



Freak city

POR ÁLVARO BISAMA

¿Qué es un *nerd*?, ¿qué es un *freak*? Borges era un *freak*, pero también lo eran Andrés Caicedo y Raúl Ruiz. Neil Gaiman no, pero sí Grant Morrison, lo mismo que Martin Scorsese y Roberto Bolaño. ¿Qué los relaciona? Casi nada. O casi todo. Porque a los *freaks* y los *nerds* los crea el *bullying* escolar, pero también los crean la excentricidad y el aislamiento, el deseo de singularidad, la rendición epifánica antes ciertas obras.

Álvaro Bisama. Crítico literario y escritor. Autor, entre otros libros, de *Caja negra*, *Música marciana* y *Estrellas negras*.

En 1972 Ariel Dorfman y Armand Mattelart publicaron *Para leer al Pato Donald*, un volumen de análisis semiótico/político de la historieta que se convertiría en una referencia obligada en los estudios del tema. La idea era sencilla: leer lo cómics de Disney con las mismas claves con las que Umberto Eco había analizado *Superman*, o sea, develando los mensajes subterráneos del texto, haciendo visibles las ideas políticas ocultas en la médula del relato. El ejercicio era feroz: en manos de Dorfman y Mattelart, Disney era una especie de avanzada de la invasión imperialista, lanzando una y otra vez panfletos encubiertos sobre los beneficios profundos de la acumulación del capital.

Quizás hubiera sido interesante que Dorfman (que volvería sobre el Pato Donald en *La última canción de Manuel Sendero*, acaso su novela más ambiciosa y menos celebrada) y Mattelart leyeran *Mampato*, la revista de cómics que editorial Lord Cochrane publicó primero quincenalmente y, a partir de 1971, de modo semanal. Ahí había un mundo complejo, el de la construcción de una revista que no evadía la misma cuestión que ellos le impugnaban a Disney: un imaginario propio.

Creada por Eduardo Armstrong, *Mampato* era una revista de aventuras. En cada número se serializaban historietas propias y extranjeras y se publicaban reportajes de divulgación científica. *Mampato* recogía el testigo de publicaciones como *El Peneca* o *El Cabrito*, pero llegaba más allá: suponía la presencia de otra clase de lector, más adolescente o adulto, menos inocente. Bastaba leer las aventuras del personaje que le daba nombre a la revista. Dibujado originalmente por Óscar Vega (con guiones de Armstrong), luego fue desarrollado de modo personalísimo por Themo Lobos, en una colección de álbumes donde la precisión documental e histórica —que podía referirse tanto a la era jurásica como los uniformes de los independentistas

chilenos— convivía con la velocidad de las peripecias que le acontecían a Mampato, un chico de la clase media chilena que, gracias a un cinturón espacio-temporal, podía viajar a donde se le ocurriese.

Pero lo importante de *Mampato* era otra cosa: que el personaje se parecía a sus lectores, los mismos que firmaban las miles de cartas que llegaban a la revista: chicos fanáticos de los dinosaurios y las naves espaciales, preadolescentes que sabían al dedillo las minucias de la carrera atómica y la trivia de los aviones y las máquinas de guerra. Los primeros *freaks* y *nerds* chilenos.

Por lo mismo, habría que revisar el rol de *Mampato* a la hora de definir los afectos y los gustos de un par de generaciones chilenas, pero ya no sólo desde el gesto patrimonial de la historieta, sino desde la visibilidad de una clase de lector: el *nerd*. La idea no es menor, ahora que en realidad el *nerd* constituye una especie de legión, algo que series como *The Big Bang Theory* o cintas como *Fanboys* (2008) explotan a diario en una colección de lugares comunes.

Porque ¿qué es un *nerd*?, ¿qué es un *freak*? Borges era un *freak*, pero también lo eran Andrés Caicedo y Raúl Ruiz. Neil Gaiman no, pero sí Grant Morrison, lo mismo que Martin Scorsese (que se aprendió la historia completa del cine cuando era un niño asmático en Queens) y Roberto Bolaño (que leía con deleite a James Triptee Jr.) ¿Qué los relaciona? Casi nada. O casi todo. Porque a los *freaks* y los *nerds* los crea el *bullying* escolar, pero también los crean la excentricidad y el aislamiento, el deseo de singularidad, la rendición epifánica antes ciertas obras. A veces, es una actitud de defensa; a veces, un modo de ataque, la sistematización oblicua de una ideología, la manifestación de un sistema para leer la cultura. A veces, hay un *rosebud* nunca confesado: el *freak* contempla sus tesoros porque vuelve a un paraíso que perdió. A veces, despliega desde ahí alguna clase de futuro. De este modo, la caricatura

–por más que Evan Dorkin la haya descrito con precisión y sorna en su *Eltingville's Comedy Club, Science Fiction, Fantasy and Role Games*– desaparece y todo se vuelve brumoso. Porque es difícil saber con certeza. Lo *freak* o lo *nerd* refieren más bien una posición antes que una identidad; una actitud ante la cultura antes que un nicho de mercado; se configura como una pregunta antes que una certeza.

Por supuesto, hay cosas claras: aquí caben los *fans* de *Star Wars* y *Star Trek*, los adictos al *manga* y el *animé*, los expertos en computación, los lectores desquiciados de Tolkien pero también los del marxista China Miéville y del ateo Phillip Pullman, los cinéfilos desesperados del cine *gore*, los lectores de la ciencia ficción más oscura, los amantes de las cintas de James Bond, todos los que se quedaban escuchando en la madrugada los programas sobre ovnis y conspiraciones. Todos ellos se cruzan en un territorio fácilmente identificable pero de límites más bien sutiles. Ahí no cabe la idea de *hobby*, porque alguien que tiene una figura del maestro Yoda de tamaño natural –con el sello de garantía original– presidiendo el living de su casa no tiene un *hobby* sino que vive para ello.

De este modo, lo que importa es el conocimiento acabado de un tema, un género o una disciplina, esa clase de erudición que no es académica y que no distingue, casi nunca, lo importante de lo accesorio, porque justamente en ese ejercicio de acumulación está el sentido de su sabiduría, porque aquello que se atesora –ya sea la biología de los dinosaurios o la discografía completa de Rush– es una especie de fetiche, una obsesión que atormenta a los seguidores obsesivos hasta quitarles el sueño y ordenar el sentido de sus días.

Por supuesto, hay que sumarle a eso la distancia, las malas traducciones, los impuestos de la aduana, la velocidad de internet. O sea, es distinto ser un fanático

de *Star Trek* en San Miguel que en Nueva York: el lugar desde el que se lee una obra, desde el que se mira una película, sí importa.

Basta pensar en *Star Wars* y lo que significó para los espectadores. Estrenada en 1977 (un año antes de que cerrara *Mampato*), era imposible no suponer desde acá una posible lectura política, porque, como señalaba Daniel Link para el caso argentino, no importaba que Adolfo Bioy Casares “elogiara la película de Lucas en las revistas más oficialistas de la dictadura: sabíamos que esa película había sido hecha desde un lugar de resistencia al Estado y como tal la mirábamos, una y otra vez”.

Puede ser. Esa lectura también se hizo acá: el primer número de la revista *Rayo X* –dirigida en 1999 por Juan Andrés Salfate y donde los editores eran Daniel Olave y Francisco Ortega– cubría los apuntes del regreso de Lucas a la franquicia que lo había hecho millonario con el mediocre “Episodio I” de *Star Wars*. Ahí, el texto más significativo era un relato detallado del posible argumento de la cinta a estrenar llamado “La caída de la república”, en cuyo fondo se veía en blanco y negro la silueta de un palacio del planeta Naboo pero cuyo juego era justamente simular las viejas fotos de La Moneda en 1973.

Se entendía el gesto: había cualquier cosa ahí menos inocencia. Los editores y colaboradores de *Rayo X* habían sido testigos de *Mampato*, pero también del proceso chileno. Lo *freak* ya no era leído desde un lugar impoluto sino desde la contaminación, teñido por la historia, escrito desde la hibridez de un continente que apenas podía procesar los flujos de información contradictorios. Porque no sólo era *Star Wars*; emitido por MTV en los noventa, en algún video de los argentinos Babasónicos –“Viva Satana”, para ser más precisos– se podían mezclar la cintas del maestro *thrash* Russ Meyer con escenas de tortura recreadas de los calabozos de las

policías secretas de las dictaduras latinoamericanas.

Esa complejidad está en el centro de la definición de una posible elite *freak* chilena. A fines de los ochenta y principios de los noventa, ese *mash-up* define al asunto al punto de que en el cómic *underground* chileno podían convivir los ecos de cómics norteamericanos tipo Robert Crumb, el destape porno español y la elegancia de línea clara franco-belga que había inaugurado Hergé. Así, en cualquier número de *Trauko*, *Bandido* o *Matucana* lo que hay es una pluralidad de estilos que no evade el problema de cómo leer un sinnúmero de influencias contradictorias. Por supuesto, eso estaba en la música y el cine de la época gracias al tecno chapurreado de Electrodomésticos y el *noir* precario de *Hay algo allá afuera* de Pepe Maldonado, pero en el cómic esos cruces eran más visibles, más dramáticos. No hay más que releer los trabajos del dibujante Jucca, que en los números seriados –y editados a modo de fotocopias entre 1987 y 1989– de *Thrash Comics* narraba las desventuras de su personaje fetiche, el Ex Póser (o Anarko, que es como se lo llamó después) con relatos intensos y excesivos pero también cercano a sus lectores.

En ellos, casi siempre ambientando sus historias en los cerros de Valparaíso, Jucca dibujaba con una colección de achurados innecesarios, jugaba con un humor coprolático y componía las páginas del modo más abigarrado. Su talento gráfico era innegable: al igual que el caricaturista Lukas, tenía habilidades innatas en la invención y caracterización de personajes y ambientes, para el paisajismo local, para el chiste automático. Autodeclarado anarquista, Jucca no sólo se contentaba por disparar al poder y sus instituciones (el Estado, la policía, los medios de la época, sus propios editores), sino que también llenaba sus viñetas de reflexiones sobre el sentido del nihilismo, citas a William Blake

y manifiestos ácratas. Jucca, trazo a trazo, onomatopeya tras onomatopeya, configuraba un mundo con espesor propio que daba cuenta de los vaivenes de la época, los códigos de la moda *metal*, las citas al imaginario de George Lucas y *Robocop*, la sensación de hastío de sus personajes con una democracia que no los contemplaba. Pero al lado de eso también era posible vislumbrar ciertas contradicciones: el resentimiento del héroe contra una clase popular con la cual no quería reconocer lazo algunos pues sus *thrashers* no sólo detestaban a los poderes de la ley sino también a los *trushers*, aquellos metaleros de población que hablaban con un acento que prefiguraba la identidad de los flaites del presente.

Ese punto ciego definía en cierto modo algunos de los problemas de aquellas estéticas. Por otro lado, estaba el problema de la circulación de los objetos y, a principios de la década del noventa ella era escasa y corría por canales poco ortodoxos: fanzines, ciclos de cine B y *animé*, charlas de difusión. Los periodistas culturales funcionaban como mediadores, en la medida en que el espacio lo permitiera: si en alguna columna René Naranjo era capaz de hablar de los primeros cortos de Tim Burton, en algún reportaje para *El Mercurio* Alberto Fuguet se encontraba con el novelista Richard Price en la calle.

Sin nostalgia

Creado el año 1991, “Zona de Contacto”, el suplemento de *El Mercurio*, vino a romper esa invisibilidad porque, quizás, lo más interesante de su propuesta no radicaba en su agenda juvenil –que escribía con cierta velocidad Sergio Paz en la sección llamada “Zoo Zona”–, sino porque filtraba semana a semana cierto imaginario heterodoxo de la cultura que no alcanzaba a aparecer en el resto de la prensa. Sí, ahí estaba la cultura de MTV (gracias a alguna entrevista a Mike Judge, el creador de *Beavis & Butthead*), pero

también la publicación ocasional de reseñas de historietas o perfiles de las nuevas tendencias de la ciencia ficción. Aquello no se podía leer en “Revista de Libros” del mismo diario, ni tampoco en “Literatura y Libros” de *La Época*, que con suerte publicaba –a lo más– alguna reseña académica del guión editado de *Pulp Fiction*, de Tarantino. Por el contrario, en la “Zona” –sobre todo a finales de los noventa, cuando los contenidos quedaron a cargo del escritor Francisco Ortega– estaban los videojuegos, pero también notas consagradas a variables de la ciencia ficción como *steampunk* o el *ribofunk* o especiales sobre el *gore* o la cultura japonesa.

La “Zona” tenía esa vocación heterogénea que bien podía sintonizar con el mundo *freak*: a pesar de publicarse en *El Mercurio* rozaba ciertos límites. Por lo mismo, no es raro que uno de los mejores relatos de *Cuentos con walkman*, el libro que publicaba los textos escritos por los chicos que asistían a los talleres literarios que tenía el suplemento, fuera “Santiago zombie”, de Pablo Illanes, que narraba cómo un grupo de mujeres de clase alta vivía los días posteriores al apocalipsis en un hotel de Santiago. “Santiago zombie” no sólo estaba escrito desde una moral clase B sino que prefiguraba la inmersión que Illanes haría en el *trash* chileno desde el espacio público. A la manera de un contrabandista, Illanes escribiría novelas sobre actrices mutiladas (*Una mujer brutal*, 2000) y teleseries donde no se escondían las citas al maestro John Waters y al *giallo* italiano, para terminar dirigiendo *Baby Shower* (2011), una cinta *gore* sobre sectas asesinas y –de nuevo– mujeres de clase alta entregadas felices o confusas al descuartizamiento y la violencia.

Vista a la distancia, aquella mezcla improbable daba ciertos frutos. De algún modo, en la “Zona” podían leerse con cierta tranquilidad la vida del mundo *freak* chileno, al punto de que uno de sus columnistas más célebres, el ahora cineasta

Nicolás López, usaba la tribuna de “Memorias de un Pingüino” no sólo para filtrar sus influencias –el pop y el cine español de Santiago Segura y Álex de la Iglesia–, sino también para narrar detenidamente su experiencia con el *bullying* escolar. Aquello era, por supuesto, inquietante: López podía alternar la majadería adolescente *nerd* con el detalle de los modos de la soledad y las formas del abuso diario. A ratos, se extendía la sospecha de que los tránsitos del personaje –lo que veía, comía, leía y escuchaba; los lugares de la ciudad por donde circulaba– eran modos de procesar la alienación del sistema escolar chileno, ese exitismo que aparecía como consigna nacional en la época del gobierno de Frei Ruiz-Tagle. Aquella sospecha –no está de más decirlo– López la confirmaría con *Promedio rojo* (2005), su primer largometraje. Inspirada en las columnas de la “Zona”, la cinta abría con una interpretación horrorosa del himno nacional y terminaba con el detalle del *bullying* que el héroe –un adolescente que dibujaba cómics– sufría por parte de sus compañeros de colegio. Poco importaba, en la cinta, el humor escatológico de López; lo que valía la pena era la reflexión sobre aquel lugar que percibía los modales brutales de una violencia sin sentido.

Pero, por otro lado, la “Zona” se encargaba también de cartografiar el mundo *freak* chileno –galerías como el Eurocentro en el Paseo Ahumada y el Portal Lyon en Providencia, tiendas como la desaparecida Crazy All Comics– y daba cuenta de lo que sucedía en los fanzines o en la provincia. Lo mismo pasaba con *Maldita sea*, el show que Juan Andrés Salfate y Rodrigo Cuadra –el Pera– tenían en el Canal 2, que era parte de la franquicia de la radio Rock & Pop. Programado casi siempre de modo semanal y a la medianoche, *Maldita sea* (cuya primera versión se emitió de 1995 a 1998) estaba enfocado en el concepto de cine “bizarro”. El show

remedaba la habitación de un espectador. Semana a semana los conductores bebían cerveza y comentaban películas fantásticas, de horror a *animé*, cuyas escenas más escabrosas o divertidas repetían o pasaban en cámara lenta en un *replay* constante.

Pero ahí no cabía la nostalgia. La gran gracia del programa era poner en movimiento una especie de colección de conocimientos secretos, de imágenes subterráneas, de lenguajes anómalos. Lo *freak* –palabra que el Pera y Salfate no se cansaban de repetir como una especie de *muletilla*– como concepto estaba construido a espaldas de un campo cultural que se negaba a verlo y que sólo permitía que circulara en sus intersticios: cintas pirateadas, reseñas en revistas fotocopiadas, programas de traspase de la televisión. Lo *freak* designaba una clase de objetos donde convivían la deformidad con la precariedad, la sangre falsa de los efectos especiales con lo desquiciado de la trama. El cine *freak* –que podía aplicarse a las primeras cintas de Peter Jackson pero también a los filmes *softcore* de vampiros del español Jesús Franco– era, en cierto modo, un arte secreto que era consumido por espectadores más secretos aún. Ellos atesoraban esas imágenes porque los devolvían, quizás, a la intimidad que solo pueden provocar los fetiches más privados.

Se trataba de un conocimiento que era tan secreto como subversivo. El Pera Cuadra ya había descubierto la complejidad de esos referentes cuando en Dorso, su banda de *thrash metal*, había pasado de tocar largos discos conceptuales como *Romance* a lanzarse de lleno a una mezcla entre humor y vísceras en *El espanto surge de la tumba* (1993), donde las imágenes sacadas de las cintas de horror clásico se escenificaban en canciones ambientadas en el campo chileno, todo cantado en un *spanglish* irreal, en una lengua que era la mutación radiactiva de aquel inglés que fracasaba en las traducciones de los grupos de rock chilenos.

Maldita sea y sus animadores lo comprendían así. Yacía ahí el problema de la traducción porque todo quedaba demasiado lejos: el manual de cine bizarro del argentino Diego Curubeto, los libros de ensayo sobre cine B editados por Glenat en España, los estrenos en el Festival de Sitges, la convención de cómics Comicon en San Diego, California. Así, los que leían cómics se acostumbraban a seguir en los kioscos las ediciones de la editorial Perfil (mal impresas pero bien traducidas por Andrés Accorsi) y las de la editorial Zinco (mejor editadas pero en un español aun más impresentable que el de las traducciones de Irvine Welsh de Anagrama). Entremedio, se colaban ediciones ibéricas atrasadas de revistas como *Fangoria* o *Comic Scene*, que aparecían discontinuadas, atrasadas un par de años. Pero eso se resolvía de modo casi pragmático. Sin citarlo jamás sucedía ahí algo digno de Borges, porque aquellas paradojas de la traducción y la transculturización, el abismo de las distancia entre el origen de los bienes culturales y sus eventuales consumidores, no se resolvían de otro modo que no fuera la parodia de la autoridad de dicho conocimiento.

Así, el atesoramiento de los detalles de la trivía en la era previa a Wikipedia se daba como la construcción de un relato fragmentado, elaborado casi siempre por razones equivocadas, escrito desde las sombras. Se trataba de una literatura frágil, de un cine secreto, de un periodismo neurótico. Nada ahí despreciaba la ideología aunque no se la mencionara explícitamente jamás. La cultura *freak* chilena era una especie de *samizdat*: un conocimiento que circulaba mano a mano en copias piratas. Era justamente ese acto de desgastar la calidad de la imagen de una copia a otra – como los VHS donde circulaba *Akira*, de Katshiro Otomo, o las cintas de Clive Barker y Sam Raimi– lo que le daba sentido a aquellas obras. Ahí, la única moneda de

cambio entre los *fans* eran los datos – infernales e infinitos– de la trivía, aquella acumulación de conocimientos inútiles, nombres de actores y autores de bandas sonoras, de escritores y guiones perdidos, de novelistas desconocidos.

Mientras el gobierno de Frei pasaba de administrar el chovinismo identitario de que los chilenos se consideraran los “jaguars” de América Latina a enfrentar los pormenores del arresto en Londres y la posterior vuelta de Pinochet a Chile, Francisco Ortega publicó una novela –*60 kilómetros* (1993)– que transformaba el paisaje del sur en una multitud de planos y citas pop que rompían con la lógica de la novela juvenil autobiográfica; Fuguet llenaba su novela más experimental –*Por favor rebobinar* (1993)– con cinéfilos asesinos y modelos que narraban cuentos *gore*; Nicolás López filmaba cortos sobre la masturbación o el sexo con vegetales – *Pajero, Florofilia*– que ni siquiera podía entrar a ver al cine porque era menor de edad; Jorge Olgún visitaba la morgue para aprontar la filmación del *splatter* de *Ángel negro*, su primer largo; la ciencia ficción seguía en los subterráneos de fantasía paracientífica, de la mano de próceres de la década del cincuenta como Hugo Correa, y cuando salía de ahí se abría paso con novelas más bien fallidas como *Flores para un cyborg* (1997), de Diego Muñoz Valenzuela, o alegorías políticas que la misma realidad dejaba atrás como *2010, Chile en llamas* (1998), de Darío Osses.

Desde fines de 1998 a 2001, la editorial Dédalos, del dibujante Jorge David, publicó de modo seriado *comic-books* con contenidos locales. Títulos como *Rayén y 1/2 noche* o números sueltos dedicados a la banda de *hip-hop* Tiro de Gracia lucharon por un espacio en el mercado local. No funcionó. A pesar de la periodicidad mensual que alcanzó en algún momento, Dédalos se acabó el año 2001, dejando un vacío en la industria de la historieta local. Los *freaks*

resisten y hacen su propia versión de la memoria: el año 2005 se filmó un documental sobre el fracaso de Dédalos y en 2011 el director Nicolás Lorca estrenó *La comiquería*, una cinta de ficción que cuenta la misma historia; una épica de la derrota que diez años después vuelve como mito.

Todo cambia

Por supuesto, a partir del año 2000 todo cambió de nuevo. El comienzo de la masificación de internet mató la idea de lo *freak* para licuarlo: la masificación de las plataformas digitales democratizó el conocimiento pero también lo aplanó. Los especialistas desaparecieron o se volvieron parte del *mainstream*. O crecieron. En los noventa, los consumidores de videojuegos, cine B o cómics eran a la vez filtros que mediaban jerárquicamente los objetos. En la década pasada eso cambió porque, con la información liberada, cada *blogger* o fanático podía hacer su propio juicio. Por otro lado, el mercado descubrió a esta elite: profesionales jóvenes dispuestos a gastar buena parte de su sueldo en ediciones limitadas de *devedés*, juguetes de resina, números especiales de revistas de superhéroes.

Hasta los conceptos mutaron. Es interesante cómo las palabras se han cargado de sentido: de *freak* a *nerd*, de bizarro (adaptación del concepto francés *bizarre*) a ñoño, ha habido una domesticación de los términos, una pérdida de sentido. Lo que antes era un saber excéntrico ahora es, simplemente, una porción del mercado, un nicho. Lo que era marginal ya no lo es. Lo *freak* entrañaba antes cierto riesgo; lo ñoño asumía la misma idea, pero desactivada desde una política de acumulación de los objetos y las obras, evadiendo jerarquías y despojándola de profundidad. Lo ñoño es aceptable, es susceptible de ser vendido en los locales del Portal Lyon, en las tiendas de videos que traen la copia más nueva de la última

selección de *Tartan Asia Extreme*. Así, cualquier pretensión de ejercicio contracultural se diluyó. Hasta los gestos radicales de *La Cruda*, una revista de cultura *gore* y *splatter* que llevó alguna vez como tema central las instrucciones detalladas para mutilar estéticamente un pene, pasaron a lucir anacrónicas.

La paradoja estaba servida. Desde el año 2000 ya no era posible la idea de un conocimiento subterráneo. Por el contrario, la transformación había ocurrido en todos los planos, al punto de que George Lucas decidió incluir a la *boys band* N' Sync en el "Episodio 2" de *Star Wars*. Por supuesto, aquello se transformó en un escándalo, una pequeña polémica idiota que llenó los foros, los *chats*, las páginas de los aficionados y los breves de espectáculos. Lucas se arrepintió de inmediato. En la versión final de la cinta –o, por lo menos, lo que vendía como versión final ese año– no apareció la banda de Justin Timberlake y sus amigos.

Pero el daño estaba hecho. Un daño profundo, terrible, estaba hecho. Lucas había perdido el camino o, mejor dicho, había retomado el de siempre. Desde acá, quizás Lucas había sido sobreleído. Aun así, un par de años antes Lucas ya había dado indicios de aquello. *La amenaza fantasma*, la esperada cuarta parte –que en realidad era la primera de la saga– había sido un bodrio donde toda la cosmogonía de la serie había sido sacrificada en el altar de los efectos especiales y las tramas idiotas. Si la primera trilogía era una especie de corpus sagrado –y, como todo libro santo, lleno de incoherencias y agujeros negros narrativos– que se sostenía en una especie de religión tan abierta como confusa, *La amenaza fantasma* era lo contrario porque no sólo se explicaba de modo "científico" el origen de "la fuerza", sino que también se agregaban personajes infumables (Jar Jar Binks), batallas sosas y secuencias olvidables. Aun así era perdonable, se decían los *fans*: era sólo una parte que no modificaba, el todo,

posiblemente en las películas siguientes mejoraría.

Pero no lo hizo y aquello cambiaba, en cierto modo, a los espectadores. Ya no eran *freaks*: ahora lo que sabían, lo que debían saber, estaba a la vista. Su consumo ya no provenía de una precariedad *underground*, sino que justamente salía del centro mismo del sistema (los estudios y las distribuidoras de cine transnacionales, los grandes sellos editoriales, el periodismo cultural a la moda), que los había identificado como un mercado posible. Por lo mismo, la imagen del consumidor de estos productos cambió: la imagen del tipo gordo que era dueño de la tienda de cómics de Los Simpson no era una parodia sino algo documental, una referencia sobre un lugar posible. Así, si en los noventa Kevin Smith retrataba al mundo *freak* como una colección de parias demolidos en sus afectos más íntimos (con aquel dibujante negro y gay que dibujaba cómics con ideología de los *black panthers* en *Chasing Amy*), ahora todo se había invertido: los héroes ya no eran *clerks* ni ratas de *mall*, ni vivían en el borde exacto de la pobreza. Ahora eran los protagonistas de *The Big Bang Theory*, todos matemáticos y físicos que no iban más allá de la comiquería del barrio porque todo lo resolvían comprando sus figuritas por Amazon y E-Bay.

De este modo, la misma idea del coleccionismo había cambiado: la memorabilia pop ya no se encontraba en las ferias libres sino que provenía de sus fabricantes, que licenciaban todo lo licenciable; desde las *action figures* del grupo Kiss fabricadas por Todd Toys hasta juguetes nuevos que emulaban el aura *vintage* de los originales. Cualquier noción de secreto, cualquier idea de misterio había desaparecido. Aquello ponía en aprietos las distinciones jerárquicas –el *freak* de los noventa era un experto en listas: su forma de ver el mundo era una continua indexación de los objetos y los afectos–, pero también democratizaba las mediaciones.

De este modo, de las páginas *web* a los *blogs*, de los *blogs* a Facebook, de Facebook a Twitter, se ampliaron los críticos, los comentaristas, los expertos en todo. Si en los noventa cualquier dato se apreciaba sobremanera porque las referencias ayudaban a completar el puzzle que daba sentido a las obras (¿era Tarantino quien escribió esos chistes sobre Silver Surfer en *Crimson Tides* de Tony Scott?), ahora estas estaban al alcance de todos en portales, como IMBD, en las páginas oficiales de los estudios, en los sitios de noticias como Comicbook Resources o Ain't Cool News o las revistas españolas *La Guía del Cómic* o *Zona Negativa*. Lo que hacían sitios como Nerdorama, Salondelmal, Nerdnews o Eternautas era reproducir las informaciones originales provenientes de los estudios o los sellos editoriales sin intervenirlas demasiado, como antenas repetidoras del eco de un hecho quizás producido demasiado lejos.

Jaque al nerd

En cualquiera de los casos había una especie de ausencia de memoria histórica unida a una escasa capacidad de crítica. El juicio valorativo de los *fans* ya no descansaba en una agenda propia construida desde el atesoramiento de los objetos y las obras, sino más bien en la necesidad de dar cuenta de su espectacularidad. La cadena de repeticiones estaba servida gracias al hervidero del *hype*: aquella sobrelectura de un objeto que lo hacía desaparecer en la especulación de su importancia. De este modo, había casos –como el reciente relanzamiento de todas las colecciones de DC Comics o la campaña de prensa de la serie *Games of Thrones*– que todo lo que merodeaba la obra era más interesante que la obra misma: la publicidad viral por internet, los avatares de los personajes, el *merchandising* asociado. Aquello cambiaba la naturaleza de la obra, que pasaba a ser una pieza más en una larga cadena de montaje

donde, a ratos, era quizás algo casi anecdótico. Pero también cambiaba la definición del lector: su conocimiento estaba sometido a criterios designados de antemano y su juicio crítico descansaba, cómo no, en el mismo diseño de la obra, que lo contemplaba como espectador o lector posible, como una parte más de la cadena que repetía la ola de choque del *hype*. En ese contexto, lo *freak* había desaparecido: todo era *freak*, todo era bizarro. Los *nerds* habían triunfado pero habían perdido a la vez.

Por lo mismo, los proyectos más interesantes eran los que le daban la vuelta justamente al problema de la especulación ñoña, leyéndola con cuidado. Por ejemplo, la aparición –primero en un *blog* y luego en las últimas ediciones de la “Zona”, que fueron digitales– de un *blogger* llamado Hermes el Sabio, que justamente escribía de cine parodiando ese lenguaje especulativo, confundiendo deliberadamente nombres y fechas, exagerando los adjetivos y poniendo la retórica de la publicidad inflada contra sí misma. Hermes revelaba la fragilidad discursiva de esa cadena de mediaciones, la ilusión de un campo cultural respecto a la independencia de sus juicios y la lógica de su autonomía. Al azar, sobre *Legión*, una cinta infumable sobre ángeles caídos y el fin del mundo, decía: “Igual tiene un mensaje positivo ahora que lo pienso: los ángeles tienen metralletas. Como que el ángel de la guarda dulce compañía no suena tan mamón ahora. Dos millones tres mil dos estrellas y un Delfina Guzmán Award a la viejita, por satánica. No da tanto susto como la otra Spider-Abuelita que sale en *El exorcista III*, pero igual. A esa edad no le vamos a andar exigiendo”.

De este modo, si en términos geográficos la elite *freak* sigue circulando en los mismos lugares de Providencia y asistiendo con buena o mala suerte a eventos como la Comicom de la Estación Mapocho, en el espacio virtual ha terminado

reconfigurándose más allá de los efectos de los *blogs* y páginas del *hype*. Por lo mismo, lo más interesante volvía a suceder en los bordes donde se cuestionaba aun más ciertos principios ya asentados como la propiedad intelectual y el uso y abuso de imágenes y obras ajenas. Quizás ahí está la nueva cultura del fanzine, del *freak* de los noventa. El fenómeno del *fan-sub* es horizontal: espectadores y lectores que trabajan de manera anónima para traducir y subtítular películas, series de televisión, cómics, mangas, libros y *animés*. En cierto modo, suponen una actualización de la idea del fanático, al hacer suyo el proceso de edición (desde la maqueta de los libros y los cómics) hasta el de distribución (portales como Taringa, Novenadimension o Komiqueros.blogspot, donde se cuelgan los enlaces de descarga de las obras) y saltarse con ello la espera de meses o años que lleva la edición española y su subsecuente retraso en la distribución latinoamericana.

Aquel hecho no es menor porque el trabajo de subtítulado y edición no sólo supone un ejercicio de consumo, sino también casi siempre un trabajo colaborativo que funciona de modo opuesto al mercado. Ahí, la distancia se acorta, pero también cambia la relación del público con la obra, pues es el *fan* quien la interviene directamente, participa de ella, opera como un eslabón en la cadena de mediaciones antes que las editoriales, las cadenas de cine o televisión. Lo mismo sucede con la *fan fiction*. Así, al lado de los lectores que traducen en red obras de J. K. Rowling o las novelas de vampiros de Charlaine Harris, nos topamos con los autores que son capaces de lanzar ediciones completas dedicadas a relatos ambientados en el universo de *Transformers* (como las entregas sucesivas del *e-zine* *Transfiguraciones*, de Sergio Amira) o Harry Potter (la larguísima novela *Harry Potter* y *El ocaso de los altos elfos*, de Francisca Solar). De hecho, ahí importa poco la calidad literaria de las obras. Lo que

pesa es justamente la ausencia de jerarquía: la intervención inmediata del público en la construcción de la mitología de la obra.

Por supuesto, se trata de ejemplos específicos pero tienen cierto sentido: el ejemplo más radical es *Terceracultura*, una página que partió hace un par de años como un *podcast* sobre ciencia cognitiva y que terminó convertido en una especie de soporte total. A cargo de Ricardo Martínez y Remis Ramos, en la página se discutía el sentido de *papers* académicos, pero también cabían reflexiones sobre música pop, crítica literaria y economía. Experto en el uso inteligente del dato duro, *Terceracultura* ponía en jaque la noción de *nerd* para politizarla, dejando en suspenso el lugar de la academia y el uso preciso de la información de archivo, sugiriendo con eso el arribo de una nueva clase de intelectual que podía moverse en diversas aguas. Lo *freak* y lo *nerd* ahí evitaban cualquier impostura y recuperaban su lugar incómodo y anómalo, al confrontar los lugares comunes de ciertos temas en el espacio público y académico. Era la vuelta a la resignificación de la trivía, que era ahora usada con un valor de archivo que permitía acceder a las claves del presente inmediato.

Así, *Terceracultura* cerraba lo que había abierto *Mampato* hace casi cuarenta años, preguntándose por las relaciones que ciertos lectores entablaban con sus fetiches preferidos y cómo éstos les devolvían su imagen –extraña, distorsionada, ocasionalmente feliz– ante el espejo. Mal que mal, lo *nerd* o lo *freak* eran sólo nombres –abiertos y confusos– para caracterizar ese lazo que involucraba algo más grande: un modo de desplazarse por la ciudad, una forma de apropiarse las obras, un sistema de referencias con el que representarse a sí mismo y proyectar la identidad.