



De lectores, fans y jugadores de quidditch: recorriendo el mundo mágico de Harry Potter

Paula Cuestas (FaHCE/UNLP)

A modo de presentación

El objetivo de este trabajo será abordar algunos elementos del mundo simbólico-cultural de los lectores y fanáticos de la saga de Harry Potter, y especialmente de aquello que acontece en torno al fenómeno del quidditch: el deporte más popular de este mágico universo, sobre el que ahondaremos con mayor precisión en las páginas siguientes. Nos proponemos establecer algunas posibles puntas de análisis e indagación, que esperamos impulsen el desarrollo de investigaciones futuras. Para ello se mostrará, en primer lugar, cómo los aficionados se acercan a los libros dislocando sus posibles sentidos y recreando un universo en torno a ello. Esto supone discutir con ciertas líneas predominantes en el campo de la sociología cultural que hacen énfasis en las estrategias de reproducción que operan en torno a los consumos estéticos (Bourdieu: 1998) y asumir una posición que recupere la voz de los propios lectores. En una segunda instancia, se intentará reponer brevemente cómo surgen estas prácticas que el libro habilita y entre las que se destaca particularmente la emergencia del quidditch, siguiendo los recorridos que este juego transita desde las páginas de la saga hasta su práctica actual en la vida real. Finalmente, se espera señalar algunas particularidades que este deporte asume en nuestro país, sin perder de vista que aquello que puede presentarse ante nuestros ojos como local es parte de un proceso contemporáneo global (Hannerz:

1996) y que es en ese entramado mismo donde los sujetos se crean y recrean su mundo.

Sobre cómo los lectores se vuelven constructores

Como se mencionó, es preciso establecer desde qué enfoque se piensa esta relación particular que se entabla entre los lectores/aficionados y el libro. En primer término, podríamos argumentar, siguiendo a De Certeau (2000), que si bien es posible percibir una dominación simbólica y cultural, esto no es lo único que existe en las relaciones sociales/culturales en general y de lectura en particular, pues los sujetos conservan siempre un margen de agencia y de singularidad en torno a esta práctica y a ese consumo cultural. El sujeto que lee no es necesariamente alguien dócil, sino un hacedor que posee una táctica. El lector en lugar de volverse parecido a lo que lee, lo hace pasar por su propia experiencia y lo vuelve parecido a él. Además el modo en que aborda la obra le “enseña cosas sobre el bien y el mal”, “que hay grises, que ni todos los buenos son tan buenos, ni todos los malos tan malos”, como es posible oír en los encuentros de fanáticos; dejando en evidencia que no sólo pone en juego cierta capacidad de agencia sino que también tiene un sentido ético y moral para quienes acceden a este mundo.

Los lectores de HP se vuelven cazadores furtivos, metiéndose en el terreno del otro y dislocando el texto. No solo reproducen la saga: en sus prácticas actualizan, crean, desplazan y reinventan el propio universo *potterista*. La experiencia de lectura traspasa el ámbito individual y privado ya que esos lectores se nuclean en torno a un club de lectores. No se trata, en consecuencia, de sujetos aislados sino de individuos agrupados de acuerdo a distintos espacios (físicos y virtuales) donde se ponen en contacto no solo con el libro en cuestión, sino también con otros fanáticos. La existencia del club de fans donde se encuentran, comparten y contienen su devoción se constituye en un espacio clave. El ingreso a ese mundo compartido ha sido un momento bisagra en las vidas de estos aficionados y funcionó como un disparador para la acción y la práctica, a partir de la adquisición

Ensenada, FAHCE-UNLP, 13 y 14 de mayo de 2016
sitio web: <http://jornadasplan.fahce.unlp.edu.ar/> - ISSN 2346-8807

de nuevas herramientas y nuevas habilidades. Más aún, en los encuentros que organizan no se limitan a leer los libros de Rowling sino que también despliegan una serie de actividades en ciertas fechas del año que son emblemáticas de acuerdo con la historia potterista.

Las preguntas que guían los análisis de las prácticas culturales se desplazan entonces desde las ponderaciones normativas de la belleza de los objetos (en este caso, de la saga de HP) hacia las tensiones sociales que estos objetos vehiculizan. Para ello, la primera operación consiste en correrse de ciertos centrismos e intentar reponer la trama de significados y significaciones que los sujetos les otorgan a sus propias prácticas.

Y sobre cómo estos constructores se transforman en jugadores

El quidditch en su versión mágica (y original, desarrollada por la autora de los libros) se trata de un deporte en el que los jugadores disputan el encuentro montados en escobas voladoras intentando vencer al equipo contrario—mediante el empleo de estrategias de ataque y defensa de los diversos jugadores en posiciones específicas y la asignación de puntajes por jugadas con ciertas pelotas—. El partido finaliza cuando uno de ellos atrapa una pequeña y escurridiza pelota voladora (la *snitch* dorada) que se resiste insistentemente a ser capturada.

Lo que la autora del universo HP tal vez no tuvo presente es que aquello que ella presentaba de manera ficcional podría rebalsar las páginas de la saga en cuestión y que el quidditch se convertiría en un juego en “el mundo real”. Esto comenzó en 2005 cuando un grupo de jóvenes de una universidad estadounidense inventaron las reglas de este nuevo deporte que hoy tiene un reglamento aprobado por la *International Quidditch Association* (IQA, <http://iqaquidditch.org>). Dentro de la IQA encontramos la Asociación Argentina de Quidditch (AAQ). Ahora bien, ¿cómo es que los fans de la saga adaptan el juego a una versión *muggle*: esto es “no mágica”, capaz de ser disputado por cualquiera de nosotros? Y, a su vez, ¿cómo es

que el quidditch comienza a disputarse en nuestro país?, ¿hay especificidades del quidditch argentino?, ¿qué lleva a estos sujetos a interesarse por este deporte?

Para intentar dar algunas respuestas a estas preguntas es interesante recuperar la apuesta metodológica de Lila Abu-Lughod (2005), que analiza las prácticas de las mujeres egipcias viendo TV en una aldea. Desde su perspectiva, la producción de lo local es percibida como un producto de flujos, paisajes y escalas diversas que están produciendo singularidades. Los actores se presentan, entonces, como agentes situados en esos entramados a partir de ese posicionamiento. Abu-Lughod propone “seguir a la cosa” para ver sus apropiaciones, cómo circula, cómo se consume, cómo se decodifica. No se trata solamente de una estrategia metodológica sino que también ese recorrido permite pensar de qué modo los objetos culturales son percibidos e incorporados, a la vez que en ese devenir se constituyen y constituyen a los sujetos.

Para el caso que aquí nos compete, es muy interesante reponer que, tal y como se mencionó, asistimos a la emergencia de un fenómeno que nace en las páginas de un libro hasta volverse un deporte en el “mundo real”. El quidditch es presentado por la autora de la saga como un deporte, no el único pero sí el más importante, practicado en el universo literario de HP. En todos los libros de Rowling, en mayor o menor medida, se hace mención a este juego que es practicado por los aprendices de mago más habilidosos ya desde el segundo año escolar.

Desde que el fenómeno de HP surgió a fines de 1990 asistimos a la emergencia, crecimiento y consolidación de este *fandom* donde los fanáticos de la saga recrean, a través de múltiples actividades, el universo del joven mago y sus amigos. Para el caso argentino, se reconoce la emergencia y consolidación de varios clubs de fans de HP. La presencia de este entramado social en torno a estos universos fantásticos evidencia lo que señalaba De Certeau (2000) respecto del rol que asumen los lectores en su encuentro con los libros dándose estrategias de producción a partir de lo que habilitan esos libros, pero superando ampliamente lo

Ensenada, FAHCE-UNLP, 13 y 14 de mayo de 2016
sitio web: <http://jornadasplan.fahce.unlp.edu.ar/> - ISSN 2346-8807

que en ellos encuentran y rompiendo, de ese modo, con supuestos canónicos en ciertos trabajos de sociología de la cultura que solo ven en los sujetos un rol pasivo ligado a la idea de la práctica como consumo.

Como ya se mencionó, en estos espacios donde los aficionados se nuclean para socializar, contenerse y acompañarse en su fanatismo, la práctica de quidditch ha sido siempre una de las actividades más destacadas. En sus primeros años los encuentros del Círculo de Lectores de HP (CHP) solían llevarse a cabo en un Centro Cultural de la CABA y generalmente se disputaba algún partido. Si bien aquel quidditch se parece mucho al que se juega hoy, no tenía tanta cantidad de reglas e incluso, dadas las condiciones del lugar, que contaba con un patio central con balcones desde los cuales mirar el espectáculo, la *snitch* era una pequeña pelotita amarilla que colgaba de una caña de pescar (lo que, como veremos, ha cambiado significativamente con el paso de los años).

Ahora bien, este juego que comenzó directamente vinculado a las actividades que se hacían en el marco de los encuentros de los clubs de fans de HP fue cobrando una relativa independencia y hoy es considerado un deporte cuasi-autónomo del fenómeno por sus propios jugadores. No obstante la certeza de esta afirmación, muchos de ellos continúan participando de los encuentros que organiza el CHP. Franco, un joven de 26 años que juega desde hace años el deporte y es el actual presidente de la AAQ, nos comentaba en nuestra primera reunión que estos encuentros de fans de HP presentan el mejor escenario para "reclutar gente". Asimismo, muchos de los jugadores de quidditch se codean con otros *fandoms* asistiendo regularmente a convenciones de fans de *Los Juegos del Hambre* o *Game of Thrones*, entre otros. Lo que evidencia que no se trata de universos culturales cerrados e independientes unos de otros sino de entramados complejos que reponen formas de "cosmopolitanismos discrepantes" (Abu-Lughod: 2005) donde al lado de stands que ofrecen *merchandising* sobre el recreacionismo y fenómenos como *El señor de los anillos* es posible encontrar aficionados luciendo *cosplay* de anime.

Ensenada, FAHCE-UNLP, 13 y 14 de mayo de 2016

sitio web: <http://jornadasplan.fahce.unlp.edu.ar/> - ISSN 2346-8807

De todos modos, es preciso señalar que de aquel quidditch mayormente ligado a este (y estos) universos fantásticos, lo que hoy encontramos al presenciar los partidos que se disputan habitualmente los domingos a la tarde en los bosques de Palermo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires es un grupo de jóvenes (en su mayoría entre los 14 y 25 años) vestidos con indumentaria deportiva, en torno a diversas pelotas, intentando embocar algunas en tres aros colocados sobre un poste y provocando con otras que estos anotadores no puedan convertir, mientras dos de ellos intentan capturar a la *snitch* dorada; todos montados sobre un palo de PVC de unos 50 centímetros. Es preciso aclarar que en su versión no mágica (y "profesional" pues como se mencionó en los encuentros amateurs del CHP no era de este modo) la *snitch* es un sujeto vestido de amarillo con una pequeña pelota enganchada a su espalda que debe correr, echarse al piso, molestar a sus captores (a estos jugadores se los llama "buscadores") y que ingresa luego de 18 minutos de juego neto. Cuando la *snitch* es capturada –cuando la pequeña pelota que el jugador que interviene como *snitch* lleva en su espalda es capturada– el partido finaliza, generalmente con el triunfo del equipo que logró hacerse con ella.

Para los propios jugadores y directivos de la AAQ, la "profesionalización" del quidditch en los últimos años responde a ciertos criterios de orden práctico ya que señalan que jugar con capas y escobas "de verdad" resultaba muy poco cómodo para desplazarse por el campo de juego. Pero esto supuso también una apertura a otros públicos no tan ligados al fenómeno HP. Esta suerte de profesionalización, en consecuencia, no solo amplió la cantidad de aficionados que se acercan a jugar: implicó, asimismo, que en términos normativos pudiéramos afirmar que nos hallamos frente a un deporte ya que el quidditch hoy por hoy cuenta con reglamento, jugadores, un campo de juego delimitado, una institución que nuclea a sus organizadores; esto es: es percibido "externamente" como un deporte oficial. Ahora bien, no es solo en este sentido que podemos señalar que estamos frente a la emergencia de un deporte. También en términos de los propios sujetos que lo disputan y de quienes los acompañan puede entenderse y pensarse de este modo.

Ensenada, FAHCE-UNLP, 13 y 14 de mayo de 2016
sitio web: <http://jornadasplan.fahce.unlp.edu.ar/> - ISSN 2346-8807

Siguiendo este recorrido por los múltiples caminos que transita el quidditch, podemos coincidir con Abu-Lughod que es en estas vidas concretas, la de estos jugadores, la de estos lectores, donde se articulan los grandes procesos contemporáneos. Lo particular no es lo micro ni se equipara a individuo, es expresado también en estos colectivos, que no son ni de cerca homogéneos.

El quidditch: ¿entre lo local y lo global?

Tal como se presenta en la página oficial de la IQA, se trata de un deporte que es disputado por más de trescientos equipos en más de veinte países. A la fecha ya han tenido lugar grandes eventos mundiales donde miles de jugadores se reúnen a jugar al quidditch, especialmente en Estados Unidos, Europa y Australia. De América Latina se destaca la participación de Brasil, México y Argentina.

A nivel local si bien este deporte ha crecido mucho desde sus inicios hasta la actualidad, este desarrollo se da especialmente en la Capital Federal. En las ciudades más grandes de nuestro país, como Rosario y Córdoba, se asiste a la creación de algunos nuevos equipos, pero se trata de experiencias muy incipientes; por otro lado, en Mar del Plata y La Plata se lograron conformar equipos pero estos no pudieron sostener su continuidad a lo largo de los años. En localidades más pequeñas, el Quidditch es aún conocido solamente por su versión mágica. La idea de la AAQ es, de todos modos, que el deporte continúe creciendo hasta poder contar con al menos un equipo de cada provincia.

Así es como este deporte que comenzó en las páginas de un libro va permeando poco a poco en estos jóvenes (y no tan jóvenes) que se acercan, de a poco pero insistentemente, a este nuevo universo, transformado en ese proceso a ellos mismos y al propio quidditch. Gupta y Ferguson (2008) señalan los fuertes procesos de hibridación cultural que surgieron en la posmodernidad y nos invitan a pensar las escalas macro-micro como "capas de una cebolla" ya que lo global no está por encima: lo local es lo global porque lo global existe en lo local, no se encuentra en el aire. La forma que asume el quidditch en nuestro país da cuenta de Ensenada, FAHCE-UNLP, 13 y 14 de mayo de 2016
sitio web: <http://jornadasplan.fahce.unlp.edu.ar/> - ISSN 2346-8807

estos fenómenos transculturales en un mundo donde lo que prima son las interconexiones que permiten articular estas diversas escalas. La "argentinización" del quidditch es advertida en más de un sentido: desde los populares "cantitos" propios de una cancha de fútbol que los jugadores/compañeros evocan para darse ánimos durante el partido y para celebrar las victorias ("*Blackbirds* es un sentimiento. No puedo parar...") hasta la denominación de "gol" ante las conversiones en los aros o el uso de remeras con apodos o apellidos para reconocer a cada jugador. Pero no se trata únicamente de la hibridación de este deporte con el más popular de la Argentina, también hay rasgos locales que tienen que ver con el acceso a ciertos materiales para poder practicar el quidditch: si bien se respeta el tipo de pelotas que establece el reglamento de la IQA, algunas no se encuentran disponibles en el mercado nacional y son por tanto reemplazadas por otras similares pero que, según los propios jugadores, "no son lo mismo" por lo que los tiempos y formas de juego son diferentes. Algo similar ocurre con "la escoba" y su reemplazo por un palo de PVC, que si bien responde a una norma internacional, depende de los materiales posibles de ser adquiridos en el mercado. Todo esto va de la mano de los fuertes procesos de desligamiento y autonomía que el deporte empieza a asumir respecto de sus orígenes. La personificación de la *snitch* dorada en un sujeto es también parte de estos desplazamientos que se efectúan desde su representación en el libro y las diversas formas que asume en el plano "real" este juego.

Asimismo, como se señaló anteriormente, desde lejos el quidditch perfectamente confundible con otras actividades que se desarrollan al aire libre. Esto es así pues en el mismo espacio que la AAQ suele utilizar para la disputa de sus partidos en los Bosques de Palermo, a escasos metros del predio del club GEBA, también se practican otros deportes. Vemos entonces que ahí se hace uso de un espacio específico cada vez que hay una nueva fecha pero que, por otro lado, esto no es algo privativo del quidditch, sino que es común a otras actividades.

Estas últimas ideas también permiten ilustrar algunas de las cuestiones que menciona Hannerz (1996) en torno a las transformaciones que operan en los

Ensenada, FAHCE-UNLP, 13 y 14 de mayo de 2016

sitio web: <http://jornadasplan.fahce.unlp.edu.ar/> - ISSN 2346-8807

mundos contemporáneos: para entenderlas hay que ver los contactos, los puntos de encuentro, las relaciones, los préstamos entre grupos. Si podemos pensar en la emergencia de un deporte que surgió de las páginas de un *best-seller* inglés, que fue “adaptado al mundo no mágico” por un grupo de universitarios estadounidenses y que hoy es disputado por una gran cantidad de jóvenes en Argentina es porque efectivamente la concepción de la cultura como algo sistemático y equilibrado, privativo de un único grupo, nos resulta acotada e incómoda para aprehender los procesos contemporáneos a los que asistimos.

Algunas claves para seguir pensando

Llegados a este punto, vuelve a reaparecer con insistencia la importancia de recuperar trabajos como el de De Certeau (2000) que nos ayuda a correr los cánones de la sociología de la cultura y sus centrismos de clases para volcarnos hacia otros caminos que permiten pensar las lecturas y la cultura desde las claves de sus propios sujetos. Así es como Harry Potter y su mundo no emergen para todos los fans y seguidores de igual modo y que ese modo de ser y hacerse en torno a ese universo es parte de un proceso en permanente construcción.

En consecuencia, se desprende de lo anterior que es posible intuir dos fenómenos en torno al quidditch. Por un lado, asistimos a un proceso de fuerte hibridación cultural de este nuevo deporte pues, mientras se está institucionalizando, toma, se apropia y adquiere sentidos y prácticas de otros juegos. Sin embargo, las posibilidades de pensar no se agotan aquí sino que además se percibe un proceso que podría definirse como de “secularización” en el que los jugadores ya no son únicamente aficionados al universo HP sino que en la profesionalización de este juego adquieren una relativa autonomía de este *fandom*. Ambas dimensiones ponen en evidencia los señalamientos de Gupta y Ferguson (2008) respecto de la complejidad de abordar los fenómenos contemporáneos y la forma en que lo local puede encarnar transformaciones globales.

Ensenada, FAHCE-UNLP, 13 y 14 de mayo de 2016
sitio web: <http://jornadasplan.fahce.unlp.edu.ar/> - ISSN 2346-8807

La estrategia metodológica, recuperada de los trabajos de Lila Abu-Lughod (2005), permitió rastrear los distintos caminos por lo que el quidditch transita. Este recorrido también nos ayuda a romper con concepciones sustancializadoras que piensan los grupos culturales como anclados en un supuesto horizonte simbólico compartido. Lo que encontramos, en cambio, son fuertes procesos de interacción donde estos lectores/constructores/jugadores transforman su universo y se transforman a sí mismos. No se trata únicamente de un devenir en relación a la cultura sino de devenirse sujetos en torno a las prácticas culturales que los objetos estéticos habilitan y que permiten crear nuevos e infinitos mundos.

Bibliografía

Abu-Lughod, L. (2005), "La interpretación de la(s) cultura(s) después de la televisión". En *Etnografías contemporáneas*, N° 1, 59-70.

Bourdieu, P. (1998), *La distinción*. Madrid, Taurus.

De Certeau, M. (2000), *La invención de lo cotidiano*. México, ITESO.

Gupta, A. y Ferguson, J. (2008), "Más allá de la "cultura". Espacio, identidad y las políticas de la diferencia". En *Antípoda. Revista de Antropología y Arqueología*, N° 7, 233-256.

Hannerz, U. (1996), "Fluxos, Fronteiras, Híbridos: palavras-chave da antropologia transnacional". En *Mana*, N°3, 7-39.