

Henry Jenkins: “Las comunidades de fans se están volviendo políticas”

Francisco Albarello

falbarello@austral.edu.ar

Facultad de Comunicación, Universidad Austral

doi: <https://doi.org/10.26422/aucom.2020.0901.alb>

El profesor de la Universidad del Sur de California (USC) Henry Jenkins dictó una clase abierta en la Facultad de Comunicación de la Universidad Austral el 7 de mayo pasado, en la que disertó sobre las narrativas transmedia en el estadio actual de la cultura participativa. También desarrolló el concepto de “imaginación cívica”, que consiste en la resignificación de los héroes de ficción a partir de reivindicaciones sociales y políticas que llevan adelante grupos de ciudadanos en distintos lugares del mundo.

La cultura participativa y las narrativas transmedia, dos conceptos que están caracterizando el modo en que se producen, circulan y consumen los contenidos en el ecosistema mediático actual, se deben a Henry Jenkins, profesor de la USC y exdirector del Laboratorio de Medios Comparados del MIT. *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, editado en 2006 y traducido al español en 2008, se ha convertido en un libro de referencia para describir el estado actual de la cultura popular, en la que los relatos fluyen a través de múltiples plataformas y las audiencias asumen un rol más activo al compartir y producir sus propios contenidos. Jenkins se autodenomina *acafan*, es decir, un académico, pero a la vez un fan de los mundos narrativos que recorren las páginas de sus libros y protagonizan sus investigaciones. Este rasgo particular de Jenkins le permite analizar la cultura popular despojada de los prejuicios de los que muchas veces adolece la academia cuando prefiere dedicarse a temas más “serios” que la cultura del entretenimiento.

El jueves 7 de mayo Henry Jenkins dictó una clase abierta para alumnos de la Facultad de Comunicación de la Universidad Austral, titulada “Transmedia, creación global e imaginación cívica”, en la que actualizó el concepto de las narrativas transmedia en el escenario actual y caracterizó la manera como las audiencias se están apropiando de los relatos, particularmente a partir de lo que Jenkins denomina “imaginación cívica”, que consiste en la resignificación de los héroes de ficción cuando son apropiados por los activistas sociales que los utilizan para hacer visibles las causas por las que luchan. Por

ejemplo, cuando los activistas ambientales se valen de personajes de la película *Avatar*, o cuando los inmigrantes en Estados Unidos utilizan a Superman para reivindicar los derechos de los extranjeros en ese país. Luego de la clase, Jenkins respondió las preguntas de alumnos y profesores de la facultad. Aquí las presentamos a modo de entrevista para rescatar la riqueza de este diálogo que recorrió una diversidad de temas de actualidad.

La imaginación al poder

¿La “imaginación cívica” puede ser entendida como una forma de extensión transmedia, una reapropiación de las historias de Hollywood?

En cierta manera, lo es. Hay una especie de intersección entre la narración transmedia que realiza la apropiación de la que hablaba antes, cuando *Star Wars* se representa de maneras distintas en los distintos países por las distintas comunidades por la activación de los fans. Así es que sí, hay una intersección. Estamos recurriendo las historias para enmarcar nuestra identidad cívica, para determinar los rituales cívicos que representamos en el mundo. Así que seguro es parte de la lógica de la transmedia que las historias fluyan de una plataforma a la otra. Si los superhéroes son tan prevalentes, no sorprende que actualmente nosotros como fans los llevemos a historias en distintas esferas cívicas, y que utilicemos las historias como una herramienta de resistencia con identidad política. O que tomemos *The Handmaid's Tale* y la usemos como símbolo del derecho a la reproducción; que utilicemos a los *zombies* como todo tipo de símbolos políticos. Esto está pasando en todo el mundo, y lo que quiero decir es que esta es otra clase de localización del sistema hollywoodense o del sistema de entretenimiento más amplio, no solamente de Hollywood, aunque Hollywood es una de las fuerzas más influyentes en el planeta. Mucha de la iconografía de Hollywood se transforma en símbolos políticos.

Creo que, si miramos la política a través de la historia, ya hemos visto estos procesos antes. No soy experto en política argentina, pero si analizas la política en detalle, verás imágenes populares que se tornan símbolos políticos; novelas o música que se vuelven símbolos políticos; vas a ver mitologías o iconografía religiosa volverse un símbolo político. Así se ha conducido la política a través de la historia, la representación del sistema. Para las generaciones jóvenes, las que son adultas hoy, las historias de la cultura popular son las que están teniendo más influencia y es lógico que de allí surjan los símbolos políticos. No son muy distintas de las historias de las que se nutrieron otras generaciones jóvenes para librar sus batallas políticas. Lo que cambia es el medio por el que se reproducen.

En ese sentido sí, es otra extensión del sistema transmedia. Y por esta razón es que la idea de multiplicidad en contraposición a continuidad se vuelve importante al pensar en la transmedia. No se trata solo de aquello que forma parte de un canon, parte de la continuidad de un sistema. Para mí, cualquier cosa que evoque esa historia forma parte de un sistema mayor que podemos estudiar en relación con cada una, entendido como parte de

transmedia. La palabra clave es “transmedia” como adjetivo, ya que modifica algo. En la “narración transmedia”, modifica el relato.

Según se entiende en lo que hemos leído sobre “imaginación cívica”, los fans en los *fandom* clubs desarrollaron algunas capacidades políticas: ¿cree que esto también puede ser una herramienta de cambio social como la imaginación?

Sí. Creo que están ocurriendo dos cosas en forma simultánea. Una es que las comunidades de fans se están volviendo políticas. Y otra es que los activistas están reconociendo que la cultura popular satisface sus necesidades. Así que lo que ahora estoy describiendo como “imaginación cívica” surge de esas dos fuerzas. Ahora, cuando las comunidades de fans se politizan traen consigo muchas capacidades e infraestructura. Si ves que un grupo de fans al que le están por levantar su serie de televisión favorita moviliza una campaña por carta para evitar que eso suceda, es porque tienen que haber encontrado las herramientas para ubicarse, reunirse y educarse acerca del tema con que se enfrentan; las tácticas a emplear; los puntos más frescos para poder cambiar las cosas; haber pasado lo peor y movilizar a la gente para que realice una acción colectiva por el bien común. Si hiciste esto, has hecho todo lo que un grupo de activistas debe hacer.

La transición final es actuar en el mundo real en representación de cuestiones que van más allá de una agenda cultural, a una agenda política. Ahí es donde hemos visto grupos de fans activistas como los *Nerd Fighters* o la *Harry Potter Alliance*. Ellos ya hicieron ese ciclo, y están entrando en la política. Simultáneamente, si observamos cualquier manifestación en los Estados Unidos, por ejemplo, las marchas de las mujeres, de las que he estado recopilando imágenes, se ven carteles con la princesa Leia en un rol de mujer en la resistencia. Se ve gente que lleva uniformes de *The Handmaid's Tale*; cientos de mitologías culturales populares evocadas por esos activistas. En cierta medida, esos activistas son fans. En cierta medida, están buscando símbolos que puedan expresar su sentimiento político. Para ellos, encontrar a mano símbolos fáciles de entender proviene de los medios populares más que de otro lugar. Por eso de repente encuentras a la *Harry Potter Alliance* marchando de las manos con un movimiento feminista radical dedicado a la crítica de los derechos a la reproducción que ha elegido *The Handmaid's Tale* para expresarse. J.K. Rowling y Margaret Atwood se vuelven aliadas en la marcha de las mujeres.

Es un fenómeno realmente interesante. No se trata solo fans que están guiando este giro hacia la cultura popular como un espacio de ejercicio cívico, sino que se extiende porque casi todos conocen estas historias de una manera u otra y eso facilita la comunicación de las ideas, más que tratar de construir representaciones desde cero. Por eso, los símbolos políticos que intentan mostrar alguna forma peculiar de nacionalismo no van realmente con la clase de protestas que se llevan a cabo hoy en día; estas a menudo crean conexiones con otros países y fronteras que están tratando de crear una imagen distinta del futuro de la política.

¿Un héroe o antihéroe puede ser utilizado en varios movimientos cívicos sin perder su identidad? ¿Qué tan flexible es la identidad de ese personaje y cuándo la utilización de ese personaje alcanza el punto en que esa identidad ya no se reconoce a causa de esos múltiples usos?

Volvamos al tema de la identidad de los superhéroes. Se ha escrito mucho sobre *Batman*, quien ha participado de múltiples producciones culturales desde finales de 1930 en forma bastante continua. *Batman* se ha reinventado miles de veces, vemos la evolución de su iconografía, su traje; lo vemos con o sin Robin, la historia de su origen, quién mató a sus padres. Hay algo constante allí. Mis colegas William Uricchio y Roberta Pearson han hecho esta disección de la mitología sobre *Batman* y lo que tiene que quedar de *Batman* para que siga siendo *Batman*. Algo parecido sucede con el *Joker*. Piensen cuántos actores lo han caracterizado en sus vidas, cuántas interpretaciones de cómo luce el *Joker*. Existe una flexibilidad enorme en estos personajes. Para que tenga sentido como recurso en la imaginación cívica, hay que saber que una parte de eso tiene que ser así. Tenemos que elegir algo que sea significativo. Si tomamos el caso de *Birdman* versus Trump, no hay mucho más que su mexicanismo. Es un superhéroe mexicano que cachetea a Trump por sus comentarios sobre la inmigración. Eso es todo lo que realmente necesitas para ese personaje. Pero la mayor parte de la iconografía que vemos es más pronunciada, más desarrollada que eso. Indaga más profundo en la mitología central, movilizándolo partes de la historia central de alguna forma, pero puede que solo esté movilizándolo una sola versión de la historia de cien o noventa años de Batman. Eso es lo único que está movilizándolo: el *Batman* de 1966 de Adam West. Pero debe tener algo que no sea una frase significativa. Cuanto más extraes de esa mitología específica, más significado recibe de parte del activista y más influye en el activismo del fan.

La *Harry Potter Alliance* puede indagar profundo en todos los detalles de la historia de *Harry* porque sus miembros son todos fans de *Harry Potter*. Un poster en una marcha tiene que ser reconocible para cualquier persona que no haya visto una película de los *Avengers*, pero de alguna manera sabe quién es *Thor* o *Hulk*, y toma algo de esa iconografía para anclarla. Ambas son formas viables de la imaginación cívica, formas de usar la cultura popular vernácula para manifestar reclamos políticos. Así que es muy situacional, pero creo que hay mucha más flexibilidad de la que nos imaginamos, incluso en la flexibilidad de transformar antihéroes en héroes. Los artistas de cómics contaron por años historias en las que *Joker* es el héroe, *Lex Luthor* es el héroe, o *Red Skull*. Los movimientos de resistencia que se ven derrocando a la autoridad puede que se sientan atraídos por los villanos o los antihéroes más que por los héroes, los cuales a menudo, históricamente han estado implicados en relación con el Estado. *Superman* en un principio era el campeón de los oprimidos y solo aparece luchando por *Truth, Justice, American Way* en la Segunda Guerra Mundial como parte de un proceso que hizo que Thomas Andreas se refiriera a un alineamiento con el interés del Estado. Puede que en un momento *Superman* esté tan

implicado que para resistir al Estado tengas que elegir un villano para luchar contra él. El caso de la relación del *dreamer Superman* con el Estado es parte de la base sobre la que están haciendo más argumentos morales respecto de la ciudadanía. Al trazar un paralelo de cómo *Superman* fue aceptado por el Estado están diciendo "el Estado también debería aceptarnos." En ese caso están trabajando junto a él. Los grupos de resistencia deberían estar proscriptos para ser de resistencia, e imagínense a la brigada del *Joker*, de la misma forma que utilizan las máscaras de Salvador Dalí en los grupos.

¿Qué sucede cuando un personaje o un producto es utilizado para representar cuestiones políticas de una manera que contradice lo que el creador piensa o cree, y si esto es un problema o algo positivo para el productor ya que significa que su personaje está bien utilizado o reconocido por sus consumidores?

Es complicado. Creo que cuando le cuentas una historia a alguien, es fácil ser tu propiedad exclusiva. Cuanto más divulgas una historia, más les pertenece a otros. O al revés, la única manera en que una historia se divulga es haciéndola parte de nuestra propia vida, haciéndola significativa y la divulgamos porque es un recurso que podemos utilizar para expresar un aspecto sobre uno mismo. Legalmente, los escritores tienen recursos si alguien toma su obra sin autorización y la modifica. Moralmente, me siento diferente en lo afectivo. Yo creo que el público tiene derecho a hacer con la historia lo que quiere. ¿Eso es un uso efectivo de las historias? Te doy un ejemplo de algo autorizado, pero estúpido. *Covergirl* hizo un acuerdo en el lanzamiento de *The Hunger Games* para comercializar maquillaje del Capitolio. Ahora cualquiera que haya leído *The Hunger Games* o haya visto las películas sabe que el Capitolio es el malo, que el maquillaje del Capitolio tiene que ser desagradable, decadente y perturbador. Se alinearon con la parte equivocada. Pero no existía una manera buena de que el maquillaje de *Covergirl* se alineara con el maquillaje de los Distritos porque no usan maquillaje. En cierto nivel, si bien estaba autorizado y licenciado, mostró una falta de entendimiento del texto central con el que estaban trabajando y la campaña de publicidad falló y recibió críticas, tanto de activistas como de fans por ignorar la clase de temas que toca la narrativa de *Hunger Games*. Eso es un fracaso.

Un ejemplo más preocupante es el de *Pepe The Frog*, un personaje de comic alternativo que fue captado por la derecha de los Estados Unidos y, mayormente, el artista creativo perdió el control del personaje. Está tan asociado con la política de ultraderecha hoy que ha tenido que dejar de hacer *cartoons* con ese personaje, ya que no importa lo que hiciera con su propio personaje, se lo leía como un ejemplo de supremacía blanca, nacionalismo blanco, y era molesto para la gente. Esa es la clase de versión extrema de apropiación hostil de un personaje de *cartoon* que ahora prácticamente en todo el mundo se ve como propiedad de este movimiento político reaccionario, y no de un *cartoon* alternativo que tenía una perspectiva generalmente progresista. Puedes ir muy lejos o el grupo

equivocado puede hacer un gran daño, por eso entiendo por qué se querría controlar esto, pero la realidad es que el artista no tenía forma de poder controlarlo. La derecha no era una entidad a la que se pudiera presentar cargos, era dispersa, era mucha gente haciendo cosas, no había una organización central que se apropiaba del cómic y a la que la policía pudiera perseguir por el uso desautorizado de la obra. En cierta forma, estaba condenado desde el principio. No sabemos si se pudiera haber hecho algo para controlar a *Pepe The Frog* cuando comenzó ese proceso, y eso me resulta preocupante, en parte porque estoy en desacuerdo con la política de derecha, pero también porque creo que los artistas tienen que poder continuar con su obra, aun cuando creo que no tendrían que tener el control exclusivo de lo que sucede con la obra una vez que la publican. Es necesario resolver estas tensiones. Pero ese fue un caso en el que como el personaje era tan desconocido, cuando fue tomado por la derecha no hubo resistencia a esa apropiación, distinto de la oposición que hubo cuando *Covergirl* intentó alinearse con *The Hunger Games*.

En ese sentido, ¿cuál es su opinión sobre “The Joker” y su impacto en la sociedad, teniendo en cuenta las repercusiones que ha tenido esta película en todo el mundo?

Creo que *The Joker* ha originado una gran controversia en Estados Unidos, no sé cómo fue la recepción en la Argentina, y creo que es una película que puede leerse de diversas maneras. La lectura dominante que veo es que es una celebración del enojo de hombres blancos con las “injusticias” que han sufrido en la sociedad contemporánea. No hay duda de que lo hace con una brutalidad que en cierta forma le rinde tributo a la película de Scorsese, *The King of Comedy*, que salió hace veinte años, y lo hace en forma consciente; el hecho de que De Niro sea la figura de *The King of Comedy* sugiere que relacionemos las dos películas. No se puede dudar de la crítica a *The King of Comedy*, en especial acerca de esos últimos momentos de resistencia. Por otra parte, también podemos verla como lo que le sucede a una persona frágil que tropieza con el sistema social que lo rodea. El *Joker* pierde su trabajo, se lo desconecta del resto de las personas de su entorno. Se le quita su seguro social y de salud mental. Y esta es otra forma de ver *The Joker*, como el colapso del sistema social en Estados Unidos, en especial el de Trump, del que la gente depende. Así que es una advertencia en ese sentido. Lo que pasa es que cada vez la gente pierde más y más apoyo en nuestra sociedad para mantenerse segura.

Lo que encuentro aquí es cierta ambigüedad en cómo deberíamos leer esta película, y ahora es evidente por qué generó tanto debate. Para mí está claro que es una película poderosa y bien actuada, pero lo que se cuestiona es los distintos significados que podemos otorgarle. En cierta forma, saber cuál es la respuesta probable que genera la hace un poquito artísticamente irresponsable; me refiero a que celebra la violencia en un grupo de la sociedad que ya está predeterminado por la violencia. No es que vamos a hacer que alguien sea violento, sino que la gente le daría cierta racionalidad

a la violencia que ya quieren ejercer, y creo que eso la transforma en una película capciosa para discutir, incluso para los que son escépticos como yo acerca de los argumentos de los medios referidos a la violencia. Hay algo inquietante en esas imágenes de violencia.

¿Hasta qué punto este fenómeno transmedia en cómics, o estos universos como *Avengers* pueden considerarse una religión secular? Usted mencionó la palabra “ritual”: ¿podría compararse lo que está haciendo la gente con lo que se pasa en las iglesias y con las religiones?

Veo perfectamente el paralelo entre las comunidades con una fe y el tema de la imaginación cívica. Con lo que lucho a veces es con el paralelo que la gente quiere establecer fácilmente entre *fandom* y religión. Y creo que esto tiene que ver con el origen de la palabra “fans”, que literalmente eran los adoradores del templo. El término “fanaticus” se acuñó al principio para definir la excesiva creencia religiosa, luego, una especie de creencia religiosa blasfema de un grupo. Luego se tradujo en fanatismo político, luego en salud mental, insanidad, y después a finales del siglo XIX se lo aplicó a los consumidores apasionados de las culturas populares. Por esta historia es que la gente realiza asociaciones mentales fáciles entre fanatismo y religión. Quiero que seamos cautos para hacer esta analogía, ya que las raíces son una especie de calumnia para la comunidad de fans y la manera en que se relacionan con el mundo. Como alguien que fue criado como un fundamentalista del Evangelismo, para mí la religión siempre se centró en nociones de fe y literalismo, por eso históricamente siempre me costó ver al *fandom* de esa forma. El *fandom* trata de especulación, de imaginar, de recrear. Esa visión es tan distinta de lo religioso en la que crecí que lucho contra ella. Pero conozco a varios académicos religiosos que utilizan sus estudios culturales y van perdiendo su definición de religión, que tiene más que ver con rituales, prácticas y valores compartidos que con creencias literales acerca de Dios, y estoy buscando mi manera de encontrar paralelos más fuertes entre religión y *fandom* a ese nivel. Es difícil, pero veo a qué apuntan. No creo estar abierto a aceptar una definición tan amplia de religión, pero cuanto más leo sobre el tema, más me interesa. Definitivamente puedo ver que la religión contemporánea está tomando elementos del *fandom*, lo cual es otra pregunta en sí.

El COVID-19, la educación y las narrativas transmedia

¿Cree que cambiará la forma de dar clase en el futuro como consecuencia del Covid-19?

Aquí estamos hablando de formas híbridas de enseñanza, porque no creo que tengamos a todos los estudiantes en las aulas después del receso, en especial los estudiantes internacionales que quizás no puedan regresar al país enseguida para estudiar en USC. Si eso sucede, quizás tengamos que hacer todo en forma digital, si no, vamos a experimentar una mezcla de esos dos mundos. Creo que el haber estado utilizando tanto esta plataforma globalmente ha dejado en claro que existe un potencial en las formas pedagógicamente beneficiosas de conectar las aulas de un lugar a otro del

planeta. Imagínense que hubiera que hacer trabajos grupales en los que los alumnos de distintas partes del mundo tuvieran que presentar sus universidades y compartir su trabajo aprovechando los beneficios de una plataforma como esta. Como estoy haciéndolo con ustedes hoy, como con mis alumnos. No hay diferencia entre la interfaz que estoy usando ahora con lo que estoy haciendo en mis seminarios y cómo me estoy relacionando con ustedes. ¿Cómo unimos todo eso, no en un modelo de aprendizaje a distancia, que es centro-periferia, ya que en un sentido las universidades reparten su material por todo el mundo sino en un sistema que entrelaza a la gente, que enseña a todos a la vez, y permite colaboraciones en distintas salas? Me encantaría pensar en eso como parte de la educación desde aquí, como uno de los beneficios de haber atravesado esta situación.

Otra consecuencia es que se ha intensificado la desigualdad en el acceso en los Estados Unidos de manera muy aguda y profunda. Incluso en instituciones privadas como USC, vemos alumnos con acceso desigual a las herramientas de comunicación digital cuando están fuera del campus o que están trabajando y viviendo en condiciones no propicias para el aprendizaje. Un cuarto de los alumnos de la universidad de Los Ángeles no ha podido conectarse de manera alguna para poder participar de las clases *online* que están ofreciendo. Los norteamericanos han sido complacientes por mucho tiempo con el hecho de que cablear todas las escuelas y bibliotecas soluciona el tema de la conectividad, y otros como yo hablamos de herramientas digitales o aplicaciones sin llegar a lugar alguno. Pero creo que ahora las escuelas ya están alertadas. Pueden darle la espalda o ignorar la situación. Pero están alertados de que existe una crisis sobre quién tiene acceso a esta tecnología. Para alguien que ha estado años abogando por el potencial de la tecnología en red para el aprendizaje, esta es una oportunidad para cavar más profundo y reconocer que hay objetivos y conocimientos pedagógicos para utilizar esta tecnología y es una manera de visibilizar las brechas que dividen, que la gente está siendo excluida de esta movida. Es un tema clave y la pregunta es qué vamos a hacer al respecto, cómo seguimos, si vamos a volver a como estábamos e ignorar los potenciales y los problemas; o si redefinimos lo que pensamos sobre la educación, de tal manera que exploremos realmente lo que hemos aprendido este año, cómo tiene que ser con este modo online.

En este contexto, ¿cree que las narrativas transmedia pueden tener un rol pedagógico?

Se ha hablado del aprendizaje transmedia. La navegación transmedia fue una de las habilidades para el futuro de la educación sobre la que escribí hace casi quince años. Yo hacía mención de que *Obi-Wan Kenobi* era un personaje transmedia, como Barak Obama. El mundo que conocemos es uno que se despliega a través de todas las plataformas disponibles. Por lo tanto, enseñar a los alumnos a navegar como investigadores en los distintos medios, como ciudadanos que reflexionan y que leen información que se relaciona, enseñarles a explorar esas conexiones es una parte esencial de lo

que la educación necesita hacer en el siglo XXI. ¿Existe una manera de construir mundos, mundos compartidos para que los docentes alienten el aprendizaje? Claro que sí. Y podemos ver hacia dónde va eso. Hace años tuve una charla con Rob Wright, el diseñador de juegos creador de Sim City y me dijo que los maestros siempre querían diseñar un juego que promoviera un punto en particular de la currícula, mientras que para él los juegos que diseñaba eran educativos porque apoyaban todo tipo de aprendizaje con distintos puntos de la currícula. Eran espacios interdisciplinarios. Y siempre me interesó esa idea de que un mundo interdisciplinario que apoya el aprendizaje sería más poderoso que uno que simplemente se restringe a un grupo de objetivos educacionales. Esto es algo que estamos comenzando a ver y sé de experimentos que construyen estos mundos, como el *Quest Atlantis* en Estados Unidos. Creo que vamos a ver más de esto. Eso espero, al menos.

La mayoría de nosotros, investigadores o profesores, aunque lo neguemos, somos fans de estos personajes. En mi caso, junto con mis sobrinos firmé para que vuelva *Ironman*. Por eso, siento que en cierta forma estamos emocionalmente conectados con los personajes y eso quizás dificulta el trabajo de investigación. No somos muy objetivos, sentimos que somos fans. ¿Qué opina?

Hay algo de razón en eso. Diría que los periodistas del mundo han estado luchando con el mismo problema. ¿Es el rol del periodismo ser objetivo o ser transparente y claro acerca de los intereses sobre los que escribe? Creo que, como académicos, tenemos que hacernos una serie de preguntas similares. No creo que la erudición en humanidades sea objetiva porque estamos escribiendo acerca de lo que significa ser humanos, y tenemos intereses en eso. Todos los tenemos porque somos seres humanos. Ser un fan es algo parecido. No sé si puedes entender la cultura popular desde una perspectiva exterior objetiva, alejada del texto. La cultura popular trabaja sobre nosotros y a través de nosotros debido a nuestras conexiones emocionales con ella. Los intereses que sentimos como fans son parte de por qué la cultura popular importa en el mundo moderno. Tenemos que indagar en nuestros propios conocimientos y en nuestro estado interior para poder reflexionar sobre esos efectos. Si eso es deseo, fantasía o nostalgia, las preguntas que la cultura popular exige que nos hagamos, son preguntas que podemos hacernos por ser seres humanos de adentro hacia afuera, y no de afuera hacia adentro. Por eso, para mí es perfectamente válido tomar posición como lo hago como un *acafan*, un *fan académico* que se nutre de conocimientos de múltiples direcciones para pensar en el trabajo que hago y trato de darles permiso a mis alumnos para que lo hagan y traten de modelar cómo funciona esto en otras partes del mundo.

Escribimos sobre eso con cierta profundidad en un libro mío y de otros dos académicos, *Hop on Pop: The Politics and Pleasures of Popular Culture*, donde alentamos experimentos de escritura subjetiva acerca de la cultura popular como una manera de entender su impacto. No quiero decir que

todo lo que se escriba sobre cultura popular tenga que ser subjetivo, sino que tiene que haber espacio para eso. En mi opinión, esto está conectado con la perspectiva epistemológica dentro de los colores feministas, como la de mi vieja compañera de clase, Linda Alcoff, quien ha escrito acerca del conocimiento feminista arraigado en la sociedad y de la posición de la mujer y de una obra particular en la que habla sobre un deseo sexual luego de estudiar la construcción de la sexualidad; un estudio crítico sobre la raza en el que le da un valor a las opiniones de los afroamericanos y otra gente de color en su erudición. La antropología ha atravesado una revolución similar al no pensar en el observador externo objetivo que entra, sino que escribe en forma de diálogo con las culturas y reconoce el propio interés en el resultado. Creo que los estudios sobre cultura popular tienen que hacer lo mismo y lo han estado haciendo. Así que no voy a defender la objetividad, sino la subjetividad de tu propuesta y pensar en qué se puede obtener de ese conocimiento más del que ya necesariamente tenemos.

Centros y periferias

¿Piensa que el fenómeno transmedia se refiere a los espacios urbanos? Muchas de las películas se desarrollan en ciudades, Gotham City, por ejemplo.

La historia del superhéroe es mitología basada en lo urbano. ¿De dónde se colgaría Spiderman en el campo? ¿Te lo imaginas balanceándose entre vacas? La figura del superhéroe es de ciudad. Se ha escrito mucho sobre superhéroes, libros enteros sobre superhéroes y la ciudad, superhéroes y la imaginación urbana. Incluso la idea de la identidad de una máscara es en cierto grado el producto de la ciudad, aunque una de las raíces de la mitología de los superhéroes son las historias del *Zorro*, que en realidad son semirrurales, donde el superhéroe anda a caballo, tiene una cueva, y se lo conoce como "el zorro". El sentido de identidad secreta, el mayordomo, mucho de Batman está ahí en la historia del Zorro, que lo precedió por varias décadas. Así es que podemos imaginar cómo podría verse el mundo de un superhéroe enmascarado de *Avengers* fuera de esa lucha política que ocurre en el Zorro, qué hace un superhéroe en una ciudad tipo. Creo que ese es un punto interesante.

En mi podcast, últimamente hemos hecho una serie de shows sobre la ciencia ficción y ficción especulativa en relación con el Covid-19, qué hemos aprendido de la ciencia ficción pensando en el momento actual, e hicimos uno con un investigador de medios japoneses en el que habla de Tokio mismo como una figura de la ficción especulativa. Y de cómo Tokio en sus películas y arquitectura se imagina saliendo de la Segunda Guerra Mundial como una ciudad que puede ser transformada con facilidad, destruida y construida una y otra vez, a la que se le da forma por una orientación hacia el futuro. Así es que la ciudad en la ciencia ficción es igual de interesante, e hice un par de trabajos hace unos años sobre las visiones de la ciudad en la ciencia ficción y de cómo encajan en los diferentes tropos de la imaginación urbana. Sí, me interesa mucho esa pregunta, la de las ciudades y las

ficciones populares. En cambio, el *western* obviamente no puede desarrollarse en una ciudad. Incluso en ciudades fronterizas, el *western* necesita situarse en un pueblo que esté en proceso de establecerse, que esté surgiendo, un ambiente menos urbano para que tenga sentido.

El año pasado, cuando el director Bong Joon-ho ganó el Oscar, hubo críticas en la comunidad de cine coreana, en algunos círculos. Los que pertenecen al cine independiente del que Joon ho forma parte vieron que al lanzar la película *Parasites* en la manera en que lo hizo, vendió el arte del cine a la transmedia. Si bien es una manera más poderosa y rentable para ese tipo de cine independiente, algunos consideran que elegir el género o la macrovisión de la transmedia dificulta la narración parcial de la vida, que es la esencia de mucha de la ficción. En cierta medida se pierde la sensibilidad de narrar desde un punto de vista más centrado en un personaje ¿Piensa que el cine independiente o la industria del cine alternativo podrán tener influencia en la cultura de la misma manera que lo hace la industria masiva transmedia?

Creo que sí, y tú te preguntas por qué vemos tan pocas de estas películas. Están confinadas a unos pocos cines, la mayoría en centros urbanos, y lo que fue emocionante aquí con *Parasites*, y antes *Snow Crashery* otras es que estaba combinando géneros con un espíritu independiente y una narración internacional políticamente sarcástica. Me refiero a esa vernácula, pero manteniendo algo de ese espíritu independiente. Me fascina la manera en la que combina los géneros, y mezcla ciencia ficción con comedia, en *Okja*, por ejemplo; o la película de monstruos con crítica social en *The Host*. Es un realizador que me entretiene y me interesa muchísimo, y es parte de esa generación de directores coreanos que juega con la fantasía, la ficción dura y especulativa y toma caminos que los directores norteamericanos no tomarían, y casi invariablemente hacia el personaje y la crítica social. Cuando veo estas películas noto esa diferencia. Si en Corea estuvieran más expuestas a una variedad de películas coreanas, podrían ver la diferencia, podrían ver que los géneros están más marcados.

Creo que, de todas esas películas, *Snow Crasher* es la más ligada al sistema transmedia. Comienza con una novela gráfica francesa, se traslada a la pantalla, y en unas semanas vamos a ver un programa sobre *Snow Crasher* aquí en los Estados Unidos. Es una historia ubicada en el mundo, que permite que muchos personajes se muevan en un cuadrilátero y asumo que la serie va a tener distintos personajes en distintos momentos de la historia de ese tren, no estoy seguro de cómo va a ser. Pero sí, veo esta situación un poco diferente entre la gente en sintonía con Corea. También es parte de este poder blando de Corea, el momento coreano, en el que mis alumnos están tan inmersos en el *Kpop*, que probablemente sea el estilo musical y la cultura musical en la que más estén inmersos. El *Kpop* es un sistema de actuación fenomenalmente transmedia, y quizás de narración transmedia por la forma como construye una elaborada mitología alrededor de los miembros de sus bandas. Y ese es en gran medida un sistema natural de

Corea, así que apenas puede describirse como una americanización. En lo que refiere a música coreana, creo que estamos yendo para el otro lado, y los fans americanos están descubriendo esta mitología más profunda entre los grupos de *Kpop* que probablemente impulse la nueva generación de artistas pop en los Estados Unidos.

¿Creo que las películas independientes tienen un papel que cumplir en esto? Sí. Creo que estamos viendo más cantidad, en algunos aspectos mucho más que nunca, pero en el contexto norteamericano estamos viendo más producciones de medios internacionales, más cine independiente que antes, pero por *streaming*, por TV. La destrucción de las barreras entre el cine y la televisión, y la mezcla de la cultura televisiva global que representan Netflix, Amazon y Hulu está atrayendo más los medios a los Estados Unidos. Gran parte de mi vida no pude ver televisión que no fuera en inglés, pero ahora tengo cientos de opciones en estos servicios de *streaming* que me dan acceso a programas de otros países en simultáneo, lo cual es un nivel de prontitud que jamás hubiéramos soñado a nivel internacional en los medios. Así es que creo que existe un espacio para ello, que la gente lo está mirando, creo que todavía estamos analizando el efecto que va a tener la plataforma. Pero no lo veo como un movimiento de comunicación unidireccional de Estados Unidos al mundo, como fue criticado en otros países, sino como algo que está atrayendo al resto del mundo hacia los Estados Unidos mientras se ordenan las piezas en el planeta. En la Argentina pueden estar viendo programas de Israel, India o Corea que nunca hubieran visto antes bajo patrones normales de inmigración o intercambio cultural.

Para terminar, ¿cuál es la herramienta más importante o esencial para lograr una narración efectiva?

Bueno, no sé si existe un elemento único, ya que no se trata de una ciencia, es un arte. Pero sí necesitas una historia convincente. No sé si tiene que haber una única historia, sino que debes tener elementos de historias que sean atractivos. Para mí, eso significa personajes que nos interesen, personajes que sean centrales en nuestra experiencia. La mayor parte del *fandom* se centra en personajes, pero otra parte son los universos, aunque los universos importan porque hay personajes en ellos; pero les dan forma, les dan un contexto a ellos y a las historias. En mi opinión, no se puede prescindir de ninguno de esos elementos clásicos, y si hay una herramienta que está siendo utilizada en los medios de los *fandom*, entusiasmarse con otras plataformas digitales no te agrega nada, te apabulla. Primero tienes que ordenar los bloques centrales e ir hacia afuera. Cuando te trasladas por las distintas plataformas, una pregunta que debes hacerte es por dónde empezar y creo que depende de tus historias, de tus audiencias, con qué propósitos. Tienes que hacerte esas preguntas. No existe una lista de opciones mágica. Quizás tienes los recursos para hacer un video corto, entonces comienzas por el video y después ves cómo seguir. Eres alumna de la universidad, tienes una red de amigos. Algunos pueden hacer un poco de la programación digital, otros el arte, escribir prosa, otros pueden cantar, se

puede crear una franquicia alrededor de una única historia de esa manera. Pero depende de los recursos con los que cuentes. ¿Esa es la manera de contar bien tu historia? ¿A quién quieres llegar? Tienes que trabajar dentro de los recursos que tienes, pero también debes decidir de qué manera llegar a las audiencias a las que les estás hablando.

Por eso focalicé en el tema de las localizaciones de *Star Wars* en todo el mundo. Una escultura de arena no estaría bien en Los Ángeles, pero sí sería la forma de llegar a una audiencia en Brasil. Y esa especie de profesor de *stand-up* en Brasil que habla sobre la escultura, la señala y narra la historia para turistas por unos pesos es un fenómeno distinto del que veo en las calles de Los Ángeles, pero el *graffiti* puede ser la forma correcta para Brasil y los Estados Unidos de narrar una historia, y probablemente por lo que vi, en la Argentina también. El arte callejero se ha vuelto una fuerza vital en todo el mundo. En Latinoamérica, la música puede ser una manera central de contar esa historia. Tienen una tradición tan potente de canciones profundamente arraigadas en la cultura que viajan de manera fluida y fácil de una comunidad a la otra.

Creo que hay algo interesante por hacer. Podrías hacer una historia con las tradiciones de la mayoría de los países latinoamericanos sin necesitar de medios masivos tradicionales ni medios digitales de gran impacto para ir de una plataforma a otra. Todas son tradicionalmente partes de la cultura de allí. Para ser sincero no conozco lo suficiente como para describirlo en más detalle de tu país, pero creo que puedes ver a qué me refiero. Es encontrar las herramientas correctas a las que tienes acceso con las habilidades que tienes para poder contar la historia que quieres y llegar a tu audiencia. Esas son las preguntas centrales para hacerse, tanto estés pensando en un único medio o varios

Twitter: @henryjenkins

Blog: <http://henryjenkins.org>

Áurea Silva (traducción)

auri_sil@hotmail.com

Traductora Independiente

Daniela Rodríguez Mincey (producción)

dnrodriguezmincey@mail.austral.edu.ar

Facultad de Comunicación, Universidad Austral