

UACM

Universidad Autónoma
de la Ciudad de México

Nada humano me es ajeno

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

CULTURA, COMUNIDAD E IDENTIDAD EN JÓVENES FANS DE HARRY POTTER.

Un estudio de caso sobre el club Harry Latino México.

TRABAJO RECEPCIONAL

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
COMUNICACIÓN Y CULTURA

PRESENTA:

Reyna Socorro Hernández Hernández

Director del trabajo recepcional

Dra. Tania Libertad Sánchez Garrido

México. D.F. Junio 2014

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS[©]

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.



CULTURA, COMUNIDAD E IDENTIDAD EN JÓVENES FANS DE HARRY POTTER.

Un estudio de caso sobre el club Harry Latino México.



AGRADECIMIENTOS

“Nunca dejes de soñar”, “si tienes miedo, míralo a los ojos y con firmeza demuéstrole lo contrario”, siempre han sido las palabras de dos seres maravillosos a quienes les debo la vida y el emprender conmigo este largo viaje por el mar del conocimiento, mis padres Antonio y Reyna, a ellos dedico este trabajo, de igual manera a mis compañeras de aventuras, sustos, uno que otro regaño, buenos y malos momentos, mis hermanas Yaz, Gladys y Azul, siempre al pie del cañón.

Agradezco con enorme gusto a mi directora Tania Libertad Sánchez, por su paciencia y motivación, por ser Atreyu para salvarme del pantano teórico en donde me hundía, a mis profesores y buenos amigos con los que compartí salones, risas, nervios y desveladas, a Israel Gallegos por escucharme y orientarme cuando empezaba a conocer la palabra “Tesis” de quien aprendí a reconocer que en la vida hay ciclos que es necesario concluir, a Diego Reyes por motivarme a encontrar mi pasión por el cine, a mis lectores Edith Leal, Gilberto Gómez, Norma Pareja y Adriana Peimbert a quienes agradezco su tiempo en leerme.

Este proyecto no hubiera visto la luz sin la familia potterica de HLM (hoy HLDF), mi familia mágica, de quienes aprendí la importancia de buscar ilusiones y un poco de magia para encontrar el lado amable de la vida, Blue, Luna, Arabis, Canuto, Fanny, Abraxam, Salamadra, a todos y cada uno de los integrantes de la comunidad, gracias.

En cada paso que doy sobre el camino he tenido la fortuna de conocer a maravillosas personas, mis amigos, la lista sería enorme pero me quedo con la idea de que saben perfectamente quienes son, esta también va por ustedes.

No me resta más que agradecer a mi querida UACM, de la que me enorgullezco ser parte, quien un buen día de 2007 me abrió sus puertas para explorarla, me ha enseñado a cuestionar mi realidad y el valor de la empatía sobre todas las cosas para formarme un compromiso con mi sociedad, porque “Nada humano me es ajeno”.

Mostrando con tinta mi alma

Rey Hdez

Agradezco a la **Universidad Autónoma de la Ciudad de México** por el apoyo recibido para la impresión y empastado del trabajo recepcional titulado ***CULTURA, COMUNIDAD E IDENTIDAD EN JÓVENES FANS DE HARRY POTTER. Un estudio de caso sobre el club Harry Latino México.***

ÍNDICE

SIGLAS USADAS	6
PREÁMBULO	7
INTRODUCCIÓN.....	8
CAPÍTULO 1- CONSTRUCCIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO	12
1.1 PLANTEAMIENTO	12
1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	18
1.3 OBJETIVOS	19
1.4 SUPUESTOS DE PARTIDA	19
1.5 JUSTIFICACIÓN	20
1.6 TIPO DE INVESTIGACIÓN	30
1.7 PROBLEMA PRÁCTICO	30
1.8 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	30
CAPÍTULO 2- HARRY POTTER, LIBROS, PELÍCULAS Y SU IMPACTO EN FANS	31
2.1 HARRY POTTER Y EL HÁBITO DE LA LECTURA	30
2.2 HARRY POTTER EN LA TAQUILLA.....	30
2.3 HARRY POTTER: DE LA PANTALLA AL MUNDO MUGGLE	30
CAPÍTULO 3- BASES PARA LA INTERPRETACIÓN DE UNA COMUNIDAD	47
3.1 PANORAMA ACTUAL	48
3.1.1 COMUNIDAD	30
3.1.2 LA CRISIS DE SENTIDO Y LAS CARACTERÍSTICAS DEL CONTEXTO ACTUAL	53
3.1.3 ¿SENTIDO EN CRISIS? ¿TODO SE DILUYE? ¿A DÓNDE VOY?	56
3.2 CULTURA	57
3.2.1 HABLEMOS DE CULTURA: CONCEPTOS Y PERSPECTIVAS DESDE LO SIMBÓLICO ANTROPOLÓGICO A LO SIMBÓLICO SOCIAL	57
3.2.2- HACIA UNA CULTURA FAN.....	61
3.2.3- LA IDENTIDAD ¿QUÉ ES NUESTRO Y QUÉ ES AJENO?	63
3.2.4 LAS PRÁCTICAS CULTURALES	65

3.2.5 LAS FORMAS DE PARTICIPACIÓN	67
3.2.6 FORMAS DE SOCIALIZACIÓN	69
3.3 APARATO METODOLÓGICO.....	69
CAPÍTULO 4- BRUJAS Y MAGOS EN RESISTENCIA.....	82
4.1 LA IDENTIDAD ¿QUÉ ES MÍO, NUESTRO Y AJENO?	83
4.1.1 EMOCIONES PREVIAS A LA INTERACCIÓN EN GRUPO-LA CONSTRUCCIÓN DEL YO.....	83
4.1.2 EXPERIENCIAS DE UNA REALIDAD DESENCANTADA	91
4.1.3- LA SOCIEDAD DE ADULTOS FRENTE AL MUNDO MÁGICO.....	95
4.2- LA IDENTIDAD DEL NOSOTROS, LOS FANS DE HL	96
4.2.1- EL SIGNIFICADO DE HL PARA SUS MIEMBROS.....	98
4.2.2- MANERAS EN LAS QUE EL GRUPO TRANSFORMA.....	100
4.2.3 LA MAGIA DE HARRY LATINO MÉXICO	103
4.3- CULTURA Y COMUNIDAD	108
4.4- HL Y SUS PRÁCTICAS	119
4.4.1- LA LLEGADA DE UN NUEVO MIEMBRO	119
4.4.2. FAMILIAS MÁGICAS.....	122
4.4.2. LAS BODAS.....	123
4.4.5. LA MAGIA DEL JUEGO, UN SEMESTRE EN HUNDIDO.	127
4.4.6. El Quidditch.....	136
4.5. PARTICIPACIÓN E INICIATIVAS	137
4.5.1. NEGOCIACIÓN CON LA AUTORIDAD	138
4.5.2. NEGOCIACIÓN CON LAS EMPRESAS.....	140
4.6. SOCIALIZACIÓN EN HOGWARTS	145
4.6.1. JERARQUÍAS Y REGLAS	145
4.6.2- HISTORIA, HOGWARTS EN HUNDIDO, UNA COMUNIDAD DE SENTIDO.	153
CONCLUSIONES.....	156
GLOSARIO	167
ANEXO 1- HARRY POTTER, SU HISTORIA Y PERSONAJES.....	172
BIBLIOGRAFÍA.....	177

SIGLAS USADAS

- **HLM-** Harry Latino México (Club de fans de Parque Hundido).
- **HP-** Harry Potter.
- **J.K-** Joanne Rowling (Escritora de la saga).
- **IQA-** (por sus siglas en inglés) Federación Internacional de Quidditch.
- **INEGI-** Instituto Nacional de Estadística y Geografía.

PREÁMBULO



Harry Potter, dos palabras que quizá bien conoces, te recuerden a ti o a alguien más, que por años repetía una y otra vez que amaba la magia, quería volar en una escoba o por qué no cambiar el mundo con un leve movimiento de una varita mágica, o tal vez estas palabras no te sean muy familiares pero tampoco las desconoces, pues bien, han dado la vuelta al mundo y sin darnos cuenta están en algún rincón de nuestras mentes, que cuando escuchamos ambas palabras nos llevan a pensar en una película, un niño con lentes redondos, libros o magia, esto debido su la influencia mediática y el poder de marketing para hacer un largo recorrido por el globo a nuestras mentes.

Esta investigación podría parecerte infantil, rosa o poco interesante para un proyecto de tesis por ser Harry Potter el aparente tema que la estructura, sin embargo, es sólo el pretexto para intentar ir más allá de un best seller de estantería o un producto mediático de la industria cinematográfica.

Te pregunto ¿Qué pensaste al leer un título que hace referencia a un club de fans? ¿Masas irracionales? ¿Ñoños? ¿Frikis? ¿Enajenados? Y más calificativos para referirse a estas nuevas audiencias consumidoras y al mismo tiempo productoras, aliadas, capaces de llevar la adoración construida por la industria del entretenimiento a la construcción de una comunidad en la que se identifican para encontrar un bienestar emocional, que en algunos casos la sociedad les niega, una comunidad que tiende a la inteligencia colectiva y a la hermandad en una realidad desencantada, o líquida, como diría Bauman (2006) que ve al otro como ajeno y extraño si comete la osadía de romper con los patrones sociales y adultocéntricos ya establecidos para construirse a sí mismos.

R.H.H

INTRODUCCIÓN



CULTURA, COMUNIDAD E IDENTIDAD EN JÓVENES FANS DE HARRY POTTER. UN ESTUDIO DE CASO SOBRE EL CLUB HARRY LATINO MÉXICO. Es un trabajo de investigación que surge después del éxito de varios libros entorno a la vida de un niño mago huérfano de nombre Harry, quien se vuelve famoso en la comunidad mágica al sobrevivir a un hechizo mortal lanzado por el hombre más temido en ese mundo¹, por otro, la historia llevada al cine, permite evidenciar la manera en la que ha sido significado su universo fantástico en la conformación de comunidades de fans; a pesar de que estos impactos se registren en todo el mundo occidental, esta investigación se centra en el caso del club Harry Latino México, uno de tantos surgidos en el país, a raíz del contenido escrito por la pluma de la británica Joanne Kathleen Rowling, mejor conocida como J. K. Rowling.

Los sujetos del presente estudio, conocidos como fans pottericos² -forma en la que suelen autonombrarse- se reúnen quincenalmente en el Parque Luis G. Urbina popularmente nombrado como Parque Hundido, al sur del Distrito Federal. Como se explica en este trabajo, ellos son quienes han hecho suyo el universo simbólico de la historia del niño mago para conformar una comunidad de sentido consolidada por un gusto que los une, mismo que les permite ser y reconocerse como parte importante de un grupo de jóvenes que comparten carencias, vivencias, ideales, conocimientos, pasiones, sentimientos, etc., porque en el colectivo encuentran el valor social que los reconoce como un miembro valioso.

*Harry Potter*³, la historia literaria y cinematográfica ha creado a su alrededor varios clubs de fans que van desde los que se dicen ser practicantes de magia

¹ La síntesis de la saga en el apartado [Anexo 1]

² Término con el que se autonombran los fans de Harry Potter en sitios web Harry Latino.com (HL) y de Parque Hundido. Consultar glosario de términos referentes a la saga Harry Potter.

³ Para saber más sobre la historia *Harry Potter* consultar Anexo 1.

negra hasta los que se reúnen en los espacios públicos como los parques para compartir el gusto por Potter o su deporte mágico, el quidditch⁴.

En esta tesis se plantea la problemática que lleva a analizar la manera en la que la comunidad de jóvenes fans de Harry Latino México en el Distrito Federal significan y resignifican a *Harry Potter*, así como los significados que los llevan a construir una comunidad fan, partiendo de la idea de algunos especialistas teóricos sobre juventud como Charles Feixa, Rosana Reguillo y Maritza Urteaga, que coinciden en que los jóvenes permiten ver las problemáticas y los malestares que aquejan a la sociedad en general, intentan visibilizarse y alzar la voz ante políticas que no los favorecen, así como escenarios que los marginan por el simple hecho de actuar, vestir y pensar como joven.

Esta investigación parte del supuesto de que los fans, usan el juego dentro de su comunidad como una forma de resistencia al mundo adulto y la problemática de incertidumbre que se vive en el contexto actual. Resignifican símbolos mediáticos para crear comunidad y dotar a su mundo de sentido.

Es en este tenor que el ser joven, portador de lo novedoso a los ojos de la sociedad de adultos, fan de *Harry Potter*, un producto más del mercado y de los medios de comunicación masiva, ha llevado a centrar esta investigación en el grupo, así como la serie de prácticas culturales que han desarrollado para construir una compleja estructura organizada que nombro como “comunidad fan” que a su vez permitirá definir a la “cultura fan”.

El desarrollo más preciso en torno a la construcción del problema que articula está investigación se plantea en el capítulo 1. CONSTRUCCIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO, en donde se explica la pertinencia en el campo de la comunicación y la cultura, pues bien los elementos simbólicos de los medios de comunicación en este caso de la literatura y el cine son apropiados por los fans para construir los propios, los cuales se visualizan como elementos constitutivos

⁴ Una especie de futbol americano que se juega montado sobre una escoba, para más detalles sobre el juego mágico consultar el glosario de términos entorno a Harry Potter.

de su identidad individual y colectiva.

El segundo capítulo que, lleva por nombre LA HISTORIA DE *HARRY POTTER*, LIBROS, PELÍCULAS Y SU IMPACTO EN LOS FANS, hace un recuento numérico del alcance multimillonario de los libros y películas, se puede afirmar que es el mago más visto en el mundo, para el caso de México las seis primeras películas fueron vistas por 36 millones 621,511 espectadores mexicanos. (CNNMéxico, 2010). Un segundo momento aborda el impacto del producto mediático en las prácticas de fans, como las organizaciones mundiales construidas alrededor de él para llevar el mundo mágico a la vida real, ejemplo de ello la creación de la Federación Internacional de Quidditch (IQA por sus siglas en inglés).

Un tercer capítulo lo conforman las BASES PARA LA INTERPRETACIÓN DE UNA COMUNIDAD, en él se desarrollan aspectos teóricos y metodológicos que son el esqueleto y los músculos de la investigación, pues bien la piel y el alma la conforman el análisis. Para el aspecto teórico, la cultura es la base principal (desde la concepción simbólica) para esbozar el panorama actual de las sociedades contemporáneas en donde se sitúan los jóvenes, se parte de la categoría de *liquidez* propuesta por Zygmunt Bauman, así como de la llamada *crisis de sentido* de Berger y Luckman, y el reencantamiento de Michel Maffesoli del que se retoman a las sociedades de hermanos y su retorno a las grupalidades como manera de compartir emociones con otros que tienen intereses en común.

Dentro del panorama de inestabilidad que destaca la crítica a la modernidad, la cultura es vista como una trama de significados, en ella se apoya este proyecto para construir dos categorías de análisis, la *cultura fan* y *comunidad fan*⁵ a partir de los modelos “de” y “para” propuestos por Clifford Geertz.

Su análisis nos conduce a destacar las características de la *cultura fan* en torno a cuatro ejes problemáticos: Las *prácticas culturales*, *las formas de participación*, *formas de socialización* y *construcción de identidad*.

⁵ Definida en el capítulo 3, apartado 3.2.1.

En lo que respecta al apartado metodológico, se puntualiza el método y las técnicas de investigación utilizadas, así como la explicación sobre el trabajo de campo para la obtención de datos del club de fans Harry Latino México.

Finalmente esta investigación cierra haciendo un análisis del club de fans de Parque Hundido, en donde se explica la manera en la que se han apropiado de elementos simbólicos de la saga para integrarlos y construir una comunidad fan, que ya no espera el lanzamiento de un libro o película, sino el pasar ratos agradables junto a otros que comparten un mismo gusto, pero sobre todo los consideran miembros valiosos. En la parte final se agrega un glosario de términos creados por el producto mediático *Harry Potter* y puestos en práctica por los fans, así como un apartado de anexos en donde se describe a grandes rasgos la historia de aquel niño mago que batió records mundiales.

Una vez leída la estructura de esta investigación resulta importante colocarnos nuevos lentes para mirar a estos magos y brujas que están reencantando su mundo, a raíz de la resignificación de elementos simbólico-mediáticos que son expresados en sus prácticas culturales.

CAPÍTULO 1

CONSTRUCCIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO.



1.1-PLANTEAMIENTO-

Actualmente, la industria del entretenimiento se ha convertido en lo que Edgar Montiel (2003) llama factores de influencia “en la economía y la sociedad mundiales, y fuentes de una vasta mutación de los escenarios culturales y simbólicos” (Montiel, 2003: S/p), es decir, cada vez es más significativo lo que vemos tanto en la pantalla chica como en las complejas y millonarias producciones cinematográficas, pues es importante mirar a las grandes televisoras y casas productoras, tal es el caso de *Harry Potter (HP)*, un filme estadounidense con elenco inglés, basado en una obra de la literatura también inglesa que ha acumulado sumas en millones de dólares tanto la película como su elenco.

Por ejemplo, “*Harry Potter y las reliquias de la muerte parte II*”, la última película de la saga y producida por David Yates, el 7 de julio de 2011 se informaba que había recaudado “6 mil 400 millones de dólares a escala internacional” (*La Jornada*, 2011), muchos han visto *Harry Potter*, quizá algunos hayan quedado cautivados por la historia misma o sus complejos efectos audiovisuales, quizá otros no, pero lo cierto es que es un filme que ha desencadenado el gusto y pasión de los jóvenes con la trama.

El filme del niño mago y sus amigos se convirtió en una fuente de poder económico y cultural, desde el lanzamiento del primera película y su respectivos libros hasta los video juegos y más, es así que se considera importante hacer una comparación numérica de las ganancias millonarias obtenidas pese a que Harry Potter ha concluido, pero están distribuidas por todo el planeta por los nuevos dueños del universo simbólico (Montiel, 2003), dicha comparación se desarrolla

ampliamente en el capítulo 2.

Las grandes compañías de entretenimiento construyen un universo de símbolos alrededor de una o más mercancías, es decir, transforman los productos culturales en mercancías, lo que lleva a la alineación del público y su clasificación en base a lo que consume (Benavides, 1993: S/p). En este sentido, Harry Potter acumuló sumas multimillonarias a nivel mundial, para el caso de México las seis primeras películas acumularon “un billón, 282, millones 164,911 pesos, y han sido vistas por 36 millones 621,511 espectadores” (*CNN México, 2010*).

Ahora bien, los jóvenes al igual que el resto de la sociedad encuentran en los contenidos que ofrecen los medios de comunicación masiva opciones para lograr su identificación, incluso fomentar relaciones con aquellos grupos que comparten los mismos gustos y prácticas, debido a que la sociedad atraviesa por una crisis en donde nada es estable, todo es pasajero y causa de una incertidumbre constante, pues bien a pesar de que hay mayores comodidades las dimensiones de las carencias van en aumento: desempleo, inseguridad, faltas de políticas públicas, vacíos emocionales, “[...] todos los fenómenos y todas las fuerzas son artificiales, [...]” (Hardt, 2005:23) se tienen infinitas opciones, se conoce el mundo en un instante con sólo teclear lo que se busca en un dispositivo electrónico, se tiene todo o al menos eso pensamos cuando navegamos por internet, pero al mismo tiempo se está vacío.

Resulta importante comenzar a mirar el impacto de la cinematografía, porque es uno de los campos en donde convergen lo que Montiel nombra gigantes de la comunicación que “se destacan esencialmente por haber logrado dominar el planeta de la imagen con sus presencias” (Montiel, 2003: s/d) es un espacio al que los jóvenes, principalmente, tienen acceso ya sea asistiendo a las salas de cine, por internet o comprando películas “piratas” en algún puesto de la calle⁶, pues como bien afirma Héctor Gómez en el análisis del libro de Henry

⁶Datos de la PGR (Procuraduría General de la República) indicaron que de 2000 a 2007 la piratería ha ido en aumento un total de 27 mil 435.055 para ser exactos (<http://pirateria.pgr.gob.mx>)

Jenkins, *Textual Poachers*, necesitamos replantear las teorías de la comunicación que sólo se centraban en la televisión y la radio con el fin de comprender la nueva comunicación (Gómez, 2011) dado que es importante abrir una visión distinta de la audiencia, y la presencia de los fans contribuye al análisis de esta nueva mirada, donde se aprecian espectadores activos y críticos hacia los medios, que toman de los productos mediáticos elementos para resignificar su realidad y reencantarla, porque incluso como bien dice Aguaded en la revista comunicar “el aire que respiramos es un compuesto de oxígeno, nitrógeno, y por qué no decirlo, publicidad y mensajes mediáticos. Internet, computadoras, cine, videojuegos, televisión, tablets [...]” (2012:7).

Estamos viviendo tiempos en los que los medios de comunicación están haciendo partícipes a los receptores, quienes se apropian de algunos elementos simbólicos emanados de la industria cultural para adaptarlos a sus prácticas culturales individuales y propiciar la identificación colectiva, creando comunidades de participación, principalmente entre los sectores juveniles.

La primera aproximación al tema planteado, consiste en considerar que la satisfacción que les genera a los jóvenes formar parte de un grupo en donde todos comparten gustos, intereses, placeres y sobre todo los mismos códigos, es una de las razones principales por las que los jóvenes encuentran un anclaje con este tipo de colectivos. Históricamente estos grupos han sido señalados como fanáticos o más coloquialmente como “fans”.

A partir de este momento se hará uso estas siglas (*HP*) que hacen referencia a *Harry Potter*. En los fans de *HP* la fantasía tiene un papel importante, podríamos suponer que les posibilita paralelamente una ruta de escape a la cotidianidad de la época actual la que “no puede mantener su forma ni su rumbo durante mucho tiempo” (Bauman, 2006) de la trágica realidad por la que actualmente atraviesa nuestro país, dejó de sorprender y se convirtió en algo cotidiano ver las decenas de muertos (víctimas del narcotráfico, la delincuencia, etc.) en los diarios todas las mañana, es una práctica que se reprocha pero que lamentablemente *nos estamos acostumbrando* a ver como “normal”, un estado, un

país, un mundo sin garantías para el futuro, gobernado por concepciones adultas que señalan y criminalizan a los jóvenes, como vándalos, anarquistas, etc. Así, la magia y la dicotomía entre el bien y el mal se han convertido en la posibilidad para que los jóvenes construyan nuevos códigos simbólico-culturales para comprender y dar sentido a su mundo que se vacía.

La primera pregunta en esta investigación es: ¿cómo construyen los jóvenes el sentido de sus vidas en un contexto de insatisfacción social, de crisis de sentido? Hoy en día, pocas cosas provocan sentido, y cuando se encuentra habrá que aferrarse, por lo que dure, porque como sujetos cambiamos constantemente a la par de los productos de moda que nos rodean, así mismo atravesamos por un estado de incertidumbre en el que los extraños “irritan, desagradan, desconciertan, porque tienden con su sola presencia a ensombrecer y a eclipsar la nitidez de las líneas fronterizas clasificatorias que ordenan el mundo [...]” (Vázquez, 2008: 3).

Tenemos miedo a establecer relaciones duraderas, a ser violentados por un “otro” u “otros”, nos protegemos haciéndonos prisioneros en nuestros propios hogares o bien, recurrimos a la lucrativa ayuda que nos ofrece la esfera comercial, compramos nuestra aparente seguridad, que sólo hace llamar más la atención, de igual forma, en la sociedad actual y líquida, nada nace para quedarse (Vázquez, 2008).

En cuanto al contexto actual mexicano tenemos una inseguridad latente producto del narcotráfico y políticas públicas fallidas, manifestaciones constantes por el creciente desempleo y reformas que sólo favorecen al sector privado, por mencionar sólo algunos ejemplos, que de ellos se desprenden una inmensa variedad de problemáticas que obligan al sujeto a adaptarse o morir, es importante destacar un material filmico en particular, que nos ayudará a sustentar lo dicho, *Narco Cultura* (2013) del director Shaul Schwarz, muestra en su investigación periodística en el Norte de México la problemática de violencia de parte de sicarios a la población civil, y al mismo tiempo cómo la gente ha contribuido a construir una identidad colectiva que se enorgullece por su violencia, en esta lógica de adaptación; y si a el documento visual le añadimos experiencias propias o de

personas cercanas a nosotros como en el Distrito Federal o Estado de México, no estaremos lejos de las problemáticas sociales que ponen en crisis al sentido. Una de las entidades con altos índices de violencia y feminicidios, según datos de Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social (CIESAS) con números superiores a los de Ciudad Juárez (1,003 entre 2005 y 2011). En el Estado de México, cuando todos estamos mirando al Norte del país los números crecen en lugares como Ecatepec, un municipio en el que viven algunos de nuestros sujetos de estudio de esta investigación, los fans de Harry Latino México, se apunta esto sólo como dato para entender el panorama actual en el que están inmersos los jóvenes fans de Parque Hundido.

Siguiendo lo anterior, cabe considerar cómo es que en una época de incertidumbre e insatisfacción los jóvenes construyen sentido en sus vidas y cuál es el papel del grupo en un contexto hipermediatizado.

Por su parte, los medios de comunicación masiva, como bien afirman algunos expertos⁷ de los estudios culturales, envían mensajes para que el espectador actúe como una máquina controlada por una “gran fuerza mediática”, pero estos mensajes responden de determinada manera cuando entran en contacto con el aspecto cultural de cada individuo, es decir que decodificamos de acuerdo nuestra identidad, pues la identidad del individuo se ve influenciada por muchos factores como la familia, la escuela, los amigos, el trabajo, los productos culturales, etc.

Los jóvenes fans de Harry Latino México están integrando aspectos del filme al mundo real, están reaccionando con diferentes prácticas que los identifican como grupo, entre tales prácticas se encuentran las marchas, torneos y reuniones llevadas a cabo tanto en el plano de la vida real, como en el ciber-espacio.

De tal forma que, el estudio de los fans de *HP* se enfoca en dos aspectos,

⁷ Henry Jenkins en *Fans blogueros y video juegos*, Néstor García Canclini en *El consumo sirve para pensar*, Stuart Hall en *Codificar y decodificar*, y, Jesús Martín Barbero en *De los medios a las mediaciones*.

el primero es la apropiación de elementos simbólicos y el segundo las prácticas colectivas, las formas de participación, socialización e identidad para caracterizar el concepto comunidad fan en el grupo Harry Latino México.

En este sentido, vale la pena mirar aquellos sujetos que poco a poco están formando parte del paisaje urbano de la Ciudad ya que entre sus prácticas se encuentran el actuar y vestir como aquellos personajes contruidos por el mercado. Así, centraré mi análisis desde el ámbito cultural para observar aquellos elementos que nos permitan entender cómo los jóvenes hacen frente su acontecer actual, (Jenkins, en Gómez, 2011).

Es bien sabido que Harry Potter es un producto más creado por la industria cultural, con fin de obtener ganancias económicas, por la serie de mercancías que lo rodean como son: libros, DVDs, Blu-ray, videojuegos, ropa, álbumes, etc. los cuales influyeron a algunos niños, adolescentes y jóvenes al querer imitar a sus personajes, lo que ha inspirado a algunas personas a formar una cultura en torno a ella, es decir comunidades de fans quienes se han encargado de hacer de la saga un éxito comercial y audiovisual.

En la sociedad actual son los fans quienes definen el éxito o el fracaso de los productos mediáticos, claro, sin olvidar que atrás de todo producto mediático está una industria mercadológica para estudiar a los receptores y fomentar un consumo; sin embargo, la serie de estrategias para posicionar en el gusto de la audiencia receptora de un filme ha contribuido a la unión de sujetos que tienen un interés y gusto en común.

De tal forma que los jóvenes seguidores de *HP* forman parte de este trabajo de investigación, que pretende indagar las prácticas culturales para ver la manera en la que los jóvenes encuentran sentido. A pesar de ser un fenómeno global, nos centraremos principalmente en los jóvenes fans de Harry Potter en la Ciudad de México, quienes se afirman no sólo asistiendo a las complejas salas multiplex transnacionales, sino que se reúnen cada fin de semana en Parque Hundido se organizan para crear eventos de competencia, uno de ellos el famosos juego de

Quidditch⁸, marchas pottéricas⁹ en el Zócalo de la Ciudad de México, bailes de navidad¹⁰ en los campamentos (organizados por presidentes de fans vía internet), reuniones en convenciones de cosplay¹¹, etc. Todas estas prácticas permiten aproximarnos a los elementos simbólicos que dan sentido y conforman la cultura de los miembros del club.

Siendo Harry Potter un producto de la industria cultural del primer mundo, resulta interesante saber:

¿De qué manera los jóvenes fans de Harry Latino México (HLM) en el Distrito Federal significan y resignifican a Harry Potter a través de sus prácticas culturales? Y ¿De qué manera estos significados construyen una cultura fan¹²?

Pues siempre se ha pensado que los jóvenes son portadores de lo novedoso y son ellos quienes permiten ver las transiciones y necesidades por las que atraviesan las sociedades en cada época. Ahora el papel que tienen los jóvenes en un mundo construido y gobernado por los adultos es un asunto que pretendo destacar en esta investigación, pues los jóvenes de diversas maneras manifiestan su resistencia a entrar en esa lógica.

1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué manera la comunidad de jóvenes fans de Harry Latino México (HLM) en el Distrito Federal significan y resignifican a Harry Potter? ¿De qué manera estos significados construyen una cultura fan?

⁸Especie de fútbol aéreo que se juega montado sobre escobas, (*J.K. Rowling, 1999*) Ir al glosario pottérico.

⁹Término que emplean los fans de Harry Latino.com para referirse a la comunidad que disfruta de Harry Potter.

¹⁰Dentro de la historia de Harry Potter (El cáliz de fuego) “[...] es tradición que los campeones y sus parejas abran el baile” (p. 267).en el torneo de los tres magos, en donde sólo pueden asistir los alumnos de cuarto en adelante para relacionarse con los invitados extranjeros que participan en el torneo, cabe señalar que este baile se lleva acabo el día de navidad y concluye a media noche.

¹¹Derivada “del inglés “Costume role play”, es decir, son los jóvenes que interpretan un papel a través de su indumentaria: se disfrazan de sus personajes (reales o de ficción) favoritos, de un manga, anime, película, libro, cómic, videojuego o también cantantes o grupos de música” (Gándara, 2010: 3)

¹² Definición en el capítulo 3, apartado 3.2.1.

1.3 OBJETIVOS

General: Analizar la manera en la que la comunidad de jóvenes fans de Harry Latino México (HLM) en el Distrito Federal significan y resignifican a Harry Potter y la manera en la que los significados construyen una comunidad fan.

PARTICULARES:

- Estudiar los factores que permiten la cohesión en la comunidad fan en la búsqueda de sentido.
- Conocer la manera en la que se resignifica la fantasía de Harry Potter dentro de la comunidad fan para la consolidación del grupo.
- Identificar los rituales dentro de la comunidad fan que permiten construir sentido y comunidad.
- Conocer las prácticas, formas de socialización y participación, así como la construcción de identidad, como maneras en las que se expresa una cultura fan.

1.4 SUPUESTOS DE PARTIDA

El mundo está vacío de sentido que hay que reencantar, son los jóvenes quienes a través de sus prácticas culturales significan y resignifican el mundo actual, *líquido* y repleto de incertidumbre, en el que está inmersa la sociedad moderna. Ahora, los jóvenes que se hacen llamar “fans” de la saga literaria y cinematográfica de Harry Potter en el Distrito Federal no son audiencias pasivas que reproducen lo construido por la industria cultural dominante hollywoodense, sino son sujetos que recuperan una de las múltiples opciones que ofrecen los medios de comunicación masiva para intentar encontrar una satisfacción y sentido a la vida, son partícipes de una ruta para entender las nuevas formas de comunicación actual, y capaces de construir comunidad.

TESIS: Los fans usan el juego dentro de su comunidad como una forma de resistencia al mundo adulto y la problemática de incertidumbre que se vive en el

contexto actual. Resignifican símbolos mediáticos para crear comunidad y dotar a su mundo de sentido.

1.5 JUSTIFICACIÓN

Mi interés surge, después de haber observado que en nuestro país a la gran mayoría de la gente no les es ajeno el nombre de Harry Potter, lo hayan leído, visto o no, en la pantalla cinematográfica. Así mismo porque de manera despectiva se apoda a los sujetos con nombres como “el Potter”, por el hecho de usar lentes redondos, “El Ron” por ser pelirrojos, “El Dobby¹³” por delgados y con orejas grandes, etc.

Así, Harry Potter aporta a este "mundo no mágico", elementos simbólicos, que podemos identificar como parte de su historia, por ejemplo las varitas, los sombreros, las túnicas, las bufandas con los colores correspondientes a las casas del *colegio de magia y hechicería*, por mencionar algunos, incluso se han convertido en formas de identificación, ya que cuando los vemos en niños, jóvenes o adultos decimos: “le gusta Harry Potter”, aún sin comprobar si realmente es cierto.

En lo personal he visto y leído al *HP*, conocido como el mago más famoso del mundo por el éxito de la saga, e incluso llegué a escribir una historia alternativa a la que había leído cuando iba en primero de secundaria. Fue a través de la primera película “Harry Potter y la piedra filosofal” que conocí a mi mejor amiga, hoy licenciada en administración por la UNAM, al entrar a tercero de secundaria sólo me limité a ver las películas, nunca asistí a un club de fans, pero hoy nuevamente surge mí interés por el tema debido a que Harry Potter a pesar de que ha llegado a su fin está teniendo un alcance sorprendente en las prácticas culturales de los fans.

¹³ Personaje ficticio de *HP*, es un elfo doméstico, de pequeña estatura, complexión delgada, ojos y orejas grandes.

Si a la gente que no está involucrada con el fenómeno no le es ajeno el nombre de Harry Potter y han ido integrando palabras, nombres, apellidos y le es posible identificar sin el menor problema elementos del mundo mágico ¿de qué manera los fans estarán integrando el *fantástico* mundo de Harry Potter a sus vidas? Me pregunté al plantearme la importancia del desarrollo de esta investigación.

Por primera vez, los niños se aventuraban a escribir, y yo fui una de ellos, escribía historias alternas a *HP* de los doce años a los catorce que sólo compartía con mi familia. Nunca llegue a imaginar que otras personas expresaban su gusto hacia el producto mediático de una manera similar a la mía pero con un impacto mucho más amplio. Alguien en alguna parte del mundo se animó a traducir el libro de "*La piedra filosofal*" al latín para compartir con otros más que la traducción, el lenguaje de esa civilización que en su tiempo fue una pieza clave dentro de la historia. A raíz de esto, otros se animaron a hacerlo haciendo uso del internet para difundir el contenido del último libro "Las reliquias de la muerte" de manera clandestina, por decirlo así.

Integrar aspectos de las costumbres, formas de vida inglesa dentro de nuestros contextos, permite pensar en una apropiación cultural que va más allá de que si se consume por el simple hecho de comprar sin razón, vía estímulo-respuesta, sin *feedback* o retroalimentación como menciona el *enfoque funcionalista*¹⁴, hoy las nuevas audiencias de fanáticos se apoyan en los productos que ofrecen los *mass media* para construir lazos de comunión dentro de su grupo e intentar encontrar una satisfacción propia.

De igual forma, considero importante este estudio, debido a que durante diez años la saga *HP* según algunos diarios de circulación nacional, ha causado polémica en el ámbito religioso, por ejemplo para *Radio Vaticano*, califica la primera parte de la reliquias de la muerte como "tenebroso y pesimista" (*El*

¹⁴ También llamada teoría funcional conductista es una corriente de pensamiento de los estudios de la comunicación, desarrollada en EU, postula que "[...] el hombre, como los animales, podría aprender nuevas conductas con base en el esquema estímulo-respuesta [...] en el sentido de una acción o comportamiento claramente observable" (Benavides, 1992: 24).

Universal, consultado el 12 de octubre de 2011). Así mismo, *Radio Caracol* hace una crítica a *Coca-Cola* por pretender posicionar sus refrescos en la población infantil al hacerle promoción a la película "*HP y la Cámara de los secretos*", sabiendo que se ha demostrado que sus productos son dañinos para quien los consume (www.caracol.com). Consultado el 18 de septiembre de 2011.

Otro punto es que también ha puesto a leer a millones en un mundo que no tenían el hábito de tomar un libro y leer (*El Universal*, Consultado el 12 de octubre de 2011) así mismo, ha hecho que muchas personas en el mundo y en nuestro país se organicen en comunidades de fans para interactuar cara a cara o de manera virtual, explotando su creatividad y dotando de elementos simbólicos culturales para alejarse un poco de la monotonía de la época actual que cuestiona y etiqueta a aquellos sujetos que hacen uso de su imaginación por su falta de realismo.

Potter ha hecho que los jóvenes principalmente de nuestro país porten túnicas negras y varitas "mágicas", es decir, se vistan y actúen como los personajes de la historia, durante la venta de libros y exhibiciones en cines en el mundo y nuestro país, pues especialmente en las proyecciones en premier y los primeros días de estreno, cada una de las ocho películas producían largas filas de aficionados caracterizados como su personaje o casa favorita del colegio *Hogwarts de magia y hechicería*, "un fenómeno singular e irrepetible" según el diario *Milenio*.

La euforia que desató Harry Potter en los fans al comprar libros y películas no sólo se ha quedado ahí, sino que está yendo más allá, ahora los jóvenes realizan una serie de prácticas en la vida real, extraídas de la fantasía construida en el mundo mágico de Harry Potter, como asistir a convenciones de Cosplay o el

famoso juego de Quidditch¹⁵, esto después de haber observado una página web (HL)¹⁶.

Los *pottermaniacos*, como llegaron a ser llamados los fans en una sección de la estación de radio Digital 99.3 FM, no sólo ven las películas o leen los libros de *HP*, sino que actualmente se organizan para compartir información, demostrar sus conocimientos sobre los que ellos llaman “bibliografía básica” que incluye los siete libros de la saga, la biografía completa de la autora J.K Rowling y tres libros más: *Animales fantásticos y en donde encontrarlos*, *Quidditch a través de los tiempos* y *los cuentos de Beedle el bardo*.

Ahora bien, ¿por qué elegir a Harry Potter para este estudio? En primer lugar porque se trata de una producción cinematográfica que está ampliamente posicionada en el mundo entero, con sus más de 400 millones de ejemplares literarios vendidos (www.bbc.co.uk) y sus récords de recaudación mundial, pues bien, como estudiosos de la comunicación y la cultura debemos entender la manera en la que los mensajes producidos por los medios de comunicación masiva, impactan en el comportamiento del público y una forma para comprender dicho impacto es profundizando en las significaciones y resignificaciones que los sujetos hacen de él para expresarlo en prácticas culturales.

Debido a que en paralelo a esta investigación se realizaba un trabajo de tesis titulado “*FANS: Condiciones sociales e imágenes culturales en la conformación de la identidad*” por la estudiante en socióloga Edith Adriana Rivera Gómez, quien enfoca su trabajo a mirar a los fans de HLM desde la condición social, las imágenes culturales, la identidad, la interacción (cara a cara, mediática y la cuasi interacción mediática), centrándose en un fenómeno globalmente

¹⁵ Consultar diccionario pottérico.

¹⁶ Harry Latino (HL) Es un sitio web creado por seguidores de Harry Potter, aquí se proporcionan fechas de encuentro para el juego de Quidditch, las más recientes están programadas para el 3 y 24 de septiembre, 15 de octubre y 26 de noviembre de 2011, mientras que para el 7 y 21 de enero de 2012, se han calendarizado la continuación de la competencia, el último día está programada la semifinal y final del partido entre las cuatro casas.

difundido y localmente apropiado, afirmando que un fan está asociado con imágenes culturales de juventud, lo que llevo a esta investigación a hacer un pequeño giro y centrarnos en la significación y resignificación para plantear que el fan está asociado con formas de experimentar un sentimiento de vacío, por lo que se centró el análisis en las formas llenan de sentido su mundo, a través de indagar en la definición y caracterización de la *comunidad fan*, la cual se convirtió en la categoría analítica central.

En segundo lugar, y el que consideramos central para esta investigación, es porque ha generado formas de participación, en la que jóvenes con gustos en común, llamados “fans”, están significando y resignificando a Harry Potter a través de sus prácticas culturales, a pesar de que tanto la saga cinematográfica y literaria han concluido, clubs como Harry Latino México (HLM) continúan “viviendo la magia” como su eslogan lo afirma, permitiendo la conformación de “identidades híbridas” (García Canclini, 1997).

Aspectos simbólicos de la cultura se ven reflejados en la comunidad de fans, pues como bien diría Giménez (2005) en “La concepción simbólica de la cultura”, las prácticas sociales, las formas de comportamiento dentro de la comunidad, la alimentación, objetos, el vestido, la organización de tiempo y el espacio, por mencionar algunos, forman parte del símbolo cultural que al mismo tiempo dota de identidad a los sujetos, una identidad mediada por los medios de comunicación que pareciera cambian de manera automática y radical el comportamiento del sujeto joven, consumidor de productos y nuevas tecnologías inmerso en la dinámica global, sin embargo, se convierten en un complemento de la cultura (Giménez, 2005).

Por otra parte, es importante observar cómo los medios de comunicación de nuestro país, como la radio y la televisión, se han encargado de ir posicionando en el gusto de los jóvenes fanáticos el deseo de poseer algo de la magia de este filme, por ejemplo en las estaciones de radio *Exa 104.9* y *Digital 99.3*, ambas en el cuadrante de frecuencia modulada (FM), abrieron espacios dedicados a la audiencia fanática de Harry Potter, el espacio de los *pottermaniacos* (así llamado

en Digital 99.3), se realizaban por el año 2002 una serie de preguntas en torno a los libros de la famosa escritora británica J. K. Rowling para asistir a la premier, para tener colecciones de artículos codiciados por los fans como la varita, los lentes, por mencionar algunos, propios de cada personaje.

La oferta y la demanda, la facilidad para obtener accesorios de colección, libros, videojuegos, álbumes de estampas, pósters, así como la vestimenta: varitas mágicas, túnicas negras, uniformes, lentes, etc. Esto nos sugiere que los fans se colocan en una posición económica superior frente al resto (quizá hubo personas que pudieron asistir al cine; quizá otras prefirieron comprar la película pirata por lo costoso que es asistir a una sala cinematográfica comercial en México). Sin embargo, en el grupo se desarrollan también otros códigos jerárquicos pues la idea de quien más posea artículos originales de la saga obtendrá el respeto y la admiración del grupo, no se limita a aquello dado exclusivamente por las cuestiones materiales, es decir, a pesar de que la industria cultural poco a poco pone en circulación objetos que pocos pueden poseer, el tener más conocimientos, se convierte en un capital que permite transformar, a veces, los condicionamientos económicos.

No debemos dejar pasar que existen diferentes maneras de interactuar por parte de los fans con la estrella, por ejemplo, en el extranjero es posible observar que existe una estrecha relación fan-ídolo en las famosas alfombras rojas, incluso la gente puede “tocar” a su ídolo, a diferencia de México en donde es muy difícil que permitan al fan acercarse, se tiene que conformar con admirarlo desde lejos. Sí se corre con suerte, puede que “la estrella” volteé la mirada sobre su hombro para ver la euforia de la gente que no hace más que engrandecerlo. También se puede seguirlo por alguna de las más populares redes sociales mientras la prensa acapara los espacios, más aún cuando se trata de un extranjero popular y los elementos de seguridad evitan roce alguno con la gente “común”.

Los sujetos de esta investigación son los fans de Harry Latino México, que se reúnen quincenalmente en el Sur del Distrito Federal, en Parque Hundido. El fanatismo inmerso en la dinámica de la industria cultural está generando una serie

de significados que van más allá del acto de comprar por comprar, como dice García Canclini, cuestión sobre la cual la industria cinematográfica está apostando, para posicionarse en la audiencia joven que toma como referente la ficción e ideologías impuestas dentro de los contenidos de los medios de comunicación, para la construcción y resignificación de su identidad. Los fans al mismo tiempo se apropian de espacios como los parques, esos espacios que se dicen inseguros para construir una comunidad de conocimiento (Jenkins, 2009).

Así mismo, Harry Potter ha empezado a formar parte del interés científico, se suman estudios sobre análisis de contenido y de caso, como los del sociólogo norteamericano Henry Jenkins (2008) y los argentinos Carlos Dandrés y Marcos Mutuverría (2008), ambos destacando el aspecto subjetivo de las prácticas de grupos de fanáticos de Harry Potter.

Los comunicólogos argentinos estudiaron al club de fans *El Aquelarre*, proponiéndose identificar la producción y consumo de Harry Potter por parte de los fans en la Ciudad de la Plata, hacen un análisis del proceso de constitución de subjetividad de los jóvenes fans de la Plata y su vínculo con el fenómeno Harry Potter (Mutuverría y Dandrés, 2008) y las características que están dentro de los grupos, su dinámica de organización y su sentido de pertenencia.

Por su parte, el norteamericano explora el caso de los fans de Harry Potter desde tres aspectos: Los mismos fans, la iglesia y la industria, Warner Bross., para dar cuenta de las problemáticas a las que se enfrentaron los fans en lo que nombra "*Las guerras de Potter*".

Jenkins, retoma una serie de entrevistas de fans, entre ellos la de Hearther Lawver, una joven que se encargó de crear un sitio web llamado "The Daily Prophet" (El diario el Profeta), en donde involucró y creó una red de niños que producían sus propias obras amateur para compartirlas con otros que esperaban impacientes leerlas desde sus computadoras, permitió mantener activo el sitio y atender las necesidades pottéricas de los fans que seguían sus publicaciones, esto da cuenta de lo que el autor llama *cultura de la convergencia* (Jenkins, 2008)

con la apropiación del ciberespacio por parte de los niños, para estar globalmente interconectados.

Así mismo podemos enlistar tesis de licenciatura en México que nos lleva a ver las disciplinas (Comunicación y Psicología) y perspectivas por las que está siendo estudiado el producto Harry Potter, lo nombro producto porque al igual que una caja de cereal o unos Jeans atrás de él está una compleja estructura de mercadotecnia, imagen y publicidad, con el fin de vender una idea que hegemoniza y busca ganancias.

- *Harry Potter como héroe* (2004), de la autora Ríos Gallardo. Es un análisis de contenido de la primera película "*Harry Potter y la Piedra Filosofal*" desde la mirada de la comunicación para ella, Harry no es el típico héroe "guapo", sino que puede verse como un personaje de baja autoestima, huraño, tímido e incluso vengativo, con necesidades afectivas, pero que al mismo tiempo su valor, su coraje y entrega le permiten defender a sus amigos. Un héroe buscador y un héroe víctima son categorías, que enuncia la autora, construyen la identidad del joven mago.
- *Descifrando el encanto de Harry Potter: Análisis del primer libro de la autora J.K Rowling*, (2007), De Daniel Afganis Mayra, corresponde a otro análisis de contenido de la traducción realizada por Alicia Dellapine sobre el libro *Harry Potter y la piedra filosofal*, para ella, el libro cumple con una función poética del lenguaje, su voz narrativa logra transportar al lector a otros paisajes, logra agradar a sus lectores, es entrañable y creíble por los diversos discursos narrativos que dan una dimensión heroica "Es un libro estéticamente agradable que narra simplemente el mejoramiento de una persona, su crecimiento y desarrollo, hasta llegar a ser un miembro valioso de la comunidad" (Afganis, 2007: 85).
- *Quimera y realidad en el mundo de Harry Potter* (2009) Es otra tesis de comunicación, su autora es Sandoval Meza Ma. Guadalupe, hace un análisis de la película *Harry Potter y la piedra filosofal*, mostrando la ligera

relación que puede existir entre realidad y fantasía. hace un análisis de la película Harry Potter y la piedra filosofal, para ello recurre a Edgar Morín y al análisis comparativo para intentar comprender la serie de eventos, que ella califica de “extraordinarios” dentro del lugar mágico, que al mismo tiempo comunican temas universales, muestran esa ligera relación que puede llegar a existir entre realidad y fantasía dentro del filme Harry Potter y la piedra filosofal. La película para ella, permite un punto de encuentro entre realidad y fantasía.

- *“Fomento a la lectura desde las novelas de Harry Potter, en alumnos de 5º grado de primaria: Una propuesta (2010) de Barajas Arcos, desde la psicología, explica que los libros de Harry Potter han motivado a los niños a involucrarse con otras lecturas como "Crónicas de Narnia", escrito por C.S. Lewis (1950). Dice que las novelas permiten desarrollar el interés de los estudiantes, propone un taller que involucre para promover lectores.*
- *Entre la ficción y la realidad. Reportaje sobre El Legado del Fénix (Club oficial de fanáticos de Harry Potter) (2013), de Rodríguez Montaña, ella habla de la manera en la que influye Harry Potter en el estilo de vida y comportamiento de los miembros del club de fans de parque Target, conocidos con el nombre de: “El legado del Fénix”.*
- *La dualidad de Harry Potter: fenómeno mediático y héroe clásico, ensayo de Santiago-Franco Cynthia (2012) afirma que Harry Potter sólo desahoga el “yo interno” de los fans, porque se desea reflejarse en algo, hay una “necesidad de escapar a un mundo diferente, uno donde no encontremos los problemas diarios” (Santiago, 2012:41), lo que se intenta comprobar en esta investigación.*

Las enlisto y describo brevemente, para dar cuenta de algunos trabajos en investigación que hasta el momento se ha hecho en nuestro país, pues considero importante empezar a mirar estas nuevas realidades desde el aspecto cultural, pues bien pocos son los trabajos que se acercan a entender a la comunidad desde

su interior, porque los actores juveniles como sujetos sociales, dice Reguillo, “[...] constituyen un universo cambiante y discontinuo, cuyas características son el resultado de una negociación-tensión entre las generalidades de las categorías y la actualización subjetiva de los individuos” (Reguillo, 2012:40).

Los jóvenes de épocas anteriores compartían otro tipo de intereses porque estaban expuestos a estímulos diferentes, de ahí que a los comunidades jóvenes contemporáneas se les reproche su apatía política, no es que no les interese su sociedad sino que están frente a “un mundo al que ya no se pretende dominar, sino al que se quiere disfrutar, para bien o para mal” (Maffesoli, 2009:30).

Es aquí donde considero importante mirar a los fans y sus prácticas culturales, pues son sujetos que, al igual que muchos de nosotros, su emoción los mueve y se han apoderado de una de tantas opciones que nos ofrecen a cada minuto de nuestras vidas los poderosos medios de comunicación masiva, con la enorme diferencia que ellos se han atrevido a alzar la voz, a tratar de salir de la invisibilidad que los rodea y decir con su actuar, vestimenta, estética y todos esos símbolos característicos, que hay opciones para enfrentar la voraz crisis de sentido, aunque en su intento estén expuestos a los señalamientos de la sociedad de adultos.

En suma, es necesario entender la manera en la que los fans del Harry Potter se relacionan con la industria cultural, es importante abordarlo porque en nuestro país existen pocas investigaciones que tratan a los fans desde una perspectiva cultural, las investigaciones se centran en análisis psicológicos y de contenido. Creo importante estudiar los mensajes, pero también la manera en la que estos logran penetrar hasta las subjetividades para que sean llevados a las prácticas culturales, pues bien, la industria *HP* se ha convertido en una pieza más de un rompecabezas llamado identidad.

También, porque sujetos que tienen una propuesta propia para manifestar su inconformidad y resistir al mundo de los adultos que priva el derecho a imaginar y actuar fuera de los patrones ya establecidos, mujeres y hombres jóvenes que

buscan reencontrarse y reencantar su mundo, un mundo que nos ofrece mil posibilidades pero que asfixia y vacía.

1.6 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación es de tipo cualitativa, puesto que es la forma para aproximarnos al estudio de la generación de significación, resignificación y construcción de los lazos de comunidad en torno a un grupo de fans, implica recuperar la experiencia del sujeto, de tal forma que es en el ámbito cultural, donde se sitúa el análisis de esta investigación, la problemática se ubica en espacio y tiempo de la Ciudad de México en la época actual.

1.7 PROBLEMA PRÁCTICO

Condición: Los fans de Harry Potter integran aspectos del filme a su vida cotidiana.

Costo: que los fans se enajenen al mundo construido por la industria cultural inglesa.

1.8 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Condición: La industria cinematografía construye un mundo irreal, pero cargado de simbolismos a partir de los cuales los jóvenes encuentran elementos para su representación social.

Costo: Si no se hace no conoceríamos los alcances culturales, simbólicos sociales e identitarios que tiene la industria cinematográfica y literaria para la construcción de subjetividades en los jóvenes que buscan pertenecer a algo, pues se considera “son portadores de lo novedoso” (Suárez, 2004:70).

CAPÍTULO 2

Harry Potter, libros, películas y su impacto en los fans



2.1 HARRY POTTER Y EL HÁBITO DE LECTURA

La invención de la imprenta moderna (en 1440) permite el acceso a la población en general a acercarse a la literatura, la que estaba totalmente reservada a los escribas de los monasterios, intelectuales y gente poderosa, permitió la difusión de conocimiento, llegando a la población en general. Con el incremento de los mmc (medios masivos de comunicación) la divulgación de la literatura tiene impactos cada vez más amplios.

Antes de la aparición de los best sellers¹⁷ mundialmente conocidos y altamente vendidos como en la actualidad lo son: *El señor de los anillos* (publicado entre 1954 y 1955 de J.R.R Tolkien), *la saga de HP* (1997-2008 de J.K. Rowling), *Crepúsculo* (2006 de Stephenie Meyer), etc., no se visibilizaban largas filas afuera de las librerías para adquirir con deseo gruesos libros, datos recientes del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), en el marco del “Día mundial del libro y el derecho de autor” desvelan que en México los géneros de lectura preferidos son novela, historia y superación personal, destacando que durante los últimos 50 años la Biblia, las Citas de Mao Tse-Tung, *HP* y *El señor de los anillos* son los libros más leídos en el mundo (INEGI, 2014).

En la *Encuesta Nacional de Lectura*¹⁸ publicada en 2006 (aplicada entre el 1 de noviembre al 7 de diciembre de 2005), es posible observar que gran parte de

¹⁷ Palabras que provienen del inglés, significa el que más vende, es usado para referirse a los libros más vendidos en un periodo de tiempo. (Retomado de www.etimologias.dechile.net, 2014)

la población de los 12 años en adelante tiende a leer textos escolares, lo que lleva a afirmar que la muestra representativa de los 136 municipios de 29 estados de la república que señala el documento no leen por gusto, sino porque lo solicita la escuela, nuestra suposición se afirma con el hecho de que el 51% no recuerda que libro leyó, cuando se supondría que por lo menos un título se recordaría si realmente fue de interés, a todo esto pocos eran los que leían *HP* sin la exigencia de sus profesores o padres, pues es el ámbito primario de socialización donde se construye el hábito a la lectura, y no lo hay, (Chávez, 2005) y si a eso le sumamos que la educación (básica) en México es lineal y poco crítica, el resultado es la apatía a la lectura, porque no basta sólo leer por leer “escribir, copias, dictados y planas sueltas y sin sentido (...)” (Hernández, 2004), se debe comprender lo que se lee, un problema que para el pedagogo brasileño Paulo Freire no sólo se manifiesta en analfabetismo sino analfabetismo funcional (En Benavides,1993), afirmación que aplica en el contexto mexicano donde no se recuerda que se lee.

En la Ciudad de México los niños y jóvenes no lograban tener un contacto directo con los libros, ni mucho menos abarrotaban las librerías para esperar con ansias sus libros favoritos, pasada la una de la mañana, en “la urbe más grande del mundo poco leen (...) un mínimo grupo tiene el poder de hacerlo con regularidad y constancia; como si existiera una poderosa fuerza opositora a la voluntad del pueblo por adquirir conocimiento”.

“Leer por gusto se contagia como todos los gustos” (Zaid, 2006) y esta es una situación que difícilmente se presenta en los hogares mexicanos, pues la familia y la escuela son los elementos que lo estimulan, pero ambos carecen de él. Poco a poco los niños, adolescentes y jóvenes están encontrando en el bestseller ese gusto que los motiva a acercarse a otro tipo de contenidos.

Los best sellers han tenido gran aceptación mundial y *Harry Potter* estuvo a la delantera. Lo que ha generado que un número importante de sujetos se sienta identificado con ese mundo fantástico que la escritora británica, Joanne Kathleen Rowling, fue construyendo a lo largo de 10 años, resultado de ello ha sido la serie de clubs de fans en donde los jóvenes van más allá del simple gusto por la saga,

se han apropiado de aspectos de la literatura y el filme para construir sus propias formas de convivencia e identidad.

Tras la llegada de *Harry Potter* en 1997 al campo literario, muchos niños y jóvenes no sólo entraron a aquel mundo mágico de brujas y magos sino también conocieron el valor de la lectura y los sentimientos que provoca, llevándolos a acercarse a otro tipo de literatura como afirma Barajas Arcos (2010) en su tesis *Fomento a la lectura desde las novelas de HP en alumnos de quinto grado de primaria*, una actividad que difícilmente lograba ser del interés de los niños, sin embargo, la fantasía, las aventuras y la narrativa empezaron a llamar la atención de los jóvenes, en el mundo.

Las librerías más importantes de nuestro país como El Sótano, Gandhi, Porrúa, principalmente, se encargaron de dar salida a *Harry Potter y la piedra filosofal*, editado en 1997, best seller que abrió las puertas a las posteriores publicaciones: *HP y la cámara de los secretos* (1998), *HP y el prisionero de Azkaban* (1999), *HP y el cáliz de fuego* (2000), *HP y la orden del Fénix* (2003), *HP y el misterio del príncipe mestizo* (2005), *HP y las reliquias de la muerte* (2007).¹⁹

Entorno a la compra de libros se cumplía con el ritual de esperar hasta las 00:00 hrs. la hora de las brujas y magos, avenidas como Miguel Ángel de Quevedo lucían como en *horas pico*, autos estacionados en doble fila y más de mil personas fue el ambiente que describe Aguilar Sosa en su reporte para el periódico *El Universal*, el 22 de julio de 2007, en donde el simple hecho de comprar un libro se volvió un triunfo, muchos esperaban desde las 17:00 hrs., a que iniciará la venta de media noche, saliendo hasta casi las 3:00 de la mañana “Un niño vestido como mago de Hogwarts fue el primero en recibir su libro en pasta dura, lo levantó en alto y los que estaban detrás de él celebraron con gritos” (*El Universal*, 2007, recuperado el 20 de enero de 2014).

¹⁹ Tomado de <http://www.jkrowling.com/textonly/es/> fecha de consulta 2 de octubre de 2011.

HP (PUBLICACIONES)

Versión en inglés	Títulos	Versión en español
30 de junio de 1997	<i>Harry Potter and the Philosopher's Stone /HP y la piedra filosofal.</i>	Marzo de 1999
2 de julio de 1998	<i>Harry Potter and the Chamber of Secrets/ HP y la Cámara de los Secretos.</i>	Octubre de 1999
8 de julio de 1999	<i>Harry Potter and the Prisoner of Azkaban/ HP y el prisionero de Azkaban.</i>	Abril de 2000
8 de julio de 2000	<i>Harry Potter and the Goblet of Fire/ HP y el Cáliz de fuego.</i>	Marzo de 2001
Marzo de 2001	<i>Fantastic Beasts and Where to Find Them/ Animales fantásticos y dónde encontrarlos</i>	2001
	<i>Quidditch Through the Ages./ Quidditch a través de los tiempos.</i>	2001
21 de junio de 2003	<i>Harry Potter and the Order of the Phoenix/ HP y la Orden del Fénix.</i>	Febrero de 2004
16 de julio de 2005	<i>Harry Potter and the Half-Blood Prince/ HP y el misterio del príncipe mestizo.</i>	Febrero de 2006
21 de julio de 2007	<i>Harry Potter and the Deathly Hallows/ HP y las reliquias de la muerte/</i>	Febrero de 2008
4 de diciembre de 2008	<i>The Tales of Beedle the Bard/ Los cuentos de Beedle el Bardo.</i>	4 de diciembre de 2008

CUADRO ELABORADO A PARTIR DATOS DE LOS SITIOS <http://bit.ly/1k7qcir>, <http://bit.ly/1oijt9UN>, <http://bit.ly/1tazLCC>, <http://bit.ly/TL6vbv>, Y VERSIONES FÍSICAS DE LOS 7 LIBROS EN ESPAÑOL DE LA EDITORIAL SALAMANDRA.

El contenido literario que ofreció *HP* a sus lectores no sólo fue, sino que sigue siendo, posible adquirirlo en las grandes librerías de la ciudad, incluso también en el comercio informal, que siempre está atento a las necesidades e intereses de la gente, a precios mucho más accesible, pues de igual forma la industria de la piratería permitió que los niños, jóvenes y público en general disfrutara del mundo y que sólo la lectura nos transporta.

325 millones de libros vendidos en todo el mundo (*Vértigo Político*, 31 de julio de 2011) y traducido a 77 idiomas de acuerdo a datos del sitio oficial de la escritora de la saga, *HP* más que un clásico literario es un best seller que trajo

grandes beneficios económicos, especialmente para su creadora, la británica J. K. Rowling²⁰, quien a raíz de un retraso en el tren en el que viajaría, decidió escribir lo que años más tarde sería la saga más leída y vista en el mundo²¹, nunca la literatura infantil había tenido un nicho de mercado tan importante, 7 millones de libros vendidos de la última aventura de aquel niño mago (*La Jornada*, 2007), por primera vez los niños y jóvenes tomaban los libros para leer sin la ayuda de sus padres o la exigencia de ellos, libros que superaban más de 300 páginas, hecho que se debió principalmente después de la primera película, *HP y la Piedra Filosofal*, fue entonces que la gente comenzó a vivir la pottermania.

Harry Potter se ha convertido en un elemento para movilizar a las masas en búsqueda de libros traducidos en su idioma, tal es el caso de Italia en donde los jóvenes organizaron un movimiento que llevó por nombre “Operation Feather” o bien, “Operación pluma”, los lectores, hambrientos de los contenidos literarios que Rowling les había ofrecido desde “Harry Potter y la piedra filosofal” exigían a la editorial Salani el adelanto de la versión italiana del séptimo libro. La saga del mago se fue convirtiendo en una necesidad: los niños, jóvenes y adultos necesitaban leer para estar satisfechos y *operación pluma* fue su estrategia, una lluvia de plumas ayudó para la exigencia.

El interés de los jóvenes por los libros fue aprovechado por académicos para estimular el aprendizaje de lenguas extranjeras. Para noviembre de 2011 la universidad inglesa de Durham, abrió un nuevo curso que llevó por nombre “Harry Potter y la Era de la Ilusión” (www.180.com), éste consistía en “buscar que los estudiantes comprendieran el universo simbólico y los mensajes insertos en la ficción” (www.180.com) ofreciendo un programa que no requería de conocimientos

²⁰Pero antes del éxito, no todo fue *miel sobre hojuelas*, pues la escritora británica atravesó por una fuerte crisis económica y emocional llegando a intentar suicidarse después de su divorcio con el periodista portugués Jorge Arantes. Después de escribir su primera obra se enfrentó al rechazo de la industria editorial por el hecho de ser mujer, el argumento fue que a los niños preferían leer a hombres que a mujeres, es por ello que decide firmar su obra con las iniciales J. K. seguidas de su apellido, Rowling. Fue con la ayuda de un amigo que la editorial Bloomsbury Publishing aceptó publicar el libro *Harry Potter y la Piedra filosofal*. actualmente la editorial tiene los derechos de la publicación en las versiones en inglés, las traducciones a habla hispana están a cargo de la editorial Salamabra. (*El País*, 19 de julio de 2011).

²¹ *Magic beyond the words* es una película basada en la vida de J.K Rowling, realizada por el director inglés Paul A. Kaufman. Se estrenó el 8 de julio de 2011.

previos, con duración de 200 horas con 22 conferencias y 11 seminarios, en donde se desglosan cuatro objetivos del programa. Se esperaba que los integrantes desarrollaran una actitud crítica ante la política educativa “a developing ability critically to analyse educational policy concepts, theories and issues in a systematic way” (www.dur.ac.uk).

En Francia el quinto libro generó mucha impaciencia llegando a colocarse a la cabeza de las ciudades con mayor número de tomos vendidos en el idioma original (inglés).

La saga literaria y cinematográfica permitió a los jóvenes ir más allá del acto mismo del consumo y la observación pasiva, han creado espacios físicos y virtuales de convivencia en donde pueden compartir con otros opiniones, noticias, construir historias alternativas, etc. Gustos en común sobre la saga permiten unificarlos.

2.2. HARRY POTTER EN LA TAQUILLA

La literatura que proponía Rowling interesó a Warner Bros²², la casa productora contactó a la escritora para negociar los derechos de adaptar la historia al cine de aquel “niño mago”. Las ofertas económicas fueron enormes llegando a colocarse para 2010 en el número 129 de la lista de mil magnates de Reino Unido, con 586 millones de euros, superando incluso a la Reina Isabel, la cual ocupa el lugar 245 según datos publicados en el diario *El País* (del 27 de abril de 2010) y las condiciones no se hicieron esperar, la escritora pidió que su creación fuera protagonizada por actores británicos, dichas condiciones fueron aceptadas con una excepción la de los actores Richard Harris y Michael Gambon, ambos irlandeses quienes encarnan al personaje Albus Dumbledore, director del colegio de magia.

En este apartado resulta importante mirar la influencia de Harry Potter en el

²²Empresa dedicada al entretenimiento, fundada por cuatro hermanos polacos emigrantes: Harry, Albert, Sam y Jack Warner, en 1923, quienes fundan su propio estudio en Sunset Boulevard, incursionando en la industria cinematográfica al comprar 10 cines de estreno en importantes ciudades.

cine, pues bien este homologa los objetos, personajes, lugares, etc., que en abstracto son construidos en la mente de los lectores y los hace reales, detengámonos un instante para definirlo, el cine de acuerdo a la postura de del Vicepresidente del Grupo Comunicar, Salanova Sánchez en su sitio web www.uhu.es, es definido como el séptimo arte, porque requiere de la combinación de las otras seis bellas artes en un mismo formato (arquitectura, pintura, escultura, danza, música, literatura), así pues, para que exista en una proyección de fotografías a veinticuatro cuadros por segundo.

Se retoma esto porque Harry Potter en su versión cinematográfica combina todos los elementos de las bellas artes, sino no podría existir como cine, es un producto que apela a ser un éxito de taquilla sin embargo ha impactado en sus espectadores de manera sorprendente, pues bien los ha llevado a creer en la fantasía y llevarla a la realidad, poner en marcha su creatividad para el intercambio de conocimientos con otros fans de la saga, más adelante se profundizará al respecto.

La historia del niño mago en la pantalla grande, se remonta a la adaptación de los siete libros, mencionados con anterioridad, siendo *Las reliquias de la muerte* dividida en dos partes, la última de ellas recaudó “92.1 millones de dólares en Estados Unidos” (*Azul Del Olmo, 17 de julio, <http://www.excelsior.com.mx>*) a un día de su estreno, superando el record de *Luna Nueva*. Las ocho películas fueron hechas por productores diferentes, siendo el mexicano Alfonso Cuarón quien dirigió la tercer parte.

Una historia que ha dado la vuelta al mundo, que ha recorrido las salas de cine de nuestro país, acaparado los exhibidores de libros, las vitrinas de discos en DVD y Blue-Ray, mercados, paraderos, *tianguis* y el interior del metro, ajustándose a nuestra cultura, pues con sólo 10 o 15 pesos se ha podido acceder al filme y la literatura en sus versiones digitales (pdf y DVD).

El siguiente cuadro muestra un aproximado de la recaudación de las películas en dólares y en pesos mexicanos, así como las fechas en las que *HP* en

su versión cinematográfica fue estrenado, con el fin de situarlo en tiempo, pues en México según datos proporcionados por CNNM (Cable News Network México, 2010), seis de las ocho películas han recaudado un billón, 282, millones 164,911 pesos así mismo han sido vistas por 36 millones 621,511 espectadores, de un total de 112 millones 621, 511 habitantes (Censo de población y vivienda 2010, INEGI), es decir el 32.60% de la población dato que no incluye a aquellos que vieron las películas en “pirata” o en internet. Ahora bien, si colocamos en el buscador “google” el nombre *Harry Potter* el resultado arrojado es de 338 millones, lo que nos permite estimar la cantidad de cosas asociadas a él (Fecha de consulta febrero 2013).

ESTRENOS CINEMATográfICOS

PELÍCULA	ESTRENO	DIRECTOR	GANANCIA MUNDIALES APROXIMADAS	GANANCIAS EN MÉXICO (DE ACUERDO A CNNMÉXICO , 2010)	ALCANCE
<i>HP y la piedra filosofal</i>	Reino Unido- 16/Nov/2001 México- 23/Nov/ 2001	Chris Columbus	\$ 976.500.000	33.5 millones de pesos.	-Las 6 primeras películas han recaudado un billón, 282, millones 164,911 pesos. -Vistas por 36 millones 621,511 espectadores mexicanos.
<i>HP y la Cámara de los Secretos</i>	Reino Unido- 15/Nov/ 2002 México- 29/Nov/2002	Chris Columbus	\$ 879.700.000	43.9 millones de pesos.	
<i>HP y el prisionero de Azkaban</i>	Reino Unido- 31/May/ 2004 México- 4/Jun/ 2004	Alfonso Cuarón	\$249 millones. Sólo en E.U y Canadá. (Según Exhibitor Relations)	59.7 millones de pesos.	
<i>HP y el cáliz de fuego</i>	Reino Unido- 18/Nov/ 2005 México- 18/Nov/ 2005	Mike Newell	\$ 896.000.000	75.5 millones de pesos.	
<i>HP y la Orden del Fénix.</i>	Reino Unido- 12/Jul 2007 México- 13/Jul/2007	David Yates	\$ 938.500.000	85.9 millones de pesos.	
<i>HP y el misterio del príncipe mestizo.</i>	Reino Unido- 11/Jul/2009 México- 16/Jul/2009	David Yates	\$ 929.400.000	90.7 millones de pesos.	

<i>HP y las reliquias de la muerte.</i>	PARTE 1- Reino Unido- 15/Nov/ 2010 México- 18/Nov/ 2010	David Yates	\$ 955.400.000	97 millones 096,000 pesos	1.90 millones en los primeros dos días de estreno el 18/11/2010
	PARTE 2- Reino Unido- 15/Jul/ 2011 México- 15/Jul/ 2011		\$ 1.341.500.000	126, millones 508,052 pesos (Primeras semanas de estreno)	1, 225,972 espectadores mexicanos en el primer día de estreno.

CUADRO ELABORADO A PARTIR DE LOS SITIOS
(http://www.jkrowling.com/es_es/#),
(http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/misc/newsid_4124000/4124831.stm), (<http://bit.ly/1mxtqyJ>)(bit.ly/1oNcdml) y
(<http://www.filmaffinity.com/es/boxoffice.php>)

Toda gran película tiene un éxito probado, aspecto que puede observarse en las exorbitantes ganancias producidas por *HP*, la respuesta de las audiencias que consumen, socializan y reproducen prácticas culturales afirman la característica, sin dejar a un lado la demanda del producto, pues no sólo se limita a su país de origen, con un amplio estudio de mercado, publicidad y alianzas, lo ha convertido en un fenómeno mediático universal que genera enormes ingresos económicos en este caso a los estudios Warner y la respectiva red de franquicias aliadas para la publicidad y comercialización del producto cinematográfico.

2.3 HARRY POTTER: DE LA PANTALLA AL MUNDO MUGGLE²³

HP ha tenido una respuesta mundial apabullante, empecemos con el caso de Heather Lawver, quien a la edad de 13 años, al igual quizá que muchos niños en el mundo, creó “El diario el profeta” (TheDailyProphet) esto para el periódico de su escuela, ella construyó un espacio virtual que poco a poco fue creciendo, a su red se sumaron otros fans, en breve tiempo se convirtió en jefa editora “llegando a contar con un equipo de redacción de 102 niños de todos el mundo” (Jenkins, 2008) los niños redactaban y construían historias alternativas a *HP*.

²³ Consultar glosario pottérico.

Pronto, Warner Bros., empezó a reclamar los derechos de sus productos a los clubs de fans que empezaron a aparecer en todos los rincones del planeta, entre ellos el de Hearther. La empresa de entretenimiento, nunca imaginó la respuesta de los fans ante tal medida, los fans del mundo estaban interconectados vía internet, hecho que Warner no imaginó en su afán de acabar con el “plagio”. Los fans, con Hearther a la cabeza, empezaron a luchar por su derecho a la libertad de expresión.

Por otra parte, desde el ámbito religioso fueron quemados libros y películas de la saga por incitar a sus lectores a la “herejía”, se organizaron grupos de personas para evitar que en las escuelas se implementara *HP* como una herramienta para el aprendizaje, aquí otro sector de la sociedad se vio desfavorecido: los profesores y estudiantes (Jenkins, 2008).

Por vez primera, los niños se veían involucrados en cuestiones legales frente al imperio de Warner Bros. Lo curioso de todo es que los fans ganaron la batalla contra la industria cultural²⁴ y el radical pensamiento religioso, un conflicto absolutamente complejo, que gira alrededor de una historia y la iniciativa de grupos de niños que pretende ir más allá de la literatura y la imagen cinematográfica que se ofrece al mejor postor, un detalle más extenso sobre el conflicto de lo que explica Henry Jenkins en “Las guerras de Potter” es desarrollado en su obra *“La cultura de la convergencia de los medios de comunicación”*.

Los jóvenes hacen de las redes sociales y herramientas tecnológicas para compartir experiencias, enlaces y avances de películas, traducciones de libros, detrás de cámaras, espacios en donde encontrar accesorios de la saga, anunciar

²⁴ Es un concepto ampliamente desarrollado por los teóricos críticos Theodor Adorno y Max Horkheimer, miembros de la Escuela de Frankfurt, su preocupación se centra en “el destino del hombre y de la cultura en la sociedad capitalista [...] da cuenta de todo el espectro en relación con la cultura de masas” (Benavides, 1993: 35) la industria cultural es uniforme, transforma los productos culturales en mercancías, se convierte en un instrumento de dominación ideológicas apoyado por la publicidad.

reuniones de fans, convenciones de *Cosplay*²⁵, por mencionar ejemplos que muestran una apropiación de los sujetos con respecto al conocimiento del producto mediático favorito.

Recordemos que algo similar ocurrió con la serie de televisión *StarTreck* que permitió la interacción y participación activa de jóvenes principalmente hombres según explica Jenkins, pero serían las mujeres quienes empezarían a organizar grupos para compartir con otros su pasión por la ciencia ficción, comunidades de conocimiento empezaron a formarse intercambiando contenidos, pues como bien afirma el sociólogo norteamericano, la información que es transmitida no podría ser retenida por un solo sujeto ya que es en la colectividad en donde se gesta un mayor conocimiento (Jenkins, 2009) y se llenan los vacíos por lo que atraviesa la acelerada sociedad contemporánea, lo mismo sucedió con *Star Wars* un filme que posteriormente daría paso a la colección literaria y la participación de fans consumidores y críticos a la explotación que George Lucas hace con *La Guerra de las Galaxias*.

El éxito del producto depende de sus fans, quienes organizados principalmente por las redes sociales pueden tener un poder de convocatoria efectivo. En 2011 del día 10 de septiembre el Paseo de la Reforma en la Ciudad de México fue testigo de la reunión de fans de *La Guerra de las Galaxias*, con motivo de celebrar el lanzamiento en Blu-Ray de las cintas (Carrasco Sandra, <http://www.eluniversaldf.mx/>).

Los fans se van adaptando a las condiciones tecnológicas de la época, los primeros fans de las series de ciencia ficción intercambiaban conocimientos en espacios físicos, pero tras el uso masivo de las nuevas tecnologías esto pronto cambió, la interacción ya no sólo era cara a cara, sino de manera virtual, lo que permite construir puentes de interacción virtual con otros fans (Jenkins, 2009).

²⁵ Elena Gallego Andrada, Jesús de la Gándara Martí, en la revista *Psicología.com* lo definen como aquellos “jóvenes que interpretan un papel a través de su indumentaria: se disfrazan de sus personajes (reales o de ficción) favoritos, de un manga, anime, película, libro, cómic, videojuego, cantantes o grupos de musicales” (Gándara y Gallegos 2010:3)

Pero la historia del fenómeno de los fans no acaba ahí. Recientemente explorando algunos materiales para esta investigación en YouTube, fue posible observar una serie de prácticas principalmente de jóvenes de la Universidad de Harvard quienes juegan portando uniformes deportivos con los escudos de las casas del colegio de magia y hechicería en espacios al aire libre dentro del campus, haciendo alusión al juego de *Quidditch* que se muestra en la saga del mago.

Lo que lleva a pensar que se están construyendo grupos de convivencia virtuales y físicos en donde “la gente está aprendiendo a vivir y a elaborar una comunidad de conocimientos” (Jenkins, 2009:62), la cultura del mundo mágico poco a poco está pasando a formar parte de la vida real de los jóvenes fans del mundo y de nuestro país, hoy se puede hablar de la existencia de la Federación Internacional de Quidditch (FIQ) y The International Quidditch Association (IQA) que organizan este llamado *deporte mágico* (similar al fútbol americano) en una competencia intercolegial, organizada por fans de la saga.

En cada ciudad de América y Europa se reúnen pequeños grupos de fans que juegan el popular deporte mágico, por ejemplo está la Federación Peruana de Quidditch (FPQ), la Federación Argentina (FAQ), esta última a su vez organiza el *Hogwarts Walk* en su ciudad, por mencionar algunas iniciativas Latinoamericanas de jóvenes practicantes, pues bien la Asociación Internacional de Estados Unidos es quien se encarga de organizar los mundiales, en los que participan universidades, “El 90% de equipos son de las universidades y su juego es más a lo fútbol americano. Nosotros nos enteramos de eso en el 2010, cuando ya estábamos jugando desde finales del 2007” (FPQ en *Diario el Comercio*, 11 de septiembre del 2013).

La FIQ mexicana integra a jóvenes fanáticos de algunos lugares de la República, Estado de México (Coacalco), Texcoco, Querétaro, Xalapa, Puebla, principalmente, en donde se compite para sacar a una casa ganadora (Gryffindor, Hufflepuff, Slytherin y Ravenclaw). De igual forma se hace uso de las nuevas

tecnologías de la información²⁶, como lo es el sitio HLM, para convocar y organizar eventos (especialmente torneos), así como para consultar el diario mágico virtual (*El profeta*). De manera virtual a través del sitio en internet, también aparece un canal de televisión, radio y un foro de debate. De tal forma que las nuevas tecnologías se han convertido en el vínculo para que los fans interactúen, compartan, construyan “nuevos lenguajes, sensibilidades, saberes y escritura” (Martin-Barbero, 2002).

De igual modo en el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey desde agosto de 2011 se creó el equipo “*Tec Quidditch*” y se dice ser el 1er equipo de Quidditch en México que representa a una universidad en diferentes partes del mundo. El deporte mágico creado a partir de la pluma de J. K. Rowling se ha extendido cada vez más por México y el mundo, Tijuana no ha sido la excepción según podemos leer en la nota del diario *Milenio* publicada el lunes, 21 de enero de 2013 por Yolanda Morales sobre un grupo de jóvenes que se reúne todos los domingos a partir de las 11:00 am en Parque de la Amistad para jugar el deporte mágico.

Durante los juegos olímpicos de Londres 2012 fans de la saga y del juego de Quidditch exigieron un espacio para que éste fuera considerado en las olimpiadas e incluso se les permitiera participar durante el evento; sin embargo, la petición no fue aceptada, en el imaginario social se tiene la idea de quien ha dejado de ser niño debe de madurar y asumir roles productivos, quien no lo hace se le califica peyorativamente como “inmaduro” o “infantil”, parte de ello se puede observar en comentarios que otros jóvenes hacen en facebook con respecto a la petición:

²⁶Internet, desde donde pueden mantener la comunicación con otros jóvenes, principalmente las redes sociales como el facebook y twitter son las herramientas más usadas, sin olvidar a Pottermore, el sitio web diseñado por Rowling y Sony en junio de 2011.

Es el colmo de la nerdés, al rato van a querer instaurar esgrima con espadas láser? (Cobra Cobretti, July 18, 2012 at 8:48 am).

Se puede jugar con trapeador, jalador y mechudo? (Fulano De Tal- July 18, 2012 at 1:33pm).

No mms cada que se caen se les encaja la escoba en el culo! (Julio Cesar Venado- July 18, 2012 at 11:17am).

Y luego se quejan de que los chavos sufren de bullying! Yo la neta si les cargaría pila en muy mal pedo y con mucha mala vibra! XD (Nathán Torres- July 18, 2012 at 9:17am).

Sin libertad a imaginar, a expresar su manera particular de encontrar sentido como lo pueden hacer quienes gustan del fútbol, la música (independientemente del género), el teatro, etc. Los comentarios señalados hacen alusión a que quienes tienen gustos diferentes deben ser sancionados con etiquetas, parece que bajo la lógica social-adulta que parte de la idea de “madurar” son los jóvenes quienes reproducen reglas interiorizadas que tiende a la discriminación²⁷ y violencia verbal.

El fenómeno de los fans no tiene año, día ni mucho menos hora en el que dio inició, conforme el contenido de los medios aumenta, la gente tiene la libertad de optar por lo que más satisfacción le genere integrándose en clubes deportivos, artísticos o de fans. Pilar Varela (2005), en *Siete minutos para la revolución. El fenómeno de los fans*, dice que dio inició hace más de 100 años, aunque un número importante de seguidores se hicieron notar con el rey del rock and roll, Elvis Presley en los años 50's, hecho en el que también coincide Juan Sardá Frouchtmann en su documento *Una historia diferente del fenómeno fan*, disponible en línea, durante esa época el marketing no era una práctica tan estudiada para mirar a los fans como un nicho de mercado rentable y no se entendía el porqué de los desmayos del público, para el autor el factor principal del fenómeno fan es la cultura de masas.

²⁷ El Consejo Nacional para prevenir la discriminación (2004) “[...] consiste en actitudes y prácticas de desprecio hacia alguien por su pertenencia a un grupo al que le ha sido asignado un estigma social” (p.6)

Si hablamos de adoradores que buscan sentido y el tiempo de su existencia, por ejemplo, desde hace más de 2000 años a la fecha existen grupos religiosos que comparten gusto e idolatran, al igual que los adoradores actuales, a una figura emblemática que les generan sentido y tocan las fibras más sensibles de su subjetividad; sin embargo, en la actualidad se ofrece una inmensa gama de opciones mediáticas construidas de tal forma que la gente sienta una atracción física o trate de parecerse a la estrella que la industria crea, ser fan va más lejos que desmayos, llantos y compra de productos, porque el acto mismo de seguir al ídolo les produce sentido, los hace pertenecer a un grupo con el que comparten emociones.

El fenómeno fan está rodeado de visiones positivas pero también negativas, tanto que al fan se le ha llegado a considerar un peligro para la celebridad. Recordemos algunos acontecimientos lamentables entre ídolos y supuestos adoradores como fue el caso de John Lennon a quien le fue arrebatada la vida por un “fan” en 1980, Gianni Versace un diseñador de modas italiano en 1997 y la cantante Selena Quintanilla, por mencionar algunos. Este tipo de fans, más que hablarnos de constructores de comunidad y mundos subjetivos cargados de significados, nos habla de gente con padecimientos mentales y asesinos seriales; sin embargo, parte de ello contribuye a la construcción del fan en el imaginario colectivo, ahora detengámonos un momento a pensar en nuestro cantante, película, actor, escritor, etc., favorito ¿Cuántas veces no gozamos cuando ese “algo” anhelado está cerca o logramos conseguirlo? Esa emocionalidad se intensifica más aún cuando se pertenece a un grupo.

Así como hay visiones de un fan peligroso, existe una clasificación en la que se colocan a aquellos adoradores, en su mayoría mujeres, que sienten que su ídolo les pertenece, fantasean una vida con ella/él y hacen lo posible para que se haga realidad. Las/ los *groupies* se desviven por su ídolo cuando lo tienen cerca, lo persiguen hasta el fin del mundo sin importarles nada, tienen encuentros sexuales viviendo con la ilusión de que algún día la o el artista/ estrella será suyo, aspectos que son abordados desde la psicología.

Los fans actualmente son una pieza clave para el éxito o el fracaso de un producto mediático, su presencia en este recuento histórico nos lleva a hablar de un espectador activo que reclama, exige, protesta y al mismo tiempo idolatra para encontrarse así mismo. El fenómeno fan se ha vuelto muy rentable para las empresas de medios y aquellos que aspiran a ser la futura estrella del momento, en Estados Unidos han creado agencias de servicio de "fans" a la carta, en donde el cliente solicita actores que fingen ser fans deslumbrados al encontrarse con su ídolo, el fin es conseguir empleos millonarios, se contratan jóvenes para pedir autógrafos, fotos, etc., ello nos habla del poder que tienen los fans verdaderos en situaciones no construidas para que su estrella perdure o caduque en el mercado. (www.la.jornada.unam.mx, 14/02/2013).

En suma, los fans son un componente importante que nos permite dar cuanta del poder que poseen los medios de comunicación para construir ídolos en un instante apelando a las necesidades emocionales de la cultura de masas, pero también nos lleva a entender cómo son significados y resignificados los mensajes, creados por la industria, en los adoradores para la conformación de comunidades de sentido a comunidades de vida, en el siguiente capítulo se hablará de ambos conceptos que permiten entender a la comunidad fan.

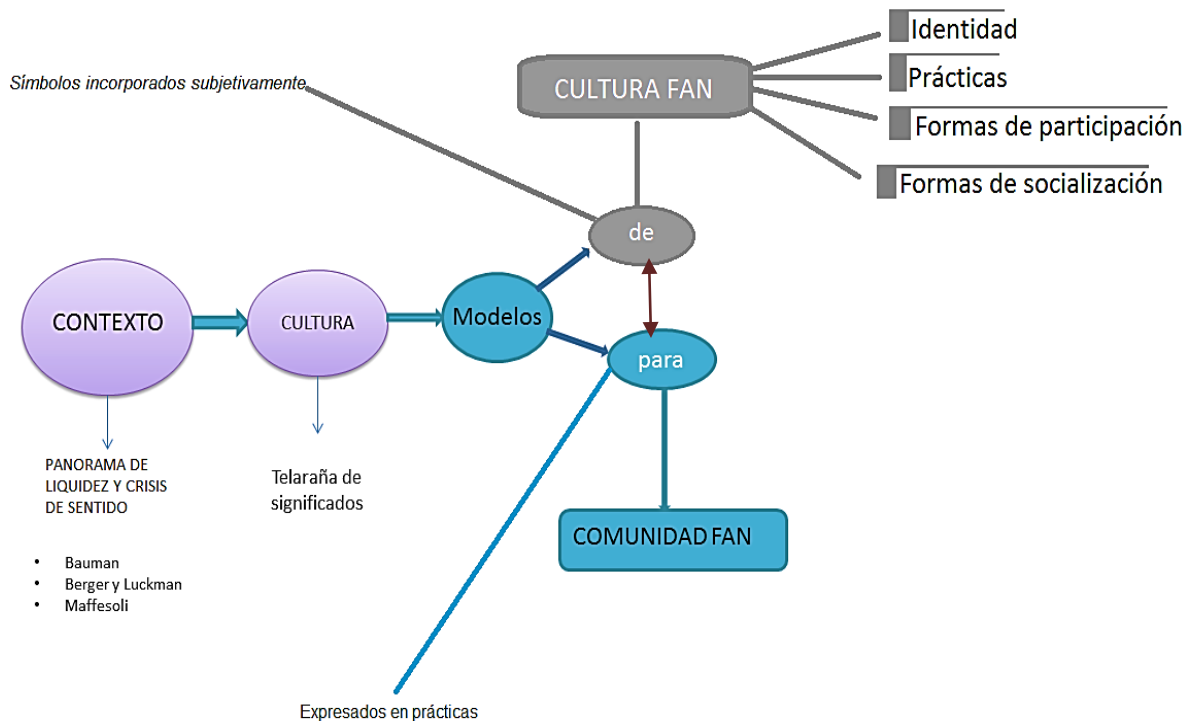
Estamos inmersos en una incertidumbre constante, los medios de comunicación nos bombardean de opciones para aprender a más que vivir, sobrevivir "sanamente", con rigurosas dietas, pastillas para el estrés, etc., así mismo a adquirir tecnología con nuevas aplicaciones en el supuesto "lo necesito" la gente tiende a adquirir deudas para tener la computadora de moda, el iPod, celular, que después del esfuerzo y tenerlos por fin en las manos resulta ya son obsoletos, pues una versión mejorada es incorporada al mercado reemplazando el artículo que aún no se ha terminado de pagar; sin embargo, en la lógica de la caducidad los fans se aferran a una de muchas opciones que los medios ofrecen porque en ella encuentran un gusto que pueden compartir con otras personas, quienes a su vez los reconocen como miembros valiosos de un grupo.

CAPÍTULO 3

BASES PARA LA INTERPRETACIÓN DE UNA COMUNIDAD.



En este capítulo se desarrolla el marco teórico que organiza esta investigación, el cual está estructurado en cuatro ejes, el *panorama actual* (en el que se sitúa a los jóvenes contemporáneos) la *cultura* (vista desde un enfoque simbólico), la *cultura fan* que a su vez integra cuatro ejes de análisis: la identidad, las *prácticas*, *formas de participación* y *formas de socialización*, con el fin de caracterizarla teóricamente a la *comunidad fan*, conceptos que ayudarán a entender a los sujetos de estudio, la comunidad de jóvenes fans ubicados en Parque Hundido. De igual en este apartado se desarrolla el aparato metodológico empleado en la inmersión a campo.



3.1 PANORAMA ACTUAL

Para referir al contexto resulta necesario recurrir a las teorías posmodernas, ya que me permitirán visualizar la situación actual y adultocéntrica de las sociedades contemporáneas en las que conviven día a día los jóvenes, en particular los sujetos de estudio de esta investigación, los fans de Harry Potter, que luchan por significarse en un mundo que bajo estos postulados teóricos es incierto, pasajero y líquido.

Para entender la serie de problemáticas que ponen en crisis a las sociedades contemporáneas en las que se encuentran los fans, así como el comportamiento y las prácticas propias de nuestra época y acontecer diario, se recurre al sociólogo Zygmunt Bauman²⁸, pues bien HLM es un pequeño grupo dentro de la enorme estructura que compone el círculo social.

El sociólogo remite a pensar en un mundo en el que no hay razón para ilusionarse porque todo está en constante cambio, para él la vida actual es líquida al igual que la modernidad, hace uso de la *liquidez* como metáfora de los cambios en las condiciones sociales y las relaciones humanas, un fluir que no se detiene, que aumenta vertiginosamente las necesidades y las sociedades de consumo, habla de un panorama que responde bajo una lógica capitalista que tiende a ver como desechos a aquellos que se quedan a su paso, lo que llama *destrucción creativa*, y que reconoce, por poco tiempo, a aquellos que se esfuerzan por construir su individualidad recurriendo a las estrategias diseñadas por la sociedad para sus miembros que viven la incertidumbre una de ellas, el consumo.

Siempre hay nuevos símbolos de distinción en oferta que prometen llevarnos hasta nuestros objetivos, convencer a todo el que se encuentra con nosotros [...] que, en realidad, ya lo hemos alcanzado. [...] En la nueva caza de la individualidad, no hay momento para un respiro (Bauman, 2006: 37).

²⁸ Sociólogo polaco y “profesor emérito de la Universidad de Varsovia, premio europeo Amalfi de Sociología y Ciencias Sociales (1992) y premio Theodor W. Adorno (1998)” (www.infoamerica.org)

En las sociedades individualizadas, la oferta de opciones es extensa, tan extensa como los vacíos mismos a los que se enfrentan, ¿Qué elegir? ¿Para qué? ¿Por cuánto tiempo? Si todo cambia, también la identidad, se tiene de donde elegir pero no todos pueden acceder a ello, vivir “ [...] la agonía de la soledad, el abandono, la ausencia de un hogar, la hostilidad de los vecinos, la desaparición de amigos en los que se puede confiar y con cuya ayuda se puede contar, y la prohibición de entrada en lugares que a otros seres humanos se les permite recorrer, admirar y disfrutar a su voluntad” (Bauman, 2006: 37) son las características de la individualidad de las que aborda el sociólogo polaco.

En su visión todo tiene fecha de caducidad, “los logros individuales no pueden solidificarse en bienes duraderos porque los activos se convierten en pasivos y las capacidades en discapacidades en un abrir y cerrar de ojos” (Bauman, 2006:9). Se está en crisis, una crisis que al mismo tiempo es subjetiva, la del sentido, todo envejece aceleradamente, hay múltiples posibilidades de elección, se es desecho si no se está actualizado, no hay relaciones duraderas, hay una clasificación social para acceder a lo que se anhela y la identidad está sujeta a lo que la publicidad ofrece, entonces la sociedad se sujeta de una o varias opciones que están a su alrededor para encontrar sentido, con el riesgo que aquello que le da estabilidad se desvanezca y caduque.

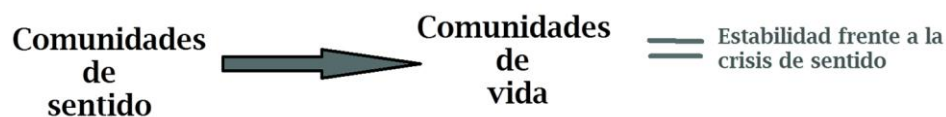
Para Berger y Luckman hay una *crisis de sentido* porque “el individuo se ve obligado a escoger una opción, entre una multiplicidad de alternativas en un mundo que se ha vuelto incierto y donde es imposible no admitir que las decisiones que hemos adoptado podrían haber sido diferentes” (Berger y Luckman, 1996: 2). Lo que interesa para esta investigación no es su enfoque teológico, sino la manera en la que definen y describen ese sentido que está en crisis, un término que desarrollan para dar cuenta de las carencias humanas, la pérdida de valores y la inestabilidad, de estas diferentes formas de vida que hay en las sociedades modernas y que nombran *pluralismo elaborado* producto de un valor ilustrado.

Al hablar de *sentido* es importante destacar que este es una forma compleja en la que se hace conciencia de algo o alguien para construirse a sí mismo, *el sentido objetivado*, expresan, está almacenado en depósitos sociales históricos y quienes lo administran son las instituciones que presionan para que se cumplan, pero el sentido también es subjetivo y se está en búsqueda por construir ese algo que les haga *ser*, en medio de este pluralismo moderno que ve a la tolerancia como una virtud ilustrada pero que no es más que una nueva forma de pluralismo y crisis subjetiva e intersubjetiva.

El desarrollo global, comentan, “genera [...] un alto grado de inseguridad, tanto en la orientación de las acciones individuales como de la vida entera” (Berger y Luckman, 1996: 23). Sin embargo, la *estabilidad* es una de las maneras en las que se puede hacer frente a la crisis de sentido que sólo ha enseñado a cómo comportarse, pero no a cómo conducir la vida cuando el carácter falla.

3.1.1 COMUNIDAD

Ahora retomo esto pues bien la estabilidad se consolida cuando los individuos no recurren al sentido objetivado, institucionalizado, como única manera de ser, sino a aquellas *comunidades de sentido* que pueden transformarse en *comunidades de vida*. “Las comunidades de vida concretas, como comunidades cuasi autónomas de sentido y comunidades más estables y puras, que incluyen a personas con una misma mentalidad (*Gesinnungsgemeinschaften*), contrarrestan la propagación pandémica de la crisis de sentido” (Berger y Luckman, 1996: 21).



Esquema elaborado a partir de “Modernidad, pluralismo y crisis de sentido”, de Berger y Luckman

Con esto, ¿será entonces que los fans recurren a las comunidades de sentido- quienes comparten el gusto por Harry Potter- para construir su propia

comunidad de vida? En medio de la crisis de sentido se están creando instituciones, subculturas y *comunidades* que transmiten valores y sentido, e integran para relacionarse socialmente con otras comunidades, pues “en estas sociedades, las grandes instituciones (económicas, políticas y religiosas) se han separado del sistema de valores supra ordinales y determinan la acción del individuo en el área funcional que ellas administran” (Berger y Luckman, 1996: 16).

Comunidades de sentido a comunidades de vida, con una mayor carga de significados, pero ¿qué es una **comunidad**? Para Zygmunt Bauman se trata de un “entendimiento compartido de tipo natural y tácito (Bauman, 2008:5) un *círculo cálido* en el que se puede encontrar seguridad “el paraíso perdido al que deseamos con todas nuestras fuerzas volver” (Bauman, 2008: 8) y cuando es alcanzado el costo es la libertad, se tendrá que ser fiel a los ideales de la comunidad, haciendo alusión al mito del Tántalo y al jardín del Edén, quien pierde la inocencia, ya no regresa jamás, pues la comunidad ofrece protección y seguridad, el pago es la lealtad. Una comunidad necesita de vigilancia, fortificación y defensa, hay un panóptico que tiene una doble función vigilar a sus miembros 1) para darles protección y 2) expulsarlos definitivamente del grupo si son transgredidos los acuerdos o violentados los intereses de la comunidad.

Por su parte, el politólogo y humanista Benedict Anderson en su teoría de las comunidades imaginarias, señala que una *comunidad* se expresa por un sentimiento de identificación con significados y signos. El autor habla del nacionalismo como una comunidad imaginaria, de ello se puede rescatar sin desviar la mirada a aspectos teórico- políticos, que una comunidad está dada por la manera en la que se imagina a sí misma, la cooperación y el compañerismo, se comparten significados en la comunidad que yacen invisibles o no son tan notorios. “Estas sociedades son entidades sociológicas de una realidad tan firme y estable que sus miembros pueden describirse incluso como si se cruzaran en la calle, sin llegar a conocerse, a pesar de hallarse relacionados” (Anderson, 1993: 48).



Cuadro elaborado a partir de *Comunidad* de Zygmunt Bauman y *Comunidades imaginadas. Reflexión sobre el origen y la difusión del nacionalismo* de Benedict Anderson.

Retomo a Michel Maffesoli para quien los sujetos están recurriendo a una nueva forma de organización que pretende sacar del encapsulamiento individual y establecer nuevas relaciones con otros individuos, el *neo tribalismo* que habla de una especie de retorno al clan en donde se comparte *sentido de pertenencia*, ahora “[...] ya no son las grandes instituciones las que prevalecen en la dinámica social, sino aquellas pequeñas entidades que han estado (re)apareciendo progresivamente. Se trata de micro grupos emergiendo en todos los campos (sexuales, religiosos, deportivos, musicales, sectarios)” (Gutiérrez en Maffesoli, 2004:6) para idolatrar, compartir emociones, sensaciones, y por qué no símbolos culturales, que permitan la significación y resignificación de los jóvenes en un mundo adulto.

En la aventura por integrarse al grupo, se significan y resignifican símbolos que son expresados en prácticas culturales, lo que Clifford Geertz denomina *modelos de* y *modelos para*, términos que son de utilidad para definir el enfoque que articula esta investigación: concepción simbólica de la cultura, definida como una compleja telaraña de significados en la que se encuentran insertos los sujetos (Geertz, 2003). El enfoque cultural permite entender las significaciones que se presentan en el club de fans, las maneras en las que son apropiados de forma subjetiva los modelos simbólicos y expresados en prácticas.

En torno al panorama actual, es como retomo a Gilberto Giménez, Michel Maffesoli y Henry Jenkins, porque sus posturas me ayudarán a entender, desde un enfoque cultural-simbólico, los elementos contruidos por la literatura y cinematografía que han hecho a un grupo en particular (Harry Latino) significarlos y llevarlos a la práctica junto a otras mujeres y hombres que comparten la misma emoción, una de tantas *comunidades emocionales* que han surgido en ese retorno al clan, conformadas en su mayoría por *jóvenes* que responden a los desafíos contemporáneos y crisis de sentido.

La cultura como un símbolo en Giménez, la emocionalidad que mueve a las sociedades actuales en Maffesoli y la comunidad de conocimiento y cultura participativa de Henry Jenkins son los vínculos que permitirán caracterizar a la *cultura fan*, bajo cuatro rutas de análisis: *las prácticas, las formas de participación, socialización y construcción de identidad*, pues dentro de la extensa trama de significados, se encuentran jóvenes contemporáneos que luchan por significar su realidad. Lo anterior con el fin de dar respuesta a las preguntas que organiza este trabajo:

¿De qué manera la comunidad de jóvenes fans de Harry Latino México (HLM) en el Distrito Federal significan y resignifican a Harry Potter? ¿De qué manera estos significados construyen una cultura fan?

3.1.2 LA CRISIS DE SENTIDO Y LAS CARACTERÍSTICAS DEL CONTEXTO ACTUAL

Las teorías críticas de la modernidad, cuestionan la idea principal nacida en la modernidad, el progreso, un progreso que se ha transformado en deterioro ambiental, cambio climático, enfermedades, desigualdad, inseguridad, desempleo, desentendimiento, sometimiento del cuerpo física y mediáticamente, frivolidad, pluralismo, etc., características que hablan de un proyecto nada exitoso. Una visión más optimista frente a la liquidez que plantea el sociólogo polaco Bauman es la del francés Michel Maffesoli, porque mientras para el primero los seres humanos no tienen una identidad fija, se individualizan y se refugian en la liquidez

de las alternativas que ofrece el consumo, por mencionar algunos aspectos, para el segundo es importante entender que la vida al igual que las sociedades han dejado de ser las mismas de antes, nuevos valores se han incorporado y otros son ignorados, se vive una nueva época. Para mirar y entender la necesidad de recurrir a los grupos y llenar los vacíos característicos de las sociedades modernas, considero estas posturas debido a que son planteamientos actuales que muestran la realidad de la época de los sujetos contemporáneos, que están en busca de *comunidades de sentido*, para construirse a sí mismos.

Actualmente, sobrevivir al bombardeo mediático, trabajar junto al medio de comunicación para posicionar un producto, depositar la fe, lealtad y la vida en una marca, trabajar y ver por un instante la remuneración económica en las manos, tener hoy algo que se desea, poseer a toda costa para mañana buscar un lugar en donde desecharlo, aplastar un botón para que la vida deje de ser “complicada”, romper con las barreras de la distancia y el tiempo, estar al otro lado del mundo con un simple “click”, vivir sólo el presente, desorientado, perdido, confuso, en readaptaciones y búsquedas, cuestionar y poner en crisis la autoridad patriarcal, emocionarse antes de meditar, abandonar la individualidad para encontrar sentido en el grupo, apropiarse de los espacios, ser “libre”, etc., son algunos de los dilemas a los que se enfrenta todo joven, para algunos de ellos representa Harry Potter, una salida.

Algunas de las problemáticas sociales a las que se enfrentan actualmente los jóvenes son:

1. El bombardeo mediático y lo atractivo de los objetos de consumo, como bien afirma Zygmunt Bauman, se ofrecen estilos de vida glamurosos y sofisticados cuando todavía ni siquiera se ha podido acceder a ellos, se construyen necesidades y crece la insatisfacción del yo, porque quienes no logran alcanzarla son *consumidores fallidos* remitidos a la infra clase. *Los rompecabezas identitarios llegan en forma de artículo de consumo.*

2. **Desempleo, salarios poco remunerados (y agregaría) falta de acceso a la educación**, pues bien, bajo la postura de liquidez y la lógica capitalista entre más máquinas sustituyan la mano de obra y entre más sociedades de consumo existan, serán más exitosos los proyectos empresariales y económicos, y los *desechos humanos*, esa categoría social, que a muchos puede generar ruido, de la que habla Bauman para referirse al creciente desempleo, son concebidos como un excedente que se hace innecesario.

3. **Ya no hay una visión hacia el futuro se vive en el presente, por ende ya no hay metas sólidas**. Una de las características de las sociedades contemporáneas es esa falta de visión, según Bauman y Maffesoli, pues bien mientras para el primero es uno de los vacíos y transformaciones que han ocurrido y caracterizan a la vida y sociedades modernas líquidas pues lo que hoy es, mañana quizá ya no será. Para el segundo en las transformaciones de la sociedad, la emocionalidad de las sociedades las lleva a vivir momentos. “Ya no se espera la Salvación en un Paraíso lejano (celestes o terrestre), se lo vive, *hic et nunc* en un instante eterno. Todo está en movimiento, es eventual, efímero” (Maffesoli, 2009:8).

Esa es la vida de la sociedad contemporánea, la que de alguna manera impacta en la juventud, pues bien en un aspecto más empírico jóvenes en Chile luchan por su derecho a la educación pública, mientras que en España lo que sobran son profesionales, pero faltan empleos y en México no hay empleos y las posibilidades de ingresar al nivel profesional son pocas, los ejemplos crecerían, sin embargo lo que interesa destacar teóricamente es el panorama actual de la sociedad actual para contextualizar a los fans, con el fin de comprender cómo se visualiza la cultura y la comunicación en conceptos como *Cultura fan* y *comunidad fan* inmersa en crisis de sentido y liquidez.

3.1.3 ¿SENTIDO EN CRISIS? ¿TODO SE DILUYE? ¿A DÓNDE VOY?

La creciente oleada de inseguridad, cambios en los valores tradicionales, inestabilidad laboral y desempleo, desconfianza del “otro” visto como el extraño, bombardeo mediático con múltiples posibilidades de elección y que al final de cuentas tienen fecha de caducidad, etc., son características de nuestros tiempos, vivimos en crisis de sentido en donde la lógica es “modernizarse o morir” (Bauman, 2006:11).

Ante este panorama, se genera una emocionalidad social cargada de inestabilidad, inseguridad, miedo y desconfianza. En este marco se encuentran los fans, quienes buscan hallarse a sí mismos ante la *crisis de sentido*, de las sociedades modernas en las que nada perdura más que la sensación de estar perdido en un mundo con muchas posibilidades de elección, del que es necesario buscar las salidas y encontrar las maneras para ser uno mismo en lo individual y en lo colectivo. Pues bien, los sistemas de valores han cambiado “[...] y no existe una realidad única e idéntica para todos” (Berger y Luckman, 1996: 20), y el orden establecido de las instituciones que en el pasado daban sentido a las sociedades se ha perdido: los jóvenes de hoy buscan encontrar sentido creando y manteniendo a pequeñas comunidades que comparten gustos, sentido de pertenencia, estética y actividades que les provoquen sensaciones asumiendo el riesgo del señalamiento social.

En la liquidez y crisis de sentido se habla de una pérdida de valores, racionalidad, compromiso y carencia de visión hacia el futuro. A esto Michel Maffesoli expresa que las sociedades actuales atraviesan por una nueva moral caracterizada por el pluralismo, inmoralismo, tolerancia, relativismo, que escapa del control tradicional de las sociedades modernas y la autoridad de los padres. Los valores de hoy no son los mismos a los de las sociedades del pasado, se transita por una nueva moral en la que se recurre a las grupalidades para encontrar sentido, así que las sociedades contemporáneas tienden a regresar al ser humano más básico con instinto ligado al territorio y al clan, a las ritualidades,

y adoración (a íconos emblemáticos) movidos por la emocionalidad antes que la razón (Maffesoli, 2009).

3.2 CULTURA

Este apartado permite ubicar las rutas de análisis para desarrollar el concepto cultura fan y entenderla como una extensa trama de significados, en el entendido de que los mensajes producidos son puestos en circulación, distribuidos y decodificados en prácticas en lo individual y en grupo. Este apartado teórico nos dará bases para la construcción de la definición de comunidad fan, a partir del caso Harry Latino México, el que trataremos en el siguiente capítulo.

3.2.1 HABLEMOS DE CULTURA: CONCEPTOS Y PERSPECTIVAS DESDE LO SIMBÓLICO ANTROPOLÓGICO A LO SIMBÓLICO SOCIAL.

“La cultura es una urdimbre y que el análisis de la cultura ha de ser por lo tanto, no una ciencia experimental en busca de leyes, sino una ciencia interpretativa en busca de significaciones” (Geertz, 2003:20) en este sentido, las significaciones me permitirán entender cómo los fans hacen uso de los símbolos del exterior para construir desde los grupos ese sentido que pareciera diluirse en las sociedades contemporáneas, pero está ahí para ser interpretado.

Para Stuart Hall, los medios de comunicación producen mensajes de tal manera que están formados por códigos que son decodificados al existir una apropiación significativa, expresa, que si no hay apropiación de significación no hay consumo, pues bien es señal de que no hubo comprensión de los códigos que componen al mensaje. Los significados decodificados “influyen, entretienen, instruyen o persuaden, con consecuencias perceptuales, cognitivas, emocionales, ideológicas o comportamentales muy complejas” (Hall, 1996:4).

Los significados producidos y puestos en circulación son decodificados por la audiencia de dos maneras según Hall.



Esquema elaborado a partir de CODIFICAR /DECODIFICAR de Stuart Hall (1996) [En línea] Disponible en: <http://bit.ly/SmFRnE>.

Se retoman ambas formas de decodificación para entender la manera en la que los fans significan a *HP*, porque son sujetos conscientes de que su gusto es producto de la hegemonía dominante, negocian, se adaptan y se oponen, “decimos “dominante” porque existe un modelo de “lecturas preferentes”; y éstos tienen el orden institucional/político/ideológico impreso en ellos tanto como que se han convertido ellos mismos en institucionalizados” (Hall, 1996:10), es así como se considera importante comprender los códigos y símbolos de la comunidad HLM que se constituyó a partir un producto mediático.

La concepción simbólica aborda a la cultura como algo vivo que está en todas las representaciones de la sociedad, en el rito, la gesticulación, la postura corporal, lenguaje, en el juego, etc., aspectos que están presentes en los fans de Harry Potter, que comparten un mar de significados algunos sociales otros mediáticos que los hacen propios y resignifican en los grupos. La cultura es entonces:

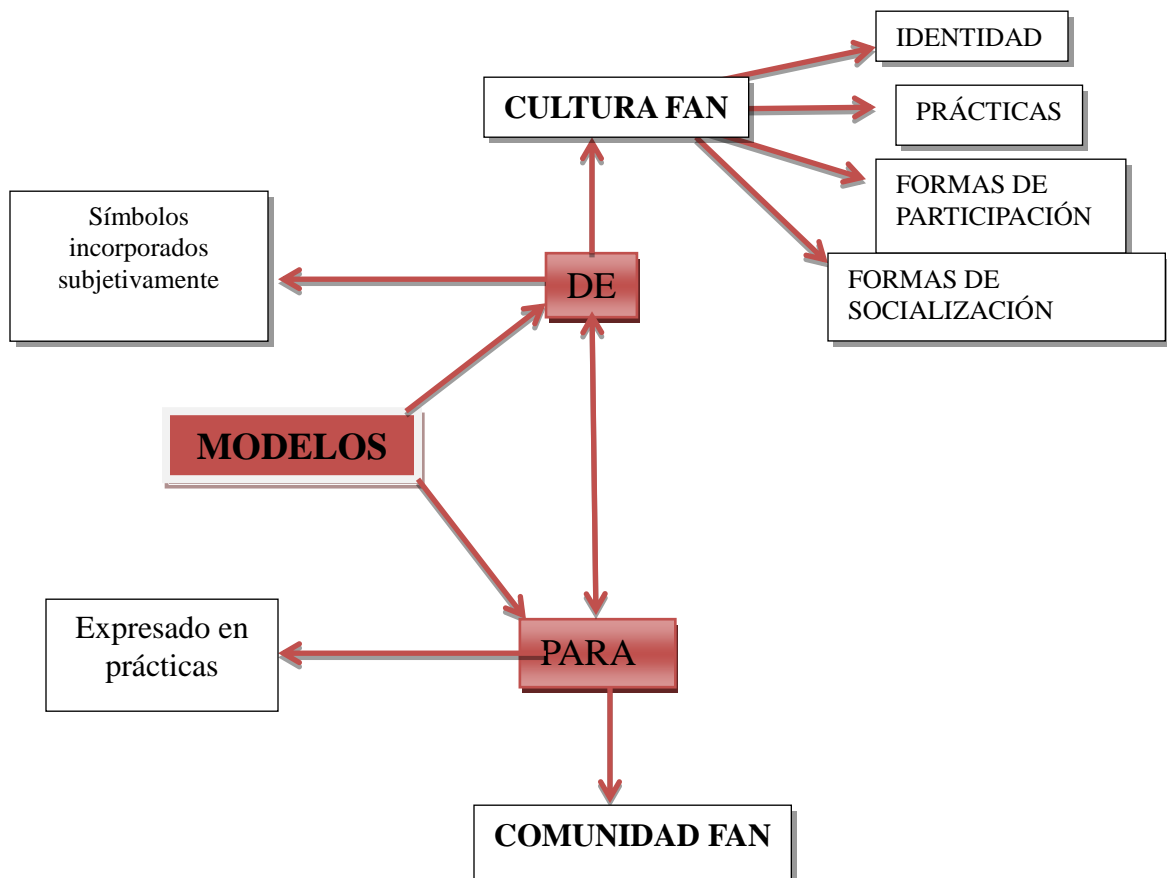
[...] La organización social de significados, interiorizados de modo relativamente estable por los sujetos en forma de esquemas o de representaciones compartidas, y objetivados en formas simbólicas, todo ello en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados (Giménez, 2007:56).

La cultura se vive, se reproduce y se crea todos los días, a cada instante, esta definición y lo señalado anteriormente, me permiten construir una definición de la cultura fan, la que entiendo como:

La organización social de significados, interiorizados relativamente y compartidos entre adoradores de iconos materializados en formas simbólicas en espacios de interacción, que a su vez (agrego) permiten ampliar el universo simbólico y de conocimiento en las comunidades emocionales.

Las formas simbólicas que se encuentran en las representaciones sociales se materializan en formas sensibles como son: la vestimenta, comportamiento, prácticas sociales, etc., retomo esto pues me permitirá identificar aquellos elementos simbólicos, creados por la cultura cinematográfica como literaria; pues son los fans quienes se han apropiado de ellos para la construcción de su comunidad, que les permiten producir sentido en lo individual y colectivo (Giménez, 2007), de manera simbólica *Harry Potter* es un signo-ícono, porque es un objeto del mundo real que reproduce condiciones de percepción, partiendo de la idea de Stuart Hall, que las prácticas son un elementos para la creación de signos-íconos que representan el producto mediático, algunas veces llegan a ser leídos como naturales “porque los códigos visuales de percepción están ampliamente distribuidos y porque este tipo de signos es menos arbitrario que uno lingüístico (Hall, 1996:8).

La cultura permite mirar en las sociedades y la manera en cómo son elaborados y transformados los signos y símbolos, en la búsqueda de sentido. En los “*modelos de*” teorizados por Clifford Geertz los actores incorporan modelos simbólicos subjetivamente, mientras que en los “*modelos para*” los símbolos son expresados en práctica. Lo anterior permite construir las rutas de análisis que llevarán a hablar de la *cultura fan, sus prácticas, formas de participación, formas de socialización* y la *construcción de la identidad*, para aproximarnos a la construcción de la *comunidad fan*. Es decir, me llevará a entender de manera particular al club de fans *Harry Latino México* (HLM) desde su significación hasta la resignificación del producto, para esto he construido el siguiente esquema.



Esquema propio, muestra la ruta de análisis teórica de la investigación

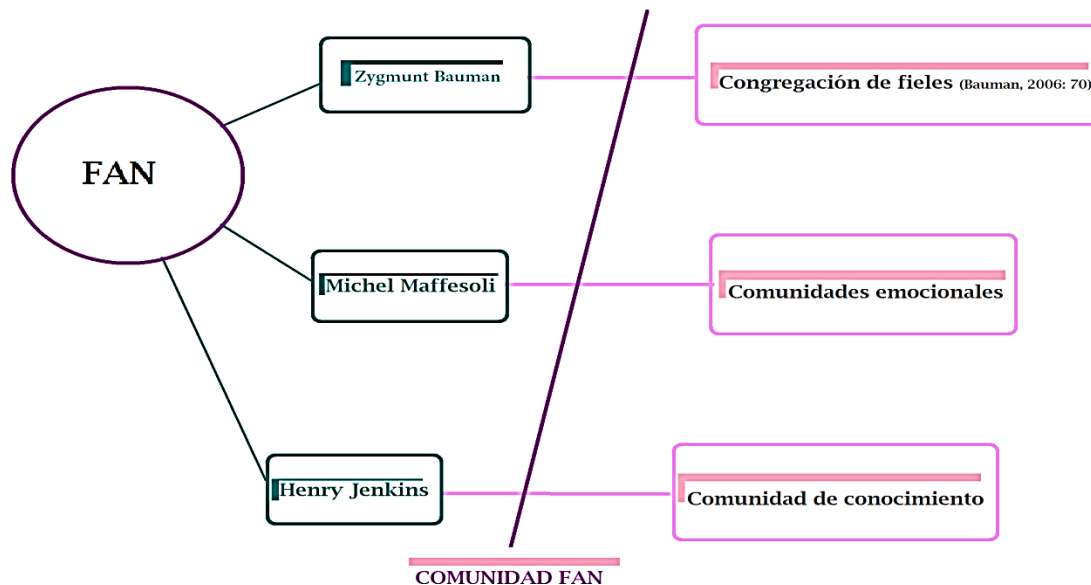
Los jóvenes incorporan símbolos (varios construidos por los *mass media*) los significan y los resignifican en la práctica junto al *colectivo*, visto como la reunión de varios jóvenes organizados, “su sentido está dado principalmente por un proyecto o actividad compartida; sus miembros pueden compartir una adscripción identitaria [...]” (Reguillo, 2012:43).

Considero de utilidad el enfoque cultural desde la perspectiva simbólica para esta tesis porque me permite visualizar a los fans dentro de un complejo mar de significados en el que están insertos, quienes además luchan por un reconocimiento social. Es decir, de los significados establecidos mediáticamente y aceptados por la sociedad de adultos, son los jóvenes quienes se han apoderado, han construido algo propio, que los articula y ancla en comunidad, de esta manera encuentran sentido en un mundo que fluye aceleradamente. Así, más allá de mirar a los fans como un vínculo para el éxito del mercado, resulta importante mirarlos

más de cerca y tratar de entender la manera en la que integran significados mediáticos de forma subjetiva y los resignifican creando su propia cultura y por ende su propia comunidad.

3.2.2- HACIA UNA CULTURA FAN

¿Qué es un fan? para caracterizar el concepto lo haremos desde las concepciones de Bauman, Maffesoli y Henry Jenkins.



Cuadro elaborado a partir de Zygmunt Bauman *Vida líquida* (2006), Michel Maffesoli *El tiempo de las tribus* (2004) y Henry Jenkins *Fans, bloggers y videojuegos: La cultura de la colaboración* (2009)

Para Bauman, los fans son una *congregación de fieles* que reúnen las siguientes características:

- Pueden disolverse y dispersarse en cualquier momento.
- Tienen opciones abiertas.
- Pueden sumarse al culto de otra celebridad en otra comunidad.
- Su culto- sin aspiraciones monopolíticas.
- Es un sentimiento tranquilizador que sólo ofrece el culto.

- Sentir satisfacción “de estar a la altura de los estándares fijados por la sociedad de individuos para sus miembros individuales” (Bauman, 2006: 71).

Es así como considera que podrían ser las celebridades generadoras de comunidad, una comunidad que bajo su postura puede cambiar repentinamente. “Hoy en día, serían estas celebridades los principales factores generadores de comunidades, si no fuera porque las comunidades en cuestión son sólo imaginadas” (Bauman, 2006: 71).

Por su parte Michel Maffesoli nos habla *de comunidades emocionales* y sociedades de hermanos, sumergidas en los cambios de las sociedades modernas, nadan a contracorriente buscando significados, apropiándose de elementos simbólicos, haciéndolos suyos, sus miembros encuentran en el grupo posibilidades para convivir en medio de la precariedad y encontrar el sentido que los haga visibles, frente al mundo y las reglas de los adultos, y la sensación de estabilidad, los ayude a salir a flote.

Las características que nos ayudarán a construir la idea de comunidad fan son:

- Las sociedades de hermanos son mutables.
- Están en una constante readaptación.
- Los mueve la emoción.
- Comparten gustos y sentido de estética.

Los fans son *comunidades de conocimiento* entendidas como “afiliaciones voluntarias temporales y tácticas definidas mediante empresas intelectuales e inversiones emocionales comunes” (Jenkins, 2009: 164), sus características:

- Son *inteligencia colectiva*.
- Son productores, distribuidores, publicistas y críticos mediáticos.
- Aprenden a través del juego pautas de interacción.
- Son audiencias activas, conscientes y exigentes.

- Poseen una enorme apropiación de las nuevas tecnologías.

Desde la totalidad desarrollo la categoría *cultura fan* -la que ya he definido- para aproximarme a caracterizar y sentar las bases para comprender, en específico a la *comunidad fan de Harry Potter*, esa sociedad de hermanos en la que “El lazo social se elabora a partir de movimientos vividos en conjunto” (Maffesoli, 2009: 8).

Ahora bien, para entender a la *cultura fan* lo hago desde cuatro aspectos, la *identidad*, las *prácticas*, *formas de socialización* y las *formas de participación* las cuales considero pertinentes para este estudio pues me permiten ver a los sujetos, los fans, como creadores de significaciones a partir de la apropiación de los elementos contruidos en este caso por la cinematografía y reapropiados en la búsqueda de sentido, construyendo alrededor de ello una cultura propia. Pues bien, como señala Rosana Reguillo, “[...] No se trata sólo de fabricarse una apariencia, sino de otorgar a cada prenda una significación vinculada al universo simbólico que actúa como soporte para la identidad. [...] Las identidades juveniles reivindican los productos ofrecidos por el mercado para imprimirles a través de pequeños o grandes cambios, un sentido que fortalece las asociaciones objeto-símbolo-identidad” (Reguillo, 2012: 77).

3.2.3- LA IDENTIDAD ¿QUÉ ES NUESTRO Y QUÉ ES AJENO?

La identidad es una categoría de análisis que me permite ver la manera en la que los fans responden a ¿quién soy? ¿quiénes somos? y ¿quiénes son los otros? Pues en un primer momento, los fans se identifican con símbolos culturales, en este caso contruidos por la industria cinematográfica, para posteriormente ubicar un grupo de pertenencia, *atributo de pertenencia social*, ya sea por edad, clase social, género, etc., en los que se reconocen y fortalecen su identidad individual y de grupo.

Para distinguirse de otros grupos de pares los jóvenes, y coloco a los fans, lo hacen mediante ciertos usos estéticos y marcas simbólicas, que permiten mirar

esa “relación particular con productos culturales como el atuendo, la literatura, el cine, la música y las drogas” (Reguillo, 2012: 88) como una forma de apropiación cultural, pues como ya lo ha dicho Guillermo Bonfil Batalla (1996) la cultura dominante se puede convertir en una cultura propia cuando sus participantes logran manipular los elementos culturales y hacerlos suyos, lo que se pretende es analizar la manera en la que resignifican los símbolos en el grupo, al ser *HP* un elemento de control cultural al derivarse de una industria cultural.

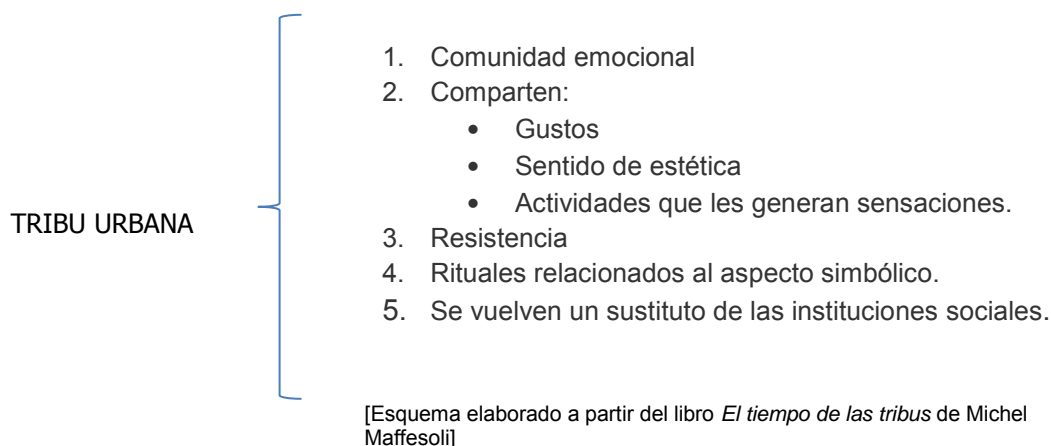
Una de las características de las culturas juveniles, y ubico en los fans de Harry Potter, es su relación con los productos culturales para la creación de patrones estéticos que son el “papel fundamental como elementos de identificación y diferenciación, no sólo con respecto al mundo adulto sino entre ellos mismos” (Reguillo, 2012: 88). Esto no sólo aplica para el caso de las culturas juveniles socialmente ubicadas y académicamente estudiadas como son los punks, darks, emos, etc., sino también para los fans y aquellos sujetos que llegan a colocarse en resistencia al mundo adulto, conformando sociedades de hermanos, de las que habla Maffesoli, y al mismo tiempo haciendo frente al rechazo de otros jóvenes que ven sus prácticas “con lentes de adultos”.

En el afán de entender la identidad de los fans es importante ver la manera en la que se ven a sí mismos y su espacio con respecto a otros jóvenes que de igual forma se reúnen en las áreas cercanas a su territorio.

Los jóvenes crean sus propias diferencias y similitudes, pues bien, son diferentes en la manera de apropiarse de los elementos simbólicos porque cada grupo tiene su forma particular de significar y resignificar, pero también son similares al encontrar en el grupo sentido de pertenencia (que se convierte en una vía para establecer vínculos con los demás en la obtención de identidad y autoafirmación), al sustituyen a las instituciones sociales, para los juvenólogos Reguillo, Feixa y Urteaga, la juventud responde a actitudes, intercambio, desafíos, sujetos a gustos, moda, apropiación, consumo y emociones.

Las sociedades contemporáneas recurren a los grupos porque se identifican con ellos, comparten códigos, aspiraciones y emociones, tendiendo a una sociedad de hermanos, como explica Maffesoli que trata de reencantarse en

lo individual y en lo colectivo. Para este autor, el *reencantamiento* es el resurgimiento de lo cultural en la vida social con bases sólidas, en donde se asoma un concepto que para muchos puede ser despectivo o una etiqueta teórica para intentar comprender al sujeto joven, el de *tribu urbana*, el término tribu está asociado a un retorno de las emociones, el apego, la celebración y la vitalidad, que sólo puede visualizarse en las grandes ciudades, un sentido que es inverso al progreso y un presente de significaciones para vivir con intensidad. Se recurre a este término con el fin de identificar en la comunidad fan algunas de sus características que serán de utilidad para intentar hablar de la complejidad de las significaciones de un grupo de fans que surgió a partir de un producto mediático.



3.2.4 LAS PRÁCTICAS CULTURALES

Antes de definir las prácticas culturales que permitirán dar cuenta de la manera en la que es significado *HP*, es necesario hacer una diferenciación entre *prácticas* y *participación* para evitar confusiones que pudieran presentarse, porque ambas implican interacción e intercambio de símbolos, así como la manera en la que se pueden hacer visibles las subjetividades, que se convierten en códigos específicos de una comunidad.

- *Práctica: Son procesos de construcción de sentidos sociales comunes (Michel Maffesoli: 2009).*

- *Participación*: Es la actividad organizada, racional y consciente, por parte de un determinado grupo social, con el objeto de expresar iniciativas, necesidades o demandas, de defender intereses y valores comunes (Herrera, 2008).

Algunos de los puntos a identificar en las prácticas culturales de los fans son:

- *Los rituales*, aquello relacionado con los aspectos simbólicos y ceremoniales, “el pensamiento, la moral, lo sagrado, la reproducción, el cambio, el poder o la rebelión” (Plascencia, 2001: 460).
- *El intercambio de experiencias*, tal como la define la RAE es un “conocimiento de la vida adquirido por las circunstancias o situaciones vividas. [...] Práctica prolongada que proporciona conocimiento o habilidad para hacer algo” (RAE, 23 de octubre de 2013).
- *El juego*, entendido como “hacer algo con alegría y con el sólo fin de entretenerse o divertirse. [...] sometidos a reglas, medie o no en él interés” (RAE, 23 de octubre 2013).
- *Estilo*, son las manifestaciones simbólicas de las culturas juveniles, expresadas en un conjunto más o menos coherente de elementos materiales e inmateriales, que los jóvenes consideran representativos de su identidad como grupo. [...] apropiados, modificados, reorganizados y sometidos a procesos de resignificación (Feixa, 1999: 97).
- *Planeación y organización*. La *planeación* es vista como el “conjunto de las medidas y los procedimientos que se efectúan para realizar algo”, de acuerdo con el diccionario del Colegio de México (<http://dem.colmex.mx/>, 10 de febrero de 2014). Por su parte, la *organización* es definida como el “sentido de actividad destinado a coordinar el trabajo de varias personas, mediante el establecimiento de tareas, roles o labores definidas para cada una de ellas, así como la estructura o maneras en que se relacionarán en la consecución de un objetivo o meta (Investigación eumednet, 10 de febrero de 2014).

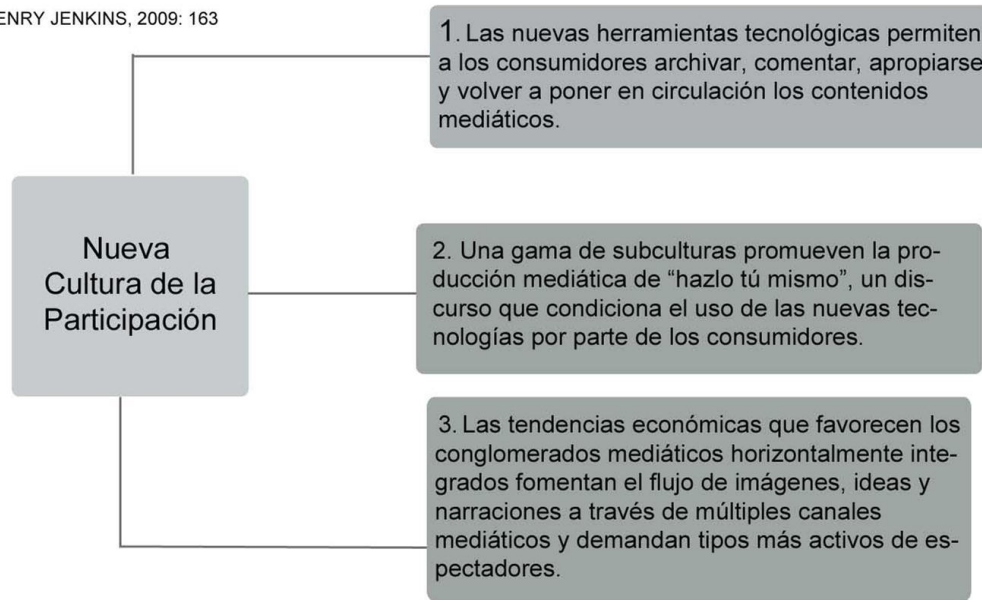
Desgloso las prácticas de esta manera para destacar los elementos que considero son importantes para el análisis de la comunidad en cuestión, y para apoyar de forma puntual en la caracterización y diferenciación de lo que son las prácticas y la participación, en este intento por plantear elementos para la comprensión del concepto propuesto, *cultura fan*.

3.2.5 LAS FORMAS DE PARTICIPACIÓN

Resulta importante destacar las *prácticas*, las formas de *participación* y *socialización* porque 1) Permiten entender la resignificación del producto mediático, 2) la manera en la que comparten un gusto en conjunto y fortalecen su comunidad, y 3) la transformación de los sujetos para construir estructuras complejas de organización propia, lo que a su vez da cuenta de los símbolos incorporado, desechado y transformado, los significados compartidos son los que lleva a hablar de la *construcción de identidad*, la cuarta categoría que se propone para entender a la cultura de los adoradores mediáticos.

Para ubicar las formas de participación de los fans, es preciso partir de la idea de Henry Jenkins, que los fans no son audiencias pasivas, son grupos organizados, están altamente informados, son críticos y expertos, pues bien su pasión por el ídolo hace que se apoderen del espacio físico y virtual en donde interactúan y comparten conocimiento, son consumidores y productores, lectores nómadas y creadores, son la *cultura de la participación* y la inteligencia colectiva. “Más que hablar de productores y consumidores mediáticos como si desempeñasen roles separados, podríamos verlos hoy como participantes que interaccionen conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo” (Jenkins, 2008:15).

Para Jenkins la nueva cultura de la participación está conformada por tres aspectos encaminados a la apropiación de las nuevas tecnologías que promueven espectadores activos, que toman decisiones e intercambian información, porque una *comunidad fan* “se mantiene unida mediante la producción mutua y el intercambio recíproco de conocimientos” (Jenkins, 2009: 164). Esto me permitirá entender la manera en la que HL participa activamente, desde lo virtual para llevarlo a la realidad del grupo.



Cuadro extraído de la obra de Henry Jenkins (2009) Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración. Paidós Barcelona.

En este sentido retomo a Henry Jenkins y Michel Maffesoli, que me permitirán guiar la investigación a la caracterización de las formas de participación de los fans en la *cultura fan* y ubicarlas en mis sujetos de estudio, los fans de Parque Hundido, de ellos retomo tres puntos importantes:

1. Las nuevas audiencias no son pasivas como se creía en un principio frente a los medios de comunicación. Los nuevos consumidores son activos, migratorios, leales a las cadenas y medios. Gestión con las productoras-patrocinio.
2. Crean e innovan, actúan, aprenden a través del cuerpo y de las emociones, se redescubren.
3. Integran la noción de “*ser cool*” como una forma de rechazo a la rigidez del ser. “cool. [...] describe un estado de espíritu no ofensivo” (Maffesoli, S/d: 27).

En la *cultura de la participación* están los fans, esos nuevos consumidores fieles a las marcas, conocedores del marketing, lectores y creadores de textos mediáticos, quienes salen del encapsulamiento de la individualidad y logra

establecer nuevas relaciones con otros individuos con gustos en común para construir su propio mundo, el de los fans, que algunas veces se convierten en un problema para las industrias, ya que crean historias alrededor del producto mediático convirtiéndose en escritores amateurs y al mismo tiempo “plagiadores” de derechos de autor según la industria. Esto me permite mirar a los jóvenes fans como productores que están luchando por significar lo que ellos han hecho propio en una sociedad que discrimina a los jóvenes que llevan la imaginación a la realidad.

3.2.6 FORMAS DE SOCIALIZACIÓN

Se retoma el término *socialización* como un elemento importante que permite dar cuenta de la manera en la que el sujeto construye y se relaciona con su identidad cultural, el diccionario de sociología es definida como la manera en la que los individuos aprenden a relacionarse con otros a crear y asimilar normas, valores y creencias (Greco, 2003: 236) así mismo es un “conjunto de procesos que convierten a una persona en miembro activo de una sociedad y de una cultura” (Hillman: 1995: 830).

Se puede decir que la socialización permite la construcción de una estructura para la convivencia en grupo, dota al sujeto de elementos a seguir para volverse miembro de una comunidad y esforzarse para perdurar en ella, bajo las características señaladas se establecen jerarquías y formas de control.

3.3 APARATO METODOLÓGICO

Para conocer *la manera en la que la comunidad de jóvenes fans de Harry Latino México (HLM) en el Distrito Federal significan y resignifican a Harry Potter y la forma en la que los significados construyen una cultura fan*, se hizo uso de la metodología cualitativa, para profundizar en aspectos subjetivos de lo que llamaremos, para caracterizarlos con base en Maffesoli y en Jenkins, *comunidades emocionales y sociedad de hermanos*, partiendo de las categorías

de análisis: *Prácticas, formas de participación, construcción de identidad y socialización*, de un grupo que surge a raíz de un producto mediático para construir una comunidad de sentido, en este caso, HL México.

La intención de este apartado consiste en mostrar el proceso de inicio y fin del trabajo de campo realizado para esta investigación: *Cultura, comunidad e identidad en jóvenes fans de Harry Potter. Un estudio de caso sobre el club Harry Latino México*, un trabajo empírico en donde se recurrió al enfoque etnográfico, porque permite describir y analizar aspectos del grupo como: Lenguaje, estructura social, valores y creencias, formas de comunicación, ritos, reglas, símbolos y distribución del poder en un grupo (Hernández, 2006) a su vez permite al investigador “[...] organizar y articular la descripción de la realidad, la narración de los hechos” (Rockwell, 1987:27), pues el trabajo del investigador consiste en recolectar y registrar datos de los actores involucrados, se trata de buscar pistas a detalle, evidencias que nos ayuden a ver y entender a la comunidad.

En la etnografía, el investigador “ofrece descripciones detalladas del sitio, los miembros del grupo o comunidad, sus estructuras y procesos, y las categorías y temas culturales” (Hernández, 2006:700). Para hacerlo debe apoyarse en herramientas para la obtención de información, para el caso que nos compete se empleó la *observación participante* y la *entrevista semiestructurada*, con el fin de profundizar en todo aquello que da significado e identidad, porque los [...] significados no son individuales, sino sociales, y el individuo los aprende mediante la interacción social con sus semejantes (Corbetta, 2003:332).

Se trabajó con fans de Harry Potter, en específico con el club de fans Harry Latino Local (HL, México) que se reúne quincenalmente los sábados en Parque Hundido en el sur del Distrito Federal de 12:00 a 18:00 horas aproximadamente.

Para ello se optó por la observación participante, pues permite hacer una interpretación de los significados culturales compartidos, de este grupo en particular, y porque: permite ampliar la información, profundizar en su subjetividad y sobre todo implica la interacción del investigador con los sujetos de estudio,

pues como bien afirma Corbetta (2007) “el investigador “baja al campo”, se adentra en el contexto social que quiere estudiar, vive como y con las personas objeto del estudio, comparte con ellos la cotidianidad, les pregunta, descubre sus preocupaciones y sus esperanzas, sus concepciones del mundo y sus motivaciones al actuar, con el fin de desarrollar esa *visión desde dentro* que es la premisa de la comprensión” (Corbetta, 2007: 303).

La *observación participante* es una técnica cualitativa que está dentro del paradigma de la interpretación, es empleada para estudiar las culturas (Corbetta, 2007) y aquellos grupos que comparten significados, como lo es en este caso HLM. “[...] sirve para obtener de los individuos sus definiciones de la realidad y los constructos que organizan su mundo” (Goetz, 2010:126). Se parte de los siguientes puntos que le competen como:

- a) la observación la debe realizar el investigador en primera persona, no puede delegar en otras personas la recopilación de datos.
- b) el periodo de participación en el grupo estudiado debe ser relativamente largo (desde varios meses hasta varios años) aspecto que se pretendió seguir ampliamente.
- c) esta participación tiene lugar en el hábitat natural del grupo y no en un ambiente artificial reconstruido para facilitar el trabajo del investigador.
- d) el investigador no se limita a observar desde fuera, sino que interactúa con las personas a quienes estudia.
- e) la finalidad es describir y "comprender" (Corbetta, 2007: 305).

Según Goetz (2010), es esencial que el investigador esté familiarizado con las variantes lingüísticas o la jerga de los participantes, para nuestro caso fue importante conocer a *Harry Potter*.

Para el asunto que nos compete fue importante familiarizarnos con elementos simbólicos como la vestimenta, el lenguaje pottérico, las reglas

generales del mundo mágico (reglas del Quidditch, duelo y Hogwarts en hundido) video juegos (Pottermore) y la literatura, esto con el fin de poder interpretar ampliamente a la comunidad fan.

Otra técnica para la obtención de datos empleada fue la entrevista semi-estructurada, una forma de obtención de información que consiste en una “conversación en la que se ejecuta el arte de formular preguntas y escuchar respuestas” (Ruiz, 2003: 165) para ello el investigador dispone de un guión que le permitirá recolectar datos, él es quien decide el orden de las preguntas, esto permite tener más flexibilidad en la manera de dirigir las entrevistas y enriquecer la obtención de la información. “El investigador dispone de una serie de temas que debe trabajar a lo largo de la entrevista, pero puede decidir libremente sobre el orden de presentación de los diversos temas y el modo de formular la pregunta” (Batthyány y Cabrera, 2011: 90).

Selección de la muestra/ selección de informantes

Los informantes clave, de acuerdo con Goetz (2010) son individuos de posesión de conocimiento, status o destrezas comunicativas especiales.

[...] personas residentes durante mucho tiempo en una comunidad [...] conocedores de los ideales del grupo.

Son individuos reflexivos [...] (Goetz, 2010: 134).

La selección y ubicación de los sujetos de estudio para la investigación se dieron en paralelo con los planteamientos iniciales, pues bien Harry Potter estaba por concluir en el aspecto cinematográfico, marchas pottéricas, destacaban la presencia de jóvenes que compartían el gusto por el mundo mágico. Sin embargo, era ambigua la ubicación y nombre de los clubes que se hacían visibles en ese momento. Tiempo después se ubicaron varios clubes de fans en México, esto vía internet: Legado del Fénix (D.F), Hogwarts México (D.F), dentro del Eje Mágico Nacional: The Order of Harry Potter (Texcoco), “La Orden de los Black” (Puebla), Harry Potter Mérida, Plataforma 9 $\frac{3}{4}$ (Xalapa), Club Azkaban

(Guadalajara), Hogwarts Hidalgo, Dumbledore Army México (Querétaro), Privet Drive (Coacalco, Estado de México), por mencionar algunos. Los criterios de selección del club fueron los siguientes:

<p>CRITERIOS DE SELECCIÓN-SUJETOS DE ESTUDIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Por ser la comunidad más importante de fans de América Latina porque aún continúa activa en el mundo virtual y físico, a pesar de que Harry Potter ha concluido en su versión literaria y cinematográfica.
	<ul style="list-style-type: none"> ○ HL es el club más posicionado en la red y tiene mayor actividad en cuanto a noticias sobre reuniones, partidos de Quidditch, artículos, etc., a diferencia del resto, HL en el espacio virtual, reúne a fans de países como Argentina, Bolivia, Colombia, Costa Rica, Ecuador, España, Panamá, Perú, Venezuela y México (Chiapas, Guanajuato, Michoacán, Monterrey, Saltillo, Tijuana, Toluca y D.F) además de tratarse de un grupo, en el espacio físico, que se ha hecho visible en la Ciudad de México por sus marchas masivas y actividades en espacios públicos.
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Han construido vínculos con la delegación Benito Juárez, los vecinos de Parque Hundido y una de las compañías de entretenimiento más posicionado a nivel mundial: Warner Brothers.

Una vez seleccionados a los sujetos de estudio se ubicó físicamente el club HLM. El club de fans Harry Latino México se ubica entre Av. Insurgentes Sur y la calle Millet, en la Delegación Benito Juárez, junto a los juegos infantiles y los sanitarios del lugar, a pocos metros del restaurante “El Califa” y la parada del metrobús “Parque Hundido”.



TRABAJO DE CAMPO		
DURACIÓN	1 año y cuatro meses.	TÉCNICA: OBSERVACIÓN PARTICIPANTE
INICIO	23 de junio de 2012.	
FIN	8 de octubre de 2013.	
MIEMBROS POR REUNIÓN	Entre 30 y 50 personas.	
¿Qué se hizo?		
Charlas informales, se apoyó con participación y material, en dinámicas, juegos. En suma, se convivió y vivió como un miembro más.		

En la convivencia con los fans y los juegos desarrollados, se platicó de sentimientos encontrados, deseos, motivaciones, decepciones y aspiraciones, que permiten acercarnos a aspectos subjetivos es decir emociones, que al mismo tiempo dan cuenta de problemáticas sociales, las que serán expuestas más adelante. Es importante destacar que “[...] el investigador no debe temer contaminar los datos mediante un proceso de interpretación subjetiva y personal, ya que la subjetividad de la interacción y la interpretación, es precisamente una de

las características de la técnica, por tanto, la implicación y la identificación no deben evitarse, sino que deben buscarse, mientras que la objetividad y la distancia, que eran las premisas de los planteamientos neopositivistas, pierden valor” (Corbetta, 2007: 305).

TRABAJO DE CAMPO- OBSERVACIÓN PARTICIPANTE	
Fecha	Lugar
15 de octubre de 2011	Ubicación física en paralelo al planteamiento de investigación Parque Hundido
23 de junio de 2012	Primera inmersión a campo, Parque hundido
14 de julio de 2012	Parque hundido
28 de julio de 2012	Parque hundido
4 de agosto de 2012	Parque hundido
29 de septiembre de 2012	Parque hundido
13 de octubre de 2012	Parque hundido
10 de noviembre de 2012	Parque hundido
3º de noviembre de 2012	Palacio de Hierro- Durango
15 de diciembre de 2012	Parque hundido
12 de enero de 2013	Parque hundido
13 de abril de 2013	Parque hundido
4 de mayo de 2013	Parque hundido
1 de junio de 2013	Parque hundido
15 de junio de 2013	Monumento a la Revolución
31 de agosto de 2013	Parque hundido
14 de septiembre 2013	Parque Hundido

El trabajo de campo concluyó con entrevistas semi-estructuradas a aquellos integrantes que asisten con mayor frecuencia al club, que desempeñan un papel importante en la comunidad, poseen un sentimiento especial y una filosofía de vida por la fantasía, que a los ojos del mundo adulto es probable que genera una serie de etiquetas hacia sus practicantes, estos jóvenes portadores de lo novedoso, atrevidos, rebeldes o infantiles para los ojos adultos, pero que nos obligan como sociedad a colocarnos nuevos lentes para observar una de tantas maneras empleadas ante la necesidad de reencantar el mundo que se vacía vertiginosamente.

Los criterios para la selección de informantes clave_ENTREVISTA SEMI-ESTRUCTURADA:

- Con mayor tiempo en el club.
- Poseen mayor información del club y de *HP*, reconocimiento y presencia.
- Conocimiento de Potter.
- Líderes o sujetos con mayor influencia dentro del club o en las casas (jerarquías).
- Aquellos que hacen mayor uso de códigos simbólicos como: lenguaje pottérico, vestimenta, accesorios, posturas corporales, etc.
- Asistentes con mayor frecuencia a las reuniones quincenales.

Se realizaron dos tipos de baterías de preguntas para miembros del club y otra para su líder; ambas (1) encaminada a indagar sobre concepciones del mundo mágico y real (muggle) para entender la manera en la que significan y resignifican a *HP subjetivamente*, (2) las razones, que los orillaron a formar parte del club y continuar en él a pesar de que la saga ha concluido.

BATERIA 1	BATERIA 2
<ul style="list-style-type: none"> • 1 Jefa de casa de Gryffindor • 1 Jefe de la legión de Aurores • 1 Prefecto de Gryffindor y Auror • 2 Jugadoras de Quidditch y Aurores • 1 alumna y Auror <p>23 PREGUNTAS PLANTEADAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Director y fundador del club <p>27 PREGUNTAS PLANTEADAS</p>
<p>TOTAL DE ENTREVISTAS REALIZADAS=7</p>	

BATERIA 1	BATERIA 2
<p>1. <i>¿A partir de cuándo y por qué surgió tú interés por Harry Potter?</i></p> <p>2. <i>¿Qué fue lo que te orilló a formar parte de Harry Latino?</i></p> <p>3. <i>¿Cuánto tiempo tienes en el club?</i></p> <p>4. <i>¿Para ti qué es ser un fan?</i></p> <p>5. <i>¿Para ti qué significa Harry Latino?</i></p> <p>6. <i>A tu llegada al club ¿Te realizaron preguntas para entrar? Si fue así ¿las recuerdas?</i></p> <p>7. <i>¿Cuál fue la impresión que tuviste de HL a tú llegada al club? de ¿Qué manera fuiste recibí@?</i></p> <p>8. <i>¿Cuál es la razón que te orilla a permanecer en HL?</i></p> <p>9. <i>¿De qué manera te fue asignada la casa en la que actualmente estás? (Con el fin de identificar los rituales de iniciación)</i></p> <p>10. <i>¿Para ti cómo es el mundo muggle?</i></p> <p>11. <i>¿Cómo es el mundo mágico? ¿Qué te gusta de él y qué te desagrada?</i></p> <p>12. <i>Si tuvieras que construir el mundo de Harry Potter fuera de Parque hundido y de las</i></p>	<p>⊕ <i>¿A qué te dedicas actualmente en el mundo muggle?</i></p> <p>⊕ <i>¿Cuántos años tienes?</i></p> <p>⊕ <i>¿Cómo es Abraxam en un día fuera de Parque Hundido?</i></p> <p>⊕ <i>¿Para ti qué es ser un fan?</i></p> <p>⊕ <i>¿Qué ha hecho Harry Potter para que Abraxam siga creyendo en la magia?</i></p> <p>⊕ <i>¿Cómo consideras tu vida muggle y tu vida mágica?</i></p> <p>⊕ <i>Tú como líder del grupo y que has vivido el boom y el declive de Harry Potter, ¿qué cambios has notado en el club?</i></p> <p>⊕ <i>Actualmente, ¿cuántas personas están activas en el club?</i></p> <p>⊕ <i>¿Cuáles son tus responsabilidades como director?</i></p> <p>⊕ <i>¿Qué debe y qué no debe hacer un miembro de HL?</i></p> <p>⊕ <i>¿Alguna vez has expulsado a algún miembro? ¿por qué?</i></p>

- reuniones, ¿Qué le agregaría al mundo muggle y qué le dejarías?
13. En las primeras reuniones a las que asististe, ¿Qué tipo de dinámicas se realizaban?
14. ¿De qué manera participas en el club?
15. ¿De qué manera participas actualmente?
16. Si tuvieras la oportunidad de escribirle una carta de agradecimiento a Harry Potter y a J. K. Rowling ¿Qué les escribirías? Tienes 20 minutos para hacerlo. CON EL FIN DE QUE PLASMEN TODA ESA CARGA SUBJETIVA Y SIMBOLICA QUE LES HA CONSTRUIDO Y LES RESULTA DÍFICIL PLATICARLO.
17. ¿Para ti cómo debería ser un mago y una bruja (física y psicológicamente)?
18. ¿Crees en la fantasía? ¿Cómo crees que es y debería ser la fantasía?
19. Para ti ¿Qué es la magia? ¿Cómo la representas en tu vida diaria?
20. ¿Has recibido algún tipo de agresión, burla, etc., por creer en la magia?
21. ¿Qué opina tú familia y amigos con respecto a que asistas a las reuniones de Parque hundido?
22. ¿La gente que te rodea sabe que formas parte de HL?
23. Si tuvieras que abandonar el club en este momento porque, supongamos, en el club quedarán lo mejores, ¿Qué harías para ganarte tu lugar?
- ¿Quién/es ponen las reglas en HL?
- ¿Por qué hacer las reuniones en esa área en específico de parque hundido?
- Como líder ¿te has enfrentado a algún tipo de negociación por el espacio (Parque hundido) con la delegación?
- ¿Consideras a HL como parte del panorama urbano de esta delegación?
- ¿Han tenido algún tipo de enfrentamiento con autoridades, vecinos u otros clubs de fans? Si es así ¿Cuáles y por qué?
- ¿Cómo fue el proceso de reconocimiento de Warner para HL?
- Actualmente ¿Recibes apoyo de la WB?
- ¿Los nombres Harry Potter y J.K Rowling? ¿Qué te hacen sentir? ¿Por qué?
- ¿Qué entiendes por tribu urbana?
- ¿Te consideras parte de una tribu urbana?
- ¿Para ti qué significa HL?
- ¿Crees en la fantasía? ¿Cómo crees que es y debería ser la fantasía?
- Para ti ¿Qué es la magia? ¿Cómo la representas en tu vida diaria?
- ¿Has recibido algún tipo de agresión, burla, etc., por creer en la magia?
- ¿Qué opina tu familia y amigos con respecto a que asistas a las reuniones de Parque hundido?
- Si tuvieras la oportunidad de escribirle una carta de agradecimiento a Harry Potter y a J. K. Rowling ¿Qué les escribirías?

INFORMANTES CLAVE		
LUGAR Y FECHA	NOMBRE	¿QUIÉN ES?
		MUNDO MÁGICO
Vía correo electrónico. (Debido a que se encontraba en un curso por parte de la empresa en donde trabaja diariamente, fue imposible platicar personalmente) 05/11/13	Abraxam	<ul style="list-style-type: none"> ✦ A la edad de 17 años replica el concepto del colegio Hogwarts de magia y hechicería, pero en el Distrito Federal. ✦ Director del colegio fundador del club ✦ Presidente. ✦ Miembro del Wizengamo.²⁹ ✦ Alumno de Hufflepuff. ✦ FUNCIONES EN EL SITIO WEB HL. ✦ Web master de la red de HL México. ✦ Director de HLM Radio. ✦ Panelista. ✦ Director de la revista The Magician. ✦ Reportero de El Profeta y The Magician. ✦ Co-Director de HLM TV.
Instituto de Investigaciones Biomédicas nueva sede 08 /10/13	The Blue Witch:	Jefa de la casa Gryffindor, los miembros de la casa acuden a ella para pedirle algún consejo, ayuda y más.
Parque Hundido 05 /10/13	Canuto:	Prefecto de la casa Gryffindor.
Parque Hundido 05 /10/13	Fanny Moony Adzed Tartarus.	-Alumna e integrante más pequeña, ingresó al club a los 11 años de edad. -En el mundo mágico sobresale por su compromiso, trabajo en equipo, inteligencia y por ser un miembro activo del equipo de Quidditch.
McDonald's Parque	Luna	Alumna de Gryffindor.

²⁹La máxima autoridad mágica

Hundido. 05 /10/13		
McDonald's Parque Hundido 05 /10/13	Salamandra	Alumna y golpeadora en el juego de Quidditch.
McDonald's Parque Hundido 05 /10/13	Arabis	Jefe de la legión de Aurores, alumno de la casa Slytherin y realizador del periódico "Patronus".

Las entrevistas semiestructuradas se realizaron por separado, 5 de ellas en la Reunión de Aurores que se realizó el 5 de octubre de 2013, en Parque Hundido a las 3:00 de la tarde, 3 de ellas se hicieron en el McDonald's ubicado en San Borja sobre Insurgentes Sur número 1122, frente a la parada del metrobús "Parque hundido" porque es costumbre cerrar las actividades o entrenamientos en dicho espacio.

Es importante hacer mención que durante los siguientes apartados que conforman la investigación se hará referencia a los nombres de usuario o Nickname que acostumbran usar diariamente los entrevistados. Se les preguntó si deseaban que aparecieran sus nombre reales o ficticios y coincidieron en que no se colocaran sus nombres porque son comunes al resto de la gente; expresaron, que es más valioso para ellos que la gente se entere de su existencia como miembros de una comunidad mágica y porque son nombres con los que se sienten más identificados, algunos contruidos a partir de la fusión de gustos y personalidad.

El día 8 de octubre alrededor de las 12:30 del día se realizó la entrevista a la jefa de la casa Gryffindor, esto en el Centro de Investigaciones Biomédicas, la doctora se encontraba realizando investigación y preparativos para salir del Distrito Federal.

Una última entrevista se realizó vía correo electrónico, al director y fundador del club, se usó este medio porque no fue posible contactarlo personalmente en

las reuniones del club, ni fuera de estas, ya que se encontraba en cursos de capacitación por parte de la empresa en donde actualmente trabaja fuera de HLM.

Al finalizar las entrevistas, se pidió a cada uno de los participantes que escribiera una carta de agradecimiento a J. K. Rowling y a Harry Potter de manera privada, con el fin de adentrarnos a emociones vividas a partir de su experiencia con la saga y con su realidad, permitiéndonos abrir una entrada a subjetividades y a algunos aspectos que durante la entrevista omitieron ya sea por miedo, temor, vergüenza o simplemente porque en el momento no lo recordaron, elementos de *HP* que los ha transformado como individuos y como colectivo.

Una de las características del etnógrafo son las herramientas de obtención de información, como ya se mencionó, se recurrió a la observación participante y a la entrevista semiestructurada, una tercera forma fue haciendo una recolección de documentos proporcionados por los fans como el periódico mágico llamado *Patronus*, en el que se describen sucesos importantes entre *Mortifagos* y *Aurores*³⁰ así como un acompañamiento en audio, video y fotografías.

³⁰ Magos buenos y malos, una definición más amplia se proporciona en el glosario de términos pottéricos.

CAPÍTULO 4

BRUJAS Y MAGOS EN RESISTENCIA.

-Comunidades emocionales-



Este apartado está encaminado a hacer un análisis de la manera en la que la comunidad de jóvenes fans de Harry Latino México (HLM) en el Distrito Federal significan y resignifican a Harry Potter, así mismo cómo los significados construyen una comunidad fan.

NiNiS, enajenados, ñoños, inmaduros, frikis, son algunas etiquetas que la sociedad emplea peyorativamente para referirse a los grupos de jóvenes que han encontrado en Harry Potter una manera de llenar el vacío de esta sociedad desencantada, quienes han recurrido a un producto mediático para sentir esa seguridad y calidez de la que habla Bauman que sólo da la comunidad, al igual que otros, pueden recurrir al sentido objetivado³¹ del que hablan Berger y Luckman y es proporcionado por las instituciones, la escuela, la familia, la iglesia, etc., que acercan a sus miembros a la música, la danza, el teatro, el deporte, etc., con el fin de ayudarlos a “salir” del “ocio” y la “vagancia”, tal parece que no son suficientes para atender las necesidades que demandan los jóvenes.

Los fans de Harry Potter en Parque Hundido han encontrado en la saga literaria y cinematográfica una manera para hacer frente a las vicisitudes de la época actual, son jóvenes que en su discurso apelan a la necesidad de creer en algo.

³¹ Es el producido por las instituciones sociales, para que sus miembros organizarlos y ayudarlos a encontrar una manera para convivir.

A ti, te quiero decir que creaste un mundo para todos los que necesitábamos un poco de magia en nuestras vidas y ayudaste a muchas personas a creer que el mundo aún puede dar cosas buenas (Luna, Carta a J. K Rowling y Harry Potter, 5/10/13).

¿Cómo se construye comunidad a partir de compartir un mismo interés? para responder a ello, en los siguientes apartados nos apoyaremos en las categorías planteadas en el apartado teórico: identidad, prácticas, formas de participación y socialización, apoyadas de los modelos *de* y *para* propuestos por Clifford Geertz y retomados por Giménez, sumando la concepción simbólica de la cultura, pues son elementos que ayudarán a la construcción de una *comunidad fan*.

4.1 LA IDENTIDAD ¿QUÉ ES MÍO, NUESTRO Y AJENO?

En este apartado se destaca a la comunidad Harry Latino México desde la identidad individual, los elementos que permitieron la identificación con la saga *HP* desde la butaca de un cine o el sofá de un hogar, qué aspectos hacen de HLM común a otras comunidades de fans y, al mismo tiempo, diferente al resto de las agrupaciones jóvenes, es decir, en esta doble acepción analizar su identidad colectiva.

4.1.1 EMOCIONES PREVIAS A LA INTERACCIÓN EN GRUPO-LA CONSTRUCCIÓN DEL YO

Actualmente, las opciones que ofrecen los medios de comunicación son infinitas y el entretenimiento es uno de ellos, pero ¿hasta qué punto se hace a un lado, para apropiarse de elementos simbólicos, significarlos y llevarlos a la realidad para construir comunidad? Es entonces que podríamos hablar de nuevos consumidores, como bien afirma Jenkins, que enaltecen un producto mediático pero también pueden derribarlo si su emocionalidad es trastocada. A los fans los unen emociones y al mismo tiempo elementos simbólicos que son resignificados de acuerdo con los contextos, necesidades y sentimientos compartidos.

Antes de aproximarnos a ¿quiénes somos? y ¿de qué manera se es diferente a los demás? desde la identidad del grupo, es importante responder a ¿quién soy yo? O mejor dicho, ¿quiénes son en lo individual los fans de HL? Y qué los orilla a formar parte de la comunidad pottérica, para Gilberto Giménez, “tiene que ver con la idea que tenemos acerca de quiénes somos y quiénes son los otros, es decir, con la representación que tenemos de nosotros mismos en relación con los demás” (Giménez, 2007: 60) La identidad es la idea sobre la vida, mí mismo, amigos, familia es ¿quién soy?

La identidad no está separada de la cultura, como sujetos sociales nos construimos a partir de la interacción con los demás, al hacerlo se recurre a las redes sociales inmediatas, la familia, la educación, socialización, la clase social, etnia, medios, subcultura, etc., que conforman el “Yo” individual, para el caso de HLM, sus miembros se identificaron, primero, fuera del grupo con el producto mediático porque hubo un espejeo en el que se vieron reflejados en algún personaje o situación.

Para algunos, *HP* llegó a sus vidas a la edad de 11 años, para otros a los 17 años, por simple atracción física a los actores del filme, por tratarse de un libro que narraba la vida de un niño de la misma edad y en la misma situación, de orfandad, desesperanza exclusión y discriminación.

En la construcción de identidad influyen atributos particularizantes, uno de ellos es el estilo de vida, Giménez dice que se relaciona con nuestras preferencias personales que tenemos al consumir “la enorme variedad y multiplicidad de productos promovidos por la publicidad y el marketing permiten a los individuos elegir dentro de una amplia oferta de estilos de vida” (Giménez, 2007: 64), una forma de poseer algo deseado es comprándolo y dándole cierta carga afectiva, es decir el apego afectivo a ciertos objetos materiales.

-Me empecé a ser fan como a los 11 años, cuando iba en 6to de primaria, empecé a comprar los álbumes, tenía todo mi cuarto lleno de fotos e imágenes de Harry Potter, de hecho me gustaba Harry Potter por Daniel, no me empezó a gustar por la historia, ni siquiera había leído los libros, se me hacía muy guapo, comencé a leer los libros y fue mi

obsesión total por Harry Potter [...] a partir de los libros ya fue cuando me enamoré totalmente porque ni siquiera me gustaba leer y ahora estudio letras, no era que lo despreciara pero no me llamaba la atención y a partir de los libros de Harry ya fue cuando me gustó leer [...] (Luna, entrevista personal, 5/10/13).

Los accesorios permiten al fan tener al ídolo más cerca, manifestar admiración e idolatrarlo, desde sus propios espacios, en este caso desde una habitación.

“El mercado es una dimensión constitutiva de lo social tanto a nivel macro como a nivel micro o subjetivo” (Reguillo, 2010:418) ofrecen opciones, las que son tomadas o rechazadas por la audiencia si no hay identificación con su contenido, la gran mayoría de ellas llegan por medio del bombardeo publicitario y en un segundo momento por el consumo, un consumo que satisface y al mismo tiempo, sin palparlo, forma parte de las piezas del rompecabezas de la identidad y la cultura, pues como podemos observar *HP* traspasa la admiración, el gusto y amor al ídolo para construir lectores y para el caso de Luna, futuros escritores.

HP, llegó a las vidas de sus miembros de maneras muy particulares, lo que permite visualizar puntos en común. Para Arabís, (un miembro valioso para la comunidad HL por su compromiso con el club) por ejemplo, lo que le llama la atención es la magia, la mitología y la fantasía, el hecho de saber que la historia involucraba a un niño de su edad con el que podía perfectamente identificarse, todos estos gustos le permiten construirse en lo individual, mientras que para Blue (una de las personas más comprometidas con el bienestar de la comunidad y sus miembros) *HP* llegó a su vida cuando experimentaba una etapa de depresión, convirtiéndose en una ruta de escape y hoy en su filosofía de vida.

-En el 2002, yo tenía como 18 años, ya estaba grande, iba a la universidad, tuve un periodo muy difícil como de depresión, no sé y mis hermanos me llevaron a ver *Harry Potter y la cámara de los secretos*, [...] Mi interés surgió por el hecho de saber que había un mundo paralelo, que yo podía crear un mundo paralelo a lo que era mi vida muggle en ese momento, me hacía sentir liberada, me hacía sentir bien y feliz, yo sabía que había gente que igual le gustaba la saga, que compartían cosas conmigo, en ese momento no conocía a muchos fans, [...] *Harry Potter* llegó en el momento en el que tenía que salvar mi

vida, y por eso y hasta la fecha, pues no lo dejaría, a pesar de que muchas personas no lo entienden, es que para tu nivel académico y a tu edad, ya déjalo, pero pues no, porque es un punto clave para mi vida (Blue, entrevista personal, 08/10/13).

En los testimonios de los fans vemos un anhelo a ser felices, lo que lleva a preguntarse ¿qué de la realidad falta para poder conseguirlo? Para los fans falta creer un poco en la magia, la fantasía y la imaginación, pues al estar inmersos en la vida cotidiana se nos olvida que hay un otro, son conscientes de que el mundo mágico no existe, pero que se vuelve importante para mantener una ilusión.

No creo en la magia como tal. Eso de que las cosas puedan ocurrir con sólo agitar una varita no es una creencia que tenga, creo más bien en el universo que J.K.Rowling inventó porque llevó lo imaginable, lo tradicional, la ilusión a un mundo paralelo, complejo, delicado y detallado (Abraxam, vía correo electrónico, 05/11/13).

A diferencia de las generaciones de otros tiempos estás *audiencias activas* están rodeadas de muchos más estímulos, lo que les permite encontrar un número mayor de opciones “utilizan los intersticios de lo que ven establecido y con materiales variados y de diversa procedencia, abren nuevas vías a fin de hacer con ellos lo que nadie había hecho hasta el momento” (Bernete: 2007:46) en ese descubrimiento la identificación individual es fundamental, para explicarse así mismo ¿Quién soy yo? Dentro de la sociedad joven y de adultos, ¿Qué me gusta? ¿Qué no me gusta? ¿Con qué cosas me identifico y con cuáles no?

La identificación con el libro o los filmes de Harry responde a necesidades emocionales como el miedo, el rechazo, la soledad y la prohibición, ya sea en casa, en la escuela, en el trabajo, etc., lo que permite entender el anhelo a la felicidad, los siguientes comentarios nos hablan de ello.

-Muchas personas siempre me han dicho obsesionada con Harry Potter, por qué me gusta tanto, traumada [...] No es un trauma ni nada por el estilo, para mí es una historia llena de magia, fue el primer libro que leí por completo, y con el que comencé mi amor a la literatura, tantas cosas qué no me enseñó la saga, la magia que viví al leer, encontré amigos con los que pude compartir secretos, sin salir de casa... Gracias a Harry Potter soy hoy [...] (Tonks Bezarius, 27/10/12, comentario en el grupo Gryffindor en facebook).

-Disfruto mucho la escuela, aunque mis compañer@s muggles me insulten diciendo loca, sábelo todo, o rara XD me gusta aprender y estudiar (15 de agosto de 2012 vía Facebook).

Este testimonio, remite a pensar en el personaje que interpreta la actriz Emma Watson, Hermione Granger, a quien se le llegó a excluir por *ser la insoportable sabelotodo*, en palabras del profesor Snape, un personaje ficticio de la saga interpretado por el actor británico Alan Rickman, y quien a pesar de ello nunca dejó de cultivarse y estar a un paso delante de sus compañeros en conocimientos y calificaciones.

Los fans hablan de casos muy particulares y específicos dentro del club en donde hay jóvenes que son reprimidos por sus padres para que no frecuenten el parque, por tratarse de chicos aparentemente sin *oficio ni beneficio*, desean que sus hijos “maduren”, trabajen, se casen y construyan una familia con el fin de conseguir el sueño utópico de ser felices y exitosos; sin embargo, la realidad de cada uno de estos jóvenes continúa rebasando estas maneras de concebir la vida para construirse subjetivamente en lo individual y en el grupo. Los padres experimentan dificultades “para comprender el comportamiento supuestamente raro de sus hijos; tanto si llevan melenas largas como si se dejan el pelo rapado, tanto si visten cortas minifaldas como si se dejan largas trenzas rastas” (Juliao, 2012: 148).

Ante esta situación los implicados recurren a ocultarse en botargas, elaboradas por ellos mismos, que los invisibilizan ante los ojos de sus padres pero al mismo tiempo los visibilizan como miembros de la comunidad, acciones y formas para resistir ante la visión de la sociedad de adultos, que parte de la idea de madurez y productividad, por el temor a ser sancionados ocultan sus cuerpos para no evidenciarse.

En las sociedades actuales existen visiones adultocéntricas Duarte (2012) expresa que son “relaciones de dominio entre estas clases de edad —y lo que a cada una se le asigna como expectativa social—, que se han venido gestando a través de la historia, con raíces, mutaciones y actualizaciones económicas,

culturales y políticas, y que se han instalado en los imaginarios sociales, incidiendo en su reproducción material y simbólica” (Duarte, 2012: 103), para el caso particular de la investigación, dicen los fans que sus padres tuvieron que acostumbrarse a la forma en la que representan su gusto por la magia, de alguna forma interiorizaron ciertas expectativas sociales, de lo que se debe y no se debe de hacer, en el mismo orden de ideas hay padres que ven en *HP* un vínculo para acercar a sus hijos a la lectura.

Hay familias que aproximaron el universo simbólico de Harry Potter a sus hijos y hoy éstos han podido construir su personalidad y sumar amistades. Fanny, de 13 años, con habilidades de lectura, reflexión y redacción sorprendentes, que la colocan a la par de los demás miembros con estudios universitarios, expresa que fue su padre quien le compró el libro 7, después de leerlo su gusto a la lectura ha aumentado, ella se identifica con la personalidad de los personajes varones, no en el físico del artista “guapo”, ni mucho menos en el héroe de la saga, pues a decir verdad le *cae mal HP*.

-No me identifico con las chicas, no sé por qué, también mi mamá como que lo ve raro pero es que es así, nunca me ha gustado las personalidades de las chicas, están muy raras, siendo yo misma mujer, pero si llegas aquí todos como que congenian en algo, aun sin ser mujer u hombre te identificas, yo me identifico con Remus Lupin también con Fred o con George [...] esos personajes son como los que más me identifican, de ahí mi nombre Fanny Moony Adzed Tartarus Bukowsky-Fred, también por eso entré a esa familia porque me identifico con esas personas, soy Adzed Tartarus, entonces me identifico a la perfección con esas familias. Y exactamente mi nombre me ha ayudado, se podría decir, a descubrir mi personalidad con mi familia, la de aquí (Fanny, entrevista personal, 5/10/13).

El testimonio anterior, permite observar la manera en la que es significado *HP* para la construcción de la identidad individual, los entrevistados se vieron reflejados en la personalidad de los personajes de la saga, más tarde construyeron un nombre personalizado producto de la mezcla de gustos, pues bien la identidad individual se forma a partir de todas identidades sociales que rodea a una persona, como dijimos en un principio, la red de relaciones se

complementa a partir de familia, escuela, amigos, trabajo, etc., y de más factores con los que el sujeto se siente atraído.

Una vez platicando de la importancia de las varitas con una alumna de la casa de Ravenclaw, expresaba que todos en su familia son fans de Harry Potter y se identifican con Ravenclaw, todos con excepción de su hermana, quien está en Gryffindor, poseen accesorios mágicos como juegos, películas, varitas y más, que disfrutan en familia. Por su parte Salamandra, alumna de Gryffindor y jugadora de Quidditch dice que quienes la orillaron a leer los libros fueron su abuela y su mamá:

-Mi abuelita había leído el libro y le había dicho a mi mamá que lo leyera, y mi mamá lo leyó, entonces dijeron- hay que ir a verla, de hecho fui a verla con las dos [...] Llegué a HL porque mi mamá investigó y me dijo que había un club de Harry Potter, [...] al principio me parecían bien raros, [...] Te hacen sentir como en casa, yo llegué y me sentí como muy cobijada, todos te hablaban luego, luego y te aceptaban así (Salamandra, entrevista personal, 5/10/13) [El subrayado es mío].

Lo anterior nos permite afirmar que *HP*, en el caso de los miembros de HLM genera un gusto en lo individual-grupo-familia, ha consolidado vínculos familiares en la mayoría de sus seguidores, pocos son los que han tenido que alinearse a las condiciones de sus padres y buscar maneras particulares de expresión.

La construcción de la identidad individual del sujeto desde un aspecto más cualitativo **se forma**, **se mantiene** y **se manifiesta** en la interacción.

La manera en la que se **mantiene** la identidad en lo individual es portando accesorios de *HP* (dijes con las reliquias de la muerte, una varita, una túnica, bufanda alusiva a alguna de las cuatro casas) que a se convierten en códigos que son decodificados por quienes han visto por lo menos la película, se vuelven un signo-ícono en el que depositan una carga de valor, eso objetos los auto identifica, los une a otros y los hace verse y sentirse diferentes de los demás grupos de jóvenes que comparten un espacio en Parque Hundido.

En este sentido, cada fan hace uso de un nombre de usuario o Nickname que los identifica dentro y fuera del grupo (en el espacio físico y virtual) lo que les da un estatus, cualidades, habilidades y saberes con respecto a los demás, y más aún si son complementados con apellidos como Adzed, los Tartarus, los Back, etc., que hacen alusión, algunos, a personajes representativos del mundo mágico y fantásticos, el portar un Nick a la escuela o al trabajo les da identidad pero también seguridad, es en todo momento reafirmarse una y otra vez las cualidades del personaje que representan para poder **ser** en los diferentes contextos sociales.

La definición del nombre implica una fusión de gustos, anhelos personales ya sea a los personajes de *animés*³², películas, libros, cantantes, series de TV, lo que nos habla de individuos que se construyen a partir de la multiplicidad de alternativas que ofrece la época actual y su relación producto mediático-nuevas tecnologías.

-Desde la prepa, me puse "The blue witch", mi color favorito es el azul, aunque siempre me vista de negro, yo decía- Yo quiero un nombre que no sea pottérico- Blue porque me gusta el azul, witch va ser una bruja, literal era la bruja azul. Mariana, porque ese es mi nombre Muggle, la bruja azul, pero ya después me busqué un nombre así, Blue Adzed, busqué nombres de vampiros que fueran de diferentes partes del mundo y que la descripción concordara un poco con mi forma de ser, "Adze" sin "de" era un vampiro de tal lugar y Yukenzin de otro lugar, entonces ya cuando mezclé las descripciones dije -ay pues me gustan, pero no me gusta como suena Adze, dije -le voy a poner la "d", de él creé mi familia que fue Adzed Yukensin (Blue, entrevista personal, 08/10/13).

Para Giménez, el nombre da identidad, distingue, algo que cada miembro tiene muy claro, pues se esfuerzan por construir de acuerdo con toda la carga emocional que les ha traído el cine y la literatura, es así como a través del nombre se plantean una reivindicación a imaginar y a crear, en la vida real o muggle se existe a partir de un documento escrito que lo avala, llamado acta de nacimiento.

³² "Anime (アニメ) es el término occidental con que se conoce a la producción de dibujos animados o caricaturas para televisión hechos en Japón. La palabra también engloba a las producciones hechas directamente para DVD llamadas OVA u OAV (original animation video) y películas animadas para cine". (Cobos, s.d: 6) Texto [En línea] http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf. En la *Revista Razón y Palabra*, No. 72.

En la comunidad por un Nick de palabra, que se puede cambiar en cualquier momento, un nombre particular con características mágicas que reivindica la fantasía, la imaginación y sobre todo lo que significa ser joven (fuerza, diversión, amistad, creatividad e ilusión).

4.1.2 EXPERIENCIAS DE UNA REALIDAD DESENCANTADA

Con base en las experiencias vividas y decodificación del producto *HP* es posible afirmar que los fans marcan la división de pensamientos y quehaceres entre **mundo muggle** y **mundo mágico**, lo que puede interpretarse como el mundo adulto y/o real, vacío, desencantado, con prejuicios, alineado y sin sentido, frente a su contra parte en donde las reglas surgen de acuerdo a las necesidades, donde no se castiga colgando la etiqueta de la “inmadurez”, en donde se dignifica la imaginación a través de la convivencia diaria. Ese es el mundo que propone la comunidad pottérica y se busca alcanzar pese a las problemáticas que llegan a experimentar. Sobre estas dos polaridades se caracteriza lo que nombraremos el mundo de los jóvenes, o como diría Jenkins, ese reino de los fans “que supone escapar de lo <mundano> para entrar en lo maravilloso“(Jenkins: 2009: 55). La vida real es vista por los fans como: Un lugar sin magia ni diversión, con muchas limitantes, monótono, en el que deben de ponerse una máscara para representar un papel que no hará más que alinearlos.

Se recuperan algunos testimonios que dan cuenta de la manera en la que:

1. Describen su realidad, es decir el mundo muggle, desde su estructura individual que a su vez se homologa en colectivo.
2. Demandan imaginar y creer, pues en algunos testimonios se visualiza el desencanto de su realidad a partir de que la gente ha dejado de hacerlo.

Para Luna, alumna de Gryffindor el mundo real es aburrido en comparación con el mundo que describe J.K Rowling a pesar de que, explica, es el lugar en donde vive, para ella la vida cotidiana está desencantada porque:

- [...] el mundo muggle está lleno de prejuicios y no sé, te imponen una manera de ser, y esa es la forma en la que la mayoría de las personas son, pero siento que todos son iguales, no son en cierta forma particulares, y no tienen originalidad ni nada, puedes identificarlos porque a pesar de que dicen que cada quien se viste diferente y cada quien actúa diferente forma, todos pues se visten igual, actúan de la misma forma, a veces ven los mismos programas de televisión, piensan de la misma forma, los veo como un conjunto homogéneo de personas que no son originales (Luna, entrevista personal, 5/10/13).

Por su parte, Arabis caracteriza el mundo muggle o cotidiano como un espacio vacío al que se debe intervenir de alguna u otra forma, su propuesta es hacerlo a través de la magia, lo que lleva a poner sobre la mesa la necesidad de reencantar el mundo, el real, pues aunque pareciera que hablamos de polos opuestos al final de cuentas no lo son, porque los jóvenes “no dejan de tener los pies en la tierra (entornos físicos de personas, lugares, bienes materiales), por mucho que se asomen a otros espacios más nuevos, desconocidos o efímeros” (Bernete,2007:47), *HP* es sólo un complemento para encontrar sentido y construir su identidad en la vida cotidiana.

- Para mí el mundo muggle, es el mundo lo que la mayoría de la gente diría, el mundo real, yo lo digo más bien, el mundo ordinario, el mundo tradicional, convencional, para mí es este mundo en donde tenemos que ponernos una máscara para fingir que somos personas inteligentes, educadas y condicionales, cuando realmente muchos de nosotros somos creativos y de mentes libres, entonces en el mundo muggle todos tenemos que fingir, actuar como ellos, trabajar como ellos, pero que te mete cosas buenas, pues el mundo muggle es el del que saliste, es el mundo en el que finalmente todo lo que aprendes en Hogwarts es al que vas a aplicarlo, es el mundo que quieres realmente cambiar, yo en mi caso, no quiero encerrarme en el mundo mágico pero quiero cambiar el mundo muggle a través de lo que aprendo en el mundo mágico (Arabís, entrevista personal, 5/10/13).

Al final, explica Blue, la vida real tiene situaciones que se deben de enfrentar- “[...]el mundo muggle es la vida real y hay que vivirla sea como sea, hay veces en que si quisiera mezclar las cosas y decir- cómo no tengo una varita que sí funcione para atacar a todos aquellos que me hacen daño” (Blue, entrevista personal, 8/10/13).

El hogar o, mejor dicho, la realidad, los ha marcado a cada uno de maneras no muy gratas, los testimonios coinciden en que han padecido cierto rechazo que se transforma en desencanto, la palabra inmadurez ligada con la exhibición y el sentimiento de vergüenza, no hacen más que reafirmar una y otra vez qué es bueno y qué es malo, qué es aceptable y qué indigno en la sociedad de adultos, “[...] puede que estemos asistiendo a un mayor distanciamiento de un gran número de jóvenes respecto a sus mayores” (Benerte, 2007: 51) tal es el caso de Blue, quien tuvo que enfrentarse al rechazo del mundo profesional por el simple hecho de leer un libro de fantasía dentro de un círculo científico, un poder que presiona y al mismo tiempo lleva a resistir.

[...] Yo creo que el episodio más feo fue una vez que estaba leyendo el libro siete en español y llegué a una clase, entonces el doctor dijo: -¿Ya vieron el nivel de ignorancia de su compañera?, y la verdad yo no me había percatado de que hablaba de mí, yo llegué y me senté y volteé y me dijo -Sí hablo a ti, y yo: -¿Por qué?, pues si porque estás leyendo a Harry Potter a este nivel, en ese momento yo estaba en la maestría y yo: -discúlpeme pero el que yo lea a Harry Potter no tiene nada de malo, -Sí porque en este momento tú ya estaría leyendo artículos y cosas de más interés -y entonces yo le contesté: -Bueno el que yo esté leyendo a Harry Potter no quiere decir que yo no haga mi tarea o que no lea cosas de ciencia, simplemente leo a HP en los espacios en los que tengo tiempo muerto, así que no me puede ni reprochar, ni decir, ni atacar, ni nada; llegué al laboratorio estaba en otro instituto y le dije a mi jefa: -Oiga Doctora es que el Doctor Benítez me dijo, esto y lo otro; y yo esperando apoyo, la Dra., me dice: -Pues si quieres seguir de ignorante leyendo a Harry Potter mejor lárgate a tú casa, entonces yo me le quedé viendo con mucho coraje y le dije lo mismo que le había dicho al doctor: -Dra., si yo no cumpliera con mi tarea, no leyerá mis artículos, si yo no estuviera al nivel científico que ustedes requieren estoy de acuerdo que deberían de atacarme, ¿Qué es lo que no leo de ciencia para que me ataquen? Leo HP en mis ratos libres, entonces se me quedó viendo y me dijo, -no pues tienes razón. Y pues de ahí en fuera que vas con la túnica en la calle y de repente se burlan de ti, se ríen de ti, pero esas son cosas que la verdad ya ni me importan (Blue, entrevista personal, 8/10/13).

De la misma manera se recuperan fragmentos de discursos que a través de líneas emotivas dan cuenta de situaciones previas e individuales que los llevó a identificarse con el producto mediático, visibilizando situaciones sociales, pues el hecho de escribir en el silencio del papel y la pluma que *HP* los ayuda a salir

delante y enfrentar problemas “muggles de cada día”, nos lleva a posicionarnos en un terreno que podría pensarse corresponde sólo a la psicología pero también forma parte de las ciencias sociales y la comunicación, en el sentido de que el producto llega a ser significado de tal manera que permite a los fans identificarse y establecer un apego afectivo con la historia de *HP*.

*-Gracias al saber que existe un mundo mágico, **pude salir delante de muchos problemas**, seguir adelante **enfrentando el mundo muggle de cada día**. [...] Harry, [...] gracias por todo lo que hemos compartido y por **sostenerme siempre**. ¡Te quiero mucho hermanito! (The Blue witch, entrevista personal, 5/10/13) [El subrayado es mío].*

*-[...] Por **darme esperanzas**, por dejar y ayudarme a alejarme de ese mundo monótono, por darme una filosofía, por demostrarme que cuando exista obscuridad, tú decides qué parte potenciar. No todo está perdido (Fanny, entrevista personal, 5/10/13)[El subrayado es mío].*

*-Gracias por hacerme creer en la magia, gracias por motivarme a seguir mis sueños y fantasías, **por darme herramientas para enfrentar mis miedos y sanar las heridas de mi pasado**. Gracias por ayudarme a encontrar la magia en mí (Arabis, entrevista personal, 5/10/13) [El subrayado es mío].*

*- [...] por ti, tú Harry, contarme y relatarme tú vida, **por rescatar la vida de una persona, que bien dice Canuto “Una persona buena que le han pasado cosas malas”** por todo, realmente todo. Por demostrarme que aun cuando no se puedan ver las cosas, las mejores cosas pasan del corazón, sólo se pueden ver con el alma. Gracias por mi vida, por lo que soy. Con cariño, con mis mejores deseos y demostrando con tinta mi alma, ¡Gracias! (Fanny, entrevista personal, 5/10/13) [El subrayado es mío].*

Las partes que se destacan permiten ver a través de la gratitud hacia *HP* y a J. K. Rowling, que hay una realidad social que los golpea pero que los ha llevado a una identificación personal “[...] aun cuando te molesten, ese tipo de personas te orillaron a ser lo que ahorita eres con sus críticas” (Fanny, Parque Hundido, entrevista personal, 5/10/13).

4.1.3- LA SOCIEDAD DE ADULTOS FRENTE AL MUNDO MÁGICO.

El hecho de romper con los patrones establecidos por la sociedad con el estilo, el cual implica mucho más que portar objetos la vestimenta, el color de cabello y apropiarse de un espacio como lo es la calle, los criminaliza como “delincuentes” o “vagos” que nada más pierden el tiempo, que no estudian ni trabajan, o que son una secta, como se imaginó en algún momento a los fans de HL, por practicar aparentemente la hechicería, cuando simplemente se reunían para jugar y vivir la magia de un castillo.

Recuerdo el campamento en donde prendimos la fogata e imagínate, era un lugar amplio, todos con sus capuchas, ¿Te imaginas el ambiente?, eran las tres de la mañana y una fogata, y todos alrededor, yo creo que si alguien nos hubiera visto sí hubiera dicho que estábamos haciendo brujería (Luna, entrevista personal, 5/10/13.

La calle es la antagonista de la historia con relación a instituciones como la escuela o la familia, “los jóvenes en la calle parecerían no tener vínculos con ningún tipo de institucionalidad y ser ajenos a cualquier normatividad, además de ser necesariamente contestatarios con respecto al discurso legitimado u oficial” (Reguillo, 2000: 32).

Contrario a lo que se cree, HL es un grupo que reúne a jóvenes con estudios de secundaria, preparatoria, licenciatura, maestría y doctorado, algunos tienen empleos en grandes empresas, pero los sábados en Hundido son para liberarse, para hablar con los amigos, compartir un gusto, crear formas para salir de la monotonía del mundo *muggle* y el aburrimiento, que muchas veces implica resistir a la incertidumbre de la vida real que ve la magia y la fantasía como un juego de niños, **la resistencia a los muggle inicia rompiendo reglas en casa.** Dejando las fiestas familiares de los “sábados” y haciendo caso omiso a comentarios, tal es el caso de Arabis quien dice que a pesar de que su familia le señala que no dedique tanto tiempo al club y lo tome como algo secundario él piensa lo contrario, porque su trabajo en el sitio web le ha permitido ser un candidato favorable en los puestos en donde se postula para obtener un empleo, aunque su familia le diga que está loco.

-[...] Mi familia de hecho lo que piensa es que soy un poco infantil, que debería de concentrarme en cosas más adultas, pero curiosamente y a diferencia de lo que se podría interpretar, es que por eso del trabajo y de la escuela, creen que debería de tomar el club como algo secundario y no como algo principal, de no darle toda la importancia que yo le doy, [...] a mí me parece importante porque aquí aprendo muchas cosas, y sobre todo aprendo más que lo que aprendo en un fin de semana, realmente, me ayuda mucho en proyectos personales, por eso es que lo considero parte importante de mi vida (Arabis, entrevista personal, 5/10/13).

Por su parte Blue expone que su familia ya se acostumbró, en un principio fue difícil convencerlos de sus constantes ausencias.

-[...] Ya hasta me dicen: -¡Ay! ¿Vas a ir el sábado? y -yo- sí, ah bueno entonces vamos a ir a una fiesta ya ni contamos contigo, mi novio si es el que me dice: -ya no vayas a ese club mejor únete al de Star Wars o únete al de Dragon Ball Z o uno Otaku, pero ya no vayas a Harry Potter, pero yo no le hago caso (Blue, entrevista personal, 8/10/13).

Desafiar la autoridad de los padres con el fin de lograr “que se acostumbren” a la ausencia de un miembro de la familia los sábados, desafiar la autoridad de los padres para salir en búsqueda de una comunidad de sentido, que los reconozca como miembros valiosos, pues bien el mundo real y sus contratiempos, muchas veces no apremia el esfuerzo, la dedicación y la lealtad en términos individuales más aún si la misma sociedad tiende a colocarlos al margen.

4.2- LA IDENTIDAD DEL NOSOTROS, LOS FANS DE HL

“La identificación del sujeto tiene que ser reconocida por los demás sujetos con quienes interactúa para que exista social y públicamente” (Giménez, 2007: 66) primero en el aspecto individual y segundo en lo colectivo, en un primer momento se le reconoce como fan de *HP* con un nombre propio y porque algún objeto emblemático que lo visibiliza como tal y en un segundo momento como integrante de un grupo que se reúne en Parque Hundido junto a otros jóvenes, es así como la identidad de uno se transforma en la identidad de la comunidad.

La sensación de querer algo o a alguien y compartirlo con otros que estén de acuerdo, sin que provoque burla o comentarios negativos, intercambiar información, gustos, experiencias y emociones, es lo que los motiva a integrarse a un grupo o por qué no, construirlo. Una vez que los sujetos forman parte de una comunidad de sentido pueden crear una comunidad de vida, en la que según Berger y Luckman hay estabilidad, se establecen códigos y símbolos en colectivo.

La llegada al club es significativa para sus miembros, fue el momento de enfrentar sus miedos y empezar a construir su personalidad como individuos y como grupo, así como establecer jerarquías, entre líderes y recién llegados, para la jefa de casa de Gryffindor en el primer contacto con HLM experimentó miedo y al mismo tiempo emoción, fue el momento en el que conoció a los fundadores del club y quienes tiempo más tarde la nombrarían jefa y miembro del staff, un puesto dentro de HL al que se aspira con trabajo, compromiso y empeño. Blue, narra su primer encuentro:

*Fui recibida con un gran abrazo de Monti y Abraxam, no lo puedo olvidar, esa vez, yo llegué tarde, llegué y había muchos chavos y me dio como **miedo** acercarme pero me daba **emoción**, entonces vi a Bogar, me acerqué y le dije—Disculpa, estoy buscando a Monti y Abraxam- y me dice —Esa manas, fueron a hacer un servicio- algo así, tenían un dicho raro. Entonces ya de repente vi que llegaron dos presencias altas, imponentes y yo así de- ¡Ay dios mío! Hola pues, yo soy The Blue, te escribí porque quiero ir al campamento y me dijiste que tengo que venir. - ¡Ay, sí! Cómo has estado- y me dieron un abrazo como que muy emotivo y me sentí muy, pero muy bien (Blue, entrevista personal, 8/10/13.*

Las palabras de la bruja azul, llevan a afirmar que la comunidad fan es una comunidad emocional, con gustos compartidos y líderes, que en su momento cobijan al “extraño” como un miembro más, siempre y cuando cumpla con ciertas reglas (se describirán más adelante).

4.2.1- EL SIGNIFICADO DE HL PARA SUS MIEMBROS

El acercamiento de los fans a *HLM* fue causa de ilusión pero también de rareza, pues muchos coinciden en que las prácticas observadas eran extrañas, poco comunes pero divertidas, pues para ellos era entrar realmente a Hogwarts, el mundo mágico en la vida real construido por otros jóvenes, en donde no se espera volar ni hacer magia de verdad, sino creatividad e imaginación.

Los fans encontraron un lugar y gente que los cobijó después de ser golpeados por una realidad que se sumerge en el desencanto, entraron a “[...] una esfera alternativa de experiencia cultural que desenvuelve la emoción y la libertad que han de reprimirse para funcionar en la vida ordinaria” (Jenkins, 2009: 55). Aceptando cumplir reglas, las de sus líderes quienes tienen el poder suficiente para decir cuándo termina la magia, un poder otorgado por la misma comunidad (de ello hablaremos más adelante).

HLM es el espacio en donde se comparten elementos comunes, los cuales están ligados al consumo y la adquisición de productos, que se vuelven significativos y son usados para las dinámicas en comunidad como el comprar adornos para decorar su área en el parque, que a su vez demuestra “la naturaleza reactiva de la cultura juvenil (de negación y enfrentamiento de las normas, estilos y pautas del adulto) y su carácter fanáticamente emocional” (Bernete, 2007:46), los lleva a enfrentar en conjunto la falta de fantasía y fe. Pensemos una vez más en el caso planteado de los jóvenes que tienen que ocultar su cuerpo con botargas para poder compartir un gusto, porque *HP* es sólo el pretexto para la convivencia, el club es la familia.

El sentido de pertenencia hacía el colectivo, los lleva a identificarse con símbolos, reglas y formas de concebir el mundo como comunidad. Una vez que son miembros construyen significados. Retoman fragmentos de entrevistas se enlista lo que significa *HP* para sus integrantes.

1. Es un lugar en donde se puede compartir lo que más gusta, que es la magia y el sentimiento por Harry Potter.
2. Es el lugar en donde se encuentra gente que los entiende.
3. Significan “familia” y una comunidad de amigos “en donde puedes **dejar de fingir** o de dejar de querer caerles bien a las personas, seguir ciertas reglas tradicionales de la gente y ser tú mismo, y literal vivir la magia, en libertad y a gusto.” (Arabis, 25 años).
4. Un lugar “libre” y divertido.
5. Es una ruta de escape-**Por la escuela y los problemas que luego tienes, pues HL como que te ayuda a olvidar** [...] piensas que Parque Hundido es todo el mundo y todo el exterior lo olvidas (Luna, entrevista personal, 5/10 /13).
6. Es una comunidad de valores, en la que se aprende a convivir“[...] te hace ser como más incluyente, porque en cierta forma compartes cosas con ellos, [...] pero cada quien tiene su forma de ser, eso mismo que compartimos nos une. Si no hubiera venido al club nunca hubiera intentado comprender a las demás personas, por qué de sus actos y lo que realizan, pero ahora como llegué y sé que comparto algo con ellos y precisamente porque comparto algo con ellos es porque intento comprender a esas personas y yo siento que es una de las cosas más valiosas dentro del club, comprender al otro y no quedarme encerrada en lo que yo creo nada más” (Luna, entrevista personal, 5/10 /13).

Los fans significan a *HP* como el elemento que les ha traído felicidad y equilibrio cuando atravesaban por un vacío emocional, pese a que *Harry* ha caducado como todo producto mediático popular, han permitido la consolidado lazos de amistad que los unen fuertemente y hermana, hoy es sólo el pretexto para verse reunión a reunión y convivir en comunidad.

4.2.2- MANERAS EN LAS QUE EL GRUPO TRANSFORMA

Podríamos decir que HLM es una comunidad fan, por la manera en la que se relacionan y construyen acuerdos que apelan a una convivencia fraterna a partir de compartir un gustos en común, aspiran a ese paraíso perdido y cálido del que habla Bauman (2003), pero debemos ser conscientes que los grupos “están más o menos institucionalizados u organizados, pasan por fases de extraordinaria cohesión y solidaridad colectiva, pero también por fases de declive y decadencia” (Giménez, 2007:67), aspectos que pudieron ser observados a lo largo del trabajo de campo, el momento cumbre de HLM fue cuando *HP* estuvo en el mercado; sin embargo, los miembros que permanecen están porque han encontrado significaciones más profundas, su decodificación es negociada, saben que tras la marca *HP* hay una estructura ideológica, la que aprovechan para resignificarse, a todo, ¿cómo llega a transformarse la identidad individual en el grupo?

El club ha transformado a sus miembros en varios aspectos, como en la forma de pensar, actuar, creer, y, en términos más visuales, en la manera que se presentan como comunidad pottérica con un estilo particular, el que se adquiere a partir de la cultura de masas, los elementos materiales e inmateriales que llevan consigo y les dan identidad de grupo, los objetos son “apropiados, modificados, reorganizados y sometidos a procesos de resignificación” (Feixa, 1999: 98), sus largas túnicas los diferencia de otros grupos de pares, su simple uso no es suficiente para hablar de estilo, sino lo que el objeto representa para sus miembros.

En HLM hay un universo de significaciones tangibles e intangibles, ahí “las pasiones y los sentimientos, el amor y el odio, la fe y el miedo forman parte de un cuerpo que actúa colectivamente” (Giménez, 2007:70), para Arabis HLM les da un lugar, una zona y un área en donde pueden convivir “libremente” permitiéndole idear formas para intervenir en su realidad:

[...] a mí lo que me gustaría es crear una especie como de santuario, o bueno mejor dicho de otra forma, un centro cultural un pequeño espacio donde gente pudiera venir a aprender

*sobre el mundo mágico, obviamente con el objetivo de después aplicarlo a su vida ordinaria, un espacio en donde en verdad diga, este lugar ahí es el mundo Potter y ahí puedo ir sin ningún problema, ir a divertirme, a aprender con otros magos, a hacer libre mis ideas y mis expectativas, que se me reconozca algunos trabajos o proyectos que he hecho. Porque es un lugar necesario, una especie de **lugar seguro** en donde pueden platicar, pero que no sea un área o una zona en parque sino un lugar específico, tal vez constante (Arabis, entrevista personal, 05/10/13).*

Los fans son una sociedad de hermanos, porque pese a las adversidades y rivalidades que puedan existir, hay un apoyo mutuo, un actividad concreta es el Quidditch en donde si hay alguna o algún lesionado, aquellos que ejercen la enfermería, la medicina quiropráctica o están estudiando medicina general, cooperan para auxiliar a quien lo necesite.

Como se ha venido afirmando, *HP* es el vínculo para unirlos como comunidad, no sólo se limitan a un gusto, complementan las dinámicas en comunidad acudiendo a otros ídolos mediáticos como cantantes, actores y, a últimas fechas, los *Juegos del hambre*, literatura de ficción utópica de Suzanne Collins (2008), la que comentan con frecuencia cuando se presenta la oportunidad, animes y más, es así que se ha observado que la fantasía es un factor recurrente en el grupo, resinificándola en sus prácticas.

HP los mueve emocionalmente, porque les ha permitido compartir gustos, estilo, así como construir su identidad en lo individual y en el grupo, porque son audiencias activas, conscientes y exigentes (Jenkins, 2008) que reunión a reunión disfrutan de los personajes, hechizos, etc. en las actividades organizadas que los hace diferentes con relación a cómo eran cuando vivían su emoción en soledad.

La transformación se da en la manera en la que se asumen como fans de la saga y su concepción de lo que implica serlo, porque no se apoyan en definiciones etimológicas sino subjetivas, *lo que traen adentro*, para autodefinirse como fans, para ellos es construcción, conocimiento, amor y pasión, dice Abraxam, director y fundador del club que:

Un fan es aquella persona que se dedica a seguir un gusto y llevarlo más allá de un "simple gusto" es hacerlo suyo, personal y vivirlo de forma diferente, más a fondo, es sentirte parte de eso que aficiona, es pasión (Abraxam, vía correo electrónico, 5/11/13).

Por su parte los testimonios de Arabis, Blue y Canuto (Prefecto de la casa Gryffindor), son de utilidad para identificar los elementos incluidos para entender al sujeto *fan*, señalan que:

Creo que implica algo más que simplemente gustarte las cosas, implica entenderlas, implica aprender de ellas y aprovechar aquello que aprendiste en tu propia vida (Arabis, 5/10/13).

Es tenerle amor a algo que te fascina, serle fiel, defenderlo [...] (Blue, entrevista personal, 8/10/13).

[...] permite desarrollar la imaginación y la imaginación no es nada más pensar en cosas que no sirven, sino la imaginación es como un discurso que da J.K. Rowling a los que se graduaron de Harvard en 2008, dice que, la imaginación no nada más es pensar en cosas que no existen sino usar nuestra imaginación como seres humanos para poder inventar cosas que ayuden a mejorar a la humanidad (Canuto, entrevista personal, 5/10/13).

Ahora surge la interrogante ¿qué tanto *HP* es consumido como un juego? Una vez mostrada la manera en la que a partir de un producto mediático los sujetos construyen una identidad individual y colectiva en la que significan los mensajes y resignifican en la práctica, decimos que no es un juego, porque hay objetos que se vuelven sagrados que construyen una identidad colectiva y si son violentados las sanciones son severas, sí complementan sus prácticas con juegos y dinámicas en reuniones pero “producen orientaciones simbólicas y significaciones” (Giménez, 2007:70) complejas. El grupo les ha dado sentido de pertenencia a un grupo pottérico, se sentirse parte de él. Un fan de acuerdo las consideraciones empíricas dadas por los fans de HLM es entendido por los siguientes elementos:

FAN

- Pasión
- Imaginación
- Entendimiento
- Aprendizaje
- Amor
- Fidelidad
- Defensa

Berger y Luckman (1996) afirman que cuando una comunidad ha encontrado sentido se convierten en una **comunidad de vida**, que se hace visible con todos los elementos de identidad, la cosmogonía, las prácticas, el territorio y elementos de consumo, HL es una comunidad en particular que ha experimentado un sentimiento de vacío que *HP* llenó.

Yo creo que el seguir perteneciendo a HL, es agradecerle a la saga o a Harry Potter que en su momento hizo por mí, y la otra es el lazo fuerte que se ha creado con los Gryps con otros chicos de otras casas que pues son mis amigos, eso es lo más importante [...] (Blue, entrevista personal, 8/10/13).

4.2.3 LA MAGIA DE HARRY LATINO MÉXICO

Para los fans HLM es una comunidad de valores que intenta fomentar el respeto entre sus miembros, la tolerancia, la amistad, la solidaridad; sin embargo, la “libertad” de la que hablan se ve coartada por factores externos como vecinos y autoridades, pero también por factores internos de la comunidad, parafraseando a Bauman, esta da seguridad pero también limita la libertad y espera lealtad.

- En primera instancia tienen que seguir las condiciones de los vecinos para la convivencia en un área de Parque Hundido, así como las de las autoridades para ocupar un espacio.
- Tienen que vigilar su comunidad, la que se ve asediada por otros grupos de jóvenes que intentan robar la decoración de su área, así como moverse en grupo cuando cae la tarde para no ser víctimas de la inseguridad, aspecto en donde se ubican las formas en las que opera una comunidad: vigilancia, fortificación y defensa, lo que limita la libertad.
- Corren el riesgo a ser expulsados en cualquier momento por infringir reglas establecidas que afecten la estabilidad de la comunidad, de ellas se hablará

más adelante por el momento sólo se hace mención, a pesar de que se diga que *la magia termina cuando el último miembro diga ya no más HP*, lo cierto es que la comunidad se fortifica con sus reglas que le permiten defenderse ante amenazas externas e internas, con el fin de continuar en el círculo cálido en el que encuentran comprensión, amigos e identidad.

En el club sus líderes deciden cuándo y porqué se termina la magia para alguno de sus miembros, ya sea por infringir alguna de las reglas que afecten o violenten las creencias del grupo, medidas de defensa que muchas veces disgustan a sus miembros, pues el respeto es practicado por los alumnos más no por los líderes, a quienes se les teme por su tono de voz y regaños, se tiene miedo a “regarla” pues en cualquier momento se termina la magia, con la expulsión definitiva del grupo, son como el pastor que arría ovejas. A todo esto, uno de los valores más sólidos es la amistad, muchas veces los fans justifican la acción infractora para no perder al amiga/o.

Se fomenta la lealtad, pero es una práctica cuestionable, pues muchos de los fans complementaban su gusto por Potter acudiendo a otros clubs de fans, uno de ellos Legado Fénix. Sin embargo, se les prohibió asistir, en palabras del director, porque no se puede ir a dos escuelas a la vez, como si la identidad se conformara por una sola pieza y no hubiera más factores que la contribuyan a su construcción. *“En la vida real no se puede ir a dos primarias o dos secundarias o cualquier institución que no sea una licenciatura en diferentes colegios, entonces ¿por qué deberíamos permitir que se asista a dos clubs? Era sólo cuestión de congruencia. Era faltarle al respeto a nuestro club, nuestros colores y todo lo que somos”* (Abraxam, vía correo electrónico, 05/11/13). Los líderes buscan a través de reglas establecer un orden y control sobre la comunidad, pidiendo lealtad, por tratarse de un club que abre las puertas sin miras económicas, cobija cuando lo necesitan y tiene muy claro el valor que representa *HP*.

En el club una de las reglas es expresarse sin prejuicios, burlas o señalamientos; las opiniones se respetan, siempre y cuando no afecten los intereses de todos, es ahí en donde radica la magia de HLM, pues a pesar de ser

motivo de burlas por parte de otros grupos de jóvenes no responden a agresiones, porque eso amerita la expulsión, se evita no caer en provocaciones ya que repetirían patrones de la vida cotidiana que tratan de no reproducir, así mismo los transforma construyendo sentido de pertenencia, dándoles reconocimiento y confianza como elementos valiosos para la coexistencia de la comunidad, como se puede observar en el siguientes testimonio.

La magia de esto, es que somos personas que vemos más allá de lo que la gente ordinaria puede ver, o más bien lo que la gente ordinaria quiere ver, porque pocos lugares son así, realmente pocos grupos son así que te permiten tanta libertad, creatividad, entonces yo creo que lo que mantiene unido al club es precisamente el apoyo incondicional de los amigos, la lealtad que tenemos entre nosotros y por supuesto la libertad con la que podemos expresarnos y manejarnos, la confianza que te puedo ofrecer (Arabís, entrevista personal, 5/10/13).

Retomando el testimonio anterior, la libertad se ve coartada por los límites que ponen sus líderes. Sin embargo, el resto de la comunidad se esfuerza porque realmente se convierta en el lugar que no encuentran en la vida diaria, ahí todos comparten un gusto y pueden echar a volar su imaginación cuantas veces quieran, esa parte esencial del ser humano que al crecer provoca vergüenza. Luna apunta que la magia consiste en *creer*, “[...] no tengas límites para creer algo, alguna cosa, o sea que estés abierto a creer todo de acuerdo a tus valores y a tú experiencia pero que no te limites (Luna, entrevista personal, 5/10/13).

Es importante aclarar que la comunidad en cuestión no está encerrada en una cápsula donde todo es perfecto, ni mucho menos está alejada de la sociedad y de la cultura, *HP* es uno de tantos estímulos para la construcción y reconstrucción de identidad en donde hay un intercambio cultural de los aprendido en la vida diaria en otros contextos sociales. Cuando el sábado termina es regresar a las labores diarias con la satisfacción de haberse divertido y convivido con los amigos un poco de magia, para Blue quien en la vida cotidiana realiza trabajo de investigación para la cura contra el cáncer de mama, la magia está en todas partes:

Yo en mi laboratorio puedo mezclar compuestos y hacer una solución o elevar la temperatura de algo para que cambie de color o cambie de ph o cambie de lo que sea entonces para mí eso es como magia [...] (Blue, entrevista personal, 8/10/13).

Por su parte, para Abraxam, por irónico que resulte, la magia no existe es una fuerza emocional que los une.

Será contradictorio e irónico, pero no existe la magia. No como tal, no como todo el mundo nos la pinta. Eso es ilusión. Crear “mágicamente” algo que nuestra lógica no puede crear, es jugar con nuestros sentidos y las personas que lo practican no son necesariamente magos. La magia es una fuerza invisible que juega a favor o en contra según como queramos. Es energía (Abraxam, vía correo electrónico, 05/11/13).

La magia que nos describe el universo de *HP* es significada y resignificada en prácticas que llevan a la creación de signos iconos que la representan (Hall, 1996) esa palabra que muchas veces se confunde con la aparición y la desaparición de objetos, la magia que propone la comunidad consiste en acercar y tratar de poner en práctica valores que en la sociedad o mundo muggle no encuentran con facilidad, digo tratar pues no muchas veces las cosas resultan como se esperan, hay disgustos entre ellos e incluso descontentos sobre las medidas que toman sus líderes. Por los meses de julio-octubre de 2013 se empezó a cuestionar de manera profunda las decisiones de sus líderes y el autoritarismos de sus reglas, proponiendo llegar a acuerdos o buscar su independencia, antes de comenzar las dinámicas se abordaba el asunto, poniendo sobre la mesa la idea de una posible división, porque, a pesar de la diversión en las dinámicas, el fomento de valores y los juegos para unirlos, los problemas del mundo muggle empezaron a filtrarse, la ausencia de sus guías era cada vez más evidente.

Hablar de magia también implica hablar de fantasía, otra de las características que identifica a la comunidad mágica. Para ellos representa un escape de los problemas, nótese que a lo largo de las entrevistas una de las palabras que más veces se repite es “problemas”, convirtiéndose en el elemento que desencanta su realidad joven, pues bien desde pequeños se nos dibuja un

mundo profesional exitoso, deseamos con ansias crecer para llegar a ser médico, bombero, astronauta, presidente, los más famosos del mundo; sin embargo, cuando se crece la realidad es otra, habrá que llevar sobre los hombros problemas que para empezar no son nuestros, pero que nos afectan, y si se muestra desinterés y apatía nos habrán sacado de la jugada, es entonces que a los jóvenes se los obliga de alguna u otra forma a buscar por ellos mismos maneras para entrar en el sistema, competir por todo, cuando realmente se busca sólo divertirse, expresarse, vivir como joven, ser escuchado como un miembro más de la sociedad que piensa con la cabeza, no con la vestimenta que porta, desean jugar y vivir la vida, por su parte, la fantasía es entendida por los miembros como una ruta de escape alimentada por los deseos.

La fantasía es tener un escape a tus problemas, de ser humano, es un lugar donde puedes hacer y deshacer como tú quieras, sin hacerle daño a los demás obviamente y un lugar donde estás bien contigo (Blue, entrevista personal, 8/10/13).

Siento que lo que alimenta la fantasía son los deseos, los deseos que las personas vamos teniendo así como debería de ser, pues no puede decirle a la persona que es lo que debería de desear o no, sino al contrario puedes construir algo en base a lo que ellos desean, si desean esperanza, si desean amor, si desean estabilidad, incluso si la gente siente que tiene problemas de que su mundo es un caos y desea un orden (Arabis, entrevista personal, 5/10/13).

La magia y la fantasía del club están encaminadas a buscar la estabilidad que no encuentran en la vida cotidiana, aunque HLM pareciera el refugio perfecto a los problemas no lo es del todo, es una comunidad real no imaginada ahí tienen que aprender a defender su territorio o desplazarse cuando es ocupado por las fiestas de los vecinos, la comunidad no está aislada del exterior, se han hecho parte visible del parque junto a otros jóvenes con concepciones y gustos diferentes que al igual que ellos se convierten en un fenómeno que sólo se da en las grandes ciudades y en la sociedad de masas.

El compartir un espacio con otros grupos de jóvenes como hemos, fans del anime, Boy Scouts (que se reúnen en el parque) y más, los lleva a poner en

práctica los valores a los que la comunidad pottérica apela, el respeto, como se mencionó en algún momento, han sido provocados por los otros grupos, se mofan de su apariencia y estilo, Blue dice que han habido adolescentes que pasan corriendo en grupo e intentan llevarse la decoración de las casas, ante estos acontecimientos se muestra descontento, sin embargo deben en poner en práctica un valor muy fomentado en la comunidad, la tolerancia.

Según tengo entendido que el único club que tiene permiso para ocupar Parque Hundido es HL México, entonces todos los demás clubes de otakus, de emos, pues yo no sé si lleguen así o en algún momento ya pedirían permiso, se reúnen más cerca de lo que es el reloj, pero luego se andan paseando por todo el parque y llegan al área en donde estamos nosotros (Blue, entrevista personal, 8/10/13).

Las identidades colectivas no tienen conciencia propia, son los sujetos quienes le otorgan sentido al producto de la cultura de masas y lo resignifican de acuerdo al espejeo de sí mismos en relación con el mensaje producido por la hegemonía de los medios de comunicación masiva, en este caso por la empresa Warner Brothers, la que construyó un personaje en situaciones muy concretas con las que los fans se sintieron de varias maneras identificados, algunos atraídos por la apariencia física, algunos otros por las cualidades de los personajes o las casas, etc., todo responde a un vacío social.

4.3- CULTURA Y COMUNIDAD

Como ya se refirió esta investigación se centra en la cultura desde su aspecto simbólico, porque los fans construyen su comunidad a partir de signos que significan y resignifican en la práctica, a esos significados incorporados subjetivamente, Geertz los llama **modelos de**, porque en un primer momento existe un reconocimiento, ya sea con un sujeto o producto mediático transmitido por esos nudos institucionales poderosos a los que hace referencia Gilberto Giménez, el Estado, la iglesia o los *mass media*, que organizan y administran las diferencias y el sentido, pero que una vez reconocidos son llevados a la acción individual y de grupo, **modelos para**, porque “los signos que observamos [...] contribuyen a

producir ciertos efectos como el relajamiento, el entusiasmo, la exaltación, la identificación personal [...]”(Giménez, 2005:76).

Los fans construyen una comunidad en la que transmiten significados dentro y fuera del grupo, un gusto que comparten de manera profunda, porque pasa de la intimidad de una recámara tapizada de pósters, fotografías, juguetes, libros y más (que ya de por sí les significan) a la colectividad e intercambio de bienes materiales y subjetivos, encaminada a nutrirse culturalmente por medio de la apropiación de símbolos, siendo este un elemento integrador de cultura “es el mundo de las representaciones sociales materializadas en formas sensibles, también llamadas formas simbólicas, que pueden ser expresiones, artefactos, acciones, acontecimientos y alguna cualidad o relación [...] no sólo la cadena fónica o la escritura, sino también los modos de comportamiento, prácticas sociales, usos y costumbres, vestido, alimentación, vivienda, objetos y artefactos, la organización del espacio [...]” (Giménez, 2005:68), elementos que aplican en el caso planteado para la investigación y desarrollaremos en los siguientes párrafos.

En la comunidad significa mucho una varita porque es la conexión con la magia, demuestra la personalidad, cualidades y saberes de sus portadores, todas aquellas formas interiorizadas (la ideología, actitudes, creencias, conocimiento,) que “obligan a considerar la cultura preferentemente desde la perspectiva de los sujetos y no desde las cosas” (Giménez, 2007:80), ellos reordenan los objetos y símbolos recontextualizándolos “para comunicar nuevos significados” (Feixa, 1999: 98), para el caso de la varita dejó de ser un artefacto para convertirse en algo sagrado para la comunidad.

La varita es importante para la comunidad, porque parte de la idea desarrollada por J. K. Rowling que la varita escoge y hace al mago, una herramienta mágica que le dará identidad al miembro de la comunidad hasta que abandone el club. Las varitas que los distinguen van desde los diseños usados en el filme, hasta los más personalizados, de acuerdo a sus gustos, intereses, cualidades, habilidades y la casa que representan, algunos las compran en convenciones de Cosplay como la *TNT* o la *Mole* a precios que superan los \$100

pesos, pero la gran mayoría adquiere la suya con Hero, el varitero oficial de la comunidad quien las diseña y elabora al gusto del alumno a precios accesible, \$60 pesos. Podría decirse que Hero cumple la función de Olivander³³, el varitero de *HP* que ayuda a los magos en la adquisición de su herramienta mágica.



Varitas usadas por la comunidad HLM. Fotos tomada por Reyna Hdez

La magia, la llevo en la mente eso sí, no hay día que no dejo de pensar en Harry Potter, no hay día que no platique con él [...] la represento pues llevando algo que lo simbolice, mi computadora tiene una estampa de Hogwarts o que tengo un dije de las reliquias o que llevo la varita a la escuela (Blue, entrevista personal, 8/10/13).

De igual forma, el uniforme gris con la túnica y bufanda (alusiva a alguna de las 4 casas) representan elegancia, es por ello que cuando acuden a algún lanzamiento, premier o evento importante deben usarlo completo, consiste en una falda gris, calcetas blancas (para las brujas) o pantalón de vestir gris, zapatos negros, suéter gris, corbata y bufanda con franjas amarillas, verdes, azules o quindas, y una túnica negra con el escudo de la casa.

En la manera en la que adornan su cuerpo se distingue quién realmente es fan y conocedor del mundo Potter, pues será quien porte el uniforme “completo”, en este sentido el manejo de los símbolos que van desde objetos, posturas, colores, lenguaje, escenarios pottéricos e incluso sabores denotan quién ha leído

³³ Consultar glosario pottérico y anexo 1.

y quién sólo ha visto las películas, lo que construye niveles de conocimientos que se ven reflejados en el dominio de las dinámicas del grupo.

Los elementos simbólicos más representativos de *HP* son:

Objetos- El sombrero seleccionador, varitas, túnicas, escobas, aros suspendidos, búhos, duendes, dulces mágicos con sabores a moco, vomito, etc., así como la famosa cerveza de mantequilla (bebida favorita de las brujas y magos) plumas de aves para escribir, pociones calderos, mapa del merodeador³⁴, pelotas para los partidos de Quidditch³⁵, la capa de invisibilidad, las reliquias de la muerte, Horrocrux, en cuanto a figuras dicotómicas es posible destacar a los dementores³⁶, Aurores, Mortifagos, etc.

Posturas- Cada uno de los hechizos pronunciado tiene una manera particular de posición corporal y movimiento de varita, en algunos casos la varita se agita haciendo un leve movimiento de torso levantando el brazo que está libre.

Lenguaje- manejo de hechizos y su pronunciación, algunos de ellos son:

- Aguamenti, hechizo que provoca que salga de la varita un chorro de agua.
- Alohomora, permite abrir las cerraduras de las puertas.
- Araña Exumai, es un hechizo usado para alejar a las arañas.
- Avada Kedavra, es el maleficio imperdonable que provoca la muerte.
- Bombarda, provoca una explosión.
- Casco Burbuja, es un hechizo que permite respirar bajo el agua.
- Crucio (Cruciatus), es conocida como una de las maldiciones imperdonables, es usada para torturar a la víctima.
- Lumos, crea una luz con la varita.
- Reducto, hechizo para reducir objetos.

³⁴Un mapa que ubica pasillos, calabozos y personas al ser propiciadas las palabras “*Juro solemnemente que mis intenciones no son buenas*” es la pista para abrirlo y para cerrarlo “*Travesura realizada*”

³⁵Consultar glosario pottérico.

³⁶Consultar diccionario pottérico.

- Travesura Realizada, hechizo para convertir el papa del merodeador en un simple pergamino.

Así mismo a los códigos del lenguaje se añade la lengua pársel³⁷ (la lengua de las serpientes).

Escenarios- Las casas³⁸, la sala común, el gran comedor, el estadio de Quidditch, la prisión de Azkaban, tiendas de dulces y bromas, la casa de los gritos, bosque prohibido, el ministerio de magia.

En virtud de que por cada uno de los libros se agregan más elementos simbólicos, nos limitamos a enunciar sólo aquellos que son representativos para apoyar en la descripción de la comunidad, haciendo la aclaración que HLM hace uso de todo el universo mágico de *HP*.

La túnica negra con guinda, no sólo los identifica como miembros de la casa Gryffindor, sino como los valientes y honorables, cualidades que se ven reflejadas en sus miembros, frente a su contraparte. Aquellos que portan túnicas con verde, que a decir verdad no representan el papel antagónico de la película, sino su inteligencia, su carácter fuerte y triunfador. Por su parte a los miembros de la casa Hufflepuff y Ravenclaw los distinguen los colores amarillo con negro y azul con negro, que de igual forma les otorga características importantes, para los primeros la justicia, el trabajo y la lealtad la desarrollan reunión a reunión en el parque, para los segundos la curiosidad es su mayor virtud.

³⁷ Consultar glosario pottérico.

³⁸ Consultar glosario pottérico.



Túnica Gryffindor. Foto tomada por Reyna Hdez.



Túnicas de Slytherin. Foto tomada por Reyna Hdez.



Torneo de los cuatro magos 2013. Foto tomada por Reyna Hdez.

HL, está representado por los colores de sus casas, los amarillos, azules, verdes y guindas, que indican a sus miembros su lugar en la comunidad, pero también los colores que deben defender en los duelos, en el Quidditch y de otros

grupos de jóvenes que atentan contra sus símbolos y los significados que para ellos representan.

Más con aquellos clubes que tienen pues, gente de 14, 15 y 16 años, que son muy niños, sí llegan y nos atacan, una vez nos querían robar la decoración de las casas, pasaron corriendo y querían arrancar la decoración de la casa de Gryffindor, y sí ha habido veces que cuando tenemos actividades que es ir a donde la bandera o el reloj, pasamos, y se burlan de nosotros, que ¡ay su barita!, que ¡ay su capa!, ¡ay sí!, pero creo que HL nunca ha respondido con agresiones porque en HL una de las reglas es no tener agresiones porque si no estás expulsado.[...] (Blue, entrevista personal, 8/10/13).

En la comunidad hay dos bandos: la legión de Aurores y la de los Mortífagos. Los primeros no tienen una insignia que los represente, mientras que para los segundos, su símbolo más representativo, muestra de la fortaleza, de oscuridad y lealtad al Lord³⁹, la marca tenebrosa, es un sello que se tatúan con una madera remojada en tinta. Sólo aquellos magos que se dicen ser seguidores del mago tenebroso, Lord Voldemort, lo hacen. Esto al mismo tiempo les da reconocimiento y respeto frente al resto de los miembros de HL.

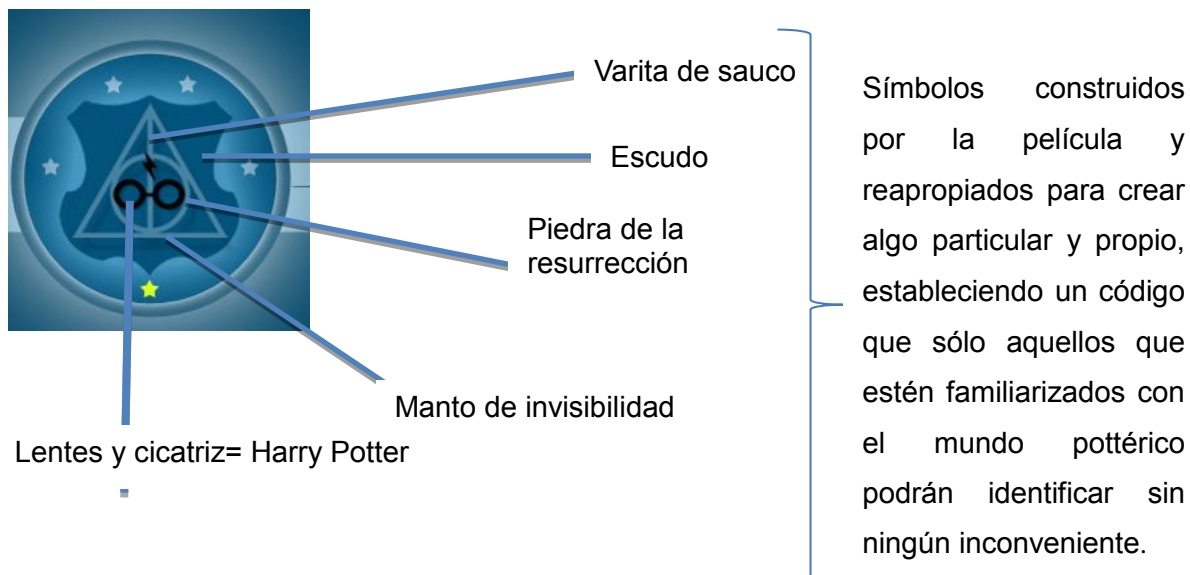


Marca tenebrosa usada por el grupo de Mortifagos de HLM. Foto tomada de la página HLM en facebook el día 20 de octubre de 2013

³⁹ Consultar anexo 1, en este apartado se abordan aspectos importantes para comprender la historia *Harry Potter*.

Los fans de HL significan el mundo mágico desde los símbolos, mismos que han adecuado a su manera de concebir el mundo, pues bien los mensajes son transmitidos de una manera y somos nosotros quienes a partir de nuestra cultura los adecuamos y reproducimos, tal es el caso del logotipo que caracteriza al club.

[Imagen tomada de HL.com, el día 25 de octubre de 2013]



El esquema da cuenta de los signos-iconos significados, pues bien los trazos de líneas y círculos que lo conforman representa a HLM y su gusto por *HP*. El triángulo, el círculo del centro y la línea que lo atraviesa es un icono que hace alusión a las reliquias de la muerte, la varita de sauco, la piedra de la resurrección y la capa de invisibilidad, todos objetos indispensables para que Harry pueda derrotar a Lord Voldemort, los lentes y el rayo son un elemento agregado por la comunidad pottérica, sin embargo, también hacen alusión al universo icónico de la saga, hacen referencia a un objeto emblemático y distintivo del niño mago, sus lentes y su cicatriz en forma de rayo que posee en la frente. Atrás de todos los elementos está el escudo de Hogwarts, el colegio de magia al que asisten los alumnos. Ello da cuenta de las significaciones profundas y complejas de una comunidad con estructura lógica que construye su identidad colectiva a partir de

una opción más de los medios de comunicación, decodificando de manera negociada.

Los símbolos comunican y aportan elementos para interpretar a los sujetos y profundizar en la cultura, pues bien atrás de una túnica o varita hay subjetividades que los construyen en lo individual y en el colectivo, en el mismo orden ideas, el lenguaje es un símbolo que permite entender las significaciones que la comunidad hace respecto a una historia que vio (en el cine o por el televisor) o leyó, es así que abre pauta para abrir canales de comunicación o cerrarlos por completo en la interacción con otros sujetos, palabras que son familiares para la comunidad como un *wingardium leviosa*, *Quidditch*, *Mortifagos*, *Aurores*, *Wizengamot*, se vuelven códigos que son decodificados por la comunidad y aquellas personas que han tenido contacto con *HP*.

Un *wingardium leviosa* forma parte de un encantamiento de levitación, el *Quidditch* es el deporte que practican las brujas y magos y que reunión a reunión desata pasión y entrega, en HLM hay un intercambio de conocimiento y significaciones no sólo hay un acto de juego.

[...] es como de lo que más hay, es como si fuera futbol básicamente, y es que si pierde una casa, es que claro se vendió el árbitro, De hecho el semestre pasado, lo cancelaron, porque ya llega un punto en el que, ganara quien ganara, perdiera quien perdiera, entonces es algo que perjudica y es muy triste porque es de las cosas que más nos gusta.[...] lo más chistoso, fue cuando entré al equipo porque yo veía cómo jugaban, y sí, se pegan bien feo y es como muy brusco, haz de cuenta que un día llegó el que era en esa época prefecto y dijo “quienes quieren hacer las pruebas” y dije- pues yo, pero era nada más por probar no era mi intención quedarme en el Quidditch, entonces jugué y fue divertirme y ver qué era, pero a la mera hora me dicen, no pues es que te quedaste en el equipo, a la vez fue muy padre (Salamandra, entrevista personal, 5/10/13).

Por su parte, los mortífagos son aquellos magos y brujas que siguen a Lord Voldemort, el antagonista de la historia, su contraparte son los aurores que se encargan de proteger la paz en la comunidad mágica, ambas polaridades significan mucho para sus miembros, los hace obtener el reconocimiento de *héroes* o *villanos*, valientes, audaces, nobles o intrépidos. Para representar su

papel los miembros interiorizan los símbolos y lo expresan en acciones pero también en la manera de pensar y entender el mundo.

El siguiente testimonio da cuenta de la manera en la que los símbolos de *HP* traspasan la cultura para tocar la subjetividad de los sujetos y transformarse en elementos que ayudarán a la comunidad en la construcción de una cultura propia, la que no es estática, los jóvenes de Hundido se sienten y son parte importante de la comunidad, lo que habla de un sentido de pertenencia.

El Auror se encarga realmente de proteger la seguridad mágica, tiene que proteger la unidad y el equilibrio de la comunidad mágica. Antes de que yo regresara los Aurores realmente no estaban como bien definidos o unidos, se juntaba una resistencia cada vez que había Mortífagos, entonces la gente que pensó en esto dijo basta, hay que realmente unimos para enfrentar a los Mortífagos y en esos momentos, en la creación de este grupo, fue que se me confió organizar y dirigir el proyecto y dije ¡Va!, porque yo era nuevo y tenía mucha creatividad y comencé a trabajar desde entonces a la fecha nos hemos vuelto un grupo constante y estable.

[...] estábamos justo entre el estreno de la parte 1, de las Reliquias de la muerte parte 1 y Reliquias de la muerte parte 2, entonces estaba todo el ambiente lleno de propaganda potterica, entonces los Mortífagos estaban muy, muy metidos en su papel y pues estaban teniendo una sobrevaloración, entonces los Aurores requeríamos alguna forma de exponer que los buenos existíamos y que estábamos peleando, entonces no teníamos como la imagen los Aurores del libro, no tienen como un distintivo visual, o como una marca, o una capa negra o una máscara, [...] entonces pensando en eso y aprovechando mis conocimientos de historiador me acerque a los panfletos que varios han hecho, de ahí surgió la idea del Patronus, el Patronus originalmente era un panfleto de rebelión, el motivo es en contra del ministerio, pero sólo estamos trabajando, firmamos los panfletos de que los Aurores trabajamos y seguimos protegiendo, y seguimos peleando en contra de las cosas oscuras, esa es la idea del Patronus, hacer una propaganda en favor de la lucha en contra de los Mortífagos (Arabis, entrevista personal, 5/10/13).

Los códigos que dentro de la comunidad se manejan tienen una fuerte carga de significados algunos encaminados a actitudes mágicas, otros a placeres y conocimiento, mientras que a algunos les recuerda que existe un poder sobre ellos llamado Wizengamot. Esta palabra podría significar nada para extraños, pero para

ellos significa el ser juzgado por infringir una regla o acuerdo y en el peor de los casos ser expulsado del club. Pues bien, es una organización poderosa, en el mundo mágico y de Hundido, que juzga severamente a quienes infringen la ley mágica. Ya bien lo decía Bauman la comunidad da seguridad a sus miembros, pero también restringe libertades, si son violadas el castigo es el rechazo.

En 2008 expulsamos a un alumno que pisó deliberadamente la varita de otra alumna y lo hizo parecer un accidente. La acción fue muy obvia para todos, incluso cuando nosotros mismos como STAFF lo vimos y el acusado lo negó. Una de nuestras reglas es cuidar la varita, porque es “algo que hace al mago”, así que fue expulsado por romper una regla un tanto “sagrada” para nosotros (Abraham, vía correo electrónico, 05/11/13).

La vestimenta pottérica (túnica y/o bufanda, un dije con las reliquias de la muerte y una varita) caracterizan simbólicamente a los miembros, pero también lo es la postura corporal, parte importante para entender a los sujetos y la cultura como algo vivo, y se apoyan de un producto mediático para construir comunidad.

Nos referimos a la postura corporal, porque una bruja o un mago debe saber en primera instancia cómo colocar su cuerpo y hacer el movimiento de la mano al momento de lanzar algún hechizo en las competencias de duelo, no sólo es importante saber los encantamientos, sino también las posiciones para enfrentarse a otras brujas y magos. Cabe hacer mención que no hay distinción de género para enfrentarse cara a cara, este acto les da estatus y al mismo tiempo provoca preocupación a aquellos que tienen que enfrentar al experto, Morti, un mago de la casa Slytherin, líder de los *Mortifagos*, subministro y miembro del *Wizengamot* bastante hábil e inteligente para esa actividad.

Entorno a la cultura desde su aspecto simbólico es como construimos a la comunidad fan, que tiene como base principal los **modelos para** (las prácticas) de Geertz.

4.4- HL Y SUS PRÁCTICAS

El ser joven va más allá de una simple categoría de edad, como hemos venido afirmando, es asumirse frente al mundo de diversos modos, construir un abanico de perfiles sociales y narrarse así mismo a partir de usos y costumbres (Martínez y Barragán, 2007); es vivir y explorar lo nuevo, en términos pottéricos encontrar magia y sentido a la vida.

El retorno a las grupalidades y adoración de íconos emblemáticos como si fueran tótems⁴⁰ implican: uno, significación simbólica, para el caso que nos compete: *HP*, es el tótem intangible de Parque Hundido, al que se adora jugando, recreando magia y divirtiéndose cada semestre en el castillo de un parque al Sur de la Ciudad de México, lo que “da cuenta así, que está presente siempre la revancha de la existencia, la revancha de la vida.”(Maffesoli, 2004:13) la que buscaron los jóvenes fans y hasta el momento han encontrado en el producto de en una empresa de cine y televisión, Warner Bros.

Por otro lado, la manera en la que resignifican los símbolos con la marca *HP* en las prácticas culturales y rituales que ellos mismos han construido en consenso, como son las bodas mágicas, los bailes de navidad, los juegos (dinámicas por casa, torneos de los 4 magos y Quidditch) las que explicaré más adelante, la integración de un nuevo fan al club y a alguna familia mágica, todo con el fin de que sus miembros tengan una experiencia fuera de lo común y especial, porque HLM, es “el lugar en *donde se vive la magia*” (HarryLatino.com), un lema que de entrada habla de acciones e interacciones, para reencantar su espacio y su manera de ver el mundo.

4.4.1- LA LLEGADA DE UN NUEVO MIEMBRO

HL, es una comunidad de prácticas culturales, la manera en la que es

⁴⁰La Real Academia de la Lengua española lo define como “Objeto de la naturaleza, generalmente un animal, que en la mitología de algunas sociedades se toma como emblema protector de la tribu o del individuo, y a veces como ascendiente o progenitor” [En línea] Disponible en: <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=t%F3tem>. Fecha de consulta 30 de mayo de 2014.

resignificado el producto mediático Harry Potter, consiste en jugar con la misticidad de las películas y los libros, es entrar y vivir la magia en el Castillo de Hundido “El argot de los fans traza un marcado contraste entre lo mundano [...] y el reino de los fans, una esfera alternativa de experiencia cultural que devuelve la emoción y la libertad que han de reprimirse para funcionar en la vida ordinaria” (Jenkins, 2009:55) todo responde a que se encuentra en los grupos de pares sentido de bienestar y realización (Reguillo, 2012: 45).

¿Cómo es recibido un nuevo miembro al Castillo de Hundido? Tan sólo basta con realizar un pequeño test vía internet en el sitio HL o en Pottermore, ahí son asignadas las casas, cuando se visita físicamente el castillo el nuevo integrante es quien decide continuar ahí o en la casa de su preferencia. Quien no realiza test debe dirigirse al director o subdirector, quienes le pedirán a Perséfone Callahan y a Ero (una chica y un chico fans, miembros de HL pertenecientes a la casa Slytherin, que cumplen la función de sombreros seleccionadores) que realicen una serie de preguntas, con el fin de apoyar en la elección. Si el nuevo decide no hacer test y prefiere estar en una casa en particular su solicitud es respetada, como en algún momento lo fue con Potter, quien deseaba no formar parte de Slytherin, cuando le fue colocado el sombrero seleccionador en *HP y la Piedra Filosofal*, asignándolo a Gryffindor. Blue, la jefa de casa de Gryffindor, explica que las preguntas van desde el color preferido y situaciones en las que se ve el carácter del mago, se les formulan preguntas capciosas, aunque a últimas fechas dice: “muchos llegan -no yo soy *Huff*, yo soy *Sly*, ya no te hacen ahí el sombrero” (Blue, entrevista personal, 8/10/13).

En HL pocos son los fans que hacen uso de su nombre real o muggle, quien tiene un Nick así será conocido y nombrado durante el tiempo que decida estar en el club, a menos que opte por modificarlo y pida que le llamen por otro Nick o nombre muggle.

Antes del ritual de iniciación, es importante mencionar que no cualquiera tiene el poder de anunciar la llegada del nuevo fan, sólo el director, subdirector y ministro. Si alguno de los dos primeros no se encuentran en el momento de la

llegada, el tercero puede hacerlo, el director y subdirector del club son los encargados de officiar la ceremonia de inicio de actividades, similar a la historia de *HP*, el punto de encuentro se lleva a cabo en el Gran Salón o Gran Comedor, un área de Parque Hundido junto a los juegos infantiles y aparatos de ejercicio. No hay comedor, ni objetos flotantes, contrario a lo que la mayoría imaginaría y ha visto en las películas de *HP*, el Gran Comedor existe por la creatividad de sus miembros para decorar su espacio con banderines azul, verde, amarillo y guinda, y lo demás es cuestión de imaginación, en un ambiente en donde se busca promover el respeto y la colaboración.

Los directivos de Hogwarts, con el apoyo de los jefes de casa reúnen al resto de los alumnos para anunciar públicamente la llegada del mago o bruja. En una especie de semicírculo, después de anunciar los pormenores del club, se colocan los alumnos, frente a ellos el director, subdirector y los nuevos integrantes, se anuncia que han llegado nuevas brujas y magos al club y se corean las palabras que todo fan de Harry Potter desea escuchar.

Abraxam- *Laura, es audaz.*

Monti- *Es valiente, es fuerte.*

Ambos- *Su casa es... ¡Gryffindor!*

(Abraxam y Monti, Parque Hundido, 23/06/2012, 14:36- 16:00).

Al igual que en la saga *HP* los gritos y aplausos de los alumnos dan la bienvenida para que inicien su propia historia, que demuestran maneras contemporáneas de vivir e iniciarse en un colectivo, apoyados de las herramientas que la época otorga, como son el internet y el manejo del ciber-espacio ya que les permite:

1. Localizar el club virtual y físicamente;
2. Elegir la casa a la que se integrarán;
3. Mantenerse en contacto con los miembros del club en los foros y grupos cerrados de facebook, cuando ya se es miembro oficial, porque no es sino

hasta la tercera reunión que los jefes de casa autorizan la entrada a estos círculos virtuales, porque explican que la información es sólo para quienes realmente les interesa vivir la experiencia;

4. Organizarse para las reuniones quincenales o los entrenamientos de Quidditch y de la legión de Aurores y Mortifagos, y
5. Compartir el quehacer del grupo con el resto de la gente por medio de fotografías y videos, pues bien como se ha observado a lo largo de la investigación, a las grandes empresas mediáticas les interesa de alguna u otra forma tener gente que ayude en el lanzamiento de los filmes y qué mejor que fans, aspecto que, como se observó, es aprovechado por los líderes del grupo para obtener el reconocimiento y la oficialidad del club ante los monstruos mediáticos, su apoyo se recompensa con artículos exclusivos y de colección de la Saga.

Es así que HL funciona desde dos niveles que se complementan entre sí, el espacio físico y el virtual.

4.4.2. FAMILIAS MÁGICAS

HLM es el espacio de pertenencia que se busca y se construye constantemente con la interacción y la emoción del estar juntos conviviendo y compartiendo experiencias, recuerdos, alimentos, manualidades e incluso un apellido que los hace miembros íntimos, porque aunque no los une un lazo sanguíneo en Hundido tienen otra familia, la mágica, la del grupo, la que les da vitalidad llevándolos a colocarse la bandera de la magia, “un objeto-emblema que agrupa, que da identidad y establece las diferencias entre los jóvenes”(Reguillo, 2012: 47).

Para cobijar a las nuevas brujas y magos, los alumnos de Hundido crearon grupos de familias en el club, esto permite construir y reforzar lazos de amistad. Para pertenecer a una familia debe existir empatía, se logra cooperando con la

casa, ayudando a algún miembro en las dinámicas, una vez dado el primer contacto se consulta a la familia la adopción del nuevo integrante y se le invita a formar parte ya sea en el parque o por medio de redes sociales. A la reunión siguiente entre risas y encantamientos se da la buena nueva e inician las presentaciones del árbol genealógico, para mostrar confianza.

Dice Kumbia, prefecta de la casa de Gryffindor, explica que las familias se forman por una conexión, mientras hace referencia al miembro más joven del club “Si quieren integrarse a una casa depende la relación, ven esta niña, ven que está bien chiquita, llegó e inmediatamente con ellos se empezó a juntar y fue la conexión” (Kumbia, Parque Hundido, 23/ 06/12). Por su parte, Fanny explica que cuando ella llegó al club Viry y Canuto pactaron un acuerdo para que éste último fuera quien la adoptara como hija “en realidad no consiste en nada es con las personas que te llevas bien o con los que confíes más, esos son los que te adoptan” (Fanny, entrevista personal, 5/10/13).

La comunidad fan pottérica se construye por emociones colectivas que los unen pero también pueden separarlos, experimentan miedos, alegrías, sorpresa, gustos al formar parte de una familia, pero no la biológica, la de aventuras, ellas “[...] son las que favorecen la solidaridad en el grupo y la identificación” (Poma y Gravante, 2013:30).

4.4.2. LAS BODAS

Cuando la fiebre Potter, a la comunidad se le consideró como una secta que practicaba la brujería, por la *rareza* de su convivencia, de parte de familiares y gente que frecuentaba el parque, siempre el antagónico para los jóvenes, es por ello la necesidad de deconstruir el discurso (Reguillo, 2012: 38) que señala a los grupos como motivadores para la vagancia y en donde se hacen “cosas malas”, más aún cuando se asumen como brujas y magos, en una sociedad mediatizada a la que la televisión le afirma y refirma una y otra vez su religiosidad, contribuyendo a la construcción de lo que debe y no debe de ser aceptado.

Los fans de HLM han significado escenarios y situaciones importantes de los libros y películas, transportándolos a sus realidades y contextos propios como grupo, pues no olvidemos que a pesar de que reproducen fragmentos de la historia, en la cultura se tejen significados, sujetos que hoy han encontrado estabilidad en *HP* puede que mañana ya no la tengan, porque las identidades culturales tienen un punto débil, una duración temporal, puede que la comunidad se fortifique o se debilite, en esta lógica de la caducidad y liquidez de la que hablaba Bauman. Quizá mañana dejará de ser HLM para sumarse a la euforia de otra comunidad.

Los fans traen al grupo prácticas culturales de la fantasía que reproducen para vivir la magia, sin embargo, también transportan de la vida muggle prácticas que complementan sus emociones, “[...] la emoción se convierte en sentimiento y crea una necesidad que, para ser satisfecha, lleva a la acción.” (Fernández, 2013: 35) ¿Cómo palpar la felicidad y el gusto en acciones? Ellos lo hacen con bodas mágicas, una práctica muy recurrente en el club que lleva a sus miembros planean con anticipación el enlace matrimonial mágico.

En la historia de J.K. Rowling no se habla de bodas mágicas entre brujas y magos, pero ésta es una necesidad que podemos observar ha surgido en el club a raíz de una atracción física entre sus miembros, esta práctica aprobada por sus líderes se vuelve un pacto valioso sólo dentro del club, ya dependerá de los sujetos que deseen llevarla a la vida muggle, pues bien el juramento dura hasta que uno de los dos decida que su ciclo en HLM ha concluido, lo que permite entender que no hay una reproducción exacto del mensaje producido, sino que el mensaje fue recibido, transformado y adecuado al contexto.

Las bodas mágicas son muy significativas e incluso motivo de polémica cuando el matrimonio es producto del poder dicotómico de las casas, o por tratarse de un matrimonio entre un *sangre limpia* (Para HL, son aquellos miembros que llevan más tiempo en el club a diferencia de la historia original, los magos hijos de padres muggles) y un *sangre sucia* (un muggle y recién llegado al club)

una vez aceptado el matrimonio por las autoridades mágicas, lo demás es divertirse.

La ceremonia la oficializa el director, al término de ella se desarrollan actividades tipo rallies para integrar a los miembros, de ellos hablaremos en *La magia del juego, un semestre en hundido*.

[...] aquí hacen bodas mágicas, que resuelvas un misterio, lo que sea, les hacen su papelito y todos lo firman, no todas las bodas son así, algunas las hacen por el facebook, pero si es mejor aquí en Parque Hundido frente de todos, algunas son nada más por internet por Messenger pero es más padre aquí, haz de cuenta que Montí es como el juez de la magia y él es el que oficia lo que es el registro civil y todo eso, así como una boda muggle, su lazo, su ramo, sus moneditas, todos con capa, formales, dan sus votos (Kumbia, Parque Hundido, 23/06/12).

En Hogwarts de Hundido, platican los fans, todo es posible, se menciona un caso de una pareja en particular, se reservan los nombres para sólo ser nombrados como él y ella. En Parque Hundido él y ella son la pareja perfecta, respetables por sus cualidades e inteligencia, en el mundo muggle él ama a otro chico y ella tiene novio, es aquí donde observamos la nueva moral y lo relativo de las sociedades contemporáneas: “Es precisamente esto lo que está en juego en la asombrosa vitalidad de las tribus urbanas juveniles, la intensidad de sus acciones, [...] el aspecto desconcertante”(Maffesoli, 2009:11), pues atravesamos por una nueva ética en la que la vida se vuelve una fiesta y para nuestro caso en un juego.

Por su parte, el adornar el cuerpo para la ceremonia *mágico-religiosa* se vuelve importante en esta comunidad, preparar a la novia y al novio, mientras se platica en términos pottéricos, se lleva una varita en vez de un ramo y se decora el altar, de acuerdo con la dinámica organizada por la casa anfitriona del evento, para construir una historia más y una nueva rama familiar que añadir al árbol genealógico de HLM. Son relaciones afectivas reales que de acuerdo a lo expresado en el pacto o juramento inquebrantable será disuelto con la partida de alguno, aunque cabe puntualizar que hay miembros que se han casado más de 2

veces porque la relación (real) no funcionó o el enamorado/a dejó el club por diferencias.

[...] Camus Gryffindor, ¿Aceptas como tu esposa a Viry Adzed, en la salud, en la enfermedad, en lo bueno y en lo malo, entre el muggle y el Gryffindor, en el mundo muggle y el mágico, para toda tu vida? [...] Coloca tu varita sobre su corazón, voy a realizar un juramento inquebrantable que será solamente roto con la partida de Camus del club, y es así como se romperá su enlace matrimonial. ¿Juras solemnemente amar a Camus, en todo lo bueno y en todo lo malo, hasta su partida?- Sí. Camus, ¿Juras amar a Viry en la salud y en la enfermedad, hasta el momento de tu partida? ¿Podemos entregar los anillos? Camus, coloca el anillo en el dedo de Viry, con tu mano derecha coloca el anillo sobre su corazón, con tu mano izquierda tomas su antebrazo de su mano izquierda [...] A partir de este momento, los declaro marido y mujer, puedes besar a Viry (Abraxam, Parque Hundido. 10/11/12).

Es una práctica con muchas referencias de realidad que se busca evadir, pero que da cuenta de la manera en la que es transformado y apropiado un mensaje, los mensajes son entendido de manera diferente a como fueron contruidos. Para Salamandra, este acto que califica como similar a una kermés, transmite diversión, une a la pareja y a los miembros del club por el hecho de que la hacen experimentar emociones.

[...] es bonito, porque al final los une más, al principio se me figuró como una boda de kermés, pero no, te das cuenta que no, porque realmente lo planifican, al final cuando es para una broma, lo practican, traen comida, de todo [...] pues nada más por estar ahí, divirtiéndote, y viendo, ¡A ver qué van decir! ¿Qué me van a decir?, y todo, no sé, es como algo bonito (Salamandra, entrevista personal, 5/10/13).

Por su parte el discurso ceremonial mezcla códigos pottéricos y religioso reales para ser representados en un acto de unión.

En esta actividad y en las que se describen, a lo largo del capítulo, observamos los *modelos de*, los símbolos que HL incorporan de los libros, películas y lo aprendido durante toda la vida del sujeto cultural para representarlo en sus prácticas, *modelos para*, pues se incorporan símbolos como el velo y la corona que se conjuntan con la varita y el discurso ceremonial, que de igual

manera implican una carga de significados, todo manifestado en una práctica cultural nombrada *boda mágica*, en la que se ve la manera en la que el mensaje y el producto mediático logra penetrar hasta lo más profundo de la cultura para ser decodificado de acuerdo a su estructura cultural, accesos y limitaciones, como miembros de una sociedad que a su vez es diferente a otras ciudades, se apropia *HP* “a la mexicana”.

4.4.5. LA MAGIA DEL JUEGO, UN SEMESTRE EN HUNDIDO

El juego como una práctica cultural y ritual del grupo permite acercarnos a echar un vistazo a los modos de ser joven en las grandes ciudades, su relación con los medios de comunicación y las nuevas tecnologías como referente para la elaboración y desarrollo de actividades en la comunidad, proponiendo estrategias para vencer al aburrimiento. Pues bien no sólo basta con ir al club a compartir experiencias, puntos de vista y gusto, resulta importante construir dinámicas de grupo para pasarla bien, y liberarse de las presiones de la escuela, el trabajo y la familia, mediante juegos, que buscan por internet y llevan a la práctica, lo que remite a pensar en la idea de que estamos ante un “*niño eterno*” que busca simplemente ser feliz.

El **juego** en la comunidad pottérica, es una herramienta para integrar a los nuevos miembros y para reforzar la amistad entre quienes tienen un rato en conocerse, se juega para divertirse, resistir al mundo que exige producir y no sentir, para los fans HLM es un refugio en el que se olvidan por un día del mundo exterior, para ocuparse de los problemas del colectivo, por lo menos hasta que termina la reunión, es volver a ser niños, para Salamadra, golpeadora en el equipo de Quidditch y alumna de Gryffindor, HLM es “*un lugar en donde puedes venir y perderte un ratito como de la vida que llevas afuera, de repente si es como muy divertido y ya te ves hechizando gente, y no te juzgan*” (Salamandra, 23 años).

¿Cómo se juega en hundido? Cada reunión la creatividad de los fans se pone en juego, alguna de las cuatro casas se convierte en anfitriona del

entretenimiento, éste consiste en transportar a los magos y brujas a algún universo mágico, ya sea de la saga *HP*, los libros que giran alrededor de ella, caricaturas (ánimes de la infancia), películas con el mismo corte temático, la fantasía, pero la cosa no termina ahí, porque habrán de desarrollar actividades que pongan a prueba su memoria, conocimientos de la literatura, cine y música, tener cultura general ayuda a las casas a ganar puntos para el gran reloj del foro virtual, pero también llevarse la victoria al finalizar el semestre con respecto a las demás casas en el castillo de hundido.

En HL se reproducen prácticas propias de la saga *HP*, *la copa de las casas* es una de ellas, en los libros y películas se describe como un premio que se otorga anualmente a alguna de las casas de Hogwarts por haber acumulado el mayor número de puntos, con trabajo en equipo ya sea por el Quidditch, participación en clase y más, el conteo se mide por medio de relojes de piedras preciosas colocados en el gran comedor, rubíes para Gryffindor, topacios para Hufflepuff, zafiros para Ravenclaw y esmeraldas para Slytherin. Para el caso del club también se otorga una copa a la casa que acumularon puntos en las reuniones por participar en juegos, organización de dinámicas, llevar dulces, materiales y manualidades para la comunidad. A diferencia de la historia original la puntuación acumulada la realizan los jefes de casa quienes a su vez notifican al staff de HL (los organizadores y líderes) para que sean sumando de manera electrónica en el foro virtual.

Para obtener puntos se juega a enfrentar dragones, a combatir *dementores*⁴¹, cruzar calabozos, a respirar bajo el agua en el *lago negro*⁴², se salvan magos, se habla pársel (la lengua de las serpientes, un don que tiene HP,

⁴¹Los Dementores son criaturas nauseabundas que se alimentan de la felicidad de la gente, sentimientos positivos y gratos recuerdos, creando un ambiente de tristeza. En *HP* y *el Prisionero de Azkaban* aparecen por primera vez buscando a Sirius Black (el padrino de HP), un delincuente a quien se pretende castigar con el *beso del dementor* un acto peor que la muerte que consiste en succionar el alma y dejar el cuerpo vacío, es empleado por el ministerio de magia para quienes se fugan de la prisión de Azkaban. Fuente: Película *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban* (2004)

⁴² Es el lago por donde llegan las balsas de los alumnos de nuevo ingreso al castillo de magia también fue escenario para la segunda prueba del torneo de los tres magos (consultar glosario) en la película *Harry Potter y el Cáliz de Fuego*. Fuente *Harry Potter y el Cáliz de Fuego* (2005)

Salazar Slytherin y Voldemort para comunicarse con esos reptiles en particular, que reproducen los fans en la comunidad), (se descifran cantos de sirenas bajo el agua (sumergiendo la cabeza en tinas pequeñas), se asiste al baile de navidad, se encapsula el tiempo y los recuerdos (en las cápsulas del tiempo, en la que resguardan objetos valiosos y significativos), es decir, se vive la magia con los recursos de la vida real, para el caso de enfrentar dragones (una de muchas dinámicas observadas durante la investigación) se selecciona a alguien a quien se le cubren los ojos con un paliacate, se le da un bote de espuma que simula el fuego, se coloca la varita mágica del mago o bruja que representa a su casa en medio de los pies del fan/dragón, el objetivo es caminar sigilosamente sin que el dragón note su presencia y rescatar su varita, no pueden realizar ningún hechizo, teniendo tres oportunidades para hacerlo si el jugador es tocado por la espuma/fuego pierde la prueba.

Las dinámicas no han cambiado mucho, la primera reunión a la que yo asistí, era un duelo, era una reunión Sly, recuerdo que hicieron una representación de un cementerio, donde los Mortifagos estaban haciendo como un aquelarre, porque esa vez era la reunión del Walpurgis y después hicieron una dinámica de duelear, todos los alumnos se tenían que defender de los Mortifagos y ya después las reuniones que siguieron eran por casas, casi siempre son rallies, tienes que pasar todas las actividades, al final hay una actividad para desempate o para ganar puntos (Blue, entrevista personal, 8/10/13).

De igual forma los duelos son una actividad importante durante el semestre, consisten en colocarse frente a un oponente, corear algún hechizo antes que el otro lo haga respetando los movimientos de varita, que muestra quién realmente sabe de duelo y quién no, quién ha leído los libros a profundidad para saber cómo realizarlos y el efecto que produce cada uno de ellos al emplearlo, es como jugar a los encantados.

La imaginación y creatividad de los fans llama la atención de extraños de Parque Hundido, quienes de vez en cuando se acercan a preguntar cuál es el motivo de los adornos, de los disfraces y el estar reunidos en grupo, tres observaciones que colocamos como elementos para hacerse visibles y al mismo

tiempo detonantes de ruido, es decir son ruidosos por la cantidad de elementos simbólicos con los que se representan como comunidad.

Los juegos organizados están llenos de símbolos que toman de *HP* y libros que complementan la historia del mago (Quidditch a través de los tiempos, animales fantásticos y dónde encontrarlos, etc.), de ellos retoman escenarios y momentos importantes, Arabis describe en qué consisten las dinámicas:

[...] pasas de una estación a otra, pasas a la siguiente y tienes que ganarle a los equipos que están compitiendo para ver quién es el primero en llegar a todas las estaciones, las actividades podían ser muy diversas como hoy en día, tienen actividades a veces con globos de agua, a veces son cosas de trivias, otras era resolver acertijos, [...] (Arabís, entrevista personal, 5/10/13).

Podríamos detenernos a detallar todas y cada una de las actividades que se vivieron durante más de un año y medio con la comunidad, sería sorprendente para quienes jamás han imaginado a Potter como un elemento para la construcción de subjetividades fuera de una pantalla o un libro o para quienes alguna vez han pasado por el parque y pensaron que son un grupo más de lo que se nombra peyorativamente como ninis.

Se destaca que los fans retoman juegos tradicionales infantiles, que han sido desplazados por complejos sistemas de radio control, en sus dinámicas traen a colación juegos como la cuerda, burro castigado, resorte, la gallina ciega, canicas, carrera de costales, etc., todo al estilo pottéricos, de esto rescatamos dos aspectos 1) en sus prácticas emplean juegos que se han perdido en la sociedad infantil y 2) reafirman una actividad tradicional característica de la cultura mexicana, haciendo su propia resignificación de *HP* de acuerdo a los elementos que como sociedad se comparten, porque como bien afirma Giménez (2005) cuando retoma a Geertz la cultura esa telaraña de significados que está en todos nuestros actos, por donde miremos, respiremos, hablemos, palpemos y escuchemos, ahí estará.

Algunas de las actividades más representativas realizadas en el club a lo largo de más de un año son descritas en el siguiente cuadro:

FECHA	ACTIVIDAD	¿QUÉ SE HIZO?
12- noviembre 2011	Fiesta de Halloween	Se realizó un concurso de disfraces, después de una tarde de duelos se dio a conocer al ganador, fue un atuendo hecho con cajas de cartón que simulaba una perfil de facebook. El premio: Puntos para la casa.
23- junio 2012	Torneo de los tres magos	Torneo de los tres magos, el objetivo fue esquivar el fuego de un dragón para rescatar la varita, un alumno fungió como tal, un bote de espuma simuló el fuego. <i>“Silenciosamente, sin que el dragón se dé cuenta, tienen que venir, sacar la varita, lanzarle un hechizo que contenga un dragón, yo no dije que lo maté, no dije que lo, trasformé en otra cosa, sólo dije que no le haga daño al campeón del mundo, digo creo que han leído libros y películas lo suficientemente bien [...]”</i> (Morti, Parque hundido, 23/06/12).
28 de julio 2012	Reunión masiva	Se desarrollaron varias actividades en cada una de las estaciones como: <ol style="list-style-type: none"> 1. Actuar la escena de la muerte de Dumbledore en la película <i>HP5.1</i>. 1. Elegir un huevo de dragón que contiene retos como: conseguir algunas prendas mágicas, así como enfrentar a Morti en un duelo. 2. Posiciones, se hacen una serie de preguntas sobre el mundo pottérico para poder conseguir los ingredientes y hacer una pócima, la mejor gana. 3. Traducir un texto que está escrito en pársel. 4. El canto de las sirenas, actividad que consistía en velocidad para abrir una esfera

		<p>que contenía una pista para encontrar lo más rápido posible un pergamino.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Adivinar los acertijos para salvar a Sirius Black. 6. Encestar en aros atados a los árboles y burlar a los fantasmas. 7. Adivinar el personaje mágico que estaba escrito sobre papel y todos tenían en la cabeza.
29- septiembre 2012	Juegos Olímpicos mágicos	<p>Este encuentro tuvo varias estaciones en donde se jugaron deportes como:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lanzamiento de duende. 1. Carreras mágicas en parejas con un pie amarrado. 2. Resorte.
10- noviembre 2012	Reunión Gryffindor "Los cuentos de Beedle el bardo"	Se colocó un libro (hecho de cartulinas) con varios listones de colores, que sirvieron de guía para los magos que deseaban jugar en cada una de las estaciones, después de celebrar una boda mágica.
30- noviembre 2012	Lanzamiento del video juego "Wonderbook. Book of Spells" en Palacio de Hierro, Durango.	Durante el lanzamiento del video juego en Palacio de Hierro Durango, se realizaron actividades como duelos, basta mágica, etc., los ganadores fueron premiados con obsequios exclusivos y únicos de parte de Warner.
15- junio 2013	Carrera de escobas	La carrera de escobas se llevó acabo en el Monumento a la Revolución, en donde los participantes tenían que usar una escoba y correr montados en ella a cada una de las estaciones donde los esperaban con retos y preguntas. Una vez terminada la dinámica se esperaba el momento para la sesión fotográfica grupal.

Un semestre en Hundido es creatividad y diversión, claro el sabor siempre lo da la imaginación porque quien no se permite jugar e imaginar al mismo tiempo, durante el ciclo escolar mágico (seis meses) no encontrará sentido, de igual forma HLM es una comunidad en la que se produce constantemente conocimiento, siempre se cuenta con el apoyo de la casa para superar los retos, porque se pone en juego la reputación de la casa al momento del conteo de puntos. “El regreso a la infancia “no es únicamente individual. Hace cultura. Induce otra relación respecto a la alteridad, respecto a ese otro que es el prójimo, a ese otro que es la naturaleza” (Maffesoli, 2004:19).

El campamento, era una actividad en la que se ponían en práctica juegos que desafiaban la timidez de algunos fans, su función era integrar a la comunidad, así como buscar el deseo de liberarse de los problemas y actividades cotidianas, Salamandra, jugadora de Quidditch comparte su experiencia y su emoción:

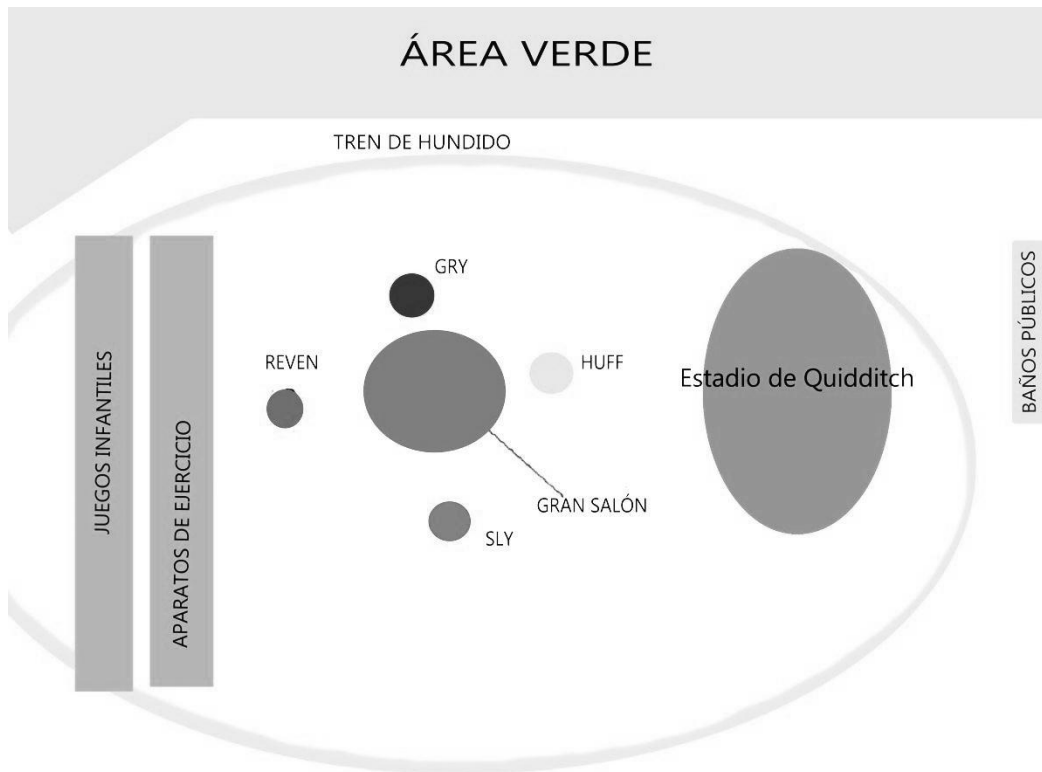
También había campamentos, ahí como que te animas a unir las amistades, son tres días en los que estás con todos tus amigos, solos en alguna casa o en algún lugar así, es como muy genial, yo de ahí con los que no me llevaba mucho terminé llevándome muy bien y unimos a los que no estaban muy unidos, a mí me parece genial, y además las siguientes reuniones después ya es como otra vibra, no sé, te adentran a otro mundo, por ejemplo yo me acuerdo mucho y lo que más me gustó, en las mañanas cuando despertábamos, estaban todos así desayunando, además los puedes ver como no los ves en el club, por ejemplo algo que me agradó mucho es que estábamos desayunando y así en fachas, de repente entraron Abraxam y Monti y nos empezaron a lanzar como periódicos, era el periódico mágico, como el profeta pero estaba doblado bien raro y te daban las noticias, fue muy padre, como algo muy mágico, Y en la noche hacen actividades y así, se prende la fogata y te hacen decir qué te gusta más del club, qué no te gusta, por ejemplo ese día hubo una actividad en la que te daban tres listones, uno era la varita de sauco, la piedra de la resurrección y la capa de invisibilidad, se las tenías que dar a tres amigos que eran importantes, la piedra era a tu amigo al que querías que su amistad durara aun después de la muerte, la varita era para alguien quien aunque hayas tenido problemas en los duelos seguían juntos, y la capa era con quien quisieras desaparecer, al frente todos así empezabas, aunque a un principio tal vez era complicado porque tenías que decirlo frente del club, pero poco a poco se iban abriendo, los veías como no los habías visto nunca, los veías limpiando, fue algo muy lindo, emocional, hablar, abrazarse y todo es como ver a

otra persona, yo creo que es una actividad muy importante (Salamandra, entrevista personal, 5/10/13.

Lo anterior da cuenta de la necesidad de los jóvenes por encontrar afecto, retornar al ser humano ligado al clan, a quien ya no los mueve la razón sino el deseo de estar bien, comprendidos, cobijados, queridos, experimentando emociones internas fuertes y a veces efímeras porque cambian de un momento a otro con la sociedad misma, retornan rituales simbólicos y ceremoniales que ellos mismos construyen para liberar sus emociones de miedo, tristeza, alegría, etc.

Otra de las características de las prácticas culturales es la planeación y organización, antes de que una actividad se realice, los miembros la planean minuciosamente en las reuniones físicas y a través de los grupos cerrados de Facebook, se dan ideas y se solicita material para decorar las casas, cuando llega el día de las dinámicas las casas ya deberán estar organizadas por equipos y los adornos colocados en su lugar.

Los adornos forman parte del ritual quincenal, consiste en esperar a la persona que lleva la decoración (banderines, lonas, globos o cadenas elaboradas con papel china), se procede a colgarla de los árboles correspondientes a las casas, los adornos se vuelven códigos y elemento para marcar territorio, un color representa los valores de sus magos y los ubica en cuatro puntos del gran salón, la decoración amarilla es para el territorio Huff, azul para Reven, roja o guinda para los terrenos de los Gry y la verde para los magos oscuros, Sly. En el siguiente cuadro se ilustra la división de las casas y apropiación del territorio por la comunidad en Parque Hundido.



Su presencia en hundido se hace visible por su vestimenta, por la intensidad de sus juegos pero también por todos los elementos simbólicos a los que recurren para marcar territorio pottérico, con respecto a otros grupos de jóvenes con los que comparten el parque, a diferencia de los demás grupos marcan y hacen visible su territorio no sólo con disfraces sino con su colorida decoración, sus lonas con el escudo del Hogwarts o bien con el logo “HLM, donde se vive la magia”, así como 6 aros sujetos por cuerdas atados a cuatro árboles.

Para cerrar este apartado, se describe la cápsula del tiempo, una caja forrada, como algo importante y valiosa para la comunidad, en ella colocan objetos con un valor sentimental fuerte como la primera varita, bufandas, lentes, cartas, dibujo o más, con el fin de guardarlos y en una próxima ocasión, abrirla para recordar momentos con los amigos y aquellos que alguna vez pertenecieron al club pero se han ido por su propia voluntad o fueron expulsados, esto nos lleva a pensar que necesitan de una manera muy particular y propia para experimentar sentimientos y reafirmarse como una comunidad constantemente.

4.4.6. El Quidditch

Una de las prácticas más comunes en la comunidad HL es el juego de Quidditch uno de los deportes mágicos más significativo y a su vez polémico, se realizan torneos a lo largo del curso (seis meses) entre las casas con el fin de acumular puntos, es un juego que cuenta con reglas y sanciones, intenso pues no falta una que otra caída o raspón.

“Las caídas no podrían faltar como un gaje del oficio de estos valientes jugadores [...]”
(Patronus, 10/11/12).

El Quidditch se juega en un área plana junto a lo que es el gran comedor, se colocan tres aros, suspendidos de una cuerda de árbol a árbol, dos plateados (otorgan 10 puntos) y uno dorado (otorga 30 puntos) en ambas porterías. Los equipos están conformados por 10 personas, 3 de ellos son suplentes. Las posiciones son:

- Guardián (1 persona)
- Cazadores (3 personas)
- Golpeadores (2 personas)
- Buscador (1 persona)

El equipo de Quidditch de HL cuenta con su propio reglamento de juego, elaborado por el director y subdirector. Es importante destacar que en el Quidditch de HL sus miembros no hacen uso de escobas, como sucede con otros jugadores de este deporte mágico en el TEC de Monterrey o en universidades como Harvard, que usan escobas de barrendero o las que comúnmente se tienen en casa, se trata de una especie de fútbol americano, que al igual que el fútbol del mundo muggle genera descontentos y división de la comunidad.

No vemos sólo a jóvenes jugar Quidditch y pelear por que se respeten puntuaciones, sino también se pueden observar los procesos de construcción de sentido que la sociedad mágica tiene en común, eso es práctica cultural, porque no importa quién gane o quién pierda es algo que les produce significados y les da sentido de pertenencia como miembro de una casa y de un grupo.

En el Quidditch, no hay distinción de género y de edades, todos tienen la facultad de jugar sin limitación alguna, al menos de que resulte una actividad brusca o simplemente se prefiera apoyar a la casa desde fuera de la cancha, la experiencia de Salamandra da cuenta de lo dicho.

En el semestre de Hundido se organizan torneos de Quidditch, los jugadores practican sus jugadas los sábados cuando no hay reunión, este juego les da reputación y respeto.

El juego revive constantemente escenas de la película, también nos remite a hablar de la apropiación del espacio y el significado del mismo para sus integrantes, los torneos se hacen única y exclusivamente en el área frente a los baños, no en donde se acostumbra las ceremonias o dinámicas, tan sólo basta decir “*Todos al estadio*” para que acudan sin cuestionar su ubicación, han establecido códigos entorno a su territorio que sólo el grupo conoce y comparte.

4.5. PARTICIPACIÓN E INICIATIVAS

Mientras nos ocupamos en describe a una comunidad fan de *HP* en la Ciudad de México, es muy probable que sus prácticas culturales hayan cambiado sutilmente a como las observamos la vez primera, porque estamos frente a un flujo de contenidos que viajan por medio de las plataformas mediáticas como Internet, (Jenkins, 2008) permitiendo ampliar sus conocimientos y adecuar los que ya se tiene, para vencer el aburrimiento y la monotonía.

Vivimos en lo que el investigador Henry Jenkins llamaría *convergencia mediática*, (2008) un término al que hacemos mención sólo para destacar que mientras estamos analizando al club pottérico, por las redes sociales están interconectados buscando nuevas formas para interactuar con el grupo, leyendo y viendo series animadas, de ciencia-ficción o fantasía para tener de qué hablar en la próxima reunión o buscando ingredientes para tratar de llegar a igualar los sabores de los dulces de *Honeydukes* la tienda de caramelos de Hogsmeade o las

cervezas mantequilla de las “*Tres escobas*”, con el fin de participar de alguna u otra manera en el grupo. Hoy se ve a los fans como una nueva cultura de participación e inteligencia colectiva, porque los saberes de unos complementan el conocimiento de los miembros en general.

Si los viejos consumidores se suponían pasivos, los nuevos consumidores son activos. Si los viejos consumidores eran predecibles y permanecían donde les decían que se quedasen, los nuevos consumidores son migratorios y muestran una lealtad hacia las cadenas, las redes y los medios. Si los viejos consumidores eran individuos aislados, los nuevos consumidores están más conectados socialmente. Si el trabajo de los consumidores mediáticos fue antaño silencioso e invisible, los nuevos consumidores son ruidosos y públicos (Jenkins, 2008: 34).

Lo anterior, nos habla de una audiencia participativa en donde colocamos a los fans de HLM, porque son productores de sentido de pertenencia, porque crean mientras transforman con elementos de un producto mediático su entorno, porque buscan maneras para negociar con la autoridad y con los medios de comunicación.

4.5.1. NEGOCIACIÓN CON LA AUTORIDAD

Sobre la idea de que los fans hacen una decodificación negociada es decir, son conscientes de que su convivencia es producto de la ficción, se observa que han construido relaciones y negociaciones con ciertos sectores de la sociedad y empresas privadas, para la convivencia física y consolidación de su comunidad, los factores externos al colectivo (vecinos, autoridades delegacionales, empresas, etc.) han permitido su estructura interna.

Abraham platica del proceso al que tuvo que enfrentarse como cabeza del grupo para conseguir un espacio en donde poder establecerse, pues bien tal parece que los espacios que llamados “públicos” dejan de serlo cuando los grupos poseen una estética diferente a la establecida y socialmente aceptada, son como los portadores del desorden, el también colaborador del sitio web HL dice:

Cuando recién llegamos al Parque Hundido los vecinos no querían que estuviésemos ahí porque dañábamos el pasto y sus árboles, pero no había pasto y los árboles no sufrían

ningún daño porque todo lo sujetábamos con sogas, así que después de mostrarles todo lo que hacíamos y cómo lo hacíamos y la forma en la que al finalizar una reunión limpiábamos la parte del parque que usábamos, quedaron conformes y nunca más volvió a ocurrir (Abraxam, entrevista personal, 05/11/13).

Otras formas de negociación a la que se han enfrentado han sido con las autoridades delegacionales, a quienes se recurre para solicitar permiso y poder convivir con la comunidad fuera de Parque Hundido, porque quieren que más jóvenes conozcan de su existencia y se integren, así como apropiarse de los espacios de su ciudad a los que, como cualquier ciudadano, tienen derecho, sin embargo hay ocasiones en las que se les ha negado e incluso son alertados con que serán echados si se mueven en grupo.

*[...] el día que fue la reunión en el Monumento a la Revolución iba a ser en Coyoacán, entonces esa vez me tocó ir a meter el oficio, que ahora ve aquí, que ahora ve allá, que a la ahora no me dieron el permiso, me dijeron que no, por qué, porque ya estaba ocupado el lugar y que **si nos veían los policías ahí con túnicas y que éramos demasiados pues nos iban a sacar del lugar** y mejor que ni fuéramos, entonces sí se siente feo, porque dices pues ¿Qué les vamos hacer?, nada, pues el hecho de vestirnos con túnicas y traer varitas y correr de un lado a otro pues no afecta en nada, no es como los que traen patinetas que pues desgastan las banquetas hacen lo que ellos llaman desgaste del patrimonio cultural, nosotros no hacemos eso, no ofendemos a nadie (Blue, entrevista personal, 8/10/13).*

Pese a lo que se menciona en el Art. 8 de la Constitución, las autoridades no nos dejan reunir en el Bosque de Chapultepec porque es un área protegida, una especie de reserva y no podemos permanecer mucho tiempo en sus áreas realizando lo que comúnmente hacemos, no podemos colgar nada de los árboles y no debemos dañar el pasto. Eso me valió una disputa con los policías en el 2008, después de eso, aprendimos qué hacer y qué no hacer y lo aplicamos (Abraxam, vía correo electrónico, 05/11/13).

Ante las prohibiciones es importante generar estrategias para poder convivir, ¿cómo hacerlo? Negociando, los líderes del grupo lo han hecho con las autoridades de la Delegación Benito Juárez para poder tener la autorización de ocupar un espacio público. De igual forma con los vecinos y comerciantes del lugar, para quienes ya se les ha hecho común verlos reunidos e incluso son vistos

como parte del espacio, prueba de ello es el *video promocional*⁴³ de las fiestas patrias del 15 de septiembre de la Delegación, donde se les invitó a participar. Cuentan que han aprendido a negociar por el propio bienestar e intereses de la comunidad.

[...] en algún momento Gabriel Evans y Monti tenían que ir a pedir permiso a la delegación para poder ocupar el espacio y de hecho en el baño, la señora nos pide una carta, creo que anual, me parece, para comprobar que tenemos el espacio dentro del club, un trámite así extraño, pero directamente yo no. Tengo conciencia de que sí se pide. Los vecinos de Parque Hundido, nos dijeron una vez que tenían cámaras y que nos vigilaban, o sea no como una forma para atacarnos sino para que nos sintamos seguros y ellos fueron los que nos recomendaron que ya cuando estuviera obscuro no permaneciéramos ahí, porque aparte de que ya nos habían asaltado tienden a asaltar, y la otra recomendación es que de vez en cuando plantemos un arbolito, que no dejemos basura [...] antes cuando había más policías vigilando las áreas verdes se ponían a platicar con nosotros y ¡ay! mira que a mi hija, mi hijo le gusta y no sé qué, recuerdo muy bien cuando iba a ser una marcha que ahí estaban unos policías hasta anotando datos para ir a la marcha (Blue, entrevista personal, 8/10/13).

Negociar con las personas cercanas a lo que ahora es su espacio, fue una de las tareas que necesitó mucha participación del staff principalmente, para llevar a cabo reuniones y expresarse sin miedo a ser expulsados de un espacio público que se supondría un lugar para todos en el que hay “[...] desarrollo, recreación y ocio en donde se realizan múltiples y diversas actividades colectivas.” (SEDESOL, 2010: 5), el problema es que no fue así.

4.5.2. NEGOCIACIÓN CON LAS EMPRESAS

Jenkins lo había predicho, los fans enaltecen el producto mediático y se ponen al tú por tú con las grandes empresas de medios, la pasividad de las audiencia quedó en el sillón de una sala, HLM es el ejemplo de que “la cultura de los fans se entenderá como una revitalización del viejo proceso de la cultura folk en respuesta al contenido de la cultura de masas” (Jenkins, 2008: 34).

⁴³Video fiestas patrias Delegación Benito Juárez 2013, publicado el 19/11/2013, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=TSgwymboSug> (minutos 2:53) Fecha de consulta 25 /01/14

Actualmente, la comunidad pottérica ha construido vínculos con la empresa Warner Bros, un efecto buscado por la misma, pues saben que los fans harán publicidad a bajo costo, pero los fans no son ingenuos, están al tanto que su colaboración le traerá beneficios a la comunidad, como el reconocimiento oficial como club de habla hispana, cortesías para premieres, lanzamientos de videojuegos, etc., lo que les permite construir puentes comunicativos con otros fans del mundo y estar interconectado, esa es la característica que según Jenkins hace identificar a un fan.

Sí, tengo entendido que Montí y Abraxam que es el director y el subdirector tienen contacto con Warner Bros ya sea para películas, para videojuegos con EA, y con Sony, entonces ellos piden el apoyo del club que tenga más peso en cuanto a fans, pues HL, siempre ha ganado en eso, si llegaste a ver las marchas, la cantidad de gente que llegó a reunir y a convocar, entonces eso pesa mucho para las compañías pues ya ellos dicen, no pues tal club de fans y ya los contactan, y ya es como el director y el subdirector nos informan a nosotros, hay tal evento y hay que ir apoyar y pues en realidad no te da nada económico, no es así de ahí te vamos a dar \$100 pesos por qué no, es nada más el hecho de estar ahí de mostrar tu fanatismo de que te gusta algo (Blue, entrevista personal, 8/10/13).

La relación HLM y Warner no se dio de la noche a la mañana, pues bien necesitaban trabajar en conjunto para integrar a más fans al club, en el entendido de que el interés principal de las empresas de entretenimiento es posicionar masivamente un producto, establecieron relaciones para complementar su gusto, el que los ha llevado cada vez más lejos de lo que alguna vez llegaron a pesar la primera vez que se reunieron, han establecido vínculos con empresas y medios de comunicación, saben a dónde dirigirse cuando requieren algún apoyo para la comunidad, esta forma de participación para con el club la llevan a cabo únicamente los miembros del staff, para que los alumnos puedan tener beneficios.

Abraxam narra la experiencia de su primer contacto con Warner:

Fue la cosa más extraña. Algún día de 2009, estaba planeando qué hacer para el lanzamiento de Harry Potter 6 y me comuniqué con WB México para saber qué tenían en mente. Ese mismo día agendamos una cita porque extrañamente otros clubes habían llamado también. La cita se dio y presentaron todos sus clubes, en computadora y con

presentaciones en flash. Yo fui con mi subdirector y nuestra sola presencia, no íbamos preparados.

Hablamos de lo que era HL México, de lo que habíamos hecho antes y de lo que podríamos hacer, presentamos un plan y ¡puf! Estábamos dentro. Realizamos los trabajos de planeación, creamos propuestas, modificamos planes, en fin, todo el proyecto se hizo y salió. El resultado fue increíble y la relación con WB se afianzó. Desde entonces trabajamos en conjunto para cualquier cosa que tuviese relación con Harry Potter (Abraxam, vía correo electrónico, 05/11/13).

Los fans, paso a paso, han ido descubriendo una cualidad que quizá como espectadores habituales jamás habrían pensado que poseían: la negociación. Ya no se trataba de negociar con los vecinos, policías y gente de la delegación, sino con empresas mundialmente conocidas y con los medios de comunicación masiva locales para cubrir la nota de sus marchas masivas.

Para las marchas se habla a la prensa, salimos el año pasado en Primero Noticias, El Universal, Reforma y casi casi, salimos en una plana, varios de aquí se dedican a comunicaciones y estudian comunicaciones, una chica que se dedica a lo de comunicaciones de HL, y trabaja en los medios, mandan escritos para que cubran el evento, se pone muy interesante, se pone muy divertido (Kumbia, Parque Hundido, 23 /06 2012).

En 2010 *Primero Noticias* del consorcio Televisa en la sección de espectáculos aborda el tema de la marcha pottérica al Zócalo de la Ciudad de México. Los fans participaron grabando el momento en que se da la nota y la suben a sus canales de YouTube, en ese mismo año la televisora MTV Latinoamérica realiza un reportaje sobre el ritual de iniciación para pertenecer a Harry Latino México. Las negociaciones con las empresas dieron frutos, ese año y noviembre estuvo cargado de magia, algunos de los seguidores tuvieron una convivencia con el actor británico Tom Felton, se tomaron fotos y dieron artículos para que fuesen autografiados. Las situaciones llevaron al club a la construcción de material visual,

podcast y una cápsula en la que promocionaba la 4ta marcha pottérica⁴⁴ esto nos lleva a recordar los puntos planteados en el apartado teórico de la investigación.

- Son ruidosos;
- Su Inteligencia es colectiva y compartida;
- La ayuda es mutua;
- Son grandes movilizados de masas;
- Ponen las veces que sea necesaria la información en circulación desafiando los derechos de autor;
- Son creadores;
- Crean mundos inimaginables;
- Crean e innovan, actúan, aprenden a través del cuerpo y de las emociones, se redescubren, y
- Son “cool”

Algunos de los puntos ya se han ejemplificado, el resto serán de apoyo para continuar con las actividades organizadas por el grupo con su participación que nos permite mirar iniciativas, demandas, así como necesidades e intereses.

Los fans tienen la necesidad de estar informados del mundo pottérico. Para resolverlo se hace uso de la redes sociales, los foros y la página web en donde se colocan post con información del momento. Hay un intercambio de información, imágenes, memes, libros, películas, etc. que contribuyen a la construcción de conocimiento y a ser *cool*.

¿De qué manera se es *cool* en una comunidad mágica? Haciendo referencia a Maffesoli, “es un modo de decir el rechazo de la rigidez “ontológica” [...] la desenvoltura respecto de los códigos de la moral petrificada subraya que la infancia subsiste en cada uno de nosotros. Recuerda también que subsiste en cada tribu la infancia del género humano” (Maffesoli, 2009: 12). Ser cool en HLM

⁴⁴HLM en primero noticias: <http://youtu.be/lifgHWG2-Rs>. HLM en MTvLa: http://youtu.be/qq4_4c2UAp4 HLM cápsula de la 4ta Marcha Potterica: <http://youtu.be/9OR3scEUDtM>. HLM convivencia con Tom Felton: http://youtu.be/KyPncqo_Lc8. Eventos: <http://youtu.be/4s-gtz0VyF8>. Todo el material es rescatado de YouTube y puesto a circulación por los fans de HLM. Fecha de consulta: 27 de diciembre de 2013

es tener siempre una actitud positiva frente a los problemas muggles y mágicos, tener seguridad de los que se hace y se piensa, nunca tirar la toalla, pasarla bien, divertirse, jugar, estar actualizado con información de *HP*, ciencia, literatura, ánimes y cine principalmente, causar revuelo con algún objeto pottéricos de novedad, muñecos, broches, bufandas, videojuegos, libros, etc.

Podríamos decir que la actitud *cool* de sus miembros es otra forma de participación, porque está reafirmando y actualizando con su hacer un gusto pero también a la comunidad misma, porque de alguna u otra manera tendemos a empatizar en el otro y a imitar comportamientos que nos gustan.

Las formas en las que participan los pottéricos también responden a necesidades materiales, porque para recrear los escenarios se necesitan muchas manos y recursos económicos, los que se obtienen en especie. Se coopera llevando al parque guisados, dulces, postres, refrescos, adornos, espumas, pintura y más materiales para el desarrollo de las dinámicas, HL no pide cuotas para ingresar ni para comprar materiales, pide la participación de sus miembros.

Algunos de sus fans participan apropiándose de contenidos en la web para vivir la magia lo más cercano a los paisajes de *HP* y a su gastronomía mágica, tal es el caso de la cerveza de mantequilla preparada por la alumna y prefecta Kumbia quien apoyada de una receta de internet encanta los paladares como lo es en la historia *HP* la tienda de bebida llamada “Las tres escobas”, usa ingredientes como azúcar mascabada, canela, nuez, helado y la mantequilla, los que mezcla con refresco de limón, para intentar igualar los sabores que J. K. Rowling describe en su historia.

Finalmente, la participación de sus miembros está en la apropiación de espacios físicos y virtuales que buscan atender necesidades, demandas, defender intereses, construir valores comunes y dar iniciativas todo con el fin de favorecer y fortalecer a la comunidad.

4.6. SOCIALIZACIÓN EN HOGWARTS

Durante los primeros planteamientos de esta investigación fue cuestionada la pertinencia de hablar de la comunidad bajo la categoría *formas de socialización*, pues, este concepto colocaría a los sujetos en una visión funcionalista por tratarse de maneras en las que son hegemonizados para seguir patrones sociales establecidos. Surgieron dudas sobre su pertinencia; sin embargo, durante el trabajo de campo y con base en algunas conceptualizaciones sociológicas se consideró pertinente porque es un concepto que nos permite caracterizar a la comunidad HL desde su complejidad, pues el término socialización está encaminado a entender las maneras en las que se relacionan los fans en su comunidad, **normas**, **valores** y **creencias** que construyen para que HL sea un espacio de convivencia y **acuerdos**, una pequeña comunidad en la inmensidad de una con mayores dimensiones llamada sociedad.

4.6.1. JERARQUÍAS Y REGLAS

Una de las características de la socialización es la jerarquía que a su vez contribuye a la construcción de reglas, y que vemos en HL, una comunidad que desde su creación, estableció roles y rangos, tuvieron que pasar varias reuniones para que esta comunidad empezara a construir acuerdos y nombrar a sus líderes, el reconocimiento se les dio a sus fundadores a quienes se les llamó staff, por ser quienes se encargan de la organización, planeación y selección de espacios para las reuniones, así como los responsables de juzgar y castigar desde un llamado de atención con un tono de voz fuerte hasta la expulsión sin réplica del club.

Sobrellevar una comunidad resultaría difícil para sus dos fundadores, así que construyeron una figura de poder llamado *staff*, pocos han accedido a este nivel de la estructura de HL, sólo los más comprometidos (en dinámicas, apoyo a la casa, asistentes a todas las reuniones, conocedores de la saga, etc.) y responsables pueden aspirar a formar parte del equipo organizador, junto a esta clasificación se encuentran los diferentes órganos de poder que gobiernan el club, muchos de ellos son puestos importantes y temidos en el mundo mágico descrito

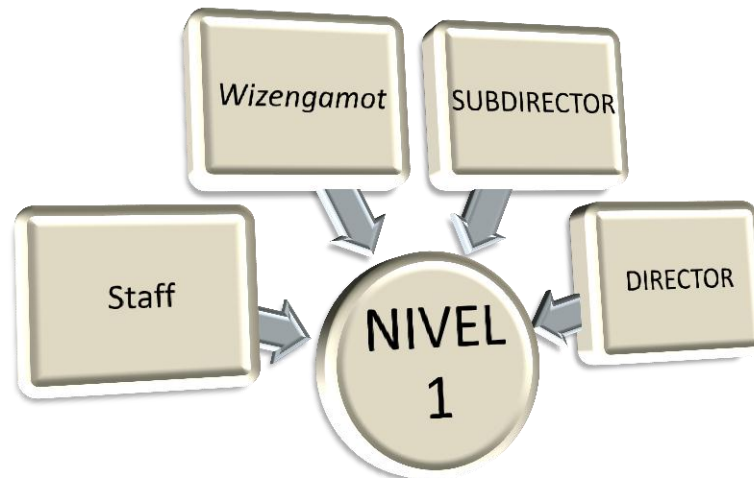
por Rowling (por su rigor en el cumplimiento de las leyes). Blue, comparte la estructura y las funciones principales.

El Staff, dentro de HL tenemos lo que es el director, el subdirector, el Wizengamot y el staff, que puede ser parte del Wizengamot y del staff, y en este momento el staff es quien está organizando los cursos, nosotros establecemos fechas de acuerdo a, si va a ser el estreno de una película importante para los chicos, pues ese día igual y no tenemos reunión, si va a haber una marcha, la marcha de Zombies, igual pues ese día no va ver reunión porque los chicos se van a dispersar y no vamos a tener mucha asistencia, entonces comenzamos a planear las reuniones de todo el semestre, nosotros tenemos juntas de staff, si tenemos reunión por ejemplo este sábado al siguiente sábado no los vemos a ustedes, pero nosotros sí nos reunimos porque tenemos que seguir planeando las reuniones, entonces desde principio del semestre planeamos las reuniones. Si va a haber reunión por casa, en qué fecha le toca a cada casa, qué reuniones va a hacer el staff, qué actividades, qué tenemos que llevar, material, todo lo relacionado. Y por ejemplo a Gryffindor, que toca reunión el 12 de octubre, ya los prefectos y la jefa de casa hablan con los alumnos y planean la reunión, las actividades que va a llevar cada quien (Blue, entrevista personal, 8/10/13).

Las decisiones se toman desde arriba de la estructura jerárquica, para darlas a conocer a los alumnos y aplicarla en las dinámicas. HL está estructurado de la siguiente manera, el **nivel 1** corresponde a los fans que se encargan de que los acuerdos se cumplan, son los que tienen el poder de juzgar las faltas de los miembros para garantizar su permanencia o su expulsión definitiva del club. Así mismo son estas estructuras las que se encargan de hacer negociaciones con Warner México, casas productoras de cine, autoridades delegacionales y con los clubes de HL en América Latina.

En este nivel colocamos los roles de los entrevistados, se destaca a Abraxam como el fundador y director del club, la subdirección está a cargo de Monti, seguidos de Morty el ministro de magia, estas tres figuras de poder también componen el Wizengamot, uno de los órganos de gobierno de *HP* retomado por los fans para su organización, el Wizengamot (en *HP* y en *HLM*) tiene el poder de juzgar a aquellas brujas y magos que infrinjan la ley, continuando con la forma en

la que han jerarquizado sus funciones está el staff, integrado por Abraxam, Blue, Morti, Monti, Arabis, Canuto y más miembros.



El **nivel 2** corresponde a otra parte importante del esquema, sin ella las decisiones no podrían ser ejecutadas, los jefes de casa forman parte del *staff* y son los encargados de ayudar a los alumnos llevados ante el ministerio de magia para ser juzgados por el Wizengamot (la máxima autoridad mágica) el papel que desempeña el jefe de casa es el de ayudar al acusado para que permanezca en el club, así mismo es quien dirige la casa, motiva a la participación de sus alumnos a las dinámicas con el fin de sobresalir y obtener un estatus con respecto a las demás casas.

Los prefectos son los brazos del jefe de casa, los alumnos acuden a ellos cuando existe algún problema o inconformidad, si el asunto no se puede resolver en el momento, ella o él, deben acudir a su jefe para tomar decisiones, antes de optar por la intervención del primer nivel.

Por su parte, los alumnos son quienes se encargan de crear y llevar a la práctica dinámicas, para que la comunidad mágica se divierta y pase un rato agradable. La cooperación es pieza clave para el éxito o fracaso como lo son la

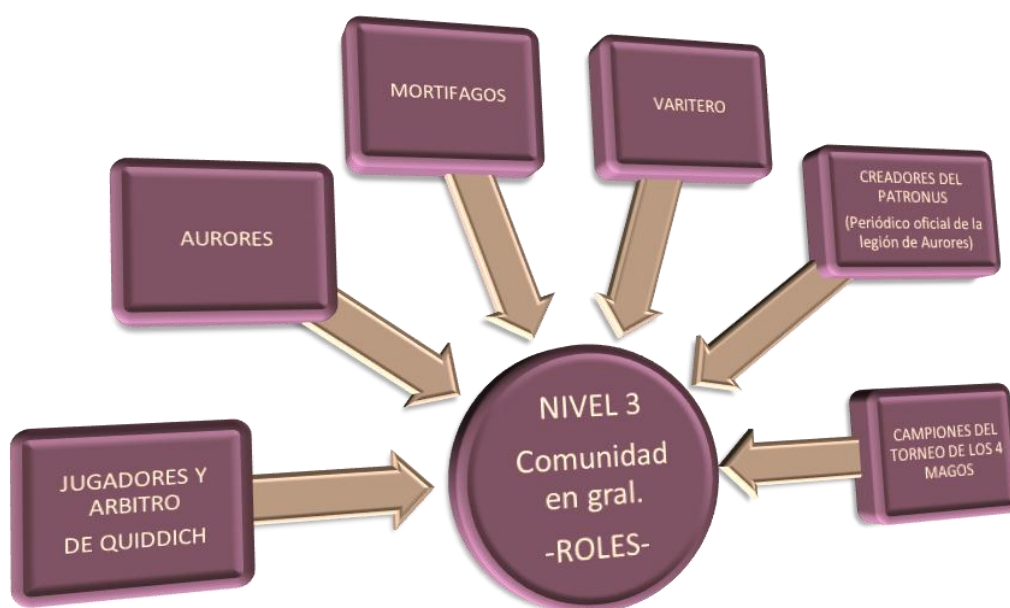
obtención de puntos para la casa que organiza o la sanción con puntos menos por la falta de compromiso ante la comunidad.

De los informantes clave Canuto tiene la función de escuchar y asesorar con información a los alumnos, se ubica en el rango de la prefectura de la casa Gryffindor de la misma manera que Kumbia, a Blue le corresponde concretar los acuerdos del *staff*, escuchar las peticiones e intervenir ante cualquier conflicto que se presente en la casa, si no está en su competencia tiene que recurrir a las autoridades del primer nivel o en caso contrario defender a los alumnos que son juzgados para la expulsión (la mismas responsabilidades aplican para los jefes de las cuatro casas). Los sujetos a donde llegan las reglas, acuerdos, etc., y su respectiva ejecución son los alumnos, en este rango se encuentran Luna, Salamandra y Fanny, por su cuenta corre llevar acabo dinámicas con suma de esfuerzos y materiales.



En el **tercer nivel** se destacan las jerarquías dentro del alumnado de Hogwarts, porque a pesar de pertenecer a una familia mágica con el reconocimiento de sus miembros, también han logrado conseguir méritos propios. Pocos fans de Harry Potter pueden darse el lujo de tener, su propio varitero, a quien recurren cuando llega el momento de adquirir una nueva varita similar a la

película o personalizada. Por su parte, la comunidad no podría entenderse sin sus antagonistas y defensores, los Mortifagos y los Aurores, quienes esparcen por Hundido la magia y el misterio, HL no sería una comunidad completa sin su equipo de Quidditch, sus magos campeones del torneo de los 4 magos, ni mucho menos sin su medios de comunicación e información, el profeta y el Patronus, que se convierten en formas en las que la comunidad es partícipe, mientras apoyan a las casas productoras en el lanzamiento de filmes de corte juvenil, fantástico y ficción, por el otro son lectores y creadores de textos mediáticos, físicos y digitales.



HLM es un club de fan que ha construido normas por consenso para la convivencia en grupo, lo que nos permite ver a la comunidad como una estructura compleja, esa telaraña de significados de la que habla Geertz y constituye a la cultura, estamos frente a una comunidad de sentido que ha hecho suyo un producto mediático para encontrar ilusión y construir una identidad de grupo.

Si cumplen sus tres reuniones, más bien sus 5 reuniones, 5 o 6 reuniones, un poquito más en diciembre es el campamento, ya es una tradición, es una linda tradición, empezó cuando entré, hasta eso me tocó suerte, porque yo entré en marzo y el primer campamento fue en julio, festejamos lo que fue el 30, 1 y 2 y el 31 cumpleaños de Rowling y Potter, entonces fue muy bonito, porque lo hicimos en el Chico Hidalgo, convivimos todos, hicimos nuestro comedor, adornamos nuestras casas, hubo una fogata improvisada, pero tenías

que pasar con una persona y decir porqué con esa persona, o sea, yo con mi amiga pasamos yo era agua y ella era viento, pero ¿por qué? Porque cuando hacemos juntas agua con viento se hace un tornado (Kumbia, 23/06/2012).

REGLAS

¿Las reglas tienen sentido en una comunidad de jóvenes que pretender no caer en la reproducción del mundo muggle? “La cultura ya no puede ser analizada como estructura/subestructura, sino como un todo heterogéneo de dimensiones que se atraviesan permanentemente” (Vargas, 2012: 52). El formar parte de un grupo de jóvenes, no necesariamente es despojarse de lo aprendido en la sociedad de adultos, como la cultura y formas en las que hemos sido socializados, la comunidad en cuestión es consciente de ello, pero necesariamente recurre a la implementación de reglas para regular el mundo mágico que construyen reunión a reunión esa alternativa para enfrentar a la crisis de sentido real. Aunque no se deseen, las situaciones con los integrantes del club, orillan a establecerlas, en sí es “Aquello que ha de cumplirse por estar así convenido por una colectividad” (Real Academia de la lengua Española, 31/12/13).

Blue explica que lo más importante es divertirse pero también cumplir ciertas reglas que la comunidad ha acordado para la convivencia como son “*no agredir a los demás, tener convivencia, no deforestar las áreas verdes, compartir cosas con los demás y pues, vivir la magia*”. (Blue, 8/10/13), porque al final de cuentas es el espacio que comparten y con la gente que conviven, necesariamente debe fomentarse el respeto que en la vida diaria no se encuentra fácilmente e inclusive la gente no nota la presencia de la persona que va a su lado, encerrándose en una burbuja individual en donde no se ve a nadie, en HL se busca salir de la monotonía sin encerrarse en una burbuja mágica, es simplemente un sábado para pasar un rato agradable, pero para que ello se logre habrán de marcarse libertades pero también límites.

Abraham, el director de Hogwarts en Parque Hundido es quien diseñó y escribió las reglas, dice que siempre que se presentaba algún problema, se formula una nueva para la convivencia.

Llegamos a un punto en el cual todo se consolidó en una constitución y abarcamos ampliamente cualquier situación que pudiese acontecer. Más que una constitución creo que era un manual de cómo actuar en determinados casos. (Abraxam, vía correo electrónico, [...]) Nunca hubo un código de conducta escrito, porque casi siempre era tarea del Jefe de Casa hacer saber las reglas generales de cada casa y del club en general y todo se traducía siempre en IGUALDAD y RESPETO. El año pasado hice una clase de constitución en la cual estaban escritas todas las reglas que por años solíamos hacer de forma empírica, sin una base escrita y de acuerdo al tipo de situación que se vivía. [...] en más de 50 artículos con diversas fracciones adecuadas a diversos sucesos vividos en años pasados, [...] (Abraxam, vía correo electrónico, 05/11/13).

Las normas diseñadas hablan de la complejidad del grupo, pero también que dentro de ella hay vigilancia que controla a sus miembros, reproduciendo en la comunidad los mismos mecanismos de control social que la sociedad “muggle”.

Han sido las decisiones más difíciles que se han tomado y siempre que está abierta esa posibilidad y parece ser que es la única vía para la solución de un problema, convoco al Consejo del Wizengamot (miembros del STAFF más antiguos, junto con el Subdirector y ex Subdirectores) y realizamos literalmente un juicio, una vista disciplinaria en donde el Jefe de Casa es la parte defensora y todo el consejo funge como jueces.

Se expone el caso, la situación, se detalla la disciplina progresiva que se hizo (llamado de atención verbal, baja de puntos, afecciones a terceros) y se culmina con el acto final, razón por la cual nos reunimos, sumando todo lo anterior y deliberamos.

Lo primero que nos cuestionamos es: ¿Por qué debería quedarse? Y después ¿Por qué no? Con todas las herramientas, acusaciones, testigos si es que existen y con los últimos cuestionamientos se toma la decisión final (Abraxam, vía correo electrónico, 05/11/13).

Las situaciones que han orillado a los líderes a establecer reglas, muchas veces son actos que pueden repercutir en la imagen de la comunidad, algunas otras por juegos de poder, estos son los casos que nos relata el director del club:

El primer miembro que expulsé fue un ex miembro del STAFF que realizó una conspiración junto con otros para quitarme la Dirección de HLM de una manera nada grata. El plan era quitarme el control total, organizarse, ellos y un día de reunión decirme que estaba fuera. Me enteré de todo este plan, planté cara a todos y les pregunté qué era lo que se debía hacer, si en realidad querían que me fuera sólo bastaba con pedirlo, no haciendo todo esto.

Al final se retractaron unos y otros se fueron con la persona expulsada. Eso pasó en el 2008 (Abraxam, vía correo electrónico, 05/11/13).

El testimonio nos permite analizar la lucha interna por obtener el poder, pues bien todo grupo juvenil se caracteriza por tener un líder socialmente aceptado, sin embargo dentro de la comunidad puede haber muchos más que no estén de acuerdo con ideas e intenten tener el control del grupo, convirtiéndose en una lucha, por el poder que no hace más que reflejar una herencia cultural y el deseo de ser ellos quienes contribuyan a alcanzar la estabilidad en el colectivo.

Las situaciones por las que son expulsados, los fans, están sujetas a problemas sociales reales que llevan a afirmar que son jóvenes que no están alejados de dichas problemáticas.

En el 2011 expulsamos a un miembro que acosaba sexualmente a una niña de 14 años. El caso empezó en el Parque cuando en un juego le alzó la blusa en varias ocasiones y todo culminó vía internet mientras chateaban telefónicamente y hacía comentarios obscenos hacía la niña, comentarios aberrantes. Era obvia nuestra postura e inapelable la decisión.

Y la última expulsión fue en este año (2013) cuando dos miembros atentaron contra las ideas y proyectos del club al llevar proyectos de una casa a otro club para hacerlos suyos y quedar nosotros como los “copiones”. Además de que participaban activamente en el otro club, por lo que se rompían varias reglas de privacidad y estancia en otros clubes (Abraxam, vía correo electrónico, 05/11/13).

Una manera para tener el control de la comunidad, es con el ejemplo, “lo que hoy te sucede puede sucederme mañana a mí” (Maffesoli, S/f: 26) cuidar de no “regarla” para no ser expulsado del lugar de pertenencia y de los suyos y donde se puede ser uno mismo.

Por su parte las reglas que desde su fundación (2007), se han ido escribiendo marcan problemas sociales que se expresan como parte de la cultura diaria, porque no están en una cápsula donde desaparecen del mundo exterior y sus problemáticas. Culturalmente hablando han aprendido que determinado acto está mal y debe ser sancionado de determinada manera porque lo traen incorporado subjetivamente y no pueden librarse de lo que se nombre como *mundo muggle*.

Simple y sencillamente son una de tantas formas en las que se expresan la sociedad joven principalmente en el tiempo libre que como bien afirma Julia Vargas “[...] define el surgimiento de “micro sociedades juveniles”, con grados importantes de autonomía respecto a las instituciones adultas, y que se dotan de espacios y tiempos concretos.” Para expresar sus visiones del mundo y compartir un sentido de estética por un lapso de tiempo compartido en que se construye identidad.

Todos deben defender su casa, sus valores, sus principios y respetar a sus compañeros de otras casas, a sus compañeros de casa y a todo el STAFF en cualquier estado jerárquico que se encuentre, debe respetar su varita, la de los demás, su uniforme y los colores que portan como miembros del club (morado con negro) así como el escudo de HL México y los 4 escudos de las casas, así como el de Hogwarts.

- *Un alumno no puede golpear a nadie.*
- *No puede ofender.*
- *No puede gritarle a nadie.*
- *No puede hacer comentarios morbosos, sexuales, religiosos o de cualquier otra índole que haga alusión a la discriminación (Abraxam, vía correo electrónico, 05/11/13).*

4.6.2- HISTORIA, HOGWARTS EN HUNDIDO, UNA COMUNIDAD DE SENTIDO.

A todo esto, ¿cómo se creó HLM? Todo inició con magia dicen los pioneros del club, porque un día de 2007 Pili_Bombay, de Tamaulipas, creó su primer hechizo para reunir a todos los magos de la Ciudad de México a través de una convocatoria en el sitio *Harry Latino*, la joven fan, aprovechando su visita a la Ciudad de México, para reunir a aquellas personas que les gustaba *HP*, el encuentro se llevaría a cabo un sábado 1° de diciembre. Nueve asistentes a la reunión fue el resultado, podría ser considerada para algunos un fracaso por el poco número de asistentes; sin embargo, ese día Santa Fe Café de Plaza Alameda, del Centro Histórico, sería fiel testigo de la magia que empezaría a germinar en Abraxam de 17 años y Gabrielle Evans de 22 años, quienes

decidieron aventurarse a atravesar la famosa plataforma 9 $\frac{3}{4}$ y vivir la magia del mundo mágico construyendo su castillo Hogwarts pero en la Ciudad de México.

"Si vivimos en México y nos gusta Harry Potter y HarryLatino ¿Por qué no nos reunimos más seguido?". Tan pronto fueron pronunciadas estas palabras, estos dos chicos se pusieron a organizar la siguiente reunión y comenzaron con la planeación de ese día, seleccionando el lugar, las actividades y al equipo con el que trabajarían para realizar las siguientes reuniones, usando las influencias de las "quedadas" que en otros países como España, Uruguay y Argentina llevaban a cabo desde hace algún tiempo. (www.hlmexicotv.com) fecha de consulta 10 de diciembre de 2013.

No pasó mucho tiempo, para ser exactos siete días, para crear "Quedadas HL México" un blog que mantendría a magos y brujas comunicados e informados. Poco tiempo después cambia su nombre a "HL México" haciendo referencia al sitio web HL y México para destacarlo de otros países y estados. Era el principio de un club que llevaría la magia de un filme y un libro a la realidad, su realidad.

Las primeras reuniones se organizaron en Santa Fe Café, un grupo de 9 personas pronto creció a más de 150, a quienes las unía un gusto en común: la magia. Nadie pensó en el poder de convocatoria que alcanzarían, para que jóvenes del Distrito Federal, Estado de México, Hidalgo y regiones cercanas se tomarán el tiempo para asistir a las reuniones, se trataba de un club que no diferenciaba a sus miembros por su clase social, etnia, género, lo importante es convivir y pasarla bien.

El partido de Quidditch, está constituido por mujeres y hombres de todas las edades, en el club no hay una distinción de género a diferencia del futbol americano un juego único para varones en el ámbito profesional, todos son parte importante para llevar al equipo a la victoria, es considerado un juego rudo sin embargo cualquier persona puede jugar y representar a su casa. HLM es un club que se mantiene sin cuotas, los accesorios para la convivencia y alimentos son aportados por sus miembros, durante la indagación se encontró que en el Distrito Federal existen otros clubes de fans que piden cuotas de ingreso uno de ellos Legado Fénix.

[...] se han colocado más de 1,000 sombreros seleccionadores y se ha contado con un equipo en diferentes etapas de alrededor de 30 personas, mismas que en su tiempo han dejado lo mejor de sí en pro de los fans y de la comunidad. (www.hlmexicotv.com) fecha de consulta 10 de diciembre de 2013.

En 2009, HLM empieza a trabajar en varios proyectos junto a Warner Bros. México, uno de ellos la promoción de las siguientes películas de la saga Harry Potter, otorgándole el reconocimiento de **club oficial** por parte de la empresa de entretenimiento, además de ser reconocido como el grupo más importante en Latinoamérica y España, tanto por la cantidad de miembros y por la calidad de sus eventos” (www.hlmexicotv.com).

Los conocimientos y habilidades de sus miembros se combinaron en el espacio físico y virtual, porque las necesidades de la comunidad exigían un poco más, ya no era un simple gusto por *HP*, sino un compromiso con la comunidad mágica para estar actualizados sobre los filmes, libros, noticias, etc. HLM ofrece a la comunidad potterica proyectos como HLM Radio, The Magician (Revista electrónica) y HLM Tv con el objetivo de “seguir llevando la magia a [...] todos lados”. (www.hlmexicotv.com).

En 2013, el club se redujo, *HP* la euforia cinematográfica terminó porque así lo quiso la industria, tiene el poder suficiente para decir cuándo y a qué hora terminan las cosas, muchos de los fans acabaron con la fantasía cuando Warner puso fin a su producto, pero hubo quienes pese a la caducidad continúan reuniéndose cada quince días, *Potter* es sólo el pretexto para divertirse y pasar un buen rato juntos dentro de la calidez de su comunidad.

El calor del grupo se convierte en un lugar seguro: “Los jóvenes buscan, en estas pertenencias comunitarias, *neo-tribales*, plataformas de supervivencia identitaria, rituales que apelan a una alteridad frecuentemente exhibida como exótica, pues lo diferente identifica y en tal medida, es atractivo” (Juliao, 2012: 154).

CONCLUSIONES



Los fans, la mayoría de las veces son tratados por los medios de comunicación, como adoradores enajenados que se mueven a donde la masa los lleve y que siempre están en problemas con su familia, pocas veces se apela a representar su capacidad creativa y racional, sus visiones contribuyen a la reproducción de un prototipo de lo que “debe ser” un fan, describiéndolos desde la superficialidad, no son constructores, menos capaces de crear comunidad, están completamente enajenados y el consumo se vuelve su única meta en la vida, es así que desde la cultura simbólica, la codificación y la decodificación justificamos la pertinencia de la investigación en el campo de la comunicación porque los símbolos permiten construir un puente entre comunicación y cultura.

Los adoradores mediáticos, son mucho más complejos de lo que nos enseñan las páginas de revistas o los proyectores, y lo podemos ver en las *guerras de Potter*, de las que habla Henry Jenkins, que partían del “derecho a imaginar” en la que intelectuales, iglesia, Warner Bross y los fans de *HP* se enfrentaron cada uno con sus respectivas posturas. A los fans se les consideró como sectas del diablo, a los maestros que usaban a *HP* como herramienta para la enseñanza se les pedía que abandonaran la docencia por su poco compromiso con la educación, mientras que para Warner fueron una amenaza económica y de autoría,(Jenkins, 2008) y para el caso de HL “*un grupito más de frikis*”.

¿Gran comedor? ¿Callejón Diagon? ¿Estadio de Quidditch? ¿Duelo con varitas mágicas? ¿Qué broma es esa? ¿Están hablando enserio? Fueron preguntas de una investigadora (experiencia personal) que a su llegada al club se formuló, sin darse cuenta que los lentes con los que observaba a sus sujetos de estudio (en su primer encuentro) eran los mismos que de manera inconsciente reproducía de la sociedad de adultos que desaprueba el hecho de que los jóvenes imaginen, en este caso, a estudiar en un castillo llamado Parque Hundido, cuando

en el imaginario social beberían estar “haciendo algo productivo” para el sistema. Estamos acostumbrados a seguir patrones ya establecidos (“normales”), que cuando vemos algún elemento que lo rompe, tendemos a verlo con ojos de rareza y anormalidad.

Al igual que ella otros jóvenes se ven envueltos en la misma situación y sin percatarse, actúan y piensan como el mundo adulto señala, porque si se comete la osadía de mostrar alguna actitud infantil las palabras “Ya estás grande, madura” resuena en las mentes, jóvenes señalando a jóvenes, muchas veces se critica a los fans de enajenados, masas adoradoras y consumistas, sin darnos cuenta que de alguna u otra forma también hemos sido adoradores de algo. Ya lo decía Maffesoli (2009) en su teoría sobre el reencantamiento, estamos ante una nueva ética en donde lo emotivo nos mueve más que la racionalidad, el adorar algo nos produce sentido, es decir nos hace estar felices, emocionados, aunque sea por un instante, estamos bien, no por eso hacemos a un lado nuestras vidas, sino que las complementamos.

HLM, es un complemento a la existencia de un grupo de jóvenes para quienes la vida real ha perdido encanto, porque la consideran monótona y aburrida, se representan los mismos papeles sin el reconocimiento de la comunidad, así mismo porque los ridiculiza y los marca como enajenados. El reencantamiento que la comunidad de fans de Parque Hundido hace sobre su mundo consiste en el reconocimiento de cada uno de sus miembros, la visibilidad individual y la aceptación, lo que los hace sentirse valiosos para la comunidad.

Son un grupo de fans que encuentran en la magia una forma de mirar su propio mundo, el muggle como lo llaman, de construir lazos de amistad a partir de la convivencia, el intercambio de emociones y gustos, porque ser fan implica mucho más que la idolatría irracional y consumo sin sentido, es significarse y resignificarse a partir de un producto creado por el mercado con creatividad, negociación con la sociedad, jerarquías, reglas, valores, emociones, lealtad y amor compartido, lo que lleva a construir comunidad, es así que se puede decir que la magia de HL no consiste en levitaciones, chispas en la varita,

desapariciones, transformaciones, y más cosas que nos imaginemos, sino en la compleja estructura que han creado como comunidad fan. La magia de la comunidad de esta investigación, radica en valores sólidos y fe (individual y grupo).

La magia de esta comunidad está en la construcción que ellos han hecho sobre sí mismos, los valores que han formado para consolidarse como una comunidad de sentido y de hermanos, una audiencia interactiva, que se codea con las grandes empresas de entretenimiento para posicionar un producto mediático, mientras que por otro lado lo cuestiona y complementan en las prácticas de grupo. HLM reúne a jóvenes de todas las edades, entendida la juventud como una actitud no como un dato biológico que la caracteriza, como acertadamente menciona Reguillo (2012).

Emplean el juego como una forma de resistencia al mundo muggle en esta analogía mundo joven y adulto, demostrando que las formas para resistir también está en cosas intangibles como el imaginar, porque imaginarse a vivir en un castillo, a compartir alimentos en un comedor inexistente, jugar Quidditch en un estadio sin escobas mágicas ni aros suspendidos, buscar una Snitch dorada sin alas por los alrededores de un colegio también invisible, comprar en el famoso callejón Diagon pero de Hundido, casarse por las leyes mágicas, atravesar calabozos, descubrir posiciones y más, es una forma de reencantar su realidad y hacer frente a la crisis de sentido por parte de este grupo, podemos afirmar que la comunidad HLM aplica la fantasía como forma de resistencia 1) a una sociedad que exige productividad en el afán “ser maduro” y 2) a los vacíos de sentido en la idea que la rutina diaria y las reglas sociales ponen en crisis sus realidades en lo individual y en colectivo.

La comunidad pottérica es una extensa telaraña de significados, tejida por sus miembros, repleta de símbolos, desde su vestimenta que no sólo es una prenda más para demostrar un gusto a un producto mediático, sino el símbolo de su amor, amistad, esperanza, unión, gusto y más, así como un objeto que los visibiliza y al mismo tiempo diferencia de otros grupos de jóvenes; como también

lo es el lenguaje, porque no sólo es hablar pársel (la lengua de las serpientes) o dominar hechizos, nombres y términos ingleses sino entender su significado para establecer códigos que sólo la comunidad y aquellos que conocen el universo pottérico podrán entender sin dificultad.

Una vez explorado el mundo de los fans de HL se pudo dar respuesta a los objetivos planteados al principio de la investigación. Así, al *conocer la manera en la que los jóvenes fans de Harry Potter en el Distrito Federal se han apropiado de formas simbólicas construidas por la industria cultural para la conformación de una comunidad fan*, nos percatamos de que los fans de HL son mujeres y hombres que encontraron en *HP* algo más que gusto por el mundo mágico, encontraron esperanza, comprensión, consejos, hermanos. La apropiación inició por un vacío en el mundo real (muggle) pero una vez en grupo hicieron suyas de forma muy particular, varitas, bufandas, posturas corporales, palabras y más formas sensibles de las representaciones simbólicas, que llevan a la práctica en grupo.

Los accesorios pottéricos los hacen sujetos visibles en un espacio en el sur de la Ciudad de México, responder a reglas específicas del grupo. *HP* ha aportado un universo simbólico para que HL se convierta en un lugar de mitos, rituales, pertenencia individual al grupo y de excesos pues bien, no sólo portan la túnica de la película, sino enormes lentes que abarcan la mitad del rostro, ropa anime de colores vistosos, pelucas, etc.

La comunidad HL recrea los símbolos (escenarios, fragmentos de historias) durante los juegos en grupo, cada uno de ellos permite la unión, el trabajo en equipo y la consolidación de lazos de amistad y de familias.

Al estudiar los factores que permiten la cohesión en la comunidad fan en la búsqueda de sentido, encontramos que:

- HLM es una comunidad de prácticas, esto permite su unión.
- Están formados por familias mágicas que brindan apoyo y refuerzan los lazos de amistad.

- La comunidad da libertades a sus miembros pero también limita, si los actos afectan al grupo.
- Se fomentan valores, que en la sociedad se han debilitado.

Al conocer la manera en la que se resignifica la fantasía de *HP* dentro de la comunidad fan para la consolidación del grupo, hallamos que se resignifica a través del juego, que se conjuga con imaginación y construcción de escenarios fantásticos de ficción, no sólo es una capacidad que pueden desarrollar los niños, sino cualquier ser humano que no se avergüence de ella, porque socialmente no es aceptable, esta lógica a la comunidad no la hace más adulta o más infantiles, es precisamente esto lo que les ha permitido buscar una manera particular de encontrar sentido en medio de este universo de posibilidades, que en un abrir y cerrar de ojos pasan de la novedad y el éxito, a lo obsoleto.

Contra la fecha de caducidad de *HP* continúan sus fans, de ser adoradores mediáticos que esperaban impacientemente el lanzamiento de un nuevo libro o película, pasaron a ser una comunidad fan complejamente estructurada que podríamos a atrevernos a decir es una tribu urbana, por sus prácticas rituales, por ser una comunidad emocional, y su manera particular de resistir a una sociedad que espera de los jóvenes madurez y productividad, retomado la idea de Maffesoli (2004) para sustentar los dicho, en las sociedades contemporáneas hay un retorno a la emocionalidad, la celebración, vitalidad y rito colectivo, en la que se adora a iconos emblemáticos, el factor principal es la masificación, surgen como respuesta de la sociedad a la falta de desencanto y marginación, aspectos que se ubicaron en la comunidad de Harry Latino México quienes se afirman como tal.

¡Claro! Somos considerados una tribu urbana y para los colonos no somos más que un grupo de fanáticos de Harry Potter que se divierten de una forma diferente. Todo el mundo nos ubica y nos conoce. (Abraxam, 05/11/13).

En el entendido de que una tribu urbana es intolerante de cara al exterior, es posible afirmar que la comunidad de Parque Hundido también lo es, pero de una forma particular, al exterior lo nombran “mundo muggle”, es decir la vida

cotidiana, al interior “mundo mágico” que hace referencia a la convivencia en el club, mientras otros grupos juveniles expresan abiertamente su inconformidad a las reglas sociales, HLM lo hace imaginando.

Los fans de HLM no rechazan a la cultura dominante se apropiaron de ella para construirse a sí mismos y complementar su identidad, pues el grupo es como un grano de arena que se agrega a la extensa telaraña de significados que componen la identidad individual, no son un caso aislado, porque el yo es inseparable de la idea de cultura.

Hogwarts de Hundido es el lugar en el que pueden expresar su imaginación sin que se les señale, así como el lugar en donde se juega, se participa y se busca hacer visible a la comunidad, construir conocimiento, intercambiar saberes, trazar metas y luchar por conseguirlas, el grupo ha hecho que sus miembros desarrollen el gusto por la lectura, la reflexión, no sólo de Potter sino por la literatura en general y sobre todo a generar hambre por aprender cosas nuevas.

HLM les permitió la construcción de valores, confianza en el otro (que apenas conoce) y sobre todo permite salir del encapsulamiento de la individualidad para formar relaciones con otros individuos (Maffesoli, 2004).A la sociedad de adultos se les ha olvidado imaginar, y más aún cuando se siguen roles para auto-reprimir los cuerpos y las emociones que puedan producirse.

Un niño mago se volvió el tótem de adoración mundial, mientras las industrias editoras y cinematográficas así lo quisieron, acumulando ganancias millonarias alrededor del mundo, librerías abarrotadas, boletos de cine agotados, artículos exclusivos insuficientes para la gran demanda, aparentes fans comprando lechuzas como mascota y cuando la fiebre Potter pasó, fueron abandonadas porque el gusto terminó, ello nos permite observar que la industria cultural tiene el poder para controlar las emociones de las masas y cuando estas han significado sus contenidos se les deja a la deriva a espera de que algo nuevo aparezca, sin embargo HLM logró aferrarse, porque construyeron una comunidad de sentido y de hermanos a pesar de que ya no hay más mercadotecnia

disfrazada de magia, *HP* es sólo el pretexto para verse cada reunión, como para otros clubes en el mundo jugar Quidditch los hace sentirse campeones. Resulta importante no olvidar que “[...] cuando la gente coge las riendas de los medios, los resultados pueden ser maravillosamente creativos, también pueden ser nefastos para todos los implicados” (Jenkins. 2008: 28).

Llegar a ser fan, no es una euforia pasajera, ni ser “[...] un espectador habitual de un programa determinado, sino traduciendo su seguimiento del programa en algún tipo de actividad cultural” (Jenkins, 2009), han pasado de un gusto, a una comunidad de sentido, para constituirse como comunidad de vida y de hermanos que permiten observar en ella características de una tribu urbana, término que no pretende subestimar la capacidad racional y creativa del grupo, sino busca destacar la necesidad de las sociedades actuales por encontrarse con su lado emocional, que había estado sedado por el trabajo y la racionalidad.

Se pretendió destacar la necesidad de las sociedades jóvenes actuales por recurrir a las grupalidades para compartir emociones que les permitan hacer frente a la crisis de sentido, una crisis que observamos radica en la necesidad de expresar sentimientos de amor, gusto, sorpresa, etc. que un producto como *HP* les provoca para ilusionarse.

La apuesta de los medios es hacia los jóvenes, porque según ellos son portadores de lo novedoso, una novedad que para el caso que exponemos aquí, dejó de serlo a partir del momento en que sus fans se reconocieron como parte de un grupo que comparte cosas en común, que se apropian de los símbolos del filme para hacerlos suyos adecuándolos a sus patrones culturales adquiridos por la familia, la escuela, gobierno, medios de comunicación masiva y la interacción diaria.

Este es un pequeño grupo, en medio de un universo de alternativas, que entre risas y hechizos estamos ante nuevas audiencias de jóvenes “activos en estos nuevos pasajes mediáticos, que descubren su propia voz a través de la participación en las comunidades de fans” (Jenkins, 2008). Sin embargo, por más

que intenten construir una comunidad artificial, no pueden ser ajenos a la sociedad a la que pertenecen, motivo por el cual, tienen que solucionar problemas e incluso reglamentarse.

Porque, parafraseando a Eliécer Martínez, (2008) en su texto *Juventud y multitud: Aproximaciones para abordar los movimientos juveniles*, para él desinterés político de los jóvenes, su rebeldía y las dudas de la sociedad formada por los adultos conduce a hablar de la forma de pensar lo juvenil, porque cohesiona, resignifica, da identidad, construye a los sujetos subjetivamente en lo individual y el grupo, pero también les permite abrirse a nuevos horizontes de sentido, mientras a los jóvenes del pasado les robaron su juventud, las “chavas y chavos” contemporáneos vive una nueva realidad, en la que como dice Maffesoli la vida se viven como una fiesta, junto a hermanos que dan sentido de pertenencia. Es una fiesta pero también han necesitado establecer orden y jerarquías, que no se dan en una fiesta pues su característica es ser efímera, termina la misma noche, cuando se busca permanencia es necesario requerir otros comportamientos de sus miembros.

Los fans pottérico, reencantan su mundo, nos referimos a su vida diaria, apelando a la fantasía y al juego como una ruta de escape a las problemáticas cotidianas, quizá deje de ser HP el pretexto, migrarán a otro producto mediático o algunas otras actividad propuesta por algún poder, pero son sujetos que aprendieron a darle sentido a los símbolos de un producto mediático para resignificarlos en comunidad.

En suma y en respuesta al supuesto de partida se puede decir que las opciones que actualmente ofrecen los medios de comunicaciones locales y globales pueden convertirse en elecciones para construir identidad como individuo y como grupo, cada vez son más los adoradores mediáticos, que tienen la capacidad y herramientas tecnológicas suficiente para organizarse y construir escenarios fuera de las cajas negras, la pasividad de los espectadores quedó en las sociedades del pasado, principalmente los jóvenes urbanos salen del silencio con su estética y con acuerdos facebookeros, twitteros o bloggleros, pues bien,

“nuestras vidas, relaciones, recuerdos, fantasía y deseos también fluyen por los canales de los medios” (Jenkins, 2008: 27).

Quizá entonces, sería importante empezar a mirar productos que hacen alusión a la fantasía, que para la academia son poco o nada objetivos y no ayudan a la observación de problemáticas más complejas como el aborto, la violencia, el narcotráfico, feminicidios, secuestros, por mencionar alguno. No es que estas problemáticas dejen de importarnos y las hagamos a un lado, por el contrario son malestares a los que no hay que acostumbrarse, ni mucho menos ver como algo normal. La invitación es a acercarnos a las emociones de las sociedades jóvenes, que están siendo golpeadas por la incertidumbre, desesperanza y el desencanto de la sociedad de adultos que habla de los jóvenes como el futuro del país, pero que por otro lado los señala y limita; la fantasía permite el reencanto y la reivindicación de una cualidad humana que tal parece hemos olvidado, la imaginación.

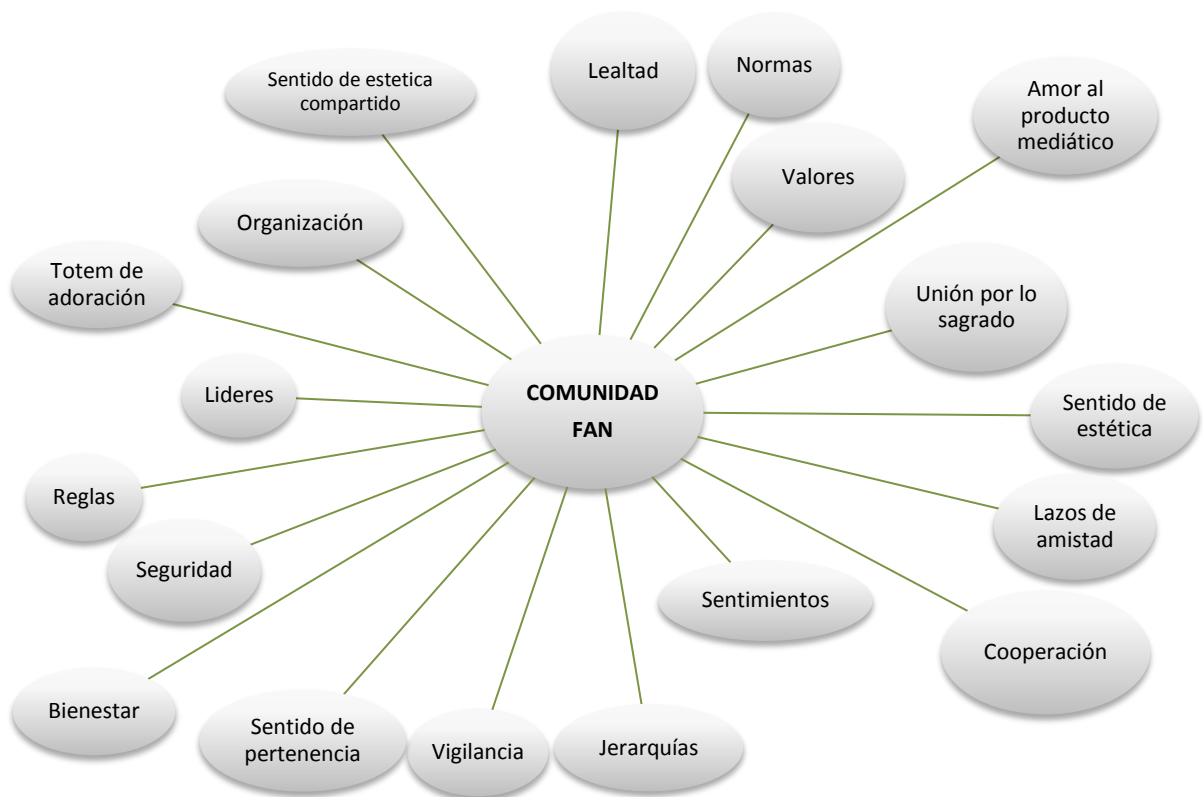
[...] son lazos que aunque en el club se vaya abajo los grupos de amigos van a continuar, tú puedes llegar aquí dentro de 5 años y los vas a ver a los mismos juntos, puede que no nos llamemos ya HL, puede que ya no estemos por Potter, pero vamos a seguir siendo los mismos. (Arabis, 5/10/13).

A través de conceptos como identidad, prácticas, formas de participación y socialización se aborda a una comunidad fan en particular, Harry Latino México que nos permiten caracterizar el concepto *Cultura fan* bajo los siguientes aspectos:

- En la cultura fan se comparten códigos y símbolos muchos de ellos productos de la industria del entretenimiento, que los fans significan y resignifican en sus prácticas en grupo para compartir gustos, emociones y estilos “Aunque estos no siempre sean espectaculares ni permanentes”.
- La caracteriza algún ritual encaminado a reproducir aspectos del producto mediático, integrados y adecuados a la subjetividad del grupo.

- Partiendo de la idea de Zygmunt Bauman, una comunidad real da bienestar y calidez pero también se convierte en una especie de panóptico que regula las conductas de los sujetos mediante reglas, sanciones o la expulsión.
- En una comunidad la fidelidad es esencial para la permanencia dentro de ella.
- Hay objetos que se vuelven sagrados para los miembros, lo que les da identidad como grupo y al mismo tiempo diferencia de otros.

Una comunidad fan está estructurada de modo que sus miembros se sientan protegidos y parte del grupo, en el siguiente esquema se muestran los elementos que la componen a raíz de la indagación al club HLM.



En otro orden de ideas, que no nos sorprenda ver cada vez más personajes del anime, filmes y más exportados a la realidad porque la sociedad actual se

aferra a aquello que les dé sentido y sobre todo otorgue satisfacción propia al sentirse miembros valiosos de una comunidad.

Se realizó una última visita al club con el fin de cerrar el capítulo de la historia de HLM, un club que reunió a jóvenes de todas las edades y que a partir de la fantasía y la imaginación construyeron comunidad, aprendiendo de sus líderes a defender sus ideales y sus derechos cuando la inestabilidad y los problemas reales amenazan a la comunidad, el 30 de noviembre de 2013 HLM desapareció como club oficial de *Harry Potter*, porque sus fundadores así lo decidieron, la comunidad buscó su autonomía y la estabilidad que poco a poco empezaba a perderse en la lucha de poderes, porque “el club se cierra cuando el último miembro diga: No más *HP*, *no ahora*”⁴⁵ sus integrantes han logrado dar el paso a la conformación de una comunidad que vela por la fortificación, seguridad y defensa. Sus miembros seguirán, para ellos un nombre y los vínculos establecidos con las empresas van más lejos, porque todo radica en magia, la magia del actual Harry Latino D.F, la nueva comunidad que se reveló a sus líderes, se apropió de lo que a cada momento se fomentó vencer el *miedo* y *atreverse*.

“Sólo recuerda, cuando regrese tu magia te estaremos esperando”

(Licha, 2013)⁴⁶



⁴⁵ Palabras de un fan en la última reunión oficial del club en Parque Hundido.

⁴⁶ Palabras de agradecimiento al director del club oficial de Harry Potter (Distrito Federal) en la última reunión como club HLM. 30 de noviembre de 2013.

⁴⁷ “*Travesura realizada*” es la frase o clave con la que se cierra y deja en blanco el *Mapa del merodeador* pergamino mágico que al colocar sobre él la varita y pronunciar las palabras “*Juro solemnemente que mis intenciones no son buenas*”, revela lugares del castillo, salones, pasillos, dormitorios y la ubicación de las

GLOSARIO

-TÉRMINOS POTTÉRICOS

Auror: Son magos que trabajan en el ministerio de magia, se dice que los mejor calificados pueden estar en dicha instancia mágica, se encargan de capturar a los magos oscuros y aliados de Lord Voldemort, conocido como el mago tenebroso, oscuro o el que no debe de ser nombrado.

Baile de navidad: Como su nombre lo dice es un baile propio de la fiesta de navidad, que es tradición del torneo de los tres magos, en la película *HP y el Cáliz de Fuego* la profesora Minerva McGonagall, explica que el baile, lo abren los campeones, todos los alumnos deben de llevar pareja e ir de gala.

Callejón Diagon: Es el lugar en donde todo mago compra artilugios para hacer magia como calderos, libros, túnicas, mascotas (como ratas, lechuzas, búhos, sapos y gatos) ahí se encuentra la tienda de Olivander, el vendedor de varitas mágicas, en este lugar compran su primer varita las brujas y magos que se inician en la magia.

Casas: Se nombran casas a los lugares en que son asignados los alumnos de nuevo ingreso al colegio de magia. Existen cuatro casas Hufflepuff, Ravenclaw, Slytherin y Gryffindor, sus características son:

- Ravenclaw: Representados por un Águila, sus colores son el azul y bronce, ahí están los leales, trabajadores y justos. En esta casa se destaca la sabiduría, creatividad, curiosidad e individualismo de los magos y brujas que la habitan.
- Hufflepuff: Representados por un Tejón, sus colores son el Amarillo y negro, ahí están los leales, justos, trabajadores y nobles de corazón.
- Slytherin: Representados por una serpiente, sus colores son el verde esmeralda y plata, en esta casa se encuentran las brujas y magos que muestran resistencia a

brujas y magos, las rutas por las que se mueven y más, retomó esto como un elemento simbólico para los fans y para mí, me permite hacer una analogía con dicho mapa y cerrar un capítulo más de la comunidad fan de Parque Hundido, que hoy construye otra parte de su historia.

las reglas, muchos de ellos forman parte de los aliados del señor tenebroso “Lord Voldemort”, son inteligentes, ingeniosos, audaces y ambiciosos,

- Gryffindor: Representados por un león, sus colores son el escarlata y el dorado, se dice que los alumnos que pertenecen a esta casa ponen ante todo su valor, coraje y honor, nunca se dan por vencidos, les gustan los retos y sobresalen ante los obstáculos.

Defensa contra las artes oscuras: Es una materia impartida en Hogwarts con el fin dotar a los alumnos de herramientas para defenderse contra la magia negra, también llamada artes oscuras.

Duelo: Es un enfrentamiento cara a cara entre dos magos, Hogwarts enseña a sus alumnos iniciarlo con una reverencia, se hace uso del duelo para desarmar o incluso matar, en *HP* y las reliquias de la muerte, Harry recurre a él para matar a Lord Voldemort.

Gran comedor: Es un espacio enorme en donde profesores y estudiantes se reúnen para comer, las mesas están divididas por casas y frente a ellas está la mesa de los profesores. El techo del gran comedor está encantado para que parezca el cielo exterior, es decorado de acuerdo a la casa que mayor puntos haya acumulado durante el año, ahí se realizan ceremonias importantes, como la asignación de la casa por medio del sombrero seleccionador.

Hagrid: Es un semigigante, profesor de criaturas mágicas y amigo de Harry Potter, Ron y Hermione.

Hedwig: Es la lechuza mensajera y mascota de Harry, caracterizada por su fidelidad y su plumaje blanco, Hagrid la compró para Potter en el callejón Diagon el día de su cumpleaños número 11.

Hogsmeade: Es un pueblo mágico en donde se sitúan varias tiendas como *Honeydukes*, en donde se vende una gran variedad de dulces, *Las Tres Escobas*, que es la taberna más frecuentada por sus exquisitas bebidas, entre ellas la cerveza de mantequilla, en el lugar está la estación del expreso a Hogwarts. Para ir a Hogsmeade, los alumnos deben de entregar a su profesor un permiso de su tutor, de lo contrario no pueden asistir, las salidas se otorgan a los alumnos en su tercer año en el colegio.

Horrocruxes: Son objetos o seres vivos en los que se guarda el alma para alcanzar la inmortalidad cuando el cuerpo muere. Antes de morir con el maleficio asesino *Avada Kedavra*, se realiza un hechizo para guardar el alma, Lord Voldemort logró dividir su alma en 7 partes, 6 objetos y un ser vivo, Harry Potter. El día que asesinó a los padres de Potter y al intentar matarlo, con el hechizo ya mencionado, sin planearlo el niño pasó a formar parte del séptimo Horrocrux.

Lengua pársel: Es la lengua de las serpientes, pocos son los que poseen ese don, a decir verdad sólo Salazar Slytherin, Voldemort y Harry Potter pueden hacerlo (HP y la Cámara de los Secretos, 2002: 66':34'')

Ministerio de magia: Es el máximo órgano de gobierno de la sociedad mágica Británica, quien dicta decretos, uno de ellos es evitar que los muggles sepan de la existencia del mundo mágico, en el libro *Quidditch a través de los tiempos* Rowling señala que el descuido de las brujas y magos han revelado a los muggles el uso de la escoba mágica como medio de transporte, es por ello que en la actualidad la gente no mágica los representa con o sobre una escoba, poniendo en evidencia la discreción de la magia, razón por la cual prohíben ser visto o usar algún encantamiento por alumnos fuera del colegio mediante decreto para la restricción de la magia en menores, es el poder que regula el uso de hechizos, juzga y castiga a los magos que violan los decretos establecidos.

Motífago: Son brujas y magos fieles al mago tenebroso Voldemort, el símbolo que los caracteriza es la marca tenebrosa que llevan tatuada en el brazo izquierdo, dicha marca es una calavera atravesada por una serpiente, Lord Voldemort la usa para llamar a sus seguidores colocando su varita sobre ella, es invocada a través del hechizo Morsmordre.

Muggle: Son las personas sin magia que viven en paralelo al mundo mágico, es decir en el mundo real. En el libro *Harry Potter y la Cámara Secreta* son aquellos que no tienen ni una sola gota de sangre mágica en las venas.

Pottérico: Es la manera en la que se autonomban los fans de Harry Latino y al resto de jóvenes mujeres y hombres que gustan de Harry Potter, llevan consigo algún libro, bufanda, playera estampada, expresan que son fans de la saga o determinado personaje.

Quidditch: Es el deporte mágico del mundo de *Harry Potter*, consiste en jugar montada/o sobre una escoba mágica, lo pueden jugar hombres y mujeres, se requiere de dos equipos, ambos conformados por siete integrantes, un guardián, dos golpeadores, tres cazadores y un buscador. La función del guardián consiste en evitar que el equipo contrario logre meter la *quaffle* (pelota de cuero) en los aros que cumplen la función de portería (son 3 aros por equipo), por su parte, los golpeadores evitan que los jugadores de su equipo sean golpeados por la *bludgers* (pelota de hierro) que es hechizada para tratar de derribar de sus escobas a los jugadores. Los tres cazadores son los que controlan la *quaffle*, haciéndola pasar por los aros, cada gol anotado otorga 10 puntos al equipo, por su parte el buscador es pieza clave para saber quién gana el partido, su función consiste en atrapar una pequeña bola, dorada del tamaño de una nuez, que otorga 150 puntos a los ganadores y una vez atrapada concluye el partido.

El quidditch se juega en una cancha decorada por los colores representativos de las casas que en su momento compiten.

Reliquias de la muerte: Son objetos mágicos poderosos que hacen de la bruja o mago que los posea invencible, estos son la capa de invisibilidad, la piedra de la resurrección y la varita de sauco, representados por un triángulo equilátero, que representa la capa, dividido por una línea vertical que hace alusión a la varita y un círculo central que simboliza la piedra.

Sangre sucia: Significa impuro “llaman así a todos los hijos de padre no mágicos” (HP y la Piedra Filosofal, 2001. 38´49´´)

Snitch dorada: Es una pelota del tamaño de una nuez, con alas similares a las de un ave, en el libro Quidditch a través de los tiempos Rowling la describe como la creación del mago Bowman Wrigth, un encantador de metales que revolucionó con ella el partido de Quidditch, pues su antecesor era un pájaro mágico llamado snidget, a diferencia de su antecesor esta nueva pelota respeta los límites del campo de juego, es perseguida por dos buscadores de equipos opuestos llamados *buscadores*, otorga 150 puntos se termina el juego una vez que fue atrapada.

Torneo de los tres magos: Es una competencia mágica entre tres colegios de magia: La Academia Beauxbatons, el Instituto Durmstrang y el Colegio Hogwarts. Los alumnos

menores de 17 años no pueden postularse para dicho torneo, sin embargo el cáliz arroja un cuarto nombre, el de Harry Potter quien en ese momento contaba con 14 años de edad, después del descontento por alumnos y profesores ante el evento, se decide que Potter participe, quedando 4 magos en competencia, FleurDelacour (Beauxbatons), ViktorKrum (Durmstrang), CedricDiggory (Hogwarts) y HP (Hogwarts) Las pruebas son:

- Enfrentar a un dragón y robarle un huevo de oro, así como descubrir su enigma para pasar a la siguiente prueba.
- Rescatar antes de una hora a sus seres queridos que yacen hechizados en el fondo del lago negro, para ello deben de investigar formas para poder respirar bajo el agua durante el tiempo señalado.
- Enfrentarse a los desafíos y obstáculos del laberinto para quien sea el primero en tocar la copa de los tres magos gane.

Wizengamot: Es el máximo tribunal mágico, quien tiene la facultad de juzgar mediante un juicio al infractor de la ley mágica.

ANEXO 1

HARRY POTTER, SU HISTORIA Y PERSONAJES PRINCIPALES

HP es una historia complementada por un amplio número de personajes, sin embargo nos limitaremos a mencionar los principales y a hacer una pequeña síntesis. Pues bien ya existen trabajos de tesis que hacen una exposición detallada de los siete libros, sus personajes y escenarios, así como de las biografías de la creadora y protagonistas del filme.⁴⁸

La historia de vida de Harry Potter da inicio cuando al año de edad queda huérfano de padre y madre, sus progenitores tienen un enfrentamiento con el mago más temido del mundo mágico Lord Voldemort, o el que no debe ser nombrado, Harry sobrevive al hechizo mortal que mata a sus padres, pero en ese mismo instante se establece una conexión entre él y el señor tenebroso, producto de ello una cicatriz en forma de rayo que lo identifica del resto de los estudiantes y da popularidad cuando ingresa a Hogwarts, el colegio de magia y hechicería.

Cuando Harry queda solo, Albus Dumbledore (director del colegio Hogwarts), la profesora Minerva McGonagall y el guardabosque Hagrid, se encargan de llevar al pequeño con sus parientes más cercanos los Dursley: tío Vernon, tía Petunia y su primo Dursley, quienes lo desestiman por su condición mágica y su aparente rareza, obligándolo a dormir en un pequeño cuarto debajo de la escalera, teniendo que obedecer y darle la razón a su insoportable primo para no ser castigado.

Los Dursley siempre le han hecho creer al niño mago que sus padres murieron en un accidente automovilístico, pero las cosas cambian cuando un buen

⁴⁸ Si se desea consultar la exposición de dichas obras, consultar a MONTAÑO, R. (2013) *Entre la ficción y la realidad. Reportaje sobre El legado Fénix (Club oficial de fanáticos de Harry Potter)* Reportaje de licenciatura, México, Universidad Autónoma de México (UNAM), y, MUTUVERRIA, M. y Dandrés, C. (2008) *Jóvenes negociando sentidos. El caso del club de fanáticos de Harry Potter en la Plata.* Argentina, Universidad Nacional de La Plata (UNLP)

día recibe la visita de Hagrid, quien lleva consigo un obsequio de cumpleaños y una carta para estudiar en Hogwarts, después de que miles de cartas llevadas por lechuzas fueron quemadas por tío Vernon para evitar que Harry tuviera contacto con el mundo mágico.

El día de su décimo primer cumpleaños, Harry se entera de que es hijo de magos y que él también lo es, es llevado por Hagrid al banco de Gringotts, el único banco al que acuden los magos por la seguridad de sus bóvedas, es controlado por duendes y se ubica en el callejón Diagon una gran calle llena de comercios mágicos, para llegar ahí se ingresa por detrás del Caldero Chorreante un pub (casa pública) nada agradable y poco higiénico que conecta la vida mágica con la realidad muggle de Londres.

Hagrid lleva por el callejón Diagon al aprendiz de mago a surtir la lista de materiales para su primer años escolar, ahí conoce la tienda de Garrick Ollivander el varitero del mundo mágico, es este personaje quien se encarga de ayudar a que la varita escoja al mago, pues bien, su oficio es la venta de dicho instrumento mágico.

Después de surtir las listas escolares, los magos se ponen en marcha a Hogwarts, el colegio de magia al que se llega en tren mediante la *plataforma 9 $\frac{3}{4}$* , es un muro de ladrillos sólidos que se atraviesa para pasar de un mundo a otro y de una estación a otra, entre los números 9 y 10 de King's Cross Station de Londres. Las personas no mágicas (muggles) desconocen su existencia y como, según expresan los magos, nunca ponen atención a lo que los rodea no se dan cuenta de cuando los magos traspasan los muros.

Al intentar atravesar la plataforma 9 $\frac{3}{4}$ HP conoce a Ron Wesley, su mejor amigo un chico pelirrojo, de familia numerosa, algo distraído, noble y con varias penurias económicas, quien lo ayuda a en sus primeras experiencias con la magia. En el expreso a Hogwarts conoce a Hermione, una niña talentosa, inteligente e hija de padres odontólogos *muggles* (no mágicos), quien tiempo más

tarde es su mejor amiga y el complemento intelectual para entender los desafíos a los que se tiene que enfrentar como héroe de la saga.

En Hogwarts conoce a su peor pesadilla Draco Lucius Malfoy, un personaje orgulloso quien da valor a la pureza de la sangre. Para él ser de “sangre limpia” es la razón principal para ser un legítimo mago, es por ello que discrimina a los “sangre sucia” (magos de padres muggles) y a los Wesley por usar todo de segunda mano, pertenece a la casa Slytherin, una de las cuatro casas en las que se divide el colegio, la misma de Voldemort, su familia y los magos oscuros.

El Colegio de Magia es un castillo sobre las colinas de Escocia, invisible a los ojos de los muggles⁴⁹, ahí se preparan a las brujas y magos para dominar su magia. La dirección estuvo a cargo durante mucho tiempo del profesor Albus Dumbledore, un hombre de barba larga blanca, parecido al mago Merlín, sabio, prudente, hábil y poderoso.

Hogwarts está dividido en cuatro casas que muestran el espíritu de sus magos, Harry y sus amigos están en Gryffindor, que a su vez es representada por un león como símbolo de valentía, Slytherin, la casa de los magos oscuros, representada por una serpiente que da prueba de su inteligencia; en la Casa Ravenclaw están los razonables, su símbolo es el águila, y, finalmente la justicia, la lealtad y el trabajo son características de esta noble casa, Hufflepuff, su símbolo es el tejón. Para formar parte de alguna de las casas, los alumnos de nuevo ingreso deben ser seleccionados mediante el sombrero seleccionador, un sombrero mágico que habla y lee la mente, él es quien decide el destino de los magos.

El sombrero seleccionador es colocado en la cabeza de los alumnos, en el Gran comedor frente a la comunidad estudiantil y docente, el espacio es usado para eventos importantes, así como para que la comunidad mágica deguste sus alimentos, tiene cuatro enormes mesas para cada una de las casas y una central

⁴⁹Consultar glosario de términos pottéricos.

para los profesores, es un espacio de enormes dimensiones que tiene un techo encantado que muestre el cielo exterior.

En otro orden de ideas, la inteligencia que posee Hermione Granger, es vital para que Harry se convierta en un héroe. Este personaje se caracteriza por su inteligencia, talento, su perfeccionismo, conjeturas lógicas, valentía, honestidad, disciplina y respeto a las reglas, aunque a lo largo de la historia tiene que acostumbrarse a romperlas para ayudar a sus amigos. La cantidad de libros que lee la llevan a ayudar a Potter a encontrar la piedra del hechicero, tan anhelada para conseguir la vida eterna que desea el Lord, en su primer año en el castillo. Además de todos los desafíos a los que se enfrentan tres amigos, ella pelea constantemente con Ron Wesley, sin embargo, ambos se enamoran y luego forman una familia juntos.

Harry, Ron y Hermione viven juntos grandes aventuras, hay peleas entre ellos, confortamientos y más, lo que los hace madurar a lo largo de la historia, por su parte en el segundo año Potter enfrenta a un basilisco (una criatura mágica que fue liberada por el heredero de Slytherin), ayudado siempre por sus amigos. En sus aventuras liberan a un prisionero (Sirius Black, el padrino de HP), Harry sobrevive después de un enfrentamiento con Lord Voldemort, en la competencia inesperada del torneo de los tres magos, en su quinto año crean una ejército para enfrentarse a las fuerzas oscuras, cuando el colegio atravesaba por el autoritarismo de Dolores Umbridge, una dulce y despiadada mujer amante de los gatos, que en ese año se encarga de poner en práctica medidas severas y de tortura a aquellos que estén en su contra y en oposición a sus decretos.

La conexión que se hizo entre Voldemort y Harry el día de la muerte de sus padres es muy fuerte, el mago oscuro intentó matar a Potter pero sus vidas se unieron, es por ello que es llamado el niño que sobrevivió; son dependientes el uno del otro para vivir, porque el niño mago pasó de manera involuntaria a ser un

*Horrocrux*⁵⁰ en donde alojó una parte de su alma, sin embargo HP descubre que las reliquias de la muerte pueden cambiar la historia.

En su séptimo año escolar, las cosas no marchan muy bien, Harry es buscado por los Mortifagos y por el mismo Voldemort para acabar con él, se desata una lucha entre magos tenebrosos, estudiantes y maestros que resulta en una serie de muertes, entre ellas la del mago más tenebroso del mundo mágico, pues es derrotado por Harry Potter en una lucha que devasta el castillo y el alma de Hogwarts. La historia concluye diecinueve años después cuando los magos sobrevivientes se vuelven padres y acompañan a sus hijos en su primera experiencia en aquel colegio que los vio crecer.

Lo anterior forma parte de un breve resumen sobre la obra que los jóvenes han leído (a lo largo de diez años) con respecto a esta literatura de fantasía y han podido ver en las salas multiplex, con HP las audiencias infantiles y el elenco de la misma han crecido con la historia.

⁵⁰ Consultar glosario Pottérico.

Bibliografía

AFGANIS, M (2007). *Descifrando el encanto de Harry Potter: Análisis del primer libro de la autora J. K. Rowling*. México, Universidad Autónoma de México (UNAM).

AGUADED, J (2012). *Apuesta de la ONU por una educación y alfabetización mediáticas*. En *Comunicar, Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, Número 38, 1º semestre, marzo de 2012.

ANDERSON, B (1993). *Comunidades imaginadas: reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo*. (1ª ed., 1993; Eduardo L. Suárez, trad.). México, Fondo de Cultura Económica.

BARAJAS, A (2010). *Fomento a la lectura desde las novelas de Harry Potter, en alumnos de 5º grado de primaria: Una propuesta*. México, Universidad Autónoma de México (UNAM).

BATTHYÁNY, K y M. Cabrera (2011). *Metodología de la investigación en Ciencias Sociales. Apuntes para un curso inicial*. Uruguay, Universidad de la República de Uruguay.

BAUMAN, Z (2006). *Vida líquida*. Traducción de SANTOS Mosquera Albino, España. Paidós.

BAUMAN, Z (2007). *Vida de consumo*. Traducción Mirta Rosenberg y Jaime Arrambide, México, Fondo de cultura económica.

BAUMAN, Z (2008). *Comunidad. En busca de seguridad en un mundo hostil*. 3ª ed. Trad. Jesús Albores, España. Siglo XXI.

BENAVIDES, J (1993). *Teorías críticas latinoamericanas*. Coord. Musumeci Poloniato Alicia, "Maestría en tecnología educativa, módulo fundamentos del desarrollo de la tecnología educativa II comunicación educativa y cultural", México, ILCE.

BERGER, P y Luckman, T (1996). *Modernidad, pluralismo y crisis de sentido ¿Qué necesidades humanas básicas de orientación deben ser satisfechas?* Estudios Públicos.

BERNETE, F (2007). *Culturas juveniles como aperturas de espacios, tiempos y expresividades*. En *Revista de Estudios de Juventud*, No. 78, septiembre. INJUVE, España, Universidad Complutense de Madrid.

BONFIL, B (1996). *Pensar nuestra cultura*. México, Ed. Alianza.

BUENAVIDES, J (1993). *Maestría en tecnología educativa, Módulo Fundamentos del Desarrollo de la Tecnología Educativa II comunicación Educativa y cultura*. Unidad 1, teorías de la comunicación I, PROMESUP OEA-ILCE.

CHÁVEZ, M (2005). *La lectura masiva en México: Apuntes y reflexiones sobre la situación que presenta esta práctica social*. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, México, Universidad de Colima.

CONAPRED (2004). *Carpeta informativa*. México.

CORBETTA, P (2007). *Metodología y Técnicas de Investigación social*. Madrid, Mc Graw-Hill.

COBOS, T (S/f). *Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en américa latina*. Revista Razón y Palabra, No. 72. [En línea] Disponible en: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf

FEIXA, C (1999). *De jóvenes, bandas y tribus. Antropología de la juventud. Capítulo III*. Barcelona, Editorial Ariel, S.A.

FERNÁNDEZ, A (2013). *Movimientos y sentimientos*. Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad. N°13. Año 5. Diciembre 2013 - Marzo 2014. Argentina.

GÁNDARA, M. Y Gallego, E (2010). "Cosplay" y otras tribus urbanas. *Un estudio sobre los usos y abusos del atuendo y otras conductas peculiares en las nuevas generaciones japonesas, y su repercusión sobre la salud mental y los modelos de imitación occidentales*". En Revista psicología.com, Disponible en: <http://hdl.handle.net/10401/2785>.

GARCÍA, C (1991). *El consumo sirve para pensar*. En Revista Diálogos de la comunicación, N° 30, junio de 1991, Lima, FELAFEACS.

GARCIA, C (1997). *Culturas híbridas: La puesta en escena de lo popular. En culturas híbridas, estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México, Grijalbo.

GEERTZ, C (2003). *La interpretación de las culturas*. Parte I *Descripción densa: hacia una teoría interpretativa*. Barcelona, Ed. Gedisa. S.A.

GILLANO, L (1995). *Diccionario de sociología*. 1ra edición, México. Ed. Siglo XXI

GIMÉNEZ, G (2005). *La concepción simbólica de la cultura*. En Teoría y análisis de la cultura. Vol. 1, México, Consejo Nacional para la cultura y las Artes.

GIMÉNEZ, G (2007). *Estudios sobre la cultura y las identidades sociales*. México. Consejo Nacional para la cultura y las Artes/ ITESO.

GOETZ. J y M.D Le Compte (2010). *Etnografía y diseños cualitativos en investigación educativa*. España. Morota.

GÓMEZ, H (2011). *Fans, jóvenes y audiencias en tiempos de la cultura de la convergencia de medios, a dos décadas de textual poachers* de Henry Jenkins. Razón y Palabra. Primera revista digital en Iberoamérica especializada en comunicología. Libros Básicos en la Historia del Campo Iberoamericano de Estudios en Comunicación NÚMERO 75 FEBRERO - ABRIL 2011 [En línea] Disponible en: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/monotematico_75/19_Gomez_M75.pdf,

GRECO. O (2003). *Diccionario de sociología*. 1ra edición, Buenos Aires, Valletta ediciones.

HARDT, M (2005). *La sociedad mundial de control*. Medellín – Colombia EUPHORION, No. Especial Virtual 1. Julio-Diciembre de 2005.

Harry Potter and the Philosopher's Stone/ Harry Potter y la Piedra Filosofal (2001). Película dirigida por Chris Columbus. Reino Unido, Coproducción GB-USA; Warner Bros. Pictures [DVD].

Harry Potter and the Chamber of Secret/ Harry Potter y la Cámara Secreta (2002). Película dirigida por Chris Columbus. Reino Unido, Coproducción Reino Unido-USA; Warner Bros. Pictures [DVD].

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban / Harry Potter y el Prisionero de Azkaban (2004). Película dirigida por Alfonso Cuarón. Reino Unido, Coproducción GB-USA; Warner Bros. Pictures [DVD].

Harry Potter and the Goblet of Fire/ Harry Potter y el Cáliz de Fuego (2005). Película dirigida por Mike Newell. Reino Unido, Coproducción GB-USA; Warner Bros. Pictures [DVD].

Harry Potter and the Order of the Phoenix/ Harry Potter y la Orden del Fénix (2007). Película dirigida por David Yates. Reino Unido, Coproducción GB-USA; Warner Bros. Pictures [DVD].

Harry Potter and the Half-Blood Prince/ Harry Potter y el misterio del Príncipe Mestizo (2009). Película dirigida por David Yates. Reino Unido, Warner Bros. Pictures / Heyday Films [DVD].

Harry Potter and the Deathly Hallows/ *Harry Potter y las Reliquias de la muerte parte 1* (2010). Película dirigida por David Yates. Reino Unido, Warner Bros. Pictures / Heyday Films [DVD].

Harry Potter and the Deathly Hallows/ Harry Potter y las Reliquias de la muerte parte 2 (2011). Película dirigida por David Yates Reino Unido, Warner Bros. Pictures / Heyday Films [DVD].

HERNÁNDEZ, G (2004). *Se puede leer sin escribir. Masiosare* Número 330, domingo 18 de abril de 2003.

HERNÁNDEZ, R. y Fernández, C (2006). *Metodología de la Investigación*. (4ª Ed.) McGraw Hill. Capítulo 15: *Diseños de procesos de investigación cualitativa* (pp. 685 – 719). Disponible en <http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2012/04/Met-Inv/15.pdf>.

HILLMAN, K (1994). *Diccionario enciclopedia de sociología*. Barcelona. Vol. 1. Editorial Herder.

INEGI (2011). Jueves 3 de marzo, *Características educativas de la población porcentaje de la población de 5 y más años que asisten a las escuelas por grupos de edad y sexo 1970 a 2010*. Recuperado 12 de febrero de 2014 [En línea] <http://www.inegi.org.mx/sistemas/sisept/default.aspx?t=medu05&s=est&c=21774>

JENKINS H (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Trad. Pablo Hermida Lazcano, Barcelona, Paidós.

JENKINS, H (2009). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona, Paidós.

JULIAO, C (2012). *Culturas juveniles y tribus urbanas: ¿homogeneización o diferenciación?* Praxis Pedagógica 13, Enero – Diciembre, Bogotá.

KRAUSKOP, D (2010). *La condición juvenil contemporánea en la constitución identitaria. Última década n°33*, CIDPA Valparaíso. Disponible en: <http://www.scielo.cl/pdf/udecada/v18n33/art03.pdf>.

MAFFESOLI, M (2004). *El tiempo de las tribus, el caso del individualismo en las sociedades posmodernas*. Traducción de GUTIÉRREZ Martínez Daniel, México. Siglo veintiuno editores.

HALL, S (1996). *Codificar y decodificar*. Traducción de Alejandra García, Material de uso interno de la cátedra de sociología de la comunicación. Universidad Nacional de Jujuy [En línea] Disponible en: <http://bit.ly/SmFRnE>.

MAFFESOLI, M (2009). *El rencantamiento del mundo, una ética para nuestro tiempo*. [En línea] Disponible en: <http://alvarezteran.com.ar/wp-content/uploads/2010/02/Maffesoli-El-Reencantamiento-del-Mundo1.pdf>.

MANUEL, B (1949). *El objeto de la estética*. Actas del Primer Congreso Nacional de Filosofía, Mendoza, Argentina, marzo-abril, tomo 3 Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza.

MARTÍNEZ, J y Barragán, D (2008). *Juventud y multitud: Aproximaciones para abordar los movimientos juveniles*. Tabula Rasa, núm. 9, julio- diciembre. Colombia, Universidad colegio Mayor de Cundinamarca Colombia.

BARBERO, J (2002). *2001 Efectos globalismo y pluralismo*. Abril de 2002, Departamento de Estudios Socioculturales ITESO, Guadalajara México.

MARTÍNEZ, E (2008). *Juventud y multitud: Aproximaciones para abordar los movimientos juveniles*. Revista Tabula Rasa. No. 9. Colombia.

MONTAÑO. C (2013). *Entre la ficción y la realidad. Reportaje sobre El legado Fénix (Club oficial de fanáticos de Harry Potter)*. Reportaje de licenciatura, México, Universidad Autónoma de México (UNAM).

MONTIEL, E (2003). *El mercado de la producción simbólica. Indicadores económicos de la cultura*. Grupo de Estudios e Investigaciones sobre las mundializaciones, Disponible en: <http://www.mondialisations.org/php/public/art.php?id=7064&lan=ES> (Fecha de consulta 23 de mayo de 2012).

MUTUVERRIA, M y Dandrés, C (2008). *Jóvenes negociando sentidos. El caso del club de fanáticos de Harry Potter en la Plata*. Argentina, Universidad Nacional de La Plata (UNLP)

PLASCENCIA, F (2001). *Reseña. Archipiélago de rituales. Teorías antropológicas del ritual* IZTAPALAF'A 50 enero-Junio del 2001.

POMA, A. y Gravante (2013). *Emociones, protesta y cambio social. Una propuesta de análisis*. Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad. N°13. Año 5. Diciembre 2013 - Marzo 2014. Argentina.

PORTILLO. M y Rizo, M (2005). *Apuntes didácticos para la elaboración de una tesis*. México. Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

- REGUILLO, R (2010). *La condición juvenil en el México contemporáneo. Biografías, incertidumbre y lugares*. En: Reguillo, Rossana (Coord.). Los jóvenes en México. México: Fondo de Cultura Económica. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- REGUILLO. R (2007). *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto* Colombia. Ed. Grupo Editorial Norma.
- REGUILLO. R (2012). *Culturas juveniles. Formas políticas del desencanto*. Argentina. Siglo XXI.
- RIOS, G (2004). *Harry Potter como héroe*. Tesis de licenciatura, México, Universidad Autónoma de México (UNAM).
- ROCKWELL. E (1987). *Reflexiones sobre el proceso etnográfico*. Departamento de Investigaciones educativas, Centro de Investigaciones y Estudios Avanzados. IPN.
- RUIZ, J (2000). *Metodología de la investigación cualitativa*. 5ta Edición, España, Universidad de Deusto.
- SANDOVAL, M (2009). *Quimera y realidad en el mundo de Harry Potter*. Tesis de licenciatura, México, Universidad Autónoma de México (UNAM).
- SANTIAGO, F (2012). *La dualidad de Harry Potter: fenómeno mediático y héroe clásico*. Facultad de Ciencias Humanas. Universidad Simón Bolívar. México. Disponible en http://www.academia.edu/6616065/La_dualidad_de_Harry_Potter_fenomeno_mediatico_y_her_oe_clasico
- SEPÚLVEDA, M (2011). *Del concepto de juventud al de juventudes y al de lo juvenil*. Revista Educación y pedagogía. Vol. 23. Núm. 60, mayo-agosto 2011, pp. 147- 157.
- SIERRA, J. y Varela P (2005). *Siete minutos para la revolución. El fenómeno de los fans*, España, editorial SM.
- SUÁREZ, M (2004). *Jóvenes mexicanos y nuevo capitalismo* Coords, Reguillo Rossana, Feixa Charles, et. al. Tiempos de híbridos, México.
- URTEAGA, M. (2011). *La construcción juvenil de la realidad. Jóvenes mexicanos contemporáneos*. México, Universidad Autónoma Metropolitana.
- VÁSQUEZ, A. (2008). *Zygmunt Bauman: Modernidad líquida y fragilidad humana*. Nómadas. Revista crítica de ciencias Sociales y Jurídicas, Número 19. 2008.3.

ZAID, G (2006). *La lectura como fracaso del siste Zygmundma educativo*. Revista Letras Libres, México. Disponible en: <http://www.letraslibres.com/revista/convivio/la-lectura-como-fracaso-del-sistema-educativo>, (fecha de consulta 5 de noviembre de 2011).

FUENTES ELECTRÓNICAS:

180. com (2011) *Curso sobre Harry Potter en Inglaterra*, [En línea]. Disponible en: http://www.180.com.uy/articulo/22567_Curso-sobre-Harry-Potter-en-Inglaterra. (Fecha de consulta: 23 de febrero de 2012).

AGENCIA INFORMATIVA CONACYT (S/f) *Violencia y feminicidio en el Estado de México* [En línea] disponible en: <http://www.conacyt.mx/agencia/index.php/ciencias/30-violencia-y-feminicidio-en-el-estado-de-mexico>. (Fecha de consulta 24 de mayo de 2014).

AGUILAR. S (2007) *México cae bajo el hechizo de Potter* [En línea] Disponible en <http://www.eluniversal.com.mx/cultura/53473.html>. (Fecha de consulta: 20 de enero de 2014).

ALIADOS DEL EJE MÁGICO NACIONAL (S/f) *Eje mágico nacional foro activo, México* [En línea] Disponible en: <http://ejemagiconacional.foroactivo.net/> (Fecha de consulta 24 de septiembre de 2011).

BBC (2004) *Hollywood espera récord de taquilla* [En línea] Disponible en: http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/misc/newsid_4124000/4124831.stm (Fecha de consulta: 27 de diciembre de 2013).

BBC MUNDO (2011) *La última película de Harry Potter bate récord mundial de taquilla* [En línea] Disponible en: http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2011/07/110718_harry_potter_record_rg.shtml (Fecha de consulta: 21 de octubre de 2012).

CARACOL RADIO (2011) *“Crítican campaña de Coca Cola para la película de Harry Potter”*, [En línea]. Disponible en: <http://www.caracol.com.co/noticias/critican-campana-de-coca-cola-para-la-pelicula-de-harry-potter/20011017/nota/155166.aspx>. (Fecha de consulta 18 de septiembre de 2011).

CARRASCO. S (2011) *Marcharán fans de la Guerra de las galaxias en Reforma* [En línea] Disponible en: <http://www.eluniversaldf.mx/home/nota33790.html>. (Fecha de consulta 19 de octubre de 2013).

CHACÓN, B. (NUMERALIA) *“Hábitos de lectura de la sociedad mexicana”*. [En línea] Disponible en: <http://www.fundacionpreciado.org.mx/biencomun/bc162/habitos.pdf> (Fecha de

consulta: 24 de mayo de 2014)

CNN (2010) *Harry Potter y las reliquias de la muerte, la más taquillera en México* [En línea]. Disponible en: <http://mexico.cnn.com/entretenimiento/2010/11/23/harry-potter-y-las-reliquias-de-la-muerte-la-mas-taquillera-en-mexico> (Fecha de consulta: 26 de enero de 2013).

CNN (18/09/12) *Harry Potter prepara su último acto* [En línea] Disponible en: <http://www.cnnexpansion.com/estilo/2011/03/01/harry-potter-prepara-su-ultimo-acto>. (Fecha de consulta: 18 de septiembre de 2012).

COBOS. T. (S/f) *Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en américa latina* [En línea] Disponible en http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf. (Fecha de consulta: 03 de febrero de 2014).

COLMEX (2014) *Definición de planeación* [En línea] Disponible en: <http://dem.colmex.mx/>, (Fecha de consulta: 10 de febrero de 2014).

Del Olmo, A. (2011) *Harry Potter hechiza la taquilla* [En línea] Disponible en: <http://www.excelsior.com.mx>. (Fecha de consulta: 19 de septiembre de 2012).

EL CUERPOESPIN.COM (2013) *Best sellers: los libros más vendidos de todos los tiempos* [En línea] Disponible en: <http://www.elpuercoespin.com.ar/2013/08/22/best-sellers-los-libros-mas-vendidos-de-todos-los-tiempos/> (Fecha de consulta 10 de febrero de 2014).

EL PAÍS (2008) *Rowling, creadora de Harry Potter, pensó en suicidarse* [En línea] Disponible en: http://www.elpais.com/articulo/gente/tv/Rowling/creadora/Harry/Potter/penso/suicidarse/elpepug/en/20080323elpepuge_2/Tes, (Fecha de consulta: 9 de octubre de 2011).

EL PAÍS (2010) *Los millonarios británicos se hicieron más ricos en 2009*, [En línea] Disponible en: http://economia.elpais.com/economia/2010/04/27/actualidad/1272353577_850215.html (Fecha de consulta: 12 de octubre de 2011).

EL TIEMPO. COM (2013) *Harry Potter y la piedra filosofal, libro favorito en Reino Unido*, [En línea] Disponible en: http://www.eltiempo.com/entretenimiento/libros/ARTICULO-WEB-NEW_NOTA_INTERIOR-13224545.html (Fecha de consulta: 17 de diciembre de 2013).

EL UNIVERSAL (2010) *El filme de Potter, tenebroso y pesimista: Vaticano*, [En línea] Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/notas/724375.html>, (Fecha de consulta: 12 de octubre de 2011).

EL UNIVERSAL (2014) *Quidditch en México, de la ficción a la realidad*, [En línea] Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/sociedad/2014/quidditch-mexico-ficcion-realidad-1001510.html> (Fecha de consulta: 20 de mayo de 2014).

EUMEDNET (S/f) Universidad de Málaga con el apoyo de la Fundación Universitaria Andaluza Inca Garcilaso, [En línea] Disponible en: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2005/ags-coe/0301.htm> (Fecha de consulta: el 10 de febrero de 2014).

FILMAFFINITY (S/f) *Harry Potter y la Piedra Filosofal, ficha técnica* [En línea] Disponible en: <http://www.filmaffinity.com/es/film423821.html> (Fecha de consulta 11 de febrero de 2014).

FILMAFFINITY. *Taquilla* [En línea] Disponible en: <http://www.filmaffinity.com/es/boxoffice.php> (Fecha de consulta: 13 de enero de 2014).

GOMPERTZ. W (2011) *¿El fin de Harry Potter? Esto no ha hecho sino empezar*, [En línea]. Disponible en: http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2011/07/110709_cultura_harry_potter_secuela_az.shtml, (Fecha de consulta 26 de enero de 2013).

GONZÁLES, H (2011) *Viaje al fenómeno Harry Potter*, [En línea] Disponible en: <http://www.vertigopolitico.com/es/vertigo/noticia?id=n316326> (Fecha de consulta: 19 de septiembre de 2012).

GONZÁLEZ R. y ESPINOZA. D. (2009) *Harry Potter logra récord de público en Chile en primera función*, [En línea] Disponible en: http://www.latercera.com/contenido/726_155999_9.shtml (Fecha de consulta: 19 de septiembre de 2012).

HANKS. H (2011) *Harry Potter y la huella que dejó en toda una generación* [En línea] Disponible en: <http://mexico.cnn.com/entretenimiento/2011/07/18/harry-potter-y-la-huella-que-dejo-en-toda-una-generacion> (Fecha de consulta: 14 de agosto de 2013).

HARRY LATINO MÉXICO (2012) *Rowling, Voldemort y Lockhart abren los juegos de Londres 2012* [En línea] Disponible en: <http://www.harrylatino.com/noticias/7742/rowling-voldemort-y-lockhart-abren-los-juegos-de-londres-2012> (Fecha de consulta: 19 de mayo de 2013).

HARRYLATINO (S/f) *“Los Cuentos de Beedle el Bardo”* [en línea] disponible en: <http://www.harrylatino.com/libros/beedle-el-bardo> (Fecha de consulta: 24 de mayo de 2014).

HARRYLATINO (S/f) *hlmexico.com* [En línea] Disponible en: <http://www.hlmexico.com/search/label/5%c2%b0%20Torneo%20intercolegial%20fr%20Quiddic> h (Fecha de consulta: 24 de septiembre de 2011).

INEGI (2014) *Estadísticas a propósito del día mundial del libro y el derecho de autor* 23 de abril de 2014, Aguascalientes México, [En línea] Disponible en: <http://www.inegi.org.mx/inegi/contenidos/espanol/prensa/Contenidos/estadisticas/2014/libro0.pdf> (Fecha de consulta 30 de mayo de 2014).

INFOAMERICA (Infoamerica.org) *Biografía de Zygmunt Bauman*, [En línea] Disponible en: <http://www.infoamerica.org/teoria/bauman1.htm>. (Fecha de consulta: 3 de enero de 2014).

INFOBAE (2012) *Fin de la Harry Potter manía deja cientos de búhos abandonados*, [En línea] Disponible en: <http://www.infobae.com/2012/05/22/1050847-fin-la-harry-potter-mania-deja-cientos-buhos-abandonados> (Fecha de consulta: 25 de enero de 2014).

JKROWLING.COM (2012) *Juegos olímpicos de Londres*, [En línea] Disponible en: http://www.jkrowling.com/es_ES/#/cronologia/juegos-olimpicos-de-londres-2012 (Fecha de consulta: 10 de diciembre de 2013).

JKROWLING.COM *jkrowling.com*, [En línea] Disponible en: http://www.jkrowling.com/es_ES/#/ (Fecha de consulta 2 de enero de 2014).

LA JORNADA (2013) *Crean en EU servicio de "fans" y multitudes a la carta* [En línea] Disponible en: <http://www.jornada.unam.mx/ultimas/2013/02/14/13538022-crean-en-eu-servicio-de-201cfans201d-y-multitudes-a-la-carta> (Fecha de consulta: 13 de febrero de 2013, 21:47).

LA JORNADA (2011) *Llega hoy a Londres Harry Potter y las reliquias de la muerte 2 con un amargo sabor a despedida* [En línea] Disponible en: <http://www.jornada.unam.mx/2011/07/07/espectaculos/a09n1esp> (Fecha de consulta: 19 de noviembre de 2011).

LA RAZÓN (2010) *"Harry Potter «Siembra el terror» entre las lechuzas"*, *www.larazon.es* [En línea] Disponible en: http://www.larazon.es/detalle_hemeroteca/noticias/LA_RAZON_340401/1156-harry-potter-siembra-el-terror-entre-las-lechuzas#.UtBH-dLuK8A (Fecha de consulta: 25 de enero de 2014).

Libros Harry Potter en línea (2005-2014) *Harry Potter y el prisionero de Azkaban*, [En línea]. Disponible en: <http://www.tercerafundacion.net/biblioteca/ver/ficha/1664>. (Fecha de consulta: 15 de octubre de 2011).

SOTO, P. (2013) *El quidditch, el deporte en el que el Perú sí es una potencia mundial* [En línea] Disponible en: <http://elcomercio.pe/lima/sucesos/quidditch-deporte-que-peru-si-potencia-mundial-noticia-1629824>, (Fecha de consulta miércoles 20 de septiembre del 2013).

MARTÍNEZ, E. (S/f) *Las artes en el cine* [en línea] Disponible en: http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/arte_cine.htm (Fecha de consulta: 12 de mayo de 2014).

MENESES, S (2010) *El legado de Harry*. [En línea] Disponible en <http://www.eluniversal.com.mx/espectaculos/101316.html> (Fecha de consulta: 25 de octubre de 2013).

MVS (2013) “*Venden en subasta de Londres libro de Harry Potter, edición de 1997 en 176 mil euros*” [En línea] Disponible en: <http://www.noticiasmvs.com/#!/noticias/venden-libro-de-harry-potter-en-176-mil-euros-durante-subasta-en-londres-806.html> (Fecha de consulta: 17 de diciembre de 2013).

Página Oficial de Joane KathleenRowling en español. [En línea] Disponible en: <http://www.jkrowling.com/textonly/es/> (Fecha de consulta: 2 de octubre de 2011).

Periódico Excélsior, sábado 13 de marzo de1993, p.18M.

PGR (2012) [En línea] Disponible en: <http://pirateria.pgr.gob.mx/Docs/Estadistica%20Pirateria.pdf>. (Fecha de consulta: 21 de agosto de 2012, 1:23 am).

PROCESO (2011) *El jueves, estreno mundial de Harry Potter y las reliquias de la muerte 2* [En línea] Disponible en: <http://www.proceso.com.mx/?p=275024> (Fecha de consulta: 6 de diciembre de 2012).

PROCESO (2013) *Entre 108 países, México es penúltimo lugar de lectura* [En línea] Disponible en: <http://www.proceso.com.mx/?p=339874> (Fecha de consulta: 2 de agosto de 2013).

Real Academia de la Lengua Española (RAE) *Definición ritual* [En línea] Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=ritual> (Fecha de consulta: 23 de octubre 2013).

Real Academia de la Lengua Española (REA) *Definición de experiencia* [En línea] Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=ritual>. (Fecha de consulta: 23 de octubre 2013).

ETIMOLOGIAS de BEST SELLER, (S/f) *Etimología* [En línea] Disponible en: <http://etimologias.dechile.net/?best-seller> (Fecha de consulta: 10 de marzo de 2014)

SALAZAR, G. (1997-2008) *Warner Bros* [En línea] Disponible en: <http://www.duiops.net/cine/warner-bros.html> (Fecha de consulta: 01 de diciembre de 2011).

SEDESOL (2010) *Documento diagnóstico de rescate de espacios públicos*, [En línea] Disponible en: http://www.sedesol.gob.mx/work/models/SEDESOL/Sedesol/sppe/dgap/diagnostico/Diagnostico_PREP.pdf (Fecha de consulta: 2 de noviembre de 2013).

SOPITAS (2013) *¿Necesitas algo de popularidad?: crean servicio de fans a la carta* [En línea] Disponible en: <http://www.sopitas.com/site/204135-necesitas-algo-de-popularidad-crean-servicio-de-fans-a-la-carta/> (Fecha de consulta: 30 de julio de 2013).

SOPITAS (2012) *¿Habrá Quidditch en las competencias olímpicas?* [En línea] Disponible en: <http://www.sopitas.com/site/167874-habra-quidditch-en-las-competencias-olimpicas/> (Fecha de consulta: 12 de junio de 2013).

CINE PREMIERE (2011) *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte – Parte 2 rompe récord de taquilla en México* [En línea] Disponible en: <http://www.cinepremiere.com.mx/harrypotter/harry-potter-y-las-reliquias-de-la-muerte-parte-2-rompe-record-de-taquilla-en-mexico.html> (Fecha de consulta: 23 de junio de 2013).

TORRES, M (2011) *Harry Potter y la catarsis de millones*, [En línea] Disponible en: <http://www.milenio.com/cdb/doc/impreso/8993535>, (Fecha de consulta: 25 de septiembre de 2011).

UNIVERSITY DURHMA (2011). *University Durhma facultad manual online* [En línea] Disponible en: http://www.dur.ac.uk/faculty.handbook/module_description/?year=2011&module_code=EDUC2381. (Fecha de consulta: 23 de febrero de 2012).