

La modulación de las pasiones en el *fandom*⁹ de narrativas de culto como experiencia de saber crítico¹⁰

Sherly González¹¹

Resumen

Como espacio social, la Web ha masificado el encuentro de personas con intereses similares, quienes se reúnen para compartir, conversar o interactuar con diversas interfaces, lo que ha consolidado determinadas comunidades de seguidores o *fans* que, mediante su producción textual, han estructurado formas de sentido, motivadas por el gusto hacia las narrativas de culto. En este intercambio surgido bajo los términos de la industria cultural, sujeta al control hegemónico, se identifican disposiciones del lenguaje que articulan de manera inesperada la formación de saber crítico, desde la producción textual que hacen los fans. Inmerso en este escenario, el artículo expone cómo en la llamada “negociación entre medios y audiencias” el aspecto emotivo del lenguaje modula las actividades de producción del *fandom*, y genera un diálogo crítico conjunto. Si bien este diálogo no es ajeno a la influencia hegemónica capitalista, el examen de este desde otro enfoque podría constituir una forma directa de promover el aprendizaje crítico, como acción propicia para el escenario social actual.

Palabras clave: narrativas de culto, cultura de masas, cultura popular, saber crítico, aprendizaje, fans, *fandom*, industria cultural.

Introducción

Resulta complejo exponer la influencia del fenómeno *fandom* en la constitución de formas de pensamiento crítico y señalar asimismo una relación de las prácticas de los fans con propuestas provenientes de las pedagogías

9 Término de origen anglófono derivado de la contracción de *fanatic kingdom*, usado para referir a las comunidades de fanáticos, seguidores o entusiastas de productos culturales o determinadas narrativas de culto.

10 Este artículo está relacionado con el proceso de trabajo del proyecto de investigación sobre Fans y Aprendizaje adscrito al Doctorado Interinstitucional en Educación, sede Universidad Distrital Francisco José de Caldas en Bogotá.

11 Estudiante del Doctorado Interinstitucional en Educación, sede Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

críticas, debido a que en su mayoría estas prácticas son imperceptibles en la cotidianidad puesto que se diluyen en el *mainstream* que las señala como frívolas tendencias juveniles. Por tanto, el presente texto aspira a ofrecer elementos de información y reflexión que contribuyan a reconocer y apreciar el valor crítico en la producción textual de los fans. Se plantea aquí un análisis acerca de las posibilidades que tendría para el campo educativo examinar la forma cómo operan las emociones según el uso del lenguaje en determinados contenidos, instituidos estos como parte de la cultura de masas y la cultura popular para el entretenimiento.

En este sentido, destacamos el concepto *stand alone complex*¹² expuesto en el manga *Ghost in the Shell* (1989)¹³ que, si bien constituye una ficción, aporta una idea valiosa para observar los comportamientos individuales de ciertos fans dentro de sus comunidades: al desarrollar acciones en pro de la verdad y la justicia social, y difundirlas en la Web u otros medios, se han dotado de conocimientos y saberes de forma autónoma para ejecutar tales acciones e inspirar con sus resultados el desarrollo de nuevas iniciativas¹⁴.

En este caso son varias las iniciativas que materializan la presencia potencial de saber crítico en la producción textual de los fans. Por ello, el presente texto retoma planteamientos de determinados autores y ofrece una breve exposición sobre cómo la cultura de masas, vinculada al control hegemónico, estimula la producción textual de los fanáticos.

En la segunda parte se presentan ideas relacionadas con las pedagogías críticas y se destaca la importancia del saber crítico en la sociedad actual.

12 Traducido como “complejo de autosuficiencia”, este concepto refiere un síndrome que afecta a determinados individuos inconformes con el orden social establecido, cuyos ideales de justicia, bien y libertad no son compatibles con los patrones de la sociedad tecnocapitalista en que se desarrolla la historia. Una de sus características es limitar al mínimo necesario las relaciones sociales o aislarse por completo, para afirmar sus ideales mediante la creación y articulación de formas de justicia que favorezcan el bien común. Tal aislamiento autoinducido, al ser contrario al comportamiento general, genera rechazo por parte de la sociedad. Sin embargo, este individuo igual despliega sus actos de justicia social en la red y así genera identificación en otros individuos. Este “contagio” origina la creación de un grupo de lucha guiado por el interés individual por el bien común y esto, aunque los aliena en un principio, les permite compartir su esfuerzo conjunto únicamente en la red.

13 “Manga” se traduce del japonés como historieta. En este caso nos referimos a la serie creada por Masamune Shirow cuya historia se presenta en un futuro donde la ubicuidad tecnológica, la inteligencia artificial y la tecnología *cyborg* han expandido sus límites entre robots, androides y humanos. La trama plantea las implicaciones éticas e ideológicas que surgen tras la fusión hombre-máquina, y destaca cómo las particularidades de la identidad humana hacen la diferencia.

14 Este fue el caso del autor del mencionado manga. Inspirado por algunos autores clásicos de la literatura de ciencia ficción, Masamune Shirow dio forma a su obra y a su vez se convirtió en un clásico del *cyberpunk*, cuya temática ideológica se considera como antecedente o inspiración de los hackers que hoy operan en la Web bajo la denominación “Anonymous”.

Concluye el artículo con algunas aclaraciones sobre la forma como la modulación de las pasiones motiva la producción textual de los fans, y se presentan elementos sobre cómo aspectos narrativos consiguen generar sujetos socialmente participativos y críticos de forma indirecta.

La cultura de masas, hegemónica o emancipadora

Considerada en principio como anticultura derivada de la revolución industrial, la cultura de masas inscrita en el control de la vida social de las clases subalternas, la determinación de los tiempos de ocio y la tecnificación de los medios de comunicación, ha sido criticada por promover la estandarización de las mentalidades mediante mensajes afines a la ideología imperante. La vigencia y efectividad de estos mensajes ha dependido de la renovación constante de estrategias que en la sociedad capitalista intensifican la difusión y el consumo de productos.

Por ello al ser destinada a la población analfabeta o provista de formación escolar inicial, su divulgación en medios elegidos por su inmediatez determina la preferencia de formas de lenguaje oral, icónico y narrativo para sus obras, lo que estructura modos categóricos de evasión (Narváez, 2013: 72). Estas obras dotadas con elementos artísticos y tecnológicos, debido a su valor estético o narrativo, logran insertarse en la cultura común y son valoradas como formas de alta cultura y cultura popular. Con esto se naturaliza la idea de que es posible crear y adquirir expresiones de estas formas de cultura por medio de métodos dados en la cultura de masas.

Esta expansión de los límites apoyada en el ajuste de posturas teóricas recientes que admiten como favorable la presencia de las dinámicas de la cultura de masas en la hibridación cultural, han conseguido retraer de su estudio, directa o indirectamente, las implicaciones económicas, políticas y sociales del consumismo y la tecnificación masiva. Esta omisión ha sido nutrida del nexo difuso que comparten ciertas expresiones de la cultura de masas, la cultura popular tradicional, la étnica, la alta cultura y la cultura popular para el entretenimiento.

Tal aspecto permite deducir por qué en el análisis de la sociedad actual, caracterizada por encuentros culturales de todo tipo, es recurrente el examen de las manifestaciones de la cultura popular para el entretenimiento, apreciadas como expresiones de frontera. Estas expresiones, en su intención de generar y transmitir un mensaje del pueblo para el pueblo por medios y lenguajes inscritos en la cultura digital y la cultura de masas, implican diversos elementos y expresiones que refieren a la alta cultura, la cultura tradicional-étnica, y la cultura nacional, entre otras, y dan forma a un tipo

cultura común en que coinciden varias culturas a la vez (Florenzano y Somarriva, 2006; Burke, 2010).

De allí que la preocupación inicial sobre cómo, al ser coproducida y difundida por la industria cultural al servicio del poder establecido, en este caso el capitalismo, si bien guió el análisis de la cultura popular para el entretenimiento al advertir la influencia ideológica-consumista de su mensaje dentro de la cultura de masas, actualmente ha redireccionado su estudio hacia el elogio del potencial dialógico de su poder simbólico.

Esta apreciación ha promovido el análisis de determinadas expresiones de la cultura popular para el entretenimiento, denominadas como narrativas de culto¹⁵, a causa del interés por comprender cómo en ellas el uso de valores artísticos y lúdicos, que procuran formas de diversión mediante la inmersión en relatos fantásticos, articulan virtudes y vicios por medio de personajes arquetípicos, y modulado las emociones de las audiencias. Reconocer este potencial hace necesario entonces que al ser examinadas se considere también que sus facultades son apropiadas y difundidas por la industria cultural capitalista.

No obstante, en numerosos estudios se ha hecho común velar las implicaciones sociales de sus alcances al mencionarlos como formas de *soft power*¹⁶. Por ello es necesario comprender que el esconder sus implicaciones tras este u otros neologismos de turno no suprime su vínculo inmanente con los sistemas de control ideológico que en su momento Gramsci denominara como “guía intelectual y moral”. Este aspecto, cotejado con las cualidades de las narrativas de culto, permite reconocer cómo por medio de la persuasión estos productos narrativos afectan la experiencia de los sujetos, e influyen en el modo de conocer y analizar las realidades sociales. Acción que advierte la forma como el poder va más allá de la estructura económica y la organización política, al intervenir en las decisiones de los sujetos (Gerratana, 2013).

Este complejo sistema en el que circulan las narrativas de culto anunciado por Rousseau (1750), reconoce “la principal ventaja del comercio de las musas, al hacer a los hombres más sociables, inspirándoles el deseo de agradarse los unos a los otros por medio de obras dignas de aprobación mutua”, y hace evidente la eficacia de las narrativas de culto para el control social,

15 Refieren a contenidos narrativos insertos en series de televisión, cine de género, animación, cómics, videojuegos y literatura de fantasía, entre otros, que a causa de la veneración de las audiencias hacia sus contenidos son denominadas de “culto”.

16 Poder blando: término acuñado por el profesor de Harvard Joseph Nye (2004), usado para describir la capacidad de un grupo político de incidir ideológicamente en las acciones o intereses de otros desde diversas formas de cultura tradicional o popular “con fines diplomáticos”.

puesto que ostenta una importante tradición de desarrollos artísticos, técnicos y tecnológicos, visibles en el alto grado de sofisticación de los productos audiovisuales para el entretenimiento. Esto permite reconocer cómo, en su mensaje, la alteración de ciertos códigos expuestos mediante el mito y la fantasía los hace cada vez más eficaces y sutiles, pues sus relatos estimulan el consumo y esto conserva la hegemonía capitalista.

Esta reflexión ha causado, en el contexto de ideologización actual de las narrativas de culto, a que este lenguaje sea apreciado sospechoso. También permite considerar que expresiones relacionadas con la industria cultural, la cultura de masas y la cultura popular para el entretenimiento sean concebidas como parte del poder hegemónico capitalista. Esta lectura, aunque no es improcedente, limita las mencionadas formas de cultura a difusoras de ideologías absolutistas, que invisibilizan, por rechazo, la posible influencia emancipadora de las formas de cultura y expresiones culturales de las narrativas de culto sobre grupos sociales alternativos. Si bien estos grupos surgen vinculados a la industria cultural, sus prácticas de sentido han afectado valores de la cultura regular y obligado a los responsables de los medios masivos a replantear el enfoque de su oferta, en determinados casos.

Esta práctica en particular es la que guía el interés de este trabajo, el cual busca comprender cómo ciertos elementos generados en la cultura de masas y la cultura popular para el entretenimiento, que debido a su intención han sido señalados como socialmente opresivos, afectan a miembros de determinados grupos alternativos y dan lugar a acciones participativas, algunas incluso como formas de resistencia.

En este sentido, al examinar las posibilidades de aprendizaje de los seguidores o fans, se espera comprender cómo en la producción textual de los seguidores de las narrativas de culto, inscrita en la convergencia de medios y tecnologías, es posible encontrar características relacionadas con el aprendizaje crítico, cualidades que son impulsadas por el entusiasmo que despiertan estas narrativas. Al ser la producción textual de los fanáticos el resultado de su intervención como seguidores que participan del universo narrativo de los contenidos de culto de su preferencia, crean narrativas alternas y generan en determinados casos formas de sentido contrarias a lo impuesto en los medios.

De acuerdo con lo señalado sobre la necesidad de considerar las implicaciones ideológicas de las expresiones de la cultura popular para el entretenimiento, exponer la forma como los contenidos de las narrativas de culto afectan el modo de conocer de los individuos, precisa el aspecto paradójico de este aporte, pues resulta contradictorio que de un aparato ideológico en que es evidente el papel del mercado se motiven formas de conocimiento crítico.

Por lo anterior, al presentar las contingencias en el diálogo que surgen entre los fans y la industria cultural no busca ubicar este estudio en sintonía con otros del mismo corte, que proponen prácticas colmadas de beneficios y apuntan a la tecnificación como una solución justa ante la crisis escolar y generacional dada por la coyuntura tecnomediática.

Al contrario, al entender la incidencia de esto para el campo educativo, donde se encuentra en juego la autoridad simbólica sobre la conciencia de los sujetos, se presentarán algunos cuestionamientos sobre la producción textual de los fans de narrativas de culto, que como ya se señaló, aunque operan bajo las dinámicas del consumo masivo, evidencian un interés particular.

Es decir que desde la llamada “negociación entre medios y audiencias” se examinarán cuáles aspectos del lenguaje usado en las narrativas de culto hacen posible que las dinámicas sujetas a los condicionamientos del mercado admitan replantear o eliminar prácticas arbitrarias insertas en sus contenidos, puesto que, cuando estas prácticas son cuestionadas mediante la producción textual de los fans, consiguen influir en otros espacios sociales y alimentar nuevas iniciativas de resistencia.

Para alcanzar este objetivo se expondrá cómo en las actividades de producción de los fans, denominadas como producción enunciativa y textual¹⁷ (Fiske, 1992), se evidencian ejemplos prácticos afines a los intereses de las pedagogías críticas que, como campo del conocimiento inscrito en la necesaria transformación de la estructura educativa moderna, busca promover el desarrollo de acciones pedagógicas dialógicas, generadoras de mecanismos de liberación y cambio social encaminadas a mejorar las condiciones de vida de los sujetos.

En este caso, considerando la iniciativa de Freire sobre la posibilidad de que la educación trascienda el aula y haga parte de otros espacios de socialización, se presentarán aspectos que equiparan la producción textual de los fans con propuestas metodológicas de la pedagogía crítica, que buscan estimular a profesores y alumnos a participar de un “diálogo crítico conjunto” con el fin de ayudar a identificar y compartir aspectos que afectan su realidad como individuos y como grupo (Giroux, 1994).

17 La producción enunciativa refiere a la divulgación pública de las sensaciones que una narrativa de culto provoca en los fans. Es el diálogo entre la comunidad, mediante la interacción social, donde se reproducen partes de contenido de las narrativas de culto como las conversaciones, ropa, peinados, imágenes, accesorios entre otros. La producción textual son obras derivadas, textos, obras gráficas, literarias, visuales o musicales denominadas también como *fanzines*, *fanfic*, *fanmovies*, *filks*, entre otros.

El diálogo entre fans y medios no es asumido con una intención crítica, ni tiene intereses políticos emancipatorios o contrahegemónicos. Al contrario, surge desde el control sugestivo del consumo, desarrollado entre agentes de la industria cultural, las audiencias y los fans. El reconocer como media el impulso afectivo en las actividades de producción enunciativa y textual del *fans*, hasta dar lugar a propuestas críticas independientes, permite advertir lo determinante del lenguaje de las narrativas de culto, ya que estimula y sostiene el diálogo.

Por ello resulta apropiado examinar cómo opera este lenguaje a los ojos de quien se siente complacido con estos textos audiovisuales, ya que en este proceso el aspecto emocional se destaca en el intercambio y la producción semiótica estimulada por imágenes, sonidos y palabras.

¿Por qué saber crítico?

Para los teóricos críticos la base de la injusticia social, la subordinación económica y la homogeneización ideológica que fija al capitalismo como sistema global, se encuentra en la naturalización de un orden mundial sujeto al condicionamiento técnico, el sometimiento mediático y la limitación consumista. Así, la acelerada concentración de la riqueza se nutre de procesos de producción y supuesto desarrollo, cada vez más deshumanizados e insostenibles para el medio ambiente.

Determinada esta emergencia, las posturas teóricas que demandan un cambio social, ético, político, que procure mejores oportunidades para quienes han sido afectados por este régimen, ubican el saber como una posibilidad preliminar de emancipación, que permitiría a los sujetos sometidos liberarse de ideas, prácticas e instituciones legadas por la Modernidad.

Como lo señala Boaventura De Sousa Santos (2009), para que este tipo de propuestas emerjan es fundamental generar acciones críticas hacia la imposición y universalización de esquemas epistemológicos y políticos característicos del razonamiento moderno occidental que, tomados como patrones académicos, dan continuidad a lo que este autor designa como “pensamiento abismal”. Con esta figura, De Sousa Santos se refiere a la marcada distinción presente en las relaciones interculturales establecidas desde la imposición de acciones, lenguajes e ideas que fundan y sustentan la diferencia entre opresores y oprimidos. Diferencia que conserva la imposibilidad de comprensión al invisibilizar formas de conocimiento que no pueden ser adaptadas a la universalidad del mundo occidental.

Para liberarse de este complejo sistema de exclusiones, la salida propuesta por este autor señala la necesidad de una ruptura radical generadora de acuerdos epistemológicos interculturales, que impulse la aceptación y el diálogo de la pluralidad cognitiva como parte de un proyecto crítico y alternativo. No obstante, tal propuesta epistemológica, denominada “ecología de saberes”, se fundamenta en la necesidad de que la teoría y la práctica consigan articular el uso de procedimientos adecuados que permitan la traducción de saberes interculturales, que garantice tanto la participación conjunta como la libertad individual de los sujetos involucrados.

Advierte que en esta forma diferente de generar conocimiento la “práctica rutinaria, reproductiva y repetitiva que reduce el realismo a lo que existe y precisamente porque existe” (Santos, 2010: 59) es una limitante que, tras el perfeccionismo extremo, paraliza el desarrollo de una conciencia amplia a la que le sea posible apreciar formas conocimiento emocional e irracional.

Esta apreciación permite que esta discusión se dirija hacia la educación, ya que los procesos educativos poseen una importancia fundante en la experiencia cultural de los sujetos. En esta la pedagogía se constituye como una oportunidad desestabilizadora para generar un discurso teórico “postabismal”, que dé acceso al análisis y a la toma de conciencia sobre la forma como se maneja la interrelación entre el poder y el conocimiento para producir, acoger y transformar las identidades culturales. De allí que sea posible comprender cuáles son las formas éticas y “las versiones deseadas de la futura comunidad humana” (Giroux, 1994), que darían lugar al cambio social.

Esto sugiere que, posiblemente, mediante la pedagogía crítica se halle una alternativa del conocimiento para ajustar la relación entre teoría y práctica, puesto que sus teóricos coinciden en que al ser una práctica educativa, debe establecerse bajo la comprensión de que todo conocimiento está mediado por relaciones lingüísticas constituidas social e históricamente. En consecuencia, es necesario que los sujetos se inicien en el conocimiento a partir de la comprensión de su condición social, la cual está afectada por el lugar que ocupan en el mundo, cuyo sentido se forja desde de la experiencia con particularidades sociales, sexuales y étnicas propias (Giroux, 2000: 348). Así, es importante reconocer que el valor dado a su condición es afectado por la manera como operan las formas de producción capitalista, que procuran privilegiar ciertos grupos en opresión de otros, sistema que se mantendrá si quienes son subordinados aceptan las imposiciones dadas a su condición como parte del orden natural (McLaren, 1995: 230).

Para el desarrollo de una cultura crítica la pedagogía puede valerse de diversas formas de lenguaje y explorar cómo, a partir de la experiencia particular, es posible desarrollar “temáticas enfocadas en la compasión y la responsabilidad social dirigidas a profundizar y ampliar las posibilidades para la acción crítica, la justicia étnica, y la democracia económica y política” (Giroux, 2000: 356).

En este sentido, se reconoce la importancia de reevaluar la práctica pedagógica para insistir en la forma como debe aproximarse a otros espacios diferentes al aula, donde además de reconocer el valor fundamental de la cultura alfabética se permita apreciar el potencial que poseen otro tipo de prácticas informales, como las prácticas de los fans de narrativas de culto. Aquí se localiza un potencial para promover el saber crítico a partir del encuentro y la articulación de otros saberes, que plantean la fusión de diversas necesidades, afectos, deseos y habilidades procedentes de otros espacios sociales.

Es de aclarar que en estas comunidades de fans o *fandoms*, si bien el saber surge a partir del conocimiento adquirido de forma espontánea, según las reglas y códigos vinculados a la cultura popular para el entretenimiento presente en las narrativas de culto, este es determinado por la experiencia emocional que se genera al consumir este tipo de contenidos. Estos contenidos generan experiencias emotivas lo suficientemente impactantes para constituirse en la principal motivación de los seguidores. A su vez, es algo que impulsa deseos por ir más allá de lo que este contenido ofrece, y exige al fanático esfuerzos para reunir información mayor y más profunda.

De esta manera, el saber crítico surge cuando el fanático reflexiona sobre el contenido que los productores mediáticos ofrecen, con el fin de proponer otros hechos posibles con su producción textual. Para ello esta narrativa debe estar eficazmente fundamentada, situación que se consigue a partir de la búsqueda de procedimientos y métodos precisos que den verosimilitud a su propuesta y logren sustentarla ante la comunidad de fans.

Estos procedimientos y métodos adquiridos de forma autónoma no son ajenos al conocimiento procedente de la cultura alfabética, pero en este caso se obtiene generalmente fuera de una institución formal. De allí que, aunque la economía determina la distribución del conocimiento y las oportunidades que crean y sustentan las relaciones sociales desiguales, es oportuno reconocer que en el control ejercido por la ideología y la cultura para mantener esta configuración social, aunque obedece a estructuras generales en las narrativas de culto vinculadas a la sociedad de la información, suscite escenarios que dan lugar al desarrollo de saber crítico; saber, que como lo

destacan los teóricos de la pedagogía crítica, resulta indispensable para generar el cambio social.

Es este sentido esta estructura de control dispuesta en los medios masivos podría presentar una característica distintiva que responde también a las experiencias específicas y particularidades internas en cada grupo social, cuyas formas de comunicación cuentan con los elementos necesarios para estimular los sentidos y mediar así los sentimientos, conocimientos y emociones que impulsan el aprendizaje activo, crítico y cooperativo en los fans.

El fan ¿consumista o crítico?

En destacados estudios sobre fans se ha sugerido la necesidad de reevaluar el concepto despectivo que se tiene sobre este grupo, dado que nuevas investigaciones señalan la trascendencia de las prácticas y producciones de su comunidad en la comunicación digital (Jenkins, 2008 y 2010). No obstante, debido a la generalización que han suscitado estos estudios al interpretarse que todos los fans son consumidores que desarrollan producción textual, es importante aclarar que no es adecuado ampliar la voluntad de producir como una característica inmanente en todos los fans, ya que al expandir los límites de la productividad a cualquier práctica de consumo relacionada con una narrativa de culto, haría que en esta categoría se acogiera cualquier reproducción literal del texto (Roing, 2013: 80). Tal situación dificultaría comprender por qué la producción semiótica de los fans, que es similar a cualquier práctica de lectura, motiva en algunas producciones textuales que incluso se proponen como formas críticas de interpretación.

Para comprender esto es apropiado recordar cómo inicia este proceso: agentes de la industria cultural ponen en circulación una narrativa de culto, una serie de televisión, película, animación, cómic, videojuego o libro de fantasía; como producto del mercado simbólico, se hace uso de diversas sustancias expresivas para obtener la atención de los posibles consumidores y despertar el deseo.

Este deseo que se encuentra entre la necesidad y el gusto, constituye al fan. La manera como estas narrativas despiertan la afición, junto con la forma como esta se satisfará, está determinada por el sentido que el fanático le otorgue a ese texto. Es decir, en esta relación los afectos son relativos a la cultura dada (Greimas, 1994: 90) y aunque poseen aspectos diferenciales (Fabbri, 1999), en los fans son animados y suplidos mediante del consumo de objetos e información; o, como lo denomina Hiroki Azuma (2009), da-

tos¹⁸ destinados a dialogarse, compartirse y exhibirse por medio de códigos diversos en reuniones, convenciones y de forma masiva en la Web.

Chats, foros, redes sociales, video *sharing sites*, son los escenarios de discusión virtual donde las percepciones propias sobre las narrativas de culto son intervenidas. El diálogo en el *fandom* es la actividad que permite al fan hacer un balance sobre hasta qué punto su deseo ha sido complacido. De encontrarse insatisfecho, el generar producción textual surge como una forma de autosatisfacción solidaria que, al ser difundida, puede complacer el deseo de otros. No obstante, para generar las emociones esperadas, el nuevo texto debe hacer uso del tipo de lenguaje y medios expresivos de las narrativas de culto que, según las habilidades discursivas del fanático, permitirán la transmisión efectiva del nuevo texto que también se someterá un nuevo ciclo de diálogo al interior del *fandom*.

Dentro de este proceso inserto en las dinámicas de la cultura de masas, es determinante que en las experiencias de consumo propuestas a los fans, las emociones sean diseñadas y guiadas cuidadosamente por la industria cultural, que tras una larga negociación ya reconoce los hábitos de consumo del grupo. A razón de esto, algunos teóricos cuestionan si realmente sus prácticas y producciones textuales parten de un movimiento antisistema o son una idea sugestiva: mientras que los fans formulan un discurso que induce la oposición hacia las normas de la sociedad capitalista, desarrollan una producción constante de nuevos bienes y servicio de consumo (Hills en Roing, 2013: 72). Esta contradicción posiblemente demuestra que en las comunidades de fans el propósito es el consumo y no la crítica.

No obstante, la acción crítica permite mejorar la experiencia de consumo; de allí el mérito del diálogo en el *fandom* que, como en otras comunidades, destaca el valor del lenguaje al ser la principal mediación del sistema organizador de sentido que los sujetos dan al mundo en el que viven (Cárdenas, 2007: 72). Sea que estén influidos por los afectos o, como Fabbri los designa, “pasiones” (1999, 64-68) con valores modales intrínsecos (poder, querer, saber y deber), entendidos como módulos que al intercambiarse generan posibilidades que permiten reconocer por qué el discurso de determinadas narrativas de culto, sin importar su género, afectan de forma similar a los fans, ya que es la emoción la que motiva su producción.

Es decir la emoción es modulada por la narrativa en la manera como se presenta el texto. En este se desarrolla la compleja mediación de recursos comunicativos que propone al público la acción de mirar, de saber, de apa-

18 Para este autor los fans japoneses responden al consumo de datos como si se tratase de necesidad instintiva, de allí que los denomine “animales de bases de datos”.

sionarse, de disgustarse (Fabbri en Ruiz, 1997). Ante ello los fans plantean en esta mediación la necesidad de la crítica, que resulta ser la anticipación argumentativa del control discursivo de la industria cultural, es decir, que de algún modo, los fans reconocen la existencia de una provocación que busca el control de sus emociones; por ello la producción textual surge como una posible demanda de autonomía creativa y de control sobre la manera de alimentar sus pasiones.

Retomando la descripción de Fabbri (1999) sobre las pasiones¹⁹ se podría decir que la relación entre industria y fans es establecida desde un estado pasional: la industria genera una reacción afectiva de los fans y provoca un cambio que conduce otros posibles cambios de sentir, de actuar y pensar; en estos, la crítica es parte de ese impulso que procura formas de autosatisfacción y placer. En este sentido, volviendo sobre la propuesta inicial respecto a reconocer valor formativo presente en el diálogo entre fans y audiencias y su relación con la pedagogía crítica, es posible aceptar que cuando algunos fans ejercen la crítica motivados por el consumo, en el fondo existe una preocupación frente al control total que tiene la industria sobre ellos como sujetos autónomos. Su crítica surge como una forma de oposición ante una industria que ha demostrado apropiarse de esas mismas formas de crítica para alimentar su discurso, y mantener el control absoluto sobre las emociones de las audiencias con base en los medios.

Entender la modulación del contenido en las narrativas de culto presentes en el texto, en la programación discursiva, en el impacto emotivo, es decir, en los rasgos formales de la pasión, permite encontrar el modo como se articula el discurso persuasivo. Este al igual que el discurso político busca la “agitación”, elimina el desinterés y la neutralidad, desde la modulación de las pasiones, y se vale del lenguaje que los medios han propuesto previamente para la apreciación de su discurso (Fabbri, 2002).

Así se puede advertir cómo ciertas dinámicas de la cultura de masas resultan valiosas al permitir a la industria (el Emisor) configurar un actor participativo, con pasiones colectivas, y búsqueda de sentido que da mayor valor a la sensación, la emoción, antes que a la acción (Fabbri, 2002).

19 “Alguien actúa sobre otro, que le impresiona, le ‘afecta’, en el sentido de que el afecto es una afección. Y el punto de vista de ese otro, el punto de vista de quien padece el efecto de la acción, es una pasión. [...] el efecto de la acción del otro es un afecto, o mejor dicho una pasión. La pasión es el punto de vista de quien es impresionado y transformado con respecto a una acción” (Fabbri, 1999: 61).

Esta estructura ha demostrado su efectividad, por tanto, para que se logre establecer una “pedagogía crítica que tome forma de producción cultural implicada en un intento crítico de cómo el poder y el significado son empleados en la construcción y organización de conocimiento, deseos, valores e identidades” (Giroux, 1994), sería apropiado que en el ámbito escolar se parta de la mediación de las emociones de los actores del diálogo educativo. De este modo los docentes podrán despertar, guiar y enfocar las pasiones de los estudiantes hacia el sentido crítico del conocimiento.

Referencias

- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Burke, P. (2010). *Hibridismo cultural*. Madrid: Akal.
- Cárdenas, A. (2007). *Lingüística del lenguaje: hacia una pedagogía de la escritura*. *Folios*, (25), 71-80.
- Santos, B. (2010). *Descolonizar el saber, reinventar el poder*. Montevideo: Trilce Extensión Universitaria,
- Gerratana, V. (2013). *El concepto de hegemonía en la obra de Gramsci*. Recuperado de <http://www.rebelion.org/noticia.php?id=175508>
- Giroux, H. (1994). *Estudios culturales: juventud y el desafío de la pedagogía*. *Harvard Educational Review* 64(3), 278-308. Recuperado de http://www.henrygiroux.com/Youth_PolOfNeolib.htm
- Giroux, H. (2000). Public Pedagogy as Cultural Politics: Stuart Hall and the Crisis of Culture. *Cultural Studies*, 14, 343-360.
- Greimas, J. y Fontaille, J. (1994). *Semiótica de las pasiones: de los estados de cosas a los estados de ánimo*. Madrid: Siglo del Hombre.
- Fabbri, P. (2002). El discurso político. *De signis* (2). Recuperado de http://www.paolofabbri.it/traduzioni/discorso_politico.html
- Fabbri, P. (1999). *El giro semiótico*. Barcelona: Gedisa.

Fiske, J. (1992). The Cultural Economy of Fandom. En L. Lewis (Ed.), *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media* (30-49). Londres: Routledge.

Florenzano, C. y Somarriva, M. (2006). Cultura Popular y Alta Cultura, entrevista a Peter Burke. *La Nación*. Recuperado de http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=855501

Jenkins, H. (2010). *Piratas de textos*. Barcelona: Paidós.

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

McLaren, P. (1995). *Critical Pedagogy and Predatory Culture*. London: Routledge.

Narváez, A. (2013). *Educación y comunicación. Del capitalismo informacional al capitalismo cultural*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

Nye, J. (2004) *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. Nueva York: Public Affairs.

Roing, A. (2013). *¿Fans productores? Una aproximación a la ficción de films de fans*. En D. Aranda, J. Sánchez y A. Roing (Eds.), *Fanáticos, la cultura fan* (65-105). Barcelona: UOC Press.

Rousseau, J. (1750). *Discurso sobre las ciencias y las artes*. Recuperado de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/131655.pdf>

Ruiz, X. (1997) Entrevista a Paolo Fabbri. Recuperado de http://www.cac.cat/pfw_files/cma/recerca/quaderns_cac/Q15ruizcollantes_ES.pdf