

El desarrollo del quidditch en Argentina, una primera aproximación

David Sebastián Ibarrola, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires,
david.ibarrola92@gmail.com

Introducción

Para comenzar a entender el fenómeno de la práctica del quidditch en Argentina conviene realizar una serie de precisiones teóricas. Esta práctica, que se desarrolla principalmente en la Ciudad de Buenos Aires, aunque también de forma incipiente en algunas provincias de nuestro país, se inspira en la obra literaria “Harry Potter” escrita por JK Rowling. La saga de Harry Potter nos habla sobre un mundo mágico que se desenvuelve en paralelo al mundo de los no magos. Los magos viven a escondidas del mundo no mágico, situación que no los ha privado de desarrollar una serie de rasgos sociales particulares. Uno de ellos es la práctica del quidditch, el deporte más popular entre los magos (Rowling, 2000). De acuerdo con lo relatado en la obra, el quidditch es un deporte que se juega sobre escobas voladoras, en un campo de juego con forma de óvalo. Posee tres aros en los extremos, que hacen las veces de portería de cada equipo. Estos están integrados por siete jugadores, pudiendo o no ser conjuntos mixtos. Cada equipo está integrado por siete jugadores. Los cazadores, que son tres, juegan con una pelota llamada quaffle, que deben colocar en los aros rivales, obteniendo así diez puntos. Un jugador por equipo se encarga de intentar impedirlo, el guardián, volando entre los aros. Otros dos jugadores (golpeadores), utilizando un símil a los bates de beisbol, tratan de golpear una serie de pelotas encantadas, las bludgers, con el fin de estorbar el juego de los demás jugadores. El último jugador, el buscador, tiene el único objetivo de atrapar una pequeña pelota voladora, la snitch, la cual al ser sujeta, concluye el partido y le otorga a su equipo 150 puntos.

Ahora bien, lo importante aquí es el proceso mediante el cual, aquellas personas que simpatizaron con la saga de Harry Potter, tomaron la decisión de adaptar este deporte mágico a la realidad. La saga de Harry Potter es un producto de alcance y popularidad de dimensión mundial, que ha sobrepasado las páginas de los libros, y ha llegado a los teatros, a los cines y a las consolas de video juegos. En este marco, el accionar de sus fans, nos invita a tener presente el señalamiento de Estable Heras (2016) de que no todos los fans se implican de la misma forma en el disfrute e involucramiento a partir de los objetos de su fanatismo, pudiendo categorizarse a ciertos fans,

como “creadores”, en alusión a su facultad creativa, que expande el universo original de la narrativa, llegando en muchos casos a interacciones cara a cara. Así como surgen textos, imágenes y videos creador por los fans, también surgen clubes de fans, círculos de lectura (Cuestas, 2014) y la práctica objeto de este trabajo.

Esta expansión del universo se vuelve posible, siguiendo a Sotelo Guadalupe (2016) dado que, fenómenos como los de Harry Potter constituyen “narrativas transmedia”, historias que se desarrollan a través de múltiples plataformas, contribuyendo cada una de ellas al conjunto. Ellas trascienden su propio medio, nutriendo y complementando la narrativa central con otros medios, ya sea la narrativa oficial o extraoficial. Al mismo tiempo, retomando a Jenkins (2008) la autora señala que esta implica una nueva estética en respuesta a la convergencia de los medios de comunicación - que impone nuevas exigencias de los consumidores y depende de su participación activa. En este marco conviene pensar no en consumo, sino en la categoría “prosumidores” (Sotelo Guadalupe, 2016), entendiendo a estos como los consumidores que han abandonado la pasividad y se han transformado en individuos que se involucran en el proceso de fabricación o invención del bien que consumen. Ellos aportan, a partir de su creatividad, a generar contenido para la diversificación del producto, partiendo de un universo instituido, pero prolongándolo y adaptando algún aspecto del mismo a sus gustos, necesidades e intereses. Son los fans los que no pueden quedarse sentados y esperar que la historia “llegue”. Son ellos los que se lanzan a crear su propia realidad a partir de su imaginación.

Será entonces este el marco de desenvolvimiento de la práctica del quidditch en Argentina. El propósito de este trabajo es aproximarse a una comprensión del fenómeno quidditch en Argentina, en relación con el mundo del fandom¹ y los recientes cambios experimentados en el quidditch argentino, tendientes a una “profesionalización” (Cuestas, 2016) e iniciativas de sus practicantes, retomando y analizando la perspectivas de sus practicantes acerca de esto. Se espera que este trabajo sea el puntapié inicial para futuras investigaciones sobre el tema, teniendo el mismo un carácter exploratorio, debido a los escasos antecedentes encontrados en la temática.

Para lograr esto, voy utilizar el método etnográfico para abordar la complejidad de los procesos sociales que tienen lugar en torno a la práctica del quidditch en Argentina, construyendo los datos

¹ Entendido como la contracción de dos palabras anglosajonas: Fan (fanático) y kingdom (reino). Este “Reino del Fan” surge para categorizar a todos aquellos individuos que se reúnen en grupos por preferencias en común, y que comparten gustos estéticos entre sí, especialmente comics, series y libros (Torti Frugone y Scandor,2013).

desde una prolongada relación con los actores sociales, conociendo sus prácticas, los significados que estos le atribuyen. Este enfoque permitirá recuperar el conocimiento local, desnaturalizar conceptos, comprender y analizar la enorme variedad de procesos que tienen lugar y que se relacionan con esta práctica deportiva, integrándolo en una descripción del mundo social analizado, dialogando con las perspectivas del investigador (Balbi y Boivín, 2008). La vía predilecta será la observación participante, entre las distintas instancias donde tiene lugar el juego del quidditch, intentando acceder de este modo a las significaciones que tanto jugadores, espectadores, capitanes, como dirigentes de este deporte le atribuyen a esta práctica deportiva. Me haré presente en distintos eventos de difusión, práctica y competencia del quidditch en la Ciudad de Buenos Aires, ya que como fue dicho anteriormente, es el lugar donde este está más ampliamente difundido. Hechas estas aclaraciones el primer paso que debe ser dado es reponer brevemente la historia del quidditch en nuestro país.

El quidditch en Argentina

La práctica del quidditch en nuestro país comenzó en 2007. Son estos momentos difusos en donde se confunde la práctica deportiva, el juego, con la representación de escenas de películas o del libro. El marco de desarrollo de estos comienzos fueron las reuniones del Círculo de Lectores de Harry Potter (CHP). De este modo, como cuentan algunos de los fundadores, la idea era mezclar handball y rugby. Era una actividad claramente exploratoria, en donde se improvisaban y consensuaban reglas de forma regular y coyuntural. El quidditch se incorporó rápidamente a la dinámica de CHP, en las cuales sus integrantes compiten agrupados en casas (como en la escuela del libro: Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw y Slytherin). Posteriormente la práctica entusiasmó a los fans y comenzaron a practicarla por fuera de este espacio, constituyéndose los primeros equipos. Es lógico, y así fue, que durante este período aparezcan, desaparezcan, se fusionen o se disuelvan múltiples equipos.

A partir de un punto se volvió necesario lograr constituir un organismo que centralice y organice la práctica de este deporte. Comenzaron los primeros intentos asociativos, que llegan hasta principios de este año (2018), con la reciente creación de la Asociación de Quidditch Argentina

(AQA)². En el transcurso de esos largos años, tuvieron lugar distintas siglas, asociaciones, afiliaciones, desafilaciones, acusaciones, idas y venidas propias de un trabajo pionero en un deporte. Las estructuras se fueron complejizándose, creándose diversos departamentos, distintos de la indiferenciación de tareas propias de los inicios (Marcelo, comunicación personal, 2018) y se comenzaron a organizar competencias. Tras este conflictivo proceso, son cinco los equipos que actualmente se encuentran afiliados al ente regulador, siendo cuatro de ellos originarios de la Capital Federal y uno de Rosario, existiendo proto-equipos en otras provincias que no logran aún consolidarse como tales. Procesos similares han ocurrido en otras partes del mundo, dando lugar a la International Quidditch Association (IQA) que desde hace años rige los destinos del quidditch en todo el planeta.

En concreto, la adaptación del quidditch a nuestro mundo no mágico presenta obstáculos obvios: la no posibilidad de encantar escobas y pelotas. De acuerdo con el reglamento oficial vigente (respaldado por IQA) utilizado en sus competencias, la práctica es presentada como una combinación entre rugby, quemados, lucha y handball. Se mantienen la cantidad y características de los jugadores de la versión literaria, estando cada uno de ellos identificados por una vincha de un color particular de acuerdo a la posición de juego. Además se mantiene la forma y portería de la versión mágica. Los tantos de los cazadores siguen valiendo diez puntos, aunque la captura de snitch ahora solo treinta. Esta pequeña pelota es ahora una pelota de tenis dentro de una media, que va colgada de los shorts de un jugador neutral, y debe ser sujeta por uno de los buscadores. Los buscadores no participan del juego hasta que la snitch es liberada y pueden atraparla, por lo que gran parte del encuentro se desarrolla seis contra seis, generando desgaste entre los jugadores y muchos reemplazos. Otro cambio en esta adaptación está en los golpeadores, que no utilizan bates sino que lanzan con la mano las bludgers, que “queman” a los jugadores rivales, los cuales deben dejar caer la quaffle, volver corriendo a sus propios aros, tocarlos y retornar al juego. La escoba mágica es reemplazada por una escoba común y corriente que se coloca entre las piernas de los jugadores, viéndose estos obligados a desplazarse con ella. La versión no mágica del quidditch es obligatoriamente mixta.

² Todos los nombres propios referenciados en este trabajo son ficticios, tanto de jugadores, capitanes como de dirigentes. Sin embargo, elegí mantener el nombre de los equipos y la asociación, ya que su modificación u omisión descontextualizaría demasiado el trabajo y el análisis realizado.

Este formato del juego que fue presentado en este apartado, a la que AQA adhiere en tanto parte integrante de IQA, es el que revisten las actuales competencias oficiales en nuestro país, pero ha sido y es objeto de innumerables disputas entre los practicantes argentinos, algunas de las cuales serán problematizadas en el próximo apartado.

Cambios en el quidditch y perspectivas de los actores

Se han producido en los últimos tiempos una serie de cambios en la práctica del quidditch argentino que serán parte de este análisis. Estos no pueden ser entendidos al margen de la dimensión internacional del fenómeno quidditch, el cual tampoco puede concebirse al margen del carácter mundial del “Fenómeno Potter” ayudado en su propagación por los distintos medios de comunicación y nuevas tecnologías (Rivera Gómez, 2012). Es que a medida que se iba desarrollando la práctica del quidditch en nuestro país, los practicantes comenzaron a entender que eran solo algunos de los fans de todo el mundo que practicaban el quidditch, iniciándose contactos con el exterior a fines de 2013. Estos tuvieron el propósito de comenzar a acoplarse a la normativa internacional de IQA, con el objetivo de instalar al deporte argentino en las discusiones internacionales acerca del quidditch. Así se fueron implementando cambios de forma gradual, en muchas ocasiones adaptados a las condiciones locales, como por ejemplo a la hora de utilizar balones, que no eran de fácil acceso al mercado local (Cuestas, 2016). Algunas infracciones, eran sancionadas de formas distintas. Hay una “recontextualización” en este progresivo aggiornamiento a la influencia global (Giulianotti y Robertson, 2009). Sin embargo, hay una influencia de estas directivas globales de IQA que parece tener un gran peso, ya que existe un creciente deseo de competencia e integración internacional (que lógicamente no podría lograrse jugando con otras reglas), lo cual se ve reflejado en la reciente creación de competencias regionales, panamericanas y el asesoramiento a jugadores de países fronterizos para crear sus propias asociaciones, como ocurrió recientemente con Uruguay. Esta influencia es analizada de formas diversas por los distintos jugadores y equipos existentes.

Una de las cuestiones que han sido objeto de mayor disputa está relacionada con la implementación del tackle al juego. Quienes se oponen observan con preocupación el creciente número de heridos y lesionados en los encuentros en los que se practicó. Según Mariano, del equipo Thunders Lions, y uno de quienes se oponen a su implementación, el propósito es hacer el quidditch lo más parecido al fútbol americano, de gran popularidad en Estados Unidos, país líder

del quidditch. Para Mariano, y quienes piensan como él, el tackle ha alejado a muchas personas, debido a las diferencias físicas que pueden existir entre los distintos jugadores, teniendo en cuenta que el quidditch abarca un rango etario entre 15 y 40 años. Otros, que tampoco comparten su uso, reclaman una explicación e instructivos de cómo realizarlo y practicarlo, para evitar problemas futuros. Por esta y otras cuestiones, los equipos y jugadores que sostienen estas posiciones no se encuentra afiliados a AQA, aunque participan de algunos torneos y siguen practicando. Quienes favorecen su implementación, argumentan principalmente la necesidad de poder comenzar a competir en las competencias internacionales y sobre todo se sienten en desventaja respecto a equipos de otros países que lo implementan, lo entrenan y sacan ventaja respecto a los argentinos.

La importancia del tackle no está en la acción misma. De hecho uno de los capitanes de un equipo (Black Birds) que lo entrena sostiene que es un movimiento poco útil, que si bien detiene al rival, también deja fuera de juego momentáneamente al tackleador, ya que ambos caen juntos. Lo importante es que partiendo de estas posiciones y poniéndolas en relación a otros factores, se estructuran diferentes concepciones sobre el quidditch. Uno de ellos es el entrenamiento.

Por un lado, el primer grupo de opiniones mencionado, quienes desde luego no practican el tackle, tienen una concepción particular sobre el entrenamiento de sus equipos. Esta se caracteriza por la asistematicidad y la apelación a concepciones personales sobre qué es lo correcto o no. De acuerdo a lo observado, la preparación física es leve, no forzada y se apunta a reforzar las habilidades motrices necesarias para el juego. Así lo define uno de los líderes de los Thunders Lions, equipo que representa mayormente a quienes sostienen estas opiniones. “Por lo casual que lo hacemos, considero al quidditch como un hobby (...) igual tranqui, no hay que forzar a ninguno, si alguien no puede correr que no corran” (Marcelo, comunicación personal, 2018). El respeto por la “vida privada” de cada uno, juega un rol fundamental: las actividades personales parecen tener prioridad sobre el entrenamiento del equipo. Así, por ejemplo, en época de parciales, las prácticas se suspenden. Otro equipo, los Fire Ferrets, sostenía algo similar a través de su capitán Germán, quien afirmaba no pensar tanto en las posiciones de los jugadores ni las tácticas. “Intuitivo” es la palabra que utilizaba para describir sus movimientos en la cancha y todo lo relacionado con el quidditch. Con estas perspectivas en mente me aboqué a observar con atención las prácticas de quienes son parte del segundo grupo. Me llamó la atención,

especialmente el equipo Black Birds, el cual por medio de su coach³ había adquirido una fama de ser quienes entrenaban más “duro”.

En lo inmediato pareció observarse una mayor rigurosidad en el entrenamiento de los Black Birds. Los “errores” (individuales o colectivos) son castigados con flexiones de brazos grupales. El coach, quien dirige el entrenamiento anclándose en su experiencia como entrenador de fútbol americano y ex futbolista semi-profesional, explica los movimientos a los nuevos miembros de un modo que da cuenta sus conocimientos. Hay una explicación casi bio-mecánica de los movimientos, de las fintas, los amagues y sobre todo del tackle. Los movimientos son fragmentados en “fases”, intentando que el aprendizaje de alguna parte de los mismos rápidamente permita a los novatos poder jugar y practicar. Las explicaciones de los contactos y formas correctas de hacerlos son muy técnicas, “de abajo hacia arriba” “agachá la cabeza para que no te pueda tacklear” son algunas de las frases que se pueden oír. Los ejercicios comienzan separando a los golpeadores de los cazadores, para que a medida que sucede la práctica se vayan integrando simulando situaciones de partido para probar movimientos específicos. La práctica se detiene cuando el coach enfatiza algún concepto o posición que debe ocupar a alguien, o cuando se quiere remarcar ciertas cuestiones tácticas. No faltan señalamientos a jugadores que bajan el ritmo de entrenamiento y son retados en público. A los nuevos jugadores se les explican las letras (para los golpeadores) y números (para los cazadores) con que se identifican las posiciones, de modo que comprendan las explicaciones del capitán en las interrupciones. Después de su primera práctica, se anuncia que se les enviará un correo con un documento con tácticas y jugadas que tienen todos los miembros del equipo. Pero el proceso de incorporación del tackle, a pesar de los marcados esfuerzos, no deja de ser incipiente. Muchos jugadores de este equipo comentan que, si bien lo conocen, intentan no utilizarlo ya que el resto de los equipos los tiene “por mal intencionados”(Delfina, Comunicación personal, 2018) y a veces les cobran falta. Además son pocos los jugadores que lo dominan de forma total. “Como no práctico demasiado el tackle se me va mucho la cabeza” se quejan algunos. Parece ser que el tackle, asentado en el reglamento, aún no termina de hacerse carne con el conjunto de los practicantes.

En el punto en que se encuentran estas dos posiciones es en la relación de este deporte con el fandom. Esta, que como vimos es congénita al quidditch, es vista de modo similar por ambos

³ Jugador que se encarga de la organización del entrenamiento. El capitán es quien representa al equipo ante los órganos directivos y durante el partido. Hace las veces de vocero.

“grupos”, que la entienden como una carga para una ulterior expansión del quidditch. Es que la asociación entre esta práctica y el mundo del fandom es muy grande. Los practicantes aseguran ser increpados y burlados cuando entrenan en el espacio público. El quidditch es tomado por sus amigos como un chiste, eso que hacen los “tontitos de Harry Potter” (Lucas, Comunicación personal, 2018). Parece ser que los jugadores enfrentan un prejuicio por parte de la población. Se cuentan en montones las anécdotas acerca de ocasiones en que les decían que el quidditch no era un deporte porque estaba basado en un libro. Sin embargo los practicantes creen que es un deporte y defienden su condición como tal. Ellos diferencian al quidditch del mero recreacionismo. Por ejemplo, Romina de los Black Birds asegura que lo que ellos practican es un deporte, no un juego recreativo, los cuales son vinculados a las recreaciones de batallas y juegos de “captura la bandera” que realizan los fans de la saga literaria “Percy Jackson”⁴. Con matices, lo que se observa es una comparación con el estado del quidditch en Europa y Estados Unidos. Mientras que en Europa algunos equipos cuentan con sponsors en sus camisetas y en Estados Unidos becan a estudiantes para practicar este deporte, ya que cuentan con un sólido circuito universitario, los argentinos a duras penas pueden organizar una asociación y ponerse de acuerdo para jugar. De todos modos conviene señalar una situación. Es manifiesta la intención de separarse del mundo del fandom. Por ejemplo, los Black Birds se llaman así solo desde hace unos pocos años, antes se llamaban “Oliver Wood’s Army”⁵, justificando el cambio en aras de una distinción del mundo del libro. A pesar de esto, el reclutamiento masivo de jugadores se produce en los eventos del fandom, aunque no solo de Harry Potter (se han hecho exhibiciones en eventos vinculados a la cultura japonesa). AQA tiene un stand permanente en estas convenciones y eventos. Sus jugadores más importantes y veteranos, son parte del mundo de las convenciones. Es en estos eventos, o en CHP, donde estos jugadores se mezclan y juegan de acuerdo a sus casas (como originalmente o hacían) y aprovechan para difundir el deporte. Pero aquí juegan sin tacklearse, con menos roce y violencia.

Los recientes cambios no incluyen solo el tackle, sino una modificación en la concepción sobre el quidditch y su organización impulsados desde AQA, que se revela en intentos de estructurar de forma más “seria” la práctica. Estos también son vistos con desconfianza por algunos practicantes. Para ellos el carácter de “deporte familiar” y de amigos, que tenía en un principio

4 Referencia al momento de los libros en que los protagonistas entrenan para combatir.

5 Oliver Wood es un personaje de la saga literaria.

está siendo borrado. “Sino pagabas la cuota no pasaba nada, hoy no se puede jugar. Algunos sentimos que perdimos el gusto” (Guillermina, Comunicación personal, 2018) afirma una ex jugadora de los Thunders Lions. Nuevamente Mariano afirma “Ahora que hay reglas le sacó la gracia, es demasiado serio, especialmente a partir del tackle” (Comunicación personal, 2018). Germán, uno de los organizadores del equipo más joven de la ciudad, los Fire Ferrets, se queja de los excesivos papeles que tuvieron que llenar para poder competir (Comunicación personal, 2018).

El proceso que vive el quidditch desde hace un tiempo ha sido catalogado como de “profesionalización” (Cuestas, 2016). Desde que los jugadores decidieron que ya no era conveniente jugar con capas, dificultosas para los desplazamientos, ha comenzado este proceso. Posteriormente, como vimos, comenzaron a adaptarse a la normativa internacional e intensificaron sus entrenamientos. El deporte se está volviendo “más serio”, en palabras de algunos de los practicantes. Son esas las intenciones de quienes conducen AQA. En esta línea se puede entender los recientes contactos con agentes estatales en aras de otorgar un status jurídico AQA.

Este canal de diálogo se propone, como denominan los actores, “legalizar” el quidditch, dotando de un estatus jurídico legal a AQA. En este punto, a la hora de pensar en los beneficios, la amplia mayoría de los practicantes ha emitido opiniones positivas. Consideran que se obtendrían grandes beneficios, entre ellos la posibilidad de reclamar al Estado local un espacio para practicar y disputar encuentros deportivos, ya que hasta ahora estos tienen lugar en distintos parques públicos o en clubes que son alquilados. Además se abre la posibilidad de promocionar los eventos, a través de los medios de difusión estatales, y explorar alguna nueva vía de financiamiento. También es de un gran atractivo para ellos la posibilidad de estas “cubiertos” frente a los accidentes, lesiones o desperfectos que puedan ocurrir con el campo de juego. ¿A quién van a demandar los damnificados? ¿Quién se hace cargo de esto? Son algunas de las preguntas que se hacen los actores cuando piensan la problemática. Otro tema no menor es el tema de los viajes, ya que muchos equipos tienen menores entre sus filas, con enormes problemas a la hora de jugar fuera de Buenos Aires en términos legales. También reconocen que un ordenamiento jurídico, el fin del desorden y la clarificación en todo sentido, pueden ser más atractivos para los sponsors y el mercado en general, como sucede en otras partes del mundo. Por

otro lado, quienes observan con alguna desconfianza esta iniciativa (sin desconocer sus beneficios), retomando lo dicho acerca de la “profesionalización” sostienen que está siendo alterada la naturaleza del quidditch, familiar, de amigos. El proceso llevado en aras de “legalizar” el deporte, como sostienen los actores, ha implicado la intervención de numerosos actores portadores de otros saberes, que en muchos casos abruma y sobrepasa a los jugadores “es muy serio, hay abogados, leyes, escribanos... antes era algo de palabra, un deporte entre amigos” (Mariano, comunicación personal, 2018). Para este grupo de practicantes, a partir de ahora entran a jugar otras cuestiones, distintas del comienzo.

Conclusiones

De algún modo el quidditch argentino parece estar atravesando un proceso de cambio, en el cual lucha contra algunos elementos constitutivos, sobre todo la relación con el fandom, y el desmerecimiento que sienten cuando se comparan con otros deportes.

Al respecto es interesante pensar justamente en esta idea de “deporte”. García Ferrando (1990) conceptúa el deporte moderno en torno a rasgos propios de la llamada civilización industrial, tales como la creación y la innovación, distintas de las actividades desarrolladas en la antigüedad, como las olimpiadas. El autor entiende al deporte como una actividad física, intelectual, competitiva y con reglas institucionalizadas. La importancia del reglamento aquí es fundamental, porque quien vela por ella es una institución formal, reconocida por los participantes. El autor distingue las actividades físicas realizadas por “recreo y placer”, de aquellas que se hacen compitiendo contra otros, como un eje para la distinción entre un deporte y un no deporte. Algunos de los rasgos más importantes que el autor atribuye al deporte moderno son: el secularismo, la igualdad de oportunidades para competir, la especialización de roles, la racionalización, la organización burocrática, la cuantificación y la búsqueda del record. Estos de alguna forma aparecen en la delineación del quidditch adaptado a la normativa internacional. Varios de los elementos del deporte moderno comienzan a visualizarse en el quidditch argentino, y en torno a la aceptación o no de ellos parecen estructurarse los dos grandes grupos de opiniones que he construido para comprender las distintas posiciones existentes entre los practicantes.

El vínculo con el fandom, es visto como algo que debe ser superado. En algunos casos lleva a repensar la propia historia del deporte. Así lo entiende uno de los miembros de los Black Birds. Mientras yo entendía que la práctica del quidditch en Argentina había comenzado en 2007, el rechazaba todo lo realizado antes de 2012, debido a su falta de reglas claras, soporte y organización. Para este jugador lo que se buscaban entonces era expandir el merchandising del mundo de Harry Potter. Son muchos y de diversos equipos los jugadores que me han manifestado su deseo de “separarse de los libros”, pero quienes parecen estar a la vanguardia de este proceso son los Black Birds. No solo por sus métodos de entrenamiento, sino también por el reclutamiento de jugadores, que a pesar de las limitaciones señaladas más arriba, intenta superar su asociación al fandom. Empiezan a convocar a aficionados a otros deportes, “No buscamos a los que leen los libros y van a convenciones. La gente que va a eventos no suele practicar deporte, ya que ambos tienen lugar los fines de semana. Yo mismo me pierdo muchos eventos por el deporte” (Esteban, Comunicación personal, 2018). Son los Black Birds también quienes traen jugadores extranjeros, estadounidenses, chiles e italianos para practicar durante un tiempo con ellos. Otro jugador, de los Scarlet Firebolt, sostiene que mantener nombres vinculados al fandom para las copas de quidditch es un retroceso (Eduardo, Comunicación personal, 2018). Por ejemplo, en Agosto se disputó la Copa Saeta de Fuego⁶ en San Antonio de Padua. Para él estas cuestiones no hacen más que estrechar aún más los vínculos con el fandom de Harry Potter, es decir atraer a aquellos jugadores que no busca Esteban para su equipo.

En este marco la cuestión del reconocimiento estatal parece empalmar con algunas de estas pretensiones. Son varios los miembros de AQA que intenta utilizar sus contactos, acercarse a funcionarios y preparar escritos para convencerlos o acelerar los procesos. Así lo explica un dirigente de AQA y miembros de los Cumulus Nimbus, Julián. Para él la salida a esta situación de asociación con el fandom, que para los actores está cargada de estereotipos negativos, está en este reconocimiento. Así el desmerecimiento de otros deportistas hacia el quidditch será aplacado al conseguir la “legalización” del quidditch, a través de su organismo asociativo. Así lo simplifica Julián “Tomá, este papel, dice que es un deporte, no me jodas más” (Comunicación personal, 2018). Para este practicante el rol del Estado es legitimante en tanto status de deporte para el quidditch, sacándolo de la “ilegalidad” (o más bien de la marginalidad del fandom), forzando a que el colectivo (la ciudadanía) lo asuma como tal. Ya sea atrayendo a un nuevo público,

⁶ Nombre de una escoba mágica de la obra literaria

interpelando al Estado o discutiendo reglamentos, lo que los practicantes buscan es el crecimiento del quidditch. Se los puede ver en los eventos de fans, explicando pacientemente a aquellos que se acercan a verlos practicar, viajando a las provincias del interior a organizar y difundir la práctica. Pero la pregunta de fondo que parecen hacerse es ¿Cómo hacer el quidditch un deporte más atractivo?

Bibliografía utilizada

Balbi, F. y Boivín, M. (2008). La perspectiva etnográfica en los estudios sobre política, Estado y gobierno. *Revista Cuadernos de Antropología Social*, (27), 7-17.

Cuestas, P. (2014). Conociendo el mágico mundo de Harry Potter: Sus fans, la relación con la obra y los vínculos que se tejen en el club de lectores (Trabajo final de grado). Universidad Nacional de La Plata, Argentina.

Recuperado de <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1087/te.1087.pdf>

Cuestas, P. (2016). De lectores, fans y jugadores de Quidditch: Recorriendo el mundo mágico de Harry Potter. VII Jornadas de Poéticas de la Literatura Argentina para Niñ@s, Ensenada, Argentina.

De Certau, M. (2000). La invención de lo cotidiano. México DF, México: Universidad Iberoamericana.

Dunning, E. (1992). La dinámica del deporte moderno: notas sobre la búsqueda de triunfos y la importancia social del deporte. En Elias, N. y Dunning, E. (Eds.), *Deporte y ocio en el proceso de la civilización* (pp. 247-269). México DF, México: FCE.

Elias, N. (1992). La génesis del deporte como problema sociológico. En Elias, N. y Dunning, E. (Eds.), *Deporte y ocio en el proceso de la civilización* (pp. 157-184). México DF, México: FCE.

Establés Heras, M. (2016). Entre fans anda el juego: audiencias creativas, series de televisión y narrativas Transmedia. *Opción*, 32 (11), 476-497.

García Ferrando, M. (1990). Aspectos sociales del deporte. Una reflexión sociológica. Madrid, España: Alianza Editorial.

Giulianotti, R. y Robertson, R. (2009). *Globalization and Football*. Inglaterra, Reino Unido :SAGE. Publications.

Rivera Gómez, E. (2012). Fans: Condiciones sociales e imágenes culturales en la conformación de la identidad (Tesis de Grado). Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Recuperado de <http://132.248.9.195/ptd2013/febrero/304296585/304296585.pdf>

Rowling, J. (2000). Harry Potter y La Piedra Filosofal. Barcelona, España: Salamandra.

Sotelo Guadalupe, A. (2016). Transmedia, la magia de la industria: el fenómeno de Harry Potter y su constitución como narrativa transmediática que genera prosumerismo, comunidad y fidelización; tipificando así la tendencia audiovisual del siglo XXI (. Tesis para optar el Título de Licenciada en Comunicación Audiovisual). Pontificia Universidad Católica del Perú, Perú.

Recuperado de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/6673>

Torti Frugone, Y. y Schandor, A. (2013). El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como fenómeno cultural. VII Jornadas de Jóvenes Investigadores. Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Argentina.