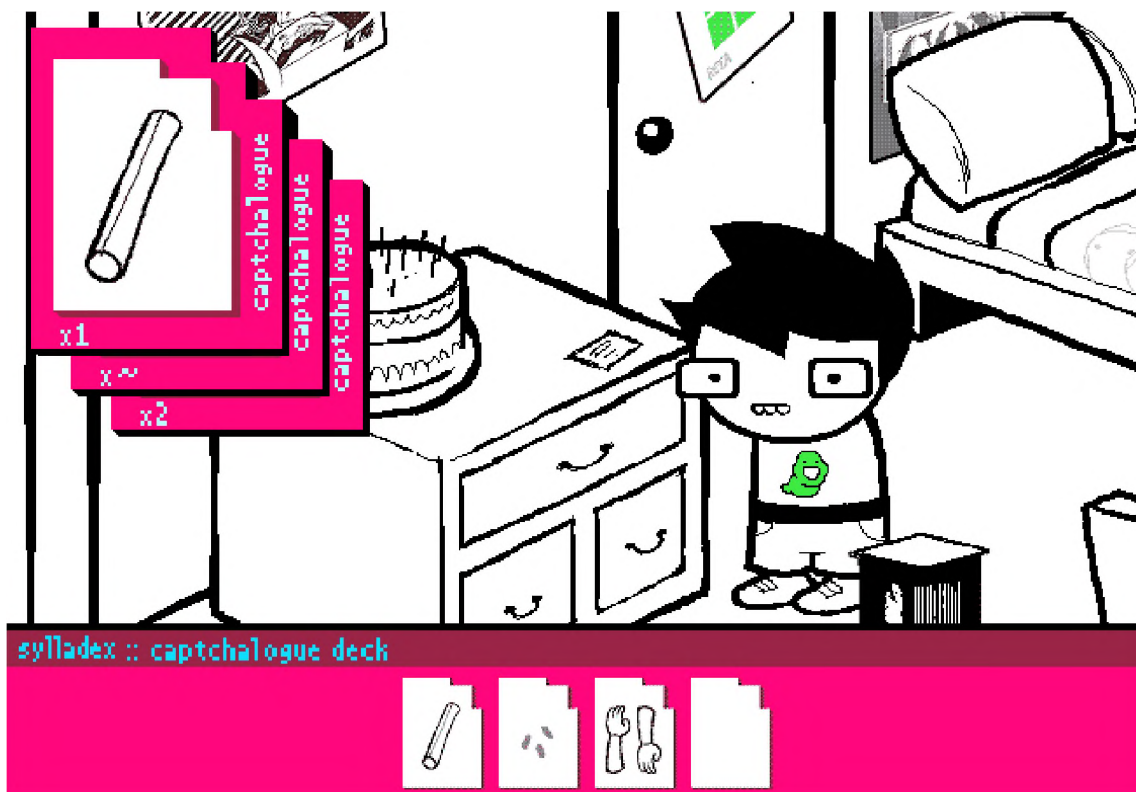
Al hacer click en "Insertar nombre", ya estamos dentro. El hipervínculo nos dirige hacia la historia. Las páginas siguientes tienen más o menos la misma lógica de imagen-texto-link. Así, mientras avanzamos haciendo *click*, nos enteramos del nombre de este extraño personaje: John Egbert. Examinamos su habitación, los objetos que tiene en ella, sus intereses. Nos enteramos que

no sale mucho de su casa y que es en su computador donde pasa la mayor parte de su tiempo.

Todo esto atravesado por un particular detalle. El mundo en el que vive John Egbert parece tener las mismas reglas que un juego de video. Cuando John intenta tomar cualquier objeto, este queda inmediatamente *captchalogado* en su Sylladex.

Es decir, los objetos de John quedan almacenados en una especie de barra de herramientas que se despliega cada vez que el protagonista la necesita. Es el sueño de Ness hecho realidad.

El texto le explica al lector (y, de cierta forma, también le habla al protagonista) de esta forma:



No estás seguro de si "EQUIPAR" es un verbo adecuado en la serie de procedimientos abstractos en el que te encuentras, pero lo intentas de todas formas.

El MODO DE BÚSQUEDA de tu SYLLADEX está actualmente organizado por la lógica de una ESTRUCTURA DE DATOS EN PILA. Nunca has entendido bien las estructuras de datos y ves el concepto como algo desconcertante e irritante.

Pero si hay suerte, quizás puedas encontrar nuevos y más prácticos MODOS DE BÚSQUEDA para tu SYLLADEX con un poco más de experiencia.

Pasadas estas primeras páginas de explicación –unas 50–, la historia va tomando forma. La trama va de la mano con el formato. John Egbert recibe un videojuego llamado *Sburb*, el cual juega en línea con tres amigos. De a poco nuestro protagonista nota que *Sburb* tiene repercusiones en la vida real, que puede modificar el espacio tangible en el que vive y que, por si fuera poco, instalarlo ha gatillado una lluvia de asteroides que se aproximan a destruir la Tierra.

Al principio es confuso. Si el lector nunca ha jugado un videojuego de género RPG, probablemente no entienda la lógica del inventario ni porqué John no puede llevar más de cierta cantidad de objetos junto a él. Pero para Ness esto es pan de cada día, pues pertenece a una generación de jóvenes que se ha criado con las redes virtuales y para el cual la narración transmedia –contar historias utilizando formatos disímiles que se unen para armar un todo– no es muy diferente a leer un libro, ver una película o seguir una serie en la TV.

Cotidianeidad virtual

Su mismo nombre, “Ness”, es sacado de un videojuego. Ness –el verdadero Ness– es un personaje de la saga *Earthbound*, un RPG de la plataforma Nintendo lanzado a mediados de los noventa. A diferencia de la mayoría de los juegos de este tipo, *Earthbound* se ambienta en un mundo real y contemporáneo. Los personajes, en vez de usar espadas y escudos, usan objetos como bates de béisbol, yo-yos, ollas y sartenes. No usan armadura, sino que se protegen con tenidas deportivas y ropa común.

Las características de sus protagonistas son tan comunes que Ness generalmente se viste como el Ness del videojuego y nadie se da cuenta. Una polera a rayas azules y amarillas, jeans y un jockey rojo. “Me siento muy genial, lo chistoso es que paso piola porque Ness es como una persona completamente normal”. Para él es un *cosplay* sólo si va a un evento, “si no, es simplemente mi ropa”.

Es llamativo que, habiendo infinitos personajes de videojuegos –algunos más interesantes que otros–, sea uno tan común el que genere tal nivel de identificación. Para Ness es un asunto que tiene raíces familiares. “Hubo un tiempo en donde yo tuve muchos problemas en mi familia, pero los mantenía internamente porque me jodían mucho”. El Ness de los videojuegos sólo tiene a su madre y a su hermana, y su padre es un teléfono. No literalmente un teléfono, sino que la única representación que tiene de él es a través de este medio de comunicación: el teléfono. “En mi caso... mi viejo es muy cabrón, muy manipulador”, reflexiona Ness.

Al igual que el Ness de *Earthbound*, a Ness nunca le gustó el hecho de quedarse solo en casa. Es más aventurero, siempre explorando y buscando lugares donde perderse. Hace poco fue al Cementerio General y le pareció decepcionante: no tenía nada terrorífico. “Lamentablemente no todos pueden tener ese espíritu aventurero”, remata. Tal vez sea este espíritu lo que lo llevó a conocer a otros fanáticos como él.

Porque pese a todos los laberintos y complejidad que puede tener una historia como la de *Homestuck*, existe una robusta comunidad de fanáticos en este país ubicado en el fin del mundo. No son pocos, son jóvenes y, como los protagonistas de su webcómic favorito, han sabido sacar el provecho máximo a las nuevas tecnologías: son los homestuckers chilenos.

Nativos digitales

En uno de los últimos rincones de la Quinta Normal, donde el parque se acaba y un muro a medio caer separa las zonas de picnic de un terreno baldío, un grupo de jóvenes se reúnen para celebrar el nacimiento de su fandom.

De los árboles cuelgan, a modo de decoración cumpleaños, esferas de colores que representan los diferentes mundos en los que desarrolla la historia del cómic. Los asistentes a la celebración –unos veinte chicos de entre 15 y 20 años– van vestidos para la ocasión. Varios de ellos llevan cuernos y la piel gris (como los populares trolls), otros pelucas rubias y grandes lentes de sol. La mayoría tiene poleras con símbolos zodiacales y también abundan las espadas y grandes martillos de plástico.

Es 13 de abril, día del cumpleaños de John Egbert, el protagonista de la historia, y mismo día que comenzó a publicarse *Homestuck* en Internet. El

evento se celebra bajo el nombre de *413 megaMeetUp* y reúne a los fans del webcómic en todas las partes del mundo. En Chile además de la celebración en la capital, los fanáticos se reunieron en Antofagasta, Calama, Viña del Mar, Valparaíso, Temuco y Concepción, entre otras ciudades.

“En este grupo hay gente bastante especial, pero no tanto como en los de *My Little Pony*”, advierte Pía Osses, una organizadora retirada del grupo de los homestuckers chilenos. Muchos de los miembros del grupo concuerdan. Se necesita una habilidad especial para despejar la mente, leer las miles de páginas del cómic, entenderlas, procesarlas y, además, sentirse identificado y generar empatía con los personajes y sus relaciones.

La dinámica de este fandom es especial. Son una nueva generación de fanáticos, la de los nativos digitales. Se criaron con computadores e Internet, con juegos de Nintendo, Sega y PlayStation. Por eso no es extraño que hablen en el lenguaje de Internet, conozcan de memes y expresiones como “*shipear*” o “*headcanon*” formen parte de su vocabulario común. Como John Egbert probablemente pasen la mayor parte de su tiempo frente al computador.

Al presentarse entre ellos, durante la celebración del 413, pocos usan su nombre real. Y los que lo hacen rápidamente incluyen su nombre de Facebook. Predominan los *nicknames*: Memix, Haylin, Cuervo de las Cajas, varios Daves, Kona y otras chapas virtuales.

Para Ness el tema de los nombres de fantasía es un problema de “aceptación de identidad”. Él sólo revela su nombre real cuando se lo preguntan, de otra manera es simplemente Ness.

El año 2012, Ness fue arrastrado hacia una junta del grupo de fans chilenos de *Homestuck*. Su amigo Cuervo de las Cajas, que ya conocía el grupo, fue quien lo convenció de ir a jugar bowling con ellos. “Conocí a harta gente, aunque fue súper difícil encajar, porque son muy dispersos; pero no más dispersos que yo, yo soy tres veces más disperso”, recuerda.

Aguantando la espera

La junta en la Quinta Normal no fue especial sólo por conmemorar el aniversario del cómic, sino que por ser el último aniversario antes que la historia terminara. En ese momento *Homestuck* se encontraba en receso, en un *gigaHiatus*, como explicaban los fanáticos. Todavía faltaba el final de la historia y su epílogo, que terminaron siendo sólo unas páginas de texto y una animación muy larga, como el capítulo de una serie.

La pausa se extendió por tanto tiempo que incluso generó un fenómeno aparte dentro del fandom: el *Hiatusstuck*. Como la mayoría de las relaciones, diálogos e intercambio de información y teorías se daban a través de Internet, los fanáticos inventaron una forma de matar el tiempo mientras esperaban una actualización en la página.

Agarraban avatares de personajes, escenas, o cualquier cosa relacionada al cómic; le hacían una mala pasada por Photoshop o cualquier programa de edición, los mezclaban, y salía una imagen/animación/texto abominable que luego compartían por la red social Tumblr. “Una vez mezclaron a Bro, con John Egbert y con el trasero de no sé quién”, recuerda horrorizado Ness. Empezó como una humorada, pero ya se independizó y el *#Hiatusstuck* es una comunidad propia dentro de la red.

En este sentido Tumblr ha sido esencial. Si el fandom de *Homestuck* ganó visibilidad en Internet fue gracias a esta plataforma. Aunque todavía no es conocida a nivel masivo como Facebook y Twitter, Tumblr ocupa un lugar especial para los jóvenes y, sobre todo, para las comunidades de fanáticos.

Un estudio sobre plataformas digitales de la Universidad de Chile reveló que en la red los usuarios tienden a homologar sus círculos sociales reales en la virtualidad, excepto en el caso de Tumblr. En esta plataforma “los usuarios extreman ciertas características de su personalidad, convirtiéndose en una exageración de sí mismos”, revela la investigación.

No es extraño, entonces, que de esta plataforma también hayan salido fenómenos como el *Superwholock*, una idea fan que busca mezclar tres programas de TV y sus personajes en una sola historia: *Supernatural*, *Dr. Who* y *Sherlock*. Para ellos suena como una gran iniciativa, aunque sea sólo un fandom... por ahora.

La creación de contenido propio ha llegado a tal extremo que Andrew Hussie, el autor de *Homestuck*, le dio su visto bueno a un fancómic basado en su obra: *Paradox Space*. Aunque no son totalmente canónicas, las historias de *Paradox Space* se han ganado el rótulo de “el fancómic oficial de *Homestuck*”, algo así como su universo expandido; no obstante, para varios no es más que una píldora para aguantar la espera.

Chilean Homestuckers

Los homestuckers chilenos no se quedan atrás cuando se trata de virtualidad. De hecho, la primera junta del grupo fue difundida a través de las redes Tumblr y Livejournal. Fue en esa instancia que notaron la falta de un espacio para

discutir sobre el webcómic. Así nació en Facebook el grupo *Homestuck Chile holiwi*, comunidad que actualmente cuenta con casi 1.200 miembros y muchísimas publicaciones, fanarts, fotos de *cosplay*, discusiones sobre personajes, recomendaciones para fabricar tus propios cuernos de troll, y mucho más.

En los dos años que lleva vigente ha sido el grupo que más personas en Chile ha atraído, y aunque nació sólo para aquellos que fueron a esa primera junta en Santiago, han tenido que expandirse y crear grupos aparte para los fanáticos de otras ciudades.

Ness explica que *Homestuck Chile holiwi* es, más que una comunidad de fanáticos, un grupo de amigos y gente que va rotando. Se juntan al menos dos veces al mes para mantenerse en contacto. Van al cine, a jugar bowling, a compartir en un parque y otras actividades. “En realidad, aún sin *updates* igual hablamos estupideces de *Homestuck*”.

Sin embargo, los últimos meses ha habido poca actividad, reconoce Ness. Entre estudios, carga universitaria y escolar, no han tenido mucho movimiento. Para solucionar esto, Ness está motivando a la gente del grupo para armar un juego de rol y que haya un poco de “drama en buena”.

Ness participa activamente del grupo y se ha ganado cierta legitimidad dentro de este. De hecho, desde hace unos meses administra la página de *Confesiones Homestuck Chile holiwi* en Facebook, un sitio que explota el formato Confesiones-Spotted, en el que los usuarios pueden escribir un mensaje de manera anónima dirigido a una persona en específico o a una comunidad.

“Me encanta cuando hay juntas porque siempre mandan nuevas confesiones, eso es lo más divertido”, comenta Ness. Pero no todo es tan bueno. Ness explica que del confesionario ha salido harto drama, harta guerra, y no sólo por cosas de *Homestuck*. “Las de *Homestuck* son bastante turbias, pero las que son entre gente real, del fandom, han sido mucho peor”.

Ness rememora un episodio en el que una chica parecía enviarse confesiones a sí misma, como si fuera otra persona. Su fama creció rápida y sospechosamente, y como en ese tiempo aún eran un grupo pequeño esto generó algunos roces dentro del fandom.

O una ocasión en la que, después de una Comic Con, hubo un problema relacionado con los *cosplays* de algunas personas. “Hubo gente a la que se le subió el ego, gente a la que se le bajó el ego y como que mala onda”, recuerda. El tema se complicó porque algunos temían que por ese tipo de problemas el fandom se disolviera, pero por suerte no lo hizo.

Pero este no es un problema específico del fandom, explica Ness. Como suele suceder en un grupo humano, existen divisiones y microgrupos dentro de la comunidad. “La naturaleza del chileno, en la que lamentablemente me incluyo, es que somos muy tímidos en ciertos aspectos”. Esto explica que no todos sean amigos entre ellos, y que a algunos les cueste juntarse con otros. Pero Ness es optimista y siente que a la larga, cuando se superen esos problemas, el grupo se hará más fuerte.

La mayoría del fandom es John Egbert

Así como Internet abrió el escenario para este tipo de problemáticas, también abrió muchas posibilidades en otros aspectos. El mismo tema de los nombres:

mientras algunos se aprovechan del anonimato, otros lo utilizan para reinventar su identidad. Antes de las redes digitales no hubieran tenido esa capacidad de utilizar múltiples nombres, de moverse entre diferentes avatares.

No deja de ser llamativo que uno de los personajes más queridos y *cosplayeados* dentro del fandom sea Dirk, uno de los protagonistas humanos. Dirk tiene la particularidad que, a pesar de ser hombre y que le gusten los hombres, no se considera homosexual. “A mucha gente le gusta eso”, explica Ness. “A nivel personal, hay gente que se ha podido ver identificada en ese tipo de cosas”.

Lo mismo pasa con los famosos trolls, los favoritos de los fans. Al ser una raza alienígena, sus costumbres distan bastante de lo que es común para los humanos. Las relaciones de los trolls funcionan en un sistema de a cuatro, como los palos del naipes inglés.

Mientras que los humanos sólo podemos sentir con el cuadrante del corazón, lo que conocemos como amor romántico (♥), los trolls también desarrollan relaciones a través del odio (♠), la amistad profunda (♦) y un cuarto aspecto que involucra una relación de a tres, en la que hay dos rivales y un mediador (♣).

Entonces, desde el punto de vista humano, todos los trolls serían bisexuales. Aunque esto, claro, no significa nada para ellos. Basta decir que en su lenguaje utilizan la misma palabra para referirse a “amigos” y “enemigos”.

Y aquellos a quienes no les gustan los trolls, siempre tienen la opción de identificación humana. A la gente que le gusta leer se puede identificar con Rose, aficionada a la literatura de horror; los fanáticos de los animales con Jade, que también se interesa por la física nuclear y sufre narcolepsia; los

melómanos con Dave, el chico cool del grupo. En realidad a gran parte del fandom le gusta Dave, pero porque es demasiado *OP*, demasiado poderoso.

Sin embargo, si hay alguien con quien de verdad los fans deberían verse representados, es con John Egbert. Ness reflexiona, “la mayoría del fandom es John Egbert, gente que realmente pasa pegada al PC todo el día”.

La historia de John Egbert bien podría ser la de alguna de los homestuckers chilenos. Un niño de 13 años que no se despegaba de su computador, que se divierte con juegos on-line y que sólo habla con sus amigos a través de un chat.

Pese a esto, Ness cree que no hay que juzgar a la gente por su fandom, que cada uno tiene sus gustos y a veces estos se pueden ver más o menos reflejados en la vida cotidiana. Pero para él su fanatismo ya está más allá. Mientras se acomoda su jockey rojo y se prepara a celebrar el cumpleaños de *Homestuck* junto a sus amigos en la Quinta Normal, Ness pregunta si alguien conoce a un programador, alguien que lo ayude en su próximo proyecto: crear su propio juego de realidad virtual.

Epílogo

Sumergirse en el mundo de los fans no es tarea fácil para quien no conoce, ni siquiera de manera superficial, sus prácticas y actividades. Para los neófitos puede resultar curioso ver grupos de jóvenes y adultos caracterizados como personajes ficticios e interpretando pasajes de sus películas favoritas.

Participar de sus juntas, escuchar sus conversaciones y observar sus performances son sólo la punta del iceberg para comprenderlos a cabalidad. El espacio virtual también predomina como punto de encuentro fundamental, mucho de lo que pasa allí sirve para afianzar lazos, sobre todo para los más jóvenes; es una arista más de su convivencia.

La tecnología sirve para puntuar de manera clara la brecha generacional entre los diferentes fandom. Mientras los grupos más antiguos lo han incorporado a sus ocupaciones habituales, para los jóvenes es imprescindible contar con un sitio en Internet donde compartir y conocerse. Este trecho parece difícil de conciliar, para los diferentes grupos etarios no hay otros puntos de encuentro más que en la pasión y las ganas de compartir sus objetos de admiración.

Sin embargo, al momento de ser entrevistados para estas crónicas, algo que todos los fans de todas las edades tenían en común era el temor a ser catalogados como poco serios, poco críticos, fáciles de satisfacer, infantiles, vendidos, alienados.

La palabra “fan”, incluso, no termina por convencer ni a los *jedis* de *Star Wars* – los más desenfadados– ni a los serios miembros de la Sociedad Tolkien Chilena. Ambos bajos el mismo argumento: no quieren ser vistos como el estereotipo del fanático no-pensante que dedica su vida de manera obsesiva a su fanatismo y cuya primera prioridad es siempre el fandom.

Aunque existen personas con estas características en todos los grupos, la mayoría coincide en que lo de ellos es un *hobbie* que ocupa gran parte de su tiempo y en el que invierten mucha energía, pero cuyas vidas no pueden ser absorbidas por este.

No se trata de una relación de amor incondicional con sus obras favoritas, al contrario, mantienen la premisa de no sólo admirar, sino que de pensar y criticar las cosas que tanto les gusta.

También de criticar el medio en el que están insertos como fanáticos. La llamada “vieja escuela” de fans ha vivido el cambio que ha significado pasar de tener gustos marginales o volverse parte del *mainstream*. Están conscientes que actualmente es deseable ser identificado como parte de la cultura *nerd*, leer cómics, ver películas de superhéroes y hacer *cosplay*.

Las opiniones sobre esta arista están divididas: varios, como algunos miembros de la Sociedad Tolkien, consideran que es positivo poder acercar temas relacionados a la literatura o el cine a través de estas obras más populares.

Pero otros son más radicales y prefieren alejarse de la moda, como la comunidad Rowling Chile, por ejemplo. Estos fanáticos de *Harry Potter* no aceptan nuevos miembros entre sus filas, ya que al acercarse el estreno de una nueva película saben que estarán en boga y que su grupo podría llenarse al punto de ser difícil de controlar, prefieren por el momento mantenerse con quienes ya llevan años en la agrupación.

Atrapados en Chile y su escasez de historias de ficción que los convoque, varios fanáticos creen que la única forma de creación posible es a través de la reinterpretación de historias que no les pertenecen, pero que sienten con el

derecho de tomarlas y volverlas propias. De esta forma, el placer que obtienen los lectores, su libertad e independencia, destacan contra lo unidireccional de los textos.

Porque mientras tengan ganas y sigan inventando nuevas formas de entretenimiento, las comunidades de fans seguirán existiendo como grupos alternativos que, sin prejuicios, juegan con sus identidades y le dan nuevos sentidos a la industria del entretenimiento, lejos del canon y de la distinción cultural.

Bibliografía

- ARANDA, Daniel (2013). Teoría fanática
- BELSUNCES, Andreu (2013). Los misterios piden participación. *Fringe* como punto de partida y encuentro para la transmedialidad, el juego y la participación de los fans
- DE LA PAZ, Rodrigo (2007). La verdadera Comunidad del Anillo – Revista Vive!
- ESQUIROL, Meritxell (2013). *The Twilight Saga*: ¿Quién muerde a quién? La comercialización de las fans desde una perspectiva feminista
- GARCÍA, Belén (2013). El fandom, escuela de críticos
- GÓMEZ, Héctor (2011). Fans, jóvenes y audiencias en tiempos de la cultura de la convergencia de medios. A dos décadas de *Textual Poachers*, de Henry Jenkins.
- GONZÁLEZ, Catalina (2013). El dejavu de Comic Con Chile – La Comiquera <http://lacomiquera.com/comentario-el-dejavu-de-comic-con-chile/>
- HASSÓN, Moises (1992). Década, diez años de investigación
- OCAMPO, Andrea (2009). Ciertos ruidos. Nuevas tribus urbanas chilenas
- OJEDA, Bernardita (2004). A través del espejo de plata: textos de la Tierra Media a la luz de la Sociedad Tolkien de Chile
- OTTEY, Jacqueline (2002). Heroínas de otros mundos – Revista Mujer a mujer
- PÉREZ, Magali (2012). Identificaciones culturales en un foro de fans
- RETAMAL, Domingo (2015). Es abogada gracias a “La guerra de las galaxias” – Las Últimas Noticias
- ROIG, Antoni (2013). ¿Fans productores? Una aproximación a la ficción y los films de fans
- SAAVEDRA, Luis (2003). La década prodigiosa del fándom de ciencia-ficción en Chile. Una visión personal.
- TAPIA, Armando (2016) Tercera Expo Ciencia Ficción y Fantasía: Una pasión sin edad – Diario El Día
- SIN AUTOR (2006) Fanáticos de "La Guerra de las Galaxias" festejan 10 años de vida – La Estrella de Valparaíso
- SIN AUTOR (2014) El día mundial de Star Wars. Entrevista a Osvaldo González – CNN Chile <https://www.youtube.com/watch?v=wikHHvpDIws>
- SIN AUTOR (2012). Teletransportación al insólito mundo de los fanáticos de Star Trek – La Tercera TV <https://www.youtube.com/watch?v=cJxiHN9cnCw>
- SIN AUTOR (2002). Chileno apuesta por las historietas niponas – El Mercurio

SIN AUTOR (2015). A casi 15 años del Facebook chileno: Virtualia, nuestra (casi) red social – El Mercurio

SIN AUTOR (2013) Comic Con Chile: Comienza la gran convención de fanáticos de la ciencia ficción – La Segunda

VALLEJOS, Sergio (2012). Sepa cómo son los carretes de los fanáticos de Tolkien – Las Últimas Noticias