

FRIKILOQUIO 2015

II Coloquio de Humanidades y Ciencias Sociales sobre Culturas y Consumos Freaks

Presentación

La cultura *freak* se desarrolló fuertemente a lo largo de las décadas del '60 y del '70, conformando lo que se ha conocido popularmente como "generación X", desplazada luego por la "generación Y" de los años '80 y '90. Estas categorías sociales estuvieron constituidas en relación con los modelos político-económicos y el proceso de transición tecnológica. Así, la juventud de principios de este siglo formaría parte de una nueva generación (llamada Z, net, @), la cual se caracteriza por el acceso universal a las nuevas tecnologías digitales, la redefinición de las perspectivas de género y el proceso de globalización cultural.

Es bien sabido -si bien este punto de vista no agota todas las instancias de análisis- que la cultura *freak* ha mutado desde una perspectiva fuertemente individualista hacia una que hace énfasis en lo colectivo. La existencia de grupos claramente diferenciados e intercomunicados entre sí da cuenta de este proceso. Los medios de comunicación masivos y la cultura desarrollada a partir de la dinámica de estos grupos son importantes vías de (auto)reconocimiento y producción simbólica. La cultura de los *mass media* es una de las herramientas a través de las cuales las comunidades establecen una estrecha intercomunicación y consolidan una identidad que atraviesa de manera transversal la situación localizada de los individuos que los conforman. Nos vemos entonces frente al doble proceso de "desterritorialización/reterritorialización" (R. Ortiz, 1998): grupos que establecen su identidad a través de los significantes mundializados de una cultura de consumo "internacional-popular", a la vez que los resignifican en su puesta en uso dentro de una situación determinada, marcada por las jerarquías de la sociedad capitalista contemporánea y la distribución internacional de bienes y servicios.

Es por ello que el concepto de *fandom*, es decir, el mundo creado por y para fanáticos/as, denomina una entidad que no constituye un universo escindido de lo cotidiano sino que configura, para quienes lo conforman, nuevos modos de percibir el mundo. Esos espacios trascienden y subyacen a las realidades que, moldeadas todavía en los esquemas de tiempo y espacio propios de la Modernidad y el Estado-Nación, conforman el marco tradicional de las ciencias sociales y humanas. Quienes son *fans*, consumidores/as activos/as de obras de culto ("cultistas"), configuran una cultura alternativa arbitrariamente invisibilizada (aunque cada vez menos) debido a su adherencia a objetos de la cultura hegemónica. Así, el producto cultural deviene centro de la vida del/de la cultista, quien al apropiárselo condiciona sus hábitos de vida y las circunstancias sociales en las que participa. A su vez, no sólo la academia ha concentrado en estos objetos un interés creciente a partir del surgimiento de nuevas escuelas de pensamiento en torno a la comunicación (las perspectivas semióticas, los estudios culturales, la narratología, etc.), sino que su carácter de bienes culturales a la vez globales y de nicho ha provocado el surgimiento de una crítica especializada cada vez más influyente y de mayor alcance.

El diálogo entre estas diferentes esferas, posible gracias a los medios de comunicación -digitales o no-, da un nuevo sentido a la existencia de cada una de ellas y

amplifica su radio de acción. La preservación social de los diferentes grupos se mantendría gracias a este proceso, condicionando no sólo a los sujetos sino a los objetos implicados en ellos. Sin embargo, este mismo proceso somete a tales comunidades y objetos a crecientes tensiones, donde las exigencias (tanto comerciales como ideológicas) del mercado de los medios masivos, la creciente complejidad de los bienes culturales referidos -dada por su constante interacción con la academia y con la crítica especializada- y su carácter de núcleo identitario para estas comunidades mundializadas de “cultistas”, provocan disputas cada vez mayores sobre el sentido de estas producciones. Disputas que, para un ojo atento, pueden echar luz sobre conflictos culturales quizás más abarcativos. La cultura de masas, dialogando con la sociedad y con sus participantes directos, es construida y reconstruida constantemente.

Buscando retomar ese diálogo y esa reconstrucción, buscando profundizar en esos conflictos y, por qué no, buscando el placer de hablar de aquello que nos apasiona, es que convocamos a estas jornadas. Creemos que como *fans*, *freaks* y cultistas, como integrantes de la comunidad académica de las Ciencias Sociales y las Humanidades y como (en buena parte) jóvenes formados dentro de esta sociedad mundializada propia del capitalismo tardío, tenemos la oportunidad de fomentar y participar de un diálogo que nos permita relacionarnos no sólo con los objetos que nos fascinan estética y comunitariamente sino con los objetos que en torno a ellos se generaron, poniendo en discusión nuestra realidad, dentro y fuera de nuestros gustos o inclinaciones. Procuramos fomentar el estudio inter o transdisciplinario de temáticas que, más allá (y más acá) de constituirse en objetos que nos resultan atractivos y relevantes, forman parte de un complejo entramado cultural denominado *fanverse*. Consideramos asimismo que la riqueza de estos objetos reside en su carácter polisémico. Frente a la discusión canónicos/contracanáónicos o apocalípticos/integrados (Eco), el *fandom* trabaja sin ubicarse en uno ni otro lugar. Construye universos diegéticos propios, paralelos, paraxiales (retomando el concepto utilizado por Rosemary Jackson para definir el *Fantasy*). Es por esta triple condición de académicos, cultistas e hijos/as de la sociedad mundializada que rescatamos y nos apropiamos de la etiqueta de “*freaks*”.

En tal sentido, la experiencia del **Frikiloquio 2014** fue la confirmación de que tal abordaje sobre el tema era adecuado. Más de 80 expositores/as de diferentes disciplinas académicas y escuelas teóricas, junto a cientos de asistentes, se encontraron en el Centro Cultural Paco Urondo de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires para discutir los más variados objetos del *fanverse*: videojuegos, anime, comunidades de YouTube, series de TV, literatura de culto, juegos de rol, *cosplay* y una caleidoscópica lista de etcéteras.

A través de las diferentes modalidades de participación (exposiciones, mesas temáticas, mitín points, talleres) no sólo compartieron sus investigaciones individuales sino que establecieron redes e intercambiaron recursos, experiencias e intereses confirmando la necesidad de tales espacios para generar comunidades de saber. Todo esto se dio en el marco, destacado por buena parte de quienes participaron del encuentro, de una alegre convivencia que desmintió aquella suposición, avanzada por ciertos sectores tanto de la academia como del fanatismo recalcitrante, de que el disfrute de los bienes culturales y la mirada crítica sobre ellos son incompatibles. Nuestro primer Coloquio permitió demostrar que es precisamente tal placer el que hace posible una particular mirada escrutadora, y que esa perspectiva crítica e incisiva no sólo no es perjudicial, sino que es nuestra deuda con los productos culturales que amamos. Es para seguir profundizando en esta tarea de placer, crítica y, digámoslo, frikismo, que los invitamos a participar del **Frikiloquio 2015**.

Ejes temáticos tentativos:

- Diversas configuraciones de criaturas sobrenaturales
- Nuevas versiones de lo fantástico y maravilloso
- Distopías, ucronías, mundos futuros
- Metatextualidad y realidades alternativas
- Perspectivas históricas en la representación de mundos ficcionales
- Construcciones lingüísticas y textuales
- Identidades y género en el consumo de culto
- Discurso político en los productos de la cultura de masas

Objetos de estudio propuestos:

Juegos

Juegos de rol
Videojuegos
Juegos de cartas
Juegos de mesa

Medios (cine, TV y radio)

Sitcoms
Series y películas de ciencia ficción
Series y películas de terror
Series y películas de mundos fantásticos
Series y películas de acción y artes marciales
Radioteatros y dramatizaciones radiales
Anime
Clip culture
Webseries

Literatura y gráfica

Cómics e historietas
Manga
Novelas gráficas
Literatura de culto
Literatura alternativa
Sagas
Fanfiction
Literatura fantástica

Corporalidades

Recreacionismo
Performance y danzas
Representaciones teatrales
Cosplay

Música y sonido

Bandas sonoras originales
Fanmusic
Covers
Musicalizaciones

- Pautas para la presentación de trabajos

Las **propuestas de ponencias individuales** deberán incluir un resumen del trabajo de no más de 500 palabras, junto con una presentación académica de cada ponente, de hasta 200 palabras, con el objeto de permitir la selección de los trabajos. El resumen deberá dar cuenta del tema, hipótesis principal, fuentes y marco teórico-metodológico con el que se abordará la cuestión.

Las presentaciones se realizan por medio de este formulario:

<https://goo.gl/CxEDt>

Se invita también a **propuestas de mesas**, integradas por 4 ponencias y una coordinación, mediante un texto presentación de 500 palabras que incluya, junto con la descripción general de la mesa, una breve descripción de los trabajos de cada ponente. Deberán incluir también las presentaciones académicas, al igual que las ponencias individuales, de 200 palabras cada uno/a.

Las presentaciones deben enviarse en el cuerpo del mail a la siguiente dirección:

frikiloquio@gmail.com

El asunto del mail debe consignar el apellido de quien coordine la mesa.
Ejemplo de asunto: "Mesa Pérez".

- Fechas importantes:

Frikiloquio: 12, 13 y 14 de noviembre

Propuesta de mesas: 31 de agosto

Confirmación de aceptación de mesas: 15 de septiembre

Propuestas de ponencias individuales: 1° de septiembre

Confirmación de aceptación de ponencias: 21 de septiembre

- Comité Organizador (por orden alfabético)

Paloma Cardenas
María Carolina Fabrizio
Lic. Pamela Gionco
Sebastián Goyburu
Bárbara Rupperto
Guido Saá
Roberto Jesús Sayar
José Ignacio Scasserra

- **Contacto:** frikiloquio@gmail.com