

Universidad Nacional de Río Negro

**Escuela de Humanidades y Estudios Sociales
Licenciatura en Ciencias Antropológicas con Orientación Sociocultural**

Tesina de Licenciatura

**Detrás del yelmo: industrias culturales y *recreacionismo histórico medieval*
en San Carlos de Bariloche**

Jeremías Alberto Suez

Nro. de Legajo: 9417

Directora: Dra. Laura Kropff Causa

Co-Director: Dr. Guillermo Quiña

San Carlos de Bariloche, 7 de febrero de 2020.

Agradecimientos

Esta tesina no hubiera sido posible sin el apoyo de mi familia y la oportunidad que me dieron para formarme como profesional a través de mis estudios. Por ello, en primer lugar quiero agradecer a mi padre José “Tito” Suez por nunca, en sus 81 años, bajar los brazos. ¡Lo logré viejo, llegué acá! En segundo lugar quiero agradecer a mi madre Victoria Gajardo por el apoyo que me brindó, siempre. También a mi hermano Emanuel Suez, por los aportes que me ayudaron a tomar nuevas perspectivas.

Por otra parte, quiero agradecer a todo el personal de mi querida Universidad Nacional de Río Negro, sobre todo al equipo docente por ayudarme a crecer académica y personalmente. Entre ellos a Ricardo Abduca, Pilar Pérez y Mariano Lanza por los aportes teóricos que me ayudaron en este trabajo. Agradezco enormemente tener la gracia de haber caído en la educación pública y luchar por ella día a día, tanto como estudiante universitario como docente de nivel medio.

A la Dra. Laura Kropff Causa, por su paciencia, acompañamiento, por enseñarme a buscar dar lo mejor de mí, y que una buena crítica también es uno de los mejores caminos para construir conocimiento. También agradezco al Dr. Guillermo Quiña por sus aportes humanos, teóricos y el acompañamiento que me brindó a lo largo del camino que culminó en esta tesina.

A mi compañeros de carrera, Maga, Juli, Miri, Lucas, Caro y Dai, por los mates, las birras, las risas y los debates que nos ayudaron a pasar mejor nuestras crisis estudiantiles ¡Gracias chicos!

A Matt, Andrés y Daniela por sus aportes cronológicos, los cuales fueron de gran ayuda para construir parte de este trabajo. *Mae govannen.*

Este trabajo también es un pequeño homenaje al profesor John Ronald Reuel Tolkien, cuyas obras han sido una gran influencia e inspiración personal para lograr apasionarme por lo *medieval* e involucrarme en los entramados sociales que conforman el campo de estudios de esta tesina.

En memoria de Dario Van Dorsser, quien me acompañó y compartió conmigo muchas de las experiencias que me llevaron a realizar esta tesina. Tu risa nunca se va a apagar amigo, gracias.

En memoria de Wendy, mi hijita felina, cuya compañía y amor incondicional fue un apoyo emocional incomparable para atravesar los momentos que viví en estos años de trabajo.

A Nahue, Chandy, Lupe, Tomi, H, Nacho, Tincho, Malu, Santi y Titán. Esta va por ustedes ¡Ská!!

Índice

Agradecimientos.....	2
Introducción: El eclecticismo de lo <i>medieval</i>.....	5
Una aldea con espíritu <i>medieval</i> : construcción del problema de investigación.....	6
Hipótesis de trabajo y preguntas de investigación.....	9
Estudios previos sobre <i>medievalismo</i> , audiencias y consumo.....	11
Principales conceptualizaciones teóricas utilizadas en la investigación.....	15
Metodología.....	18
Sobre la escritura.....	19
Organización de la tesina.....	20
Capítulo I: El mundo <i>medieval</i> argentino.....	21
La temática <i>medieval</i> en el mundo: alcances y procesos del producto.....	21
La temática <i>medieval</i> en Argentina: el marco nacional.....	24
La Asociación Tolkien Argentina y la temática <i>medieval</i> fantástica.....	32
ARME y el <i>recreacionismo histórico medieval</i>	35
La Federación Argentina de Clubes de Combate <i>Medieval</i>	38
Las agrupaciones artísticas <i>medievales</i>	42
El mundo <i>medieval</i> argentino.....	44

Capítulo II: De ARME y Sud, la práctica del RHME	46
La temática <i>medieval</i> en Bariloche: el marco local.....	46
De ARME: la resignificación de lo <i>medieval</i> desde el RHME en la agrupación.....	49
De Sud: la creación de personajes, performances de pasados presentes.....	56
Los talleres <i>recreacionistas</i> de Sud: la producción de objetos con valor simbólico.....	58
Las ferias <i>medievales</i> de Sud: la legitimación del grupo en espacios propios.....	62
El desfile de las tensiones: la legitimación de Sud frente a los otros.....	65
La paradoja del RHME: entre lo <i>histórico</i> , lo performático y lo ficticio.....	68
Capítulo III: <i>Recreacionistas</i> y consumidores	70
Historias de esa afición por lo <i>medieval</i>	72
Valores, moralidad y consumo entre los miembros del grupo.....	83
El eclecticismo estructurado de lo <i>medieval</i>	88
Consideraciones finales: Detrás del yelmo	93
Bibliografía citada	99

Introducción: El eclecticismo de lo *medieval*

Durante la secundaria asistí frecuentemente a un ciber, un local comercial especializado en videojuegos en línea donde se cobraba por el tiempo de uso de Internet. En ese local, a través de un videojuego catalogado como *medieval* fantástico, de tipo Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG), el cual permitía a múltiples jugadores interactuar en un mundo virtual de forma simultánea a través de internet, comencé a trazar vínculos con quienes compartían esos espacios, tanto físicos como digitales, conmigo. Posteriormente, y a partir de ello, comencé a participar en distintas actividades en donde volvía a aparecer la temática *medieval*. Estas prácticas estaban ligadas de distintas formas al término *friki*. El mismo era utilizado para nombrar prácticas donde actuaban gustos o aficiones marcados por temáticas poco usuales para la sociedad. Puntualmente, las prácticas se vinculaban a videojuegos, literatura fantástica, juegos de rol de mesa, animé y manga japonés. A la vez, *friki* funcionaba como un término con el que algunas de estas personas solían identificarse, o ser identificadas, en distintos contextos a partir de estas prácticas mediadas por el consumo de cierto tipo de productos que suelen ser tildados como “raros” o “extravagantes” para los estándares de la sociedad argentina contemporánea.

En el año 2007 me enteré de que algunas de las personas vinculadas al ámbito del ciber participaban de una agrupación que se autodefinía como un grupo literario *medieval* fantástico, centrando sus actividades en lecturas del género con el mismo nombre. Para mediados del año 2010, en un encuentro en un bar en el que participé, algunos de ellos se unieron a la propuesta de un conocido suyo llegado de Buenos Aires, quien pertenecía a una agrupación que se definía como de *recreacionismo histórico medieval escandinavo (RHME)*. Así, este actor propuso la idea de crear un anexo de su agrupación en Bariloche. En el marco de este evento se me invitó a participar de la agrupación y me uní, por más que en aquel entonces no sabía bien qué era eso del *RHME*. Después de seis años de participación en el grupo y cuatro formándome como antropólogo a través de una licenciatura, comencé a formular una serie de interrogantes para generar conocimientos en el campo de prácticas en torno a la temática *medieval* contemporánea. De este modo el grupo local de *RHME* -llamado ARME Sud- y sus prácticas, centradas en (re)crear artesanalmente elementos similares a los utilizados por sociedades escandinavas medievales, se convirtió en el principal campo para llevar a cabo la investigación que dio lugar a esta tesina.

Una aldea con espíritu *medieval*: construcción del problema de investigación

Al comenzar esta investigación mis interrogantes, informados por mi participación en el grupo, se orientaban a conocer cómo la temática *medieval* se había manifestado a lo largo del tiempo en Argentina. En función de ello decidí viajar a Buenos Aires, dado que algunos interlocutores en mis primeras instancias de trabajo de campo, en Bariloche, me señalaron éste como el lugar dónde comenzaron a surgir los primeros eventos y grupos *medievales* del país.

Viajé a la Ciudad de Buenos Aires en enero de 2016, buscando una aldea *medieval* en el conurbano bonaerense, donde algunos de mis interlocutores señalaron que se habían llevado a cabo importantes ferias *medievales*. Unos meses antes de viajar investigué sobre este lugar a través de su página web oficial. En este sitio encontré descripciones dirigidas al público como: “Una Aldea *medieval* europea a media hora de la ciudad [de Buenos Aires]”. La página web también contaba la historia de la Aldea, describiéndola como “Una Aldea con espíritu *medieval* que comenzó a gestarse en 1976 (...)”. Este dato temporal me resultó relevante para realizar una cronología de la temática *medieval* en Argentina, dado que las referencias producidas en mi investigación, en ese momento, se remontaban hasta la década de los 90’.

Partí en un tren hacia la Aldea, ubicada a unos 35 kilómetros de la ciudad capital. Ya había escrito al lugar de manera virtual solicitando una entrevista, para lo cual debí comprar una visita guiada a través de Internet. Dado que la Aldea se encontraba lejos de la estación donde descendí del tren, tuve que tomar un remis para llegar. Cuando indiqué mi destino el remisero me dijo: “Ah, el lugar de los castillos”. Llegamos al final de una calle, donde el chofer señaló unas torres detrás de un muro y la primera visión que tuve del lugar fue una entrada con un patio amplio de césped y al fondo estructuras con torres cubiertas por tejas naranjas. Frente a esas estructuras dos guardias de una empresa de seguridad pararon el auto y pidieron mi ticket, lo vieron y me dejaron bajar, diciendo que la visita estaba por comenzar. Llegué a una fuente ubicada delante del edificio con tejas naranjas, el que había visto a lo lejos. A mi alrededor había algunas personas hablando y sacando fotos. En eso llegó el guía encargado de nuestra visita. Me acerqué a él, me presenté y le conté sobre la investigación que quería desarrollar en el lugar y sobre el e-mail que había enviado al correo de la Aldea. El guía me respondió que cuando terminara la visita podríamos arreglar una entrevista, después llamó a quiénes estábamos reunidos para indicar que la visita comenzaba.

En primer lugar, entramos en una sala donde el guía se presentó, pidió que hiciéramos lo mismo e indicáramos desde dónde habíamos llegado a la Aldea. Un grupo familiar dijo que venían de General Roca, Río Negro. Había dos mujeres de Quilmes, provincia de Buenos Aires, y una pareja mayor indicó que provenían de Bolivia. A continuación inició la visita, la primera parte se centró en la historia del lugar. El guía contó que las hectáreas que conforman la Aldea habían sido adquiridas por un empresario agrícola en la década del 70', y en los 80' fueron expropiadas por el Estado Nacional. A mediados de aquella década el propietario recuperó los terrenos a través de un proceso judicial y a fines de la misma se le diagnosticó un cáncer, por lo que decidió vender sus otras propiedades para comenzar a construir edificaciones en la Aldea por su gusto artístico. El guía también contó que la Aldea estaba hecha con elementos reciclados y adornada con objetos obtenidos a través de remates. A partir de ello, definió a la Aldea como: "Un lugar con cierto aspecto *medieval*, pero que no está en un período definido". La visita continuó hacia un salón donde había algunos autos antiguos que, me pareció, pudieron formar alguna colección privada.

En ese salón, el guía indicó que la Aldea obtenía la mayoría de sus ingresos a través de eventos y producciones fotográficas. Luego contó cómo en el año 2011 había sido elegida por el canal televisivo internacional Home Box Office (HBO) para presentar el estreno de un capítulo de su serie "Game of Thrones". Seguidamente, contó que en el año 2012 el canal estadounidense History Channel había filmado un programa con la participación de un grupo local de caballeros. Luego de recorrer el salón salimos hacia una plaza rodeada por construcciones de piedra. "La Plaza del Reloj", dijo el guía, "tiene aires *medievales* pero si bien el lugar tiene formas *medievales*, no tiene un contenido *medieval*". La siguiente parada fue una casa de piedra a la cual el guía se refirió como: "el escenario más parecido a lo *medieval*" y contó que estaba basada en viviendas del cantón de Ticino (Suiza) del siglo XIX. Al salir de allí llegamos a una estructura de adobe con forma de "L", el guía indicó que había sido la casa de un puestero de Juan Manuel de Rosas y que había cumplido un papel de puesto de vigilancia. Esta edificación llamó mi atención, y me hizo reflexionar sobre el criterio que permitía establecer una relación entre una casa del siglo XIX y, citando al guía, "una Aldea con espíritu *medieval*". Asimismo, estos elementos, al igual que otros, como los autos, me llevaron a preguntarme sobre la concepción de lo *medieval* que operaba en la Aldea y a realizar un ejercicio de exotización (Da Matta 1999) y reflexividad (Guber 2011), para identificar mis supuestos y recuperar sentidos sociales presentes en aquella visita.

Casi al final del recorrido llegamos a un bosque de pinos en el que se encontraban unas casas de piedra con techos cubiertos por tejas de madera, junto a ellas había una torre de piedra. El guía indicó que este lugar tenía un “aire *medieval*” y lo relacionó con algunos cuentos de los hermanos Grimm, como Hansel y Gretel, para posteriormente comentar que:

En sí la Aldea no es *medieval*, es más ecléctica ya que posee una mezcla de muchas cosas (...) La Aldea se construyó desde la fantasía del propietario, algo que tenía en la cabeza y lo adaptó a la realidad. Él no quería hacer algo *medieval* en sí, él le dio un estilo en el que se veían reflejados sus gustos artísticos por la influencia de sus viajes a Europa.

Al finalizar el recorrido le pregunté al guía si podía entrevistarlo. En una breve charla informal siguió refiriéndose a la Aldea como ecléctica y señaló la importancia que tenía lo *medieval* para agrupar esos elementos. Luego se retiró diciendo que teníamos tiempo de sacar fotos hasta el horario en el que la Aldea cerraba. Dado que me quedaba poco tiempo, decidí mantener charlas con las personas que habían participado de la visita. Me acerqué a la familia de General Roca presentándome como un estudiante de antropología y pregunté si aceptaban una charla, a lo que accedieron. Comencé preguntándole al hijo qué pensaba de lo *medieval*, en términos generales, a lo que me respondió: “lo *medieval* no sé (...) ¿son los castillos y los caballeros eso decís? A veces juego un jueguito de esas cosas en la compu y me gusta”. En ese momento su hermana interrumpió la conversación, “yo también juego a eso pero con uno de princesas que tienen un vestido rosa ¡re lindo! y viven en un castillo grandote”. El padre también intervino diciendo: “ojalá hubieran habido de esas cosas cuando era pibe. Yo conocí todo esto [refiriéndose a lo *medieval*] leyendo libros o cuando estudiaba. Ahora directamente lo ves en las películas y la tele”. La charla fue acotada, dado que la familia se tenía que ir. El resto de la gente se había ido, salvo la pareja mayor procedente de Bolivia. Tras presentarme los invité a realizar una breve charla. La mujer no accedió, señalando que le daba vergüenza, pero el hombre sí lo hizo. Cuando le pregunté qué pensaba de lo *medieval* me respondió: “¿Lo *medieval*? Lo *medieval* fue la conquista y feudalización que tuvimos en Bolivia sobre los hermanos indígenas, con la armadura y la espada y la cruz sobre el caballo”. La charla continuó unos minutos más, pero enfocada en el interés del hombre en saber sobre el papel de la antropología con los pueblos originarios. Ya casi eran las 13:00 horas, llamé al remisero para volver mientras me hacía nuevas preguntas.

Hipótesis de trabajo y preguntas de investigación:

La experiencia en la Aldea cambió mi perspectiva en torno a la investigación, dejando en otro plano mis ambiciones por historizar el despliegue de la temática *medieval* en el país. El mismo campo me otorgó otro acercamiento a partir de las distintas maneras en que construyeron lo *medieval* quienes participaron de la visita a la Aldea y los sentidos con los que lo asociaron. El remisero me habló de “el lugar de los castillos”, el guía hizo referencia al “aire *medieval*” del lugar. Los chicos se expresaron en base a los castillos, caballeros y princesas, relacionados con videojuegos. Su padre remitió a libros y películas, mientras el hombre mayor lo relacionó con la espada, la cruz y la conquista de los pueblos originarios de Bolivia. Asimismo, los comentarios del guía sobre producciones internacionales en la Aldea también me llevaron a abrir un interrogante sobre las relaciones entre distintos contextos que se configuraban a través de lo *medieval*. A partir de ello noté que el marco local donde se dio este caso etnográfico fue atravesado por referencias a un contexto más amplio a través de una articulación en torno a lo *medieval* que incluía distintos elementos que lo tornaron, parafraseando al guía, ecléctico, a partir de las concepciones de cada participante. Este caso, sumado a mi experiencia personal, me llevó a entender que existe una relación entre el consumo de productos *medievales* generados en esferas transnacionales y el eclecticismo a partir del cual los consumidores generan sus propias interpretaciones sobre esta temática en sus marcos locales. En ese sentido, el eclecticismo se genera a través de una superposición y acumulación de elementos culturales en una amalgama que carece de parámetros ordenados dentro de cánones establecidos, pero que da lugar a libres interpretaciones que permiten formar conjuntos coherentes (Castro Morales 1988). Así, es posible entender que las interpretaciones eclécticas sobre lo *medieval* que generan los distintos actores también se construyen a partir del consumo de productos y narrativas mediáticas que utilizan esta temática como eje. A la vez, estas interpretaciones se configuran a través de una variedad de elementos culturales que entremezclan distintos aspectos de un abanico que incluye sociedades tanto históricas como fantásticas, así como períodos que exceden a la Edad Media.

A partir de estas hipótesis, me pregunto, ¿cómo operan las prácticas de consumo de productos *medievales* masivos sobre las apropiaciones, resignificaciones y asociaciones que crean los consumidores más frecuentes de estos bienes en los contextos en los que se desenvuelven?

En función de ello, me pregunto por el modo en que estas prácticas generan entramados sociales articulados a partir de lo *medieval*. ¿Cómo han sido creados desde las prácticas de los consumidores frecuentes en sus contextos locales dentro de Argentina? Y ¿qué características presentan? A su vez, en Bariloche, ¿cómo se posiciona el grupo estudiado (ARME Sud) en esta trama de relaciones? ¿Cómo construye sus propias resignificaciones de lo *medieval*? Y ¿cómo las legitima frente a sus interlocutores? Finalmente, ¿cómo han construido estas resignificaciones sobre lo *medieval* los miembros del grupo a lo largo del tiempo? ¿A partir de qué consumos y qué prácticas concretas han generado estos procesos?

Con el objetivo de responder a los interrogantes planteados, en esta investigación la categoría *medieval* será diferenciada del período medieval, el cual refiere a un marco histórico acotado de occidente que abarcó entre los siglos V y XV D.C (Anderson 1974). Aquí se entenderá el término *medieval* como una construcción multifacética que opera en el mundo contemporáneo, ligada a producciones mediáticas masivas que dan origen a una gran multiplicidad de resignificaciones (Workman 1997), por lo que constituye una categoría nativa. La misma circula y adquiere distintos sentidos en un entramado que vincula industrias transnacionales con consumidores locales de productos que utilizan el período medieval europeo como principal referencia, e, igualmente, incorporan elementos de otros períodos y sociedades, tanto reales como fantásticas. En ese sentido lo *medieval* se entenderá en relación a las construcciones y apropiaciones que los actores involucrados en esta investigación realizan a través de sus prácticas de consumo. Esta perspectiva permitirá abordar la articulación entre aspectos locales y globales que se solapan y expresan en las múltiples resignificaciones de lo *medieval* que se dan actualmente. A partir de ello, se pondrá énfasis en las prácticas de los consumidores interpelados en la investigación, sobre todo en los miembros del grupo ARME Sud, principales interlocutores de esta investigación. Asimismo, se entenderá el *RHME* como una construcción específica de lo *medieval* que opera en el marco de la agrupación y en el entramado social en el que se desenvuelven el grupo estudiado y sus interlocutores a través de distintas prácticas, donde se resaltarán las de tipo discursivas. En este marco, se trata de discursos que enlazan marcos sociales locales con contextos más amplios, donde circulan valores articulados con sistemas de identificación y pertenencia que son construidos social e históricamente por los actores que se enmarcan en la presente investigación.

Estudios previos sobre *medievalismo*, audiencias y consumo

Los estudios sobre la temática *medieval* contemporánea son escasos. A nivel global, una de las instituciones académicas destacadas en el estudio de esta temática es la International Society for the Study of Medievalism [Sociedad Internacional para el Estudio del Medievalismo - ISSM] creada en Estados Unidos a fines de la década del 70'. Desde 1979 hasta la actualidad, esta institución ha publicado con frecuencia anual la revista académica *Studies in Medievalism*, dedicada a estudiar percepciones de la Edad Media que se generan actualmente, tanto en ámbitos académicos como masivos. La ISSM es la organización que ha promovido con mayor intensidad el estudio interdisciplinar de lo que denomina *medievalismo*, entendiendo esta categoría como una construcción imaginada y multifacética a través de la cual la Edad Media se continúa creando en el mundo actual (Workman 1997).

Por otra parte, el filósofo Humberto Eco (1986) utilizó el término neomedievalismo para referirse a una ola popular que aglutina fantasías, nostalgia, historia e ideologías. El mismo respondería a un predicamento posmoderno por el cual se sostiene que ciertos aspectos de lo contemporáneo pueden entenderse a través de una resurrección de la Edad Media europea que responde a un tipo de *kitsch* popular (Lukes 2014). Posteriormente, el término fue conceptualizado por distintos autores desde diferentes enfoques para referirse a temas como la conjunción entre percepciones populares de lo fantástico y el período medieval (Selling 2004), el estudio posmoderno de la historia medieval (Lenehan 1994) y teorías políticas sobre las relaciones internacionales modernas (Kobrin 1997, Bull 2002). También se ha extendido a estudios sobre la denominada "cultura popular" rotulados como "neomedievales" (Cooper 2016, Stern 2002, Selling 2004).

No obstante, la conceptualización pensada por Eco en la década del 80' no alcanza para explicar lo que se da en el contexto actual, donde se ha desplegado una gran red de medios de comunicación que sustentan producciones *medievales* masivas. En este contexto, según Victoria Cooper (2016), el prefijo neo aplicado al *medievalismo* transforma el término en algo efímero que escapa a una definición clara a lo largo del tiempo y genera nociones contradictorias para entender las dinámicas de lo *medieval* en la multiplicidad de contextos socio-históricos del mundo contemporáneo. Asimismo, este término tiende a universalizar la forma de entender lo *medieval* de un modo eurocéntrico, a partir de referencias centradas en la Edad Media europea.

En ese sentido, la perspectiva basada en este concepto no tiene en cuenta que distintas producciones *medievales* contemporáneas también utilizan elementos de sociedades no europeas y de períodos históricos que no se corresponden con la Edad Media, como se vio en el caso de la Aldea que fue presentado anteriormente. Esto vuelve a lo *medieval* ecléctico y provoca distintas resignificaciones en los consumidores de producciones masivas dirigidas por empresas transnacionales. En este marco, el abordaje que propone la antropología a través de un enfoque etnográfico puede brindar aportes para analizar cómo opera lo *medieval* en los contextos sociales locales donde se desenvuelven los consumidores. Contextos locales que, a la vez, se encuentran atravesados por dinámicas globales ligadas al mercado mundial, a las redes y las Tecnologías de la Informática y la Comunicación (TICs) contemporáneas.

Siguiendo esta línea, algunos autores se han preguntado por qué la temática *medieval* continúa fascinando audiencias en el mundo contemporáneo (Cooper op.cit, Clements y Robinson 2012, Stern 2002). Una explicación sugerida es la necesidad de narrativas romantizadas que sirvan para clarificar el panorama político y cultural contemporáneo (Stern op.cit). Desde la sociología española, Cristina Martínez García analizó aspectos relacionados al consumo de productos que tienden a ser excéntricos para la sociedad, entre los que se encuentran los de tipo *medieval*. Esta autora sostiene que en el consumo de estos productos opera la búsqueda de valores referentes por parte de los consumidores, quienes construyen sus propios universos simbólicos a partir de estas prácticas (Martínez García 2014). En base a ello, Martínez García ha recuperado la categoría social friki para convertirla en un concepto que define a quienes presentan aficiones y estilos de vida ligados al consumo de productos minoritarios, impopulares o excéntricos para la sociedad donde se desenvuelven. No obstante, actualmente los productos frikis ocupan un lugar relevante en los mercados mundiales, dado que las industrias que los manejan han dado forma a un mercado que cuenta con millones de consumidores a nivel global, no solo a partir de la temática *medieval*. Asimismo, una característica destacada de estos consumidores es que se vuelven estudiosos de los productos que consumen, se apropian de ellos de manera sostenida a lo largo del tiempo y, a la vez, suelen incorporarlos en prácticas de sus vidas cotidianas (Martínez García op. cit.). Debido a que lo *medieval* se configura a partir de aficiones generadas a través del consumo de producciones minoritarias o excéntricas para la sociedad argentina, el despliegue de esta temática también puede explicarse a través del concepto friki tal como lo define esta autora.

Asimismo, el público friki también genera un tipo de audiencia receptora y activa ligada a la idea de “fan”. Henry Jenkins ha caracterizado un espacio social al que llama *fandom*, en el que participan audiencias frikis conformadas por consumidores frecuentes de este tipo de productos (Jenkins 2013). El *fandom* se caracteriza como una comunidad compleja y diversa regida por el consumo persistente de ciertos productos y la participación en espacios compartidos entre “fans”. Si bien muchas personas podrían identificarse como “fans” de algo, esto no los ubica en este conjunto, dado que el mismo se configura a partir del consumo persistente de productos que son entendidos como “excéntricos”, en contraposición a los considerados “populares” (Gray et.al. 2007). Los estudios de estas audiencias permiten observar procesos sociales que se dan en el borde de la denominada “cultura popular” y afectan campos sociales en un contexto histórico donde las TICs han tomado relevancia, facilitando el acceso a estas producciones y la participación activa de sus audiencias. En ese sentido, se debe destacar la importancia de las TICs para el despliegue de producciones *medievales*, las que son consumidas por variadas audiencias que operan como *fandoms*, y donde los frikis que lo integran generan comunidades móviles.

Las características del *fandom* que han planteado los autores citados permiten pensar este espacio como una unidad analítica, posibilitando estudiar prácticas de aquellos consumidores interpelados en esta investigación. Se trata de actores que a partir del consumo de productos *medievales* crean relaciones y asignan sus propias resignificaciones a la temática. Dentro de este conjunto, la investigación se enfocará en aquellos actores que llevan a cabo la práctica del *RHME*, centrada en re-crear distintos aspectos de las sociedades escandinavas del período medieval, principalmente a través de elementos materiales, con el sustento de evidencias científicas. Vanessa Agnew ha sugerido que el recreacionismo histórico ofrece una convergencia entre fantasía y roles creados en torno a una apropiación elástica de un pasado imaginado que opera en el presente (Agnew 2004). Asimismo, esta autora ha señalado que la práctica recreacionista genera mercados que buscan cubrir demandas de bienes con significación histórica, sustentados en una industria de la historia. Así, esta práctica pone en juego interpretaciones sobre aspectos de la historia, donde los recreacionistas se vuelven portavoces, construyendo legitimidad frente a quienes los interpelan y entre ellos mismos, a partir de lo que entienden como *histórico*, verídico. En ese sentido, Agnew ha sostenido que lo destacable del recreacionismo es su capacidad para generar nuevas formas de representación sobre la historia en el presente (Agnew op. cit.).

En Latinoamérica existen relativamente pocas investigaciones académicas que han abordado el recreacionismo histórico o la temática *medieval* en sí, en clave de consumo. En Brasil, Mônica Ferrari Nunes, en conjunto con otros autores, ha indagado sobre distintas dimensiones del *medievalismo* desde un enfoque interdisciplinar que estudia prácticas de consumo en lo que denominan escenas de la cultura pop (Ferrari Nunes et.al. 2017). A partir de ello, estos autores han investigado narrativas mediáticas que construyen teatralidades, memorias y espacialidades, creadas por los consumidores frecuentes de productos ligados al ámbito frikis. En estas investigaciones también han analizado dimensiones vinculadas al consumo de la temática. En ellas se ha señalado que lo *medieval* actúa a través de flujos de bienes y narrativas mediáticas que crean contextos locales conectados a procesos globales (Ferrari Nunes et. al. op.cit).

Por otra parte, las investigaciones que han estudiado aristas del *medievalismo* contemporáneo a nivel nacional también escasean. En el país se encuentra la Sociedad Argentina de Estudios Medievales (SAEMED) a través de la cual especialistas de disciplinas de ciencias humanas y sociales realizan investigaciones sobre la Edad Media. Estas se centran mayoritariamente en estudiar este período histórico, por lo que no tienden a analizar efectos que el *medievalismo*, como un producto, genera en la sociedad argentina contemporánea. No obstante, algunas publicaciones académicas nacionales recientes sí abordan lo *medieval*, desde lo lúdico (Kohan 2015) y lo estético (Kopp 2015). Asimismo, desde el año 2014, estudiantes de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires (FFyL - UBA) organizan el Frikiloquio, un coloquio interanual en el que estudiantes y profesionales abordan la temática friki. Allí se presentaron ponencias que trabajan aspectos de lo *medieval*, centrándose en temáticas como videojuegos (Saá 2014) o juegos de rol y estética (Kiss 2014). No obstante, el recreacionismo histórico *medieval* en clave de consumo es un tema que no ha sido abordado en profundidad en el ámbito académico nacional. Teniendo en cuenta los antecedentes citados, y con el objetivo de ampliar conocimientos sobre este campo en el país, esta investigación propone mapear las tramas de relaciones que utilizan lo *medieval* como eje y en las que el grupo ARME Sud se encuentra inmerso desde su marco local. Asimismo, se plantea realizar un aporte a partir de la problematización de la temática *medieval* a través del consumo y desde un enfoque etnográfico. Así, el foco será puesto en los efectos que producen estas prácticas de consumo en las resignificaciones y asociaciones que operan en contextos locales y, específicamente, en Bariloche.

Principales conceptualizaciones teóricas utilizadas en la investigación

En función de analizar la temática *medieval* contemporánea en clave de prácticas de consumo es necesario definir, en primer lugar, qué es lo que se entenderá por consumo. En ese sentido se entenderá el consumo como un acto social (Douglas y Isherwood 1990) a través del cual los actores involucrados en esta investigación configuran sus subjetividades y resignifican sus concepciones de lo que entienden por *medieval*. Asimismo, las prácticas de consumo llevadas a cabo por estos actores operan articulando los marcos locales donde estos se desenvuelven con contextos globales mediados por industrias transnacionales que producen bienes, ideas y símbolos a través de distintos usos de la temática *medieval*, entendida como un producto multifacético y ecléctico. En ese sentido, los procesos de globalización y los productos volcados en mercados internacionales tienden a operar en marcos locales a través del consumo. Para abordar esta configuración se retomarán aportes teóricos que permiten analizar procesos sociales que, a nivel local, reflejan procesos globales mediados por el consumo de bienes culturales.

En segundo lugar, según Sygmund Bauman (2007), las fuentes de ganancia de las empresas del mercado mundial cada vez se encuentran más ligadas a las ideas y símbolos que sustentan sus productos. Asimismo, en términos de una economía política de la cultura, estas ideas se articulan con los símbolos que actúan en relación a los modos de vida e identidades de los sujetos involucrados en procesos globales mediados por el consumo, resaltando aspectos simbólicos e imaginarios del mundo (Wieviorka 2008). En este marco, el rol técnico de las TICs dentro del sistema capitalista contemporáneo ha tendido a generar formas sociales caracterizadas por la globalización de actividades económicas, organizadas por sistemas de medios de comunicación interconectados y desplegados por empresas transnacionales en el marco global.

En tercer lugar, pensar lo global implica considerar la dialéctica con lo local. Estas dimensiones mantienen una relación donde lo global se conforma por un conglomerado de espacios locales donde se expresan configuraciones culturales y espaciales con base en redes que permiten crear lo que Arturo Escobar ha llamado glocalidades (Escobar 2005). Éstas se enmarcan en contextos socio-históricos que incluyen una variedad de componentes socioculturales desplegados de manera global a partir de bienes inyectados por empresas que producen símbolos, productos y narrativas de manera masiva, los que pueden ser apropiados y resignificados localmente.

En cuarto lugar, según Arjun Appadurai, en estos marcos que Escobar definiría como glociales, la imaginación forma uno de los elementos constitutivos de las subjetividades contemporáneas (Appadurai 2001). En ese sentido, empresas y medios de comunicación masivos ofrecen, a través de sus productos, formas para la construcción de la imagen del mundo y de uno mismo. A partir de ellas se dan espacios para negociaciones simbólicas en las que los individuos y sus grupos buscan apropiarse de lo global en sus prácticas locales. Según este autor, algunos de los principales cambios en el orden global, provocados por la televisión, Internet y la industria del entretenimiento, tienen estrecha relación con el papel de la imaginación que otorga posibilidades de acción y agrupación. Así, experiencias colectivas vividas a través de los medios de masas o esferas globales de consumo pueden producir asociaciones locales y transnacionales entre quienes las han compartido y motivarlos para llevar proyectos de la imaginación a la acción. De esta manera se da lugar a la conformación de paisajes donde la imaginación opera en las posibilidades de articular agencia en marcos globalmente definidos. Estos paisajes crean mundos e imaginarios sociales articulados entre sí en distintos contextos que, a la vez, se encuentran atravesados por imágenes, discursos y símbolos que emanan de los medios e industrias que los ponen en circulación. En estos procesos la imaginación se ve afectada por el consumo, la mercantilización y el capitalismo industrial transnacional, generando identidades, formas de agrupación y bienes simbólicos para los consumidores, quienes, por su parte, forman mundos imaginados. Estos mundos se caracterizan por ser desterritorializados, lo que crea nuevas oportunidades de mercado para las empresas al no tener que centrarse exclusivamente en mercados nacionales, sino en mundos sociales móviles imaginados y habitados (Appadurai op.cit). En ese sentido, estos mundos imaginados no se limitan a esferas nacionales, sino que las transgreden. En cuanto a la temática *medieval*, algunos productos de este tipo también se encuentran enmarcados en universos fantásticos, los cuales son apropiados y resignificados colectivamente por las audiencias globales que los habitan como mundos imaginados a través del consumo. Siguiendo a Appadurai, la etnografía puede brindar un aporte al tratar de captar y dar cuenta de estos mundos y experiencias sociales vividas de forma local, pero articuladas al contexto global. En ese sentido, la imaginación juega un papel fundamental en la relación que se da entre la construcción de biografías ligadas a ideas, imágenes, símbolos y bienes que son producidos por las denominadas industrias culturales.

Esto nos lleva a una quinta dimensión que hace a la investigación, la de las industrias culturales. Las mismas se caracterizan por producir, masivamente, bienes que cumplen la función de satisfacer demandas de contenidos simbólicos (Getino 2010), los que, a la vez, a través del consumo, funcionan sobre la creación de imaginarios y significaciones específicas en cuanto a los bienes consumidos. El conjunto de procesos en que se realizan la apropiación y uso de los bienes creados en este campo posibilitan que las mercancías producidas en esta esfera funcionen como bienes culturales (Ortega Villa 2009). Los mismos permiten la apropiación de símbolos que movilizan valores sociales a través de resignificaciones, de acuerdo al contexto socio-histórico y a quienes realizan este tipo de prácticas, entendidas como consumo cultural (García Canclini 1993).

Al optar por esta aproximación sobre las industrias culturales, y teniendo en cuenta los debates que se mantienen en la búsqueda de una definición del concepto de cultura en antropología, en esta investigación el abordaje se centrará en sus dimensiones simbólicas (Geertz 1973). En ese sentido, se entenderá la dimensión cultural a partir de prácticas sociales portadoras de valores ligados a símbolos, sujetos a significaciones contextuales por parte de quienes se apropian o interactúan con ellos. Asimismo, la dimensión cultural estará centrada, principalmente, sobre prácticas de consumo de bienes entendidos como *medievales*. Desde este enfoque, también se retomarán aspectos de la teoría del valor, la cual sostiene que las mercancías son bienes o servicios que pueden ser equiparados por intercambios y cuyas características buscan satisfacer necesidades sociales (Flores 2013). En base a esta teoría, se ha sostenido que las mercancías poseen, por un lado, un valor de cambio socialmente abstracto e históricamente situado a través del cual pueden ser equiparadas en un sistema económico y, por otro, un valor de uso que busca satisfacer necesidades en función de sus propiedades (Flores op. cit). A partir de ello, se retomarán otros aportes teóricos que señalan que a través del uso de los bienes también se despliegan sistemas simbólicos definidos socialmente (Abduca 2010), los cuales pueden ser resignificados subjetivamente por los consumidores en contextos socio-históricos concretos. En ese sentido, se enfatizará en el valor simbólico de las mercancías, el cual se encuentra ligado a sistemas de signos que las dotan de un valor subjetivizado. Según Jean Baudrillard “la producción es definida en función de su capacidad de generar valores/signo: hoy el consumo define precisamente ese estado donde la mercancía es inmediatamente producida como signo, como valor/signo, y los signos (la cultura) como mercancía” (Baudrillard 1969: 224 en Alonso 2009: 37).

Estos aportes teóricos servirán para comprender cómo, a partir de su dimensión simbólica, los bienes *medievales* pueden cobrar distintos significados en el marco estudiado, permitiendo aprehender procesos sociales que involucran a aquellos actores interpelados en la investigación.

Por último, se atenderá al modo en que las configuraciones de subjetividad se articulan con las distintas experiencias de consumo (Abu-Lughod 2006) de estos actores. Para ello, se entenderá la subjetividad como la relación que cada sujeto establece consigo mismo a partir de trayectorias y sentidos propios en un momento histórico específico (Rose 2003), así como un proceso que da lugar a identidades, entendidas como puntos de adhesión temporaria a posiciones construidas discursivamente (Hall 2003). También se atenderá la incidencia de las industrias culturales sobre las prácticas de consumo en relación a las movilidades estructuradas que imperan en cada contexto, las cuales consisten en líneas que organizan los movimientos de los actores sociales habilitando formas de movimiento y empoderamiento (Grossberg 1992).

Metodología

Esta investigación recurre a un enfoque etnográfico a través del cual se busca conocer e interpretar las perspectivas de los actores involucrados en cuanto a prácticas generadas a partir del consumo de productos que utilizan la temática *medieval* para configurarse. Debido a mi participación como nativo del grupo ARME Sud, y a mi papel como investigador dentro del campo estudiado, fue necesario problematizar sus prácticas cotidianas y las mías exotizando lo familiar a fin de aprehender nuevos conocimientos en el campo investigado (Da Matta 1999). Con esa consideración inicial, el campo de la presente investigación se ha construido en base a las prácticas realizadas por el grupo y el entramado social que estas generan con distintos interlocutores al tomar lo *medieval* como eje. Los datos utilizados para esta tesina fueron producidos, principalmente, entre el año 2016 y el 2018, pero también se recuperó información de archivo y registros de eventos que refieren a un período que va desde 2010 y hasta el 2018.

Los métodos empleados tanto para la producción como para el análisis de datos fueron predominantemente cualitativos. Las técnicas utilizadas para la producción de datos se han basado en la observación participante (Guber 2011), incluyendo el registro de conversaciones informales y la realización de entrevistas, entendidas desde un sentido crítico (Briggs 1986).

Algunas de esas entrevistas se han orientado a la construcción de relatos de vida (Ferraroti 2007) centrados en las trayectorias de consumo de productos *medievales* de los miembros del grupo estudiado. Asimismo, estas técnicas han sido articuladas con la recopilación de fuentes escritas, orales y digitales, y con la realización de registros fotográficos. Para el análisis de los registros discursivos se recurrió a la perspectiva del análisis crítico del discurso (Fairclough 1992). También, se recurrió al estudio de performance como un lente metodológico (Taylor 2011) que implica prácticas, episteme y medios de intervención. A partir de ello algunas prácticas del grupo estudiado se entendieron como actos performáticos que irrumpen en los circuitos de las distintas industrias culturales (Mckenzie 2001) abordadas a lo largo de este trabajo.

Por otra parte, también se recurrió al método de la etnografía de archivo (Bosa 2010), que pone atención a los contextos de uso, producción o enunciación de distintos documentos, en soporte digital, en papel o en forma de objetos materiales, así como a la lógica con la que se organizan. A partir de ello, el archivo también se entiende aquí poniendo foco sobre las producciones creadas artesanalmente por mis interlocutores. Ello se debe a que la materialidad de ciertos objetos también funciona como un tipo de archivo que transgrede el tiempo, el cual funciona transmitiendo conocimientos (Taylor 2011). En ese sentido, los objetos producidos por los miembros del grupo se entendieron como parte de un archivo que condensa tanto el consumo de distintas producciones académicas, las cuales conforman parte de la práctica del *RHME*, como conocimientos técnicos de producción manual, basados en los utilizados en la Edad Media, que son transmitidos en el marco de las actividades de ARME Sud.

Sobre la escritura

He modificado los nombres de las personas que aparecen en este trabajo, dado que lo relevante para la investigación son las relaciones entre actores sociales y no su identidad concreta. En cuanto a la Asociación Recreacionista Medieval Escandinava (ARME), la agrupación donde el grupo barilochense Sud funcionó como una sede hasta 2019, sólo utilizaré su acrónimo para facilitar la lectura. Por último, he modificado el nombre de la sede local, el cual originalmente es Syd, derivado del vocablo súð [sur en nórdico antiguo]. En función de ello he elegido la palabra Sud, castellanizando su nombre original, dado que fonéticamente Syd y Sud se pronuncian de manera similar. Así, en este trabajo el grupo local aparecerá como ARME Sud, o simplemente Sud.

Organización de la tesina

Debido a la escasez en materia de investigaciones que hayan abordado prácticas de consumo ligadas a productos *medievales* en el marco nacional, es necesario reponer un mapa que sirva para ubicar al grupo estudiado en este contexto. Dado que las prácticas analizadas se encuentran ligadas al consumo de productos transnacionales, también resulta necesario mapear cómo la temática ha sido desplegada a través de distintas producciones que han impactado en el país. A partir de ello, el primer capítulo tendrá como objetivo describir distintas prácticas de consumo de este tipo de productos que operan en Argentina, así como las principales agrupaciones que se han desarrollado en este marco, resignificando la temática desde ópticas propias. Para llevar a cabo este mapeo se considerará un período que abarca desde fines de la década de los 90' hasta la actualidad (2019), en el cual, según mis interlocutores, se han desplegado estas agrupaciones.

El segundo capítulo se centrará en los aspectos que configuran al grupo bariloicense ARME Sud, posicionado localmente en el entramado descrito en el primer capítulo. A partir de ello, este capítulo se centrará en analizar las lógicas ligadas a las resignificaciones sobre la temática *medieval* que hacen los miembros de la agrupación a partir de la práctica del *RHME*, destacando su forma organización y epistemología. Asimismo, se analizarán las performances involucradas en las prácticas de Sud, la producción de objetos y la participación del grupo en distintos espacios, a partir del modo en que estas prácticas son legitimadas, entre los miembros y sus interlocutores.

El tercer capítulo se centrará en estudiar la relación entre trayectorias de consumo y resignificaciones de lo *medieval*. Para ello, a través de entrevistas a algunos miembros de Sud, se analizarán dimensiones vinculadas a la construcción de las subjetividades en relación al consumo de productos que han relacionado con su interés por la temática. Asimismo, estas trayectorias serán analizadas en relación a los clivajes de edad, clase y género puestos en juego. También se indagará sobre la dimensión moral ligada a valores entrelazados a estas prácticas de consumo. Por último se analizará cómo a través de las condiciones diferenciales de acceso a los productos estos actores se han apropiado de la temática en un marco estructurado por distintas industrias.

Capítulo I: El mundo *medieval* argentino

Con el objetivo de analizar cómo operan distintas prácticas de consumo de productos catalogados como *medievales*, o relacionados con la temática, (producciones editoriales, audiovisuales, digitales y lúdicas, entre otras) en relación a las apropiaciones que crean los consumidores frecuentes de los mismos en los marcos donde se desenvuelven, este capítulo se centrará, en un primer momento, en describir el macro contexto donde operan bienes de este tipo. En ese sentido, se realizará un mapeo general sobre la configuración y el despliegue global de la temática *medieval*, teniendo en cuenta algunos de los productos icónicos que han sido volcados en los mercados a lo largo del tiempo, y hasta la actualidad, a través del despliegue de distintas industrias culturales.

En un segundo momento, se presentará el contexto nacional en el cual se articulan entramados sociales a partir de distintas apropiaciones de la temática *medieval*. En función de ello, se presentará el contexto argentino contemporáneo en el que entran en juego distintas resignificaciones de la temática *medieval*, las que, a la vez, convergen en la creación de diferentes tipos de agrupaciones a lo largo del país, dando lugar a contextos locales articulados. Para dar cuenta de estos procesos con mayor profundidad, se hará foco en tres agrupaciones que cuentan, o han contado, con cantidades significativas de miembros, se han mantenido en actividad por largos períodos de tiempo y han logrado generar filiales en distintos puntos de Argentina. Asimismo se analizará el papel de otros actores que, a partir de sus apropiaciones específicas de la temática, han acompañado a estas agrupaciones en espacios compartidos.

La temática *medieval* en el mundo: alcances y procesos del producto

Este apartado buscará realizar un mapeo, general y a gran escala, del despliegue a lo largo del tiempo de la temática *medieval* como un producto, centrándose en un lapso temporal que abarca desde mediados el siglo XX hasta la actualidad. Este recorte temporal responde al derrotero de distintas producciones masivas que lograron difundirse en el mercado mundial como bienes cargados de contenidos simbólicos. El objetivo es crear un marco que sirva para contextualizar la temática en la actualidad entendiendo, a grandes rasgos, cómo la misma comenzó a manifestarse y los procesos que ha atravesado hasta configurarse en el presente.

Como fue señalado en la introducción, en esta investigación lo *medieval* será entendido como una categoría resignificada a partir del consumo cultural, ligada a una construcción multifacética contemporánea vinculada a la Edad Media (Workman 1997) pero, debido a su eclecticismo, no necesariamente concentrada en la misma. A partir de ello se destacará la función del término *medieval* en relación a diferentes bienes simbólicos producidos por industrias culturales que los han inyectado en distintos contextos locales a través de medios masivos de comunicación.

A lo largo de la primera mitad del siglo XX la Edad Media fue retomada en ámbitos que se sumaron a aquellos en los que previamente se realizaban producciones de esta temática, tales como el académico, el literario o el teatral (Wawn 2002). Un ejemplo claro es el ámbito cinematográfico donde, desde las primeras décadas de este siglo, comenzaron a generarse producciones centradas en la Edad Media (Barrio 2005). Posteriormente, en la segunda mitad del siglo, la temática comenzó a modificarse, impulsada por el desarrollo y masificación de nuevas tecnologías de la comunicación (Clements y Robinson 2012). Este proceso originó nuevos productos que emanaron de industrias cinematográficas, televisivas y literarias, entre otras, volcando la Edad Media como un bien cultural en los mercados. Un caso destacado proviene de la industria literaria, a partir de las obras de J.R.R Tolkien: “El Hobbit” (1937) y su continuación, “El señor de los anillos” (1954 y 1955), caracterizadas como de fantasía *medieval*. Estas obras han funcionado, hasta la actualidad, como una base de inspiración para el posterior desarrollo de una multiplicidad de productos *medievales* (Hall 2005). Por ejemplo, aspectos de las obras de este autor, como su concepción de un mundo fantástico *medieval* o su definición de razas,¹ han sido retomados por distintas industrias para la generación masiva de mercancías. Entre estas son destacables los productos lúdicos que han utilizado algunos de estos elementos, entrelazados por lo *medieval*, para conformarse. Un caso significativo es el de los juegos de rol de mesa que comenzaron a operar en los mercados a partir de la década del 70’, siendo Dungeons & Dragons un caso emblemático.²

¹ Tolkien utiliza el término raza englobando seres humanoides de su universo literario que poseen inteligencia, identidad y lenguaje. Entre ellas se destacan humanos, elfos, enanos, hobbits y orcos. Algunas producciones académicas han abordado la relación subyacente en la lógica que inspira esta concepción de raza con su impacto en distintos ámbitos sociales contemporáneos (Bathya 2003; Sánchez de Mora 2017).

² Juego de rol ambientado en mundos de fantasía *medieval*. Fue diseñado por Gary Gygax y Dave Arneson, quienes lo publicaron por primera vez en 1974. Desde 1997 es propiedad de la empresa Hasbro Inc.

Un punto importante de este juego radica en que sentó las bases para el posterior desarrollo de videojuegos *medievales* de tipo Role-Playing Game (RPG).³ Estos retomaron distintos aspectos de los juegos de mesa, pero volcados en mundos virtuales. A fines de la década del 90' y comienzos de los 2000', los RPG dieron lugar a formas de juego que dejaron de lado al jugador individual para volverse masivos: los Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG). En décadas posteriores, algunos de estos videojuegos han retomado elementos *medievales* como los señalados anteriormente, por ejemplo: sistemas de atributos de Dungeons & Dragons, las razas de Tolkien, e incluso elementos propios de este autor como, por ejemplo, el metal mithril.⁴ Al igual que Tolkien, estos juegos han creado sus propios universos *medievales* fantásticos, volcándolos a la esfera virtual a través de servidores digitales que son utilizados por millones de consumidores⁵. La producción de mercancías *medievales* orientadas a públicos masivos también se da en otras esferas. Para citar breves ejemplos, en la industria musical distintas bandas han compuesto piezas inspiradas en la Edad Media o en la fantasía *medieval*, estas obras suelen estar ligadas a distintos sub-géneros del metal, como el folk o el power (Utz 2016). Asimismo, en la industria televisiva existen productos *medievales* con grandes audiencias, como la serie televisiva Game of Thrones. La industria literaria también ha mantenido en vigencia varias obras y ha generado otras nuevas. Por ejemplo, "Canción de Hielo y Fuego", del escritor George R.R Martin, ha cobrado gran interés porque es la novela en la que se basó la serie televisiva Game of Thrones y debido a ello ha tendido a ser buscada entre los consumidores desde que se lanzó la serie en los mercados.

Las producciones citadas, y otras tantas más, han sido generadas por distintas empresas que a lo largo de las últimas décadas han moldeado las tendencias a las cuales se ajustó la temática *medieval* y su eclecticismo. Ello ocurre a través de procesos dinámicos a lo largo del tiempo que operan sobre los consumidores de estos productos en sus marcos locales, quienes, a la vez, tienden a crear sus propias resignificaciones de lo *medieval* a partir del consumo.

³ Género de videojuegos donde cada jugador asume el rol de un personaje a partir del cual interactúa con el mundo digital en el que se desenvuelve. Véase Oosterlinck (2014).

⁴ Mithril es un metal ficticio creado por J.R.R Tolkien en sus obras literarias. Según el autor tiene un tono blanquecino y es más resistente que cualquier otro metal. El mismo ha sido adaptado a una gran variedad de videojuegos.

⁵ Según el artículo "Top 6 Most Popular MMORPGs sorted by population" durante 2018 más de 15 millones de jugadores han participado en MMORPGs. Fuente: <https://altarofgaming.com/all-mmos-sorted-by-population-2018/>

La temática *medieval* en Argentina: el marco nacional

Actualmente, algunos de los productos *medievales* que tienen mayor difusión, a través de medios masivos de comunicación, son las series televisivas *Game of Thrones* y *Vikings*.⁶ En Argentina también circulan otros productos de este tipo, tales como juegos de rol, películas, videojuegos, libros o música, entre los más destacables. No obstante, en comparación con otros bienes culturales que se comercializan de forma masiva, los productos *medievales* se tornan minoritarios. Por ejemplo, desde una óptica centrada en el consumo, el deporte del fútbol en Argentina puede ser pensado como un bien que ha mantenido una fuerte hegemonía a lo largo del tiempo a través de productos ligados al mismo. Paralelamente el fútbol y sus elementos comerciales han llegado a conformar parte de la identidad nacional, como un deporte consumido por grandes masas a lo largo del país, conformando un artefacto cultural ligado a la idea de nación (Alabarces 1998). Frente a productos como el fútbol, en términos de consumo, en Argentina otros bienes culturales son minoritarios, entre ellos se encuentran los de tipo *medieval*. A partir de ello, los bienes vinculados a la temática pueden ser entendidos en relación al frikismo (Martínez García 2014). Sin embargo, no todos los consumidores activos de estos productos se identifican o son interpelados como frikis. Por ello, en la presente investigación, el término no ha sido tomado como categoría identitaria, sino desde una clave que permita llevar prácticas mediadas por el consumo de productos minoritarios a un nivel analítico. A partir de ello, se ponderará sobre cómo configuran lo *medieval* los consumidores interpelados en este trabajo.

Siguiendo esta línea, a continuación presentaré parte del registro etnográfico que realicé en una feria *medieval* donde hice un trabajo de campo en Buenos Aires, en enero de 2016. Las ferias *medievales* son eventos, generalmente, creados por personas o agrupaciones que realizan actividades enmarcadas en la temática y buscan generar espacios compartidos con el público que asiste y puede sentir interés por las mismas. Llegué a la feria mencionada buscando rastrear el despliegue y conocer los distintos tipos de agrupaciones *medievales* en el país, dado que luego de mi visita a la Aldea, descrita en la introducción, comencé a contactarme con personas que realizaban diferentes actividades ligadas a esta temática en la Capital y el conurbano bonaerense.

⁶ Según el artículo “Vikings vs. Juego de Tronos: dentro y fuera de la pantalla”. Disponible en: <https://fueraadeseries.com/vikings-vs-juego-de-tronos-dentro-y-fuera-de-la-pantalla>

Así, a través de una red social, me contacté con una pareja que estaba llevando a cabo una revista centrada en las actividades de las agrupaciones *medievales* de esa zona. Ellos me invitaron a la feria mencionada, la cual se realizó en Parque Dominico, partido de Avellaneda.

Cuando llegué a la feria ingresé en el predio del parque, el cual se centraba en un largo pasillo de tierra cubierto con árboles en ambos lados (ver figura 1). Este sendero, que conformaba la columna vertebral del evento, estaba repleto de gazebos y stands de distintos artesanos, agrupaciones *medievales*, de danza y algunas bandas musicales. Todos ellos relacionándose con el público de distintas maneras. Algunas de las interacciones más comunes que vi se daban cuando alguna persona pedía probarse un casco exhibido en un stand, posar con un arma para una foto, consultar los precios y detalles de la mercadería de los artesanos, o ver los ensayos de las bandas musicales y grupos de danza. Mientras buscaba a los referentes de la revista comencé a charlar con el público. En primer lugar me crucé con una pareja adulta a quienes les pregunté a qué se debían sus vestimentas. Él llevaba una túnica negra, un cayado y un sombrero de punta, ella una tiara, una sobrevesta y una espada en su cinturón (ver figura 2). La mujer me respondió “¿cómo no me reconocés? ¡Soy la reina Leonor de Aquitania!” Luego le pregunté por qué había elegido representar ese personaje. Me respondió: “la vida cotidiana es muy aburrida y monótona a veces, acá [en la feria] puedo ser yo y darle rienda suelta a mi fantasía, acá soy la Reina Leonor de Aquitania”. Luego de esta charla seguí recorriendo, me crucé otros personajes de este estilo, quienes en algunas ocasiones me señalaron que sus vestimentas eran parte de una performance ligada a sus ideales o representaciones de la Edad Media, las cuales podían desplegar sin vergüenza y libremente en el contexto que generaba la feria. También me crucé con personas del público vestidas con ropas cotidianas, a grandes rasgos, algunos me contaron que eran fanáticos de la temática y asistían a la feria principalmente por este motivo. Otros dijeron que simplemente lo hacían por curiosidad o para acompañar a alguien que quiso asistir.

En medio de este recorrido me encontré con la pareja que llevaba a cabo la revista. Luego de presentarme les pregunté sobre el despliegue a lo largo del tiempo de las distintas agrupaciones *medievales* en esa zona. Me indicaron que no conocían mucho acerca del tema, dado que su revista se centraba en la difusión de distintos eventos *medievales* en la Ciudad de Buenos Aires y el conurbano bonaerense y en las actividades en el presente de distintas agrupaciones de este tipo.

A partir de ello, pregunté si conocían referentes de alguna agrupación *medieval* en el lugar para continuar mi investigación. La chica de la pareja me dijo:

Acá tenés de todo, pero los grupos que vinieron son bastante recientes para lo que estás buscando. Están los Cuervos de Odín que hacen *recreacionismo* de la Guardia Varega,⁷ tienen bastante equipo y muy bien hecho. También están algunos chicos de los Cóndores [selección nacional de combate *medieval*] promocionando el próximo torneo internacional en el que van a combatir, me parece que es en Praga [República Checa]. Y están los chicos del Clan Valkar que hacen *recreacionismo* vikingo, pero yo diría que van más para el lado del *fantasy* por los equipos y las ropas que están usando ahora.

Después de charlar con la pareja comencé a buscar las agrupaciones que me habían nombrado. La primera que encontré fue los Cuervos de Odín, un grupo bonaerense centrado en *recrear* la Guardia Varega y el ejército Bizantino del período medieval. Al acercarme a su stand (ver figura 3) les comenté sobre mi investigación y logré mantener una conversación con una de sus miembros. Al preguntarle acerca de la historia de las distintas agrupaciones *medievales* en la zona y sobre las actividades concretas de su grupo ella me comentó:

Nosotros arrancamos por el 2013. Sé que hay otros grupos que vienen desde hace mucho más tiempo, pero no me manejo con el tema de las fechas. Nosotros nos centramos sobre todo en la *recreación histórica* de la Guardia Varega en Bizancio entre los siglos X y XV y también en lo que fue el ejército bizantino en ese período. Como ves todo el equipo que tenemos hecho en el stand y el que llevamos puesto está basado en el período que *recreamos* y tratamos de ser lo más prolijos posibles. Acá seguro te vas a cruzar con otros grupos *medievales* que tienen cosas que no son *históricas* o que tratan de serlo ¿ves el grupo de caballeros de allá? [señalando un grupo de hombres pertenecientes al grupo chileno de *recreacionismo histórico medieval* "Centro Cruzado", quienes se encontraban vestidos como caballeros templarios] Fíjate cómo se notan las soldaduras en las espadas y los borcegos que están usando. Eso no se puede decir que es una *recreación* seria (...)

⁷ La Guardia Varega fue una fuerza bélica de elite del Imperio Bizantino, formada a fines del siglo X. En su mayoría sus miembros eran varegos, de origen nórdico, provenientes de la región de Kiev, actual Ucrania.

Igualmente nosotros tenemos la mejor con todos acá, tampoco tratamos de meternos en cosas de otros grupos. Lo que sí tratamos de hacer es explicarle a la gente la diferencia entre la verdadera *historia* y la fantasía *medieval* que te venden por todos lados (...)

Mientras hablaba con esta interlocutora se concentraba gente del público frente al stand del grupo para probar sus armamentos o sacarse fotos con ellos. Decidí despedirme y continuar. Llegué hasta un pabellón donde se exhibía un afiche en el que se promocionaba un torneo internacional de combate *medieval*. A su lado se encontraba un hombre que llevaba puesta una armadura brigantina sobre la cual había un tabardo de franjas celestes y blancas con un cóndor bordado en la espalda. Lo saludé y le conté sobre mi investigación. Se presentó con su nombre, lo llamaremos Fabián, y comentó que era un Cóndor, uno de los miembros de la selección argentina de combate *medieval*. Le pregunté sobre su historia en el ámbito *medieval* en general. Respondió:

Mirá, yo arranqué en esto hace un tiempo, por el 2007 con el *recreacionismo*. Una vuelta vi un combate en una feria con todo el circo y ahí me metí de cabeza en la movida *medieval* por eso. Después me hinché las bolas de todo el circo y la mariconada que hacían los *recreacionistas* con los combates, yo quería pelear, no jugar a las espaditas. No me interesaba pelearme de mentira. Así que por el 2014 cuando la movida de los combates se puso fuerte me metí al club Pecarí [club de combate *medieval* localizado en Agua de Oro, provincia de Córdoba] que es donde estoy ahora y arranqué a entrenar y acá estoy, listo para irme a pelear a Praga como un Cóndor y dar lo mejor (...)

Después de esta conversación me dirigí al sector donde estaban concentrados los stands de artesanos para dialogar con algunos de ellos (ver figura 4). Pasé por distintos stands que ofrecían productos relacionados a la temática *medieval*: títeres, pósteres, armamentos, comidas, bebidas, joyería y distintos tipos de artesanías hechas en madera, tela o metal. Finalmente llegué a un stand especializado en artículos de joyería, donde me detuve a ver un dije con motivos celtas que me interesó. Mientras lo inspeccionaba, la artesana comenzó a contarme los detalles del dije, su significado, historias, leyendas relacionadas al símbolo que representaba y detalles sobre los materiales con los cuales lo había hecho. Aproveché la ocasión para preguntarle sobre su participación en aquella feria y su relación personal con la temática *medieval*. Ella me respondió:

Empecé a meterme en esto cuando era chica leyendo libros que me pasaba mi papá. Después de más grande empecé a ir a eventos de animé y jugar rol, eso fue por los 90'. Ahí la movida era mucho más chica y no se parecía nada a lo que ves ahora. Vos ahora ves esto re amigable, en esa época te veían vestido así y te trataban de loco. Y con las artesanías aprendí hace unos años a hacer cota de malla como *hobby* y me puse a hacer collares para vender. Yo en realidad trabajo de policía y necesitaba distraerme un poco del laburo con algo y esto es perfecto. Después arranqué a hacer los dijes por fundición, junté las dos cosas y ¡listo! salió todo lo que ves acá [sobre el stand] (...)

Mientras pagaba por el dije, los organizadores de la feria anunciaron por micrófono que estaba por comenzar una ronda de combates *medievales*, así que me dirigí al lugar indicado para presenciarlos. La zona en la que ocurrirían estos combates era un círculo amplio formado por el público espectador. Los primeros combates fueron entre grupos *recreacionistas* por dúos, participaron dos miembros de Cuervos de Odín contra otro par de Centro Cruzado (ver figura 5). El sistema de definición era por puntos de impacto, un impacto con el arma sobre el oponente equivalía a un punto. Cada combate finalizaba cuando se realizaba un punto a los rivales y los oponentes vencidos se tiraban en el suelo en señal de derrota. La siguiente ronda de combates fue individual, entre las mismas agrupaciones *recreacionistas* y con el sistema de puntos descrito anteriormente. Al final de esa ronda se hizo un corte, mientras dos miembros de distintos clubes de combate *medieval* se preparaban armándose con ropajes acolchados y distintas piezas metálicas más gruesas que las utilizadas por los grupos *recreacionistas* en el combate anterior (ver figura 6). Mientras tanto, los organizadores anunciaron que este encuentro cerraría los combates de aquella feria. A diferencia de los combates anteriores, el sistema de definición para este encuentro se basó únicamente en el derribo de uno de los contrincantes, una modalidad que suele ser común en los combates entre este tipo de clubes. El combate duró unos minutos que incluyeron fuertes golpes de espada y escudo entre ambos, hasta que un oponente logró derribar al otro y así ganó el encuentro. Luego de los combates los organizadores anunciaron que se estaba preparando un grupo de danza gitana para dar un espectáculo de baile (ver figura 7) y posteriormente una banda de metal cerraría el evento tocando algunos temas propios. Ambos grupos dieron sus espectáculos, luego la feria *medieval* de Parque Domínico se dio por finalizada cuando comenzaba a oscurecer. En ese momento me retiré del lugar en la noche rioplatense.

Figura 1



Figura 2



Figura 1: Vista de la entrada de la feria *medieval* de Parque Domínico. (Archivo personal del autor).

Figura 2: “Leonor” y su acompañante en la feria *medieval* de Parque Domínico. (Archivo personal del autor).

Figura 3



Figura 4



Figura 3: Stand del grupo Cuervos de Odín en la feria *medieval* de Parque Domínico. (Archivo personal del autor).

Figura 4: Stands de algunos artesanos que participaron en la feria *medieval* de Parque Domínico. (Archivo personal del autor).

Figura 5



Figura 6



Figura 7



Figura 5: Combate entre Cuervos de Odín y Centro Cruzado. (Archivo personal del autor).

Figura 6: Combate entre miembros de dos clubes de combate medieval. (Archivo Personal del autor).

Figura 7: Bailarina ejecutando una performance de danza gitana. (Archivo personal del autor).

La experiencia en la feria *medieval* de Parque Domingo permite comenzar a describir con mayor profundidad el campo estudiado y lograr un acercamiento a las distintas apropiaciones de la temática *medieval* desplegadas en el país. Las ferias *medievales* pueden pensarse como espacios locales donde se configura lo global (Appadurai 2001) en relación a lo *medieval*, a través de las distintas resignificaciones puestas en juego por quienes participan de estos espacios. Estos eventos también posibilitan la apertura de mercados locales donde se encuentran productos que poseen un valor simbólico concreto al ser resignificados como *medievales*. En ese sentido se destaca la relevancia de las ferias *medievales* en la creación de espacios locales donde este valor es puesto en funcionamiento y donde lo *medieval*, desde su dimensión simbólica, funciona como eje articulador entre los actores para que desplieguen sus propias resignificaciones de la temática. Así, en esta feria se encontraron entrelazadas percepciones eclécticas de la temática que pusieron en juego una variedad de concepciones. Por ejemplo, el caso de “Leonor” permite dar cuenta de ello, dado que esta interlocutora señaló que para ella la feria *medieval* de Parque Domingo funcionaba como un marco en el cual podía romper con la monotonía de su vida cotidiana al desplegar libremente sus interpretaciones de la temática *medieval*, construidas desde su fantasía, a través de la ejecución de una performance en la que mezclaba aspectos fantásticos e históricos.

Asimismo, la experiencia en la feria de Parque Domínico habilitó el acceso a discursos que organizan las lógicas de distintas agrupaciones *medievales* para legitimar sus actividades en base a ejes específicos. Entre estos ejes han sido resaltados: la fantasía *medieval*, el *recreacionismo histórico medieval* y las prácticas de combate *medieval* nucleadas en distintos clubes de este tipo. A partir de ello, distintas apropiaciones de la temática pueden ser cuestionadas por organizarse con lógicas diferentes a la propia. Algunos ejemplos donde se pudo observar esta situación se dieron en la caracterización que hizo la chica de la pareja de la revista sobre un grupo al definirlo como *medieval* fantástico, en el diálogo que mantuve con la miembro del grupo Cuervos de Odín, donde criticó la falta de seriedad en las *recreaciones* de otra agrupación, y el comentario de Fabián, miembro de un club de combate *medieval*, quién criticó a los combates *recreacionistas* por su levedad, en comparación a los combates llevados a cabo en el marco donde él se desempeña.

Estas distintas lógicas señaladas a través de los diálogos citados no se reducen únicamente al marco de la feria, sino que han sido moldeadas e impulsadas en el país a lo largo del tiempo por distintas agrupaciones. A partir de ello, a continuación se presentarán los principales tipos de agrupaciones *medievales* que he identificado en Argentina en base a las resignificaciones de la temática que han utilizado para diferenciarse y legitimarse frente a sus interlocutores. Las mismas se relacionan con los criterios utilizados por quienes fueron interpelados en el marco de la feria de Parque Dominico para clasificar distintas agrupaciones *medievales* en base a las características de sus principales actividades, sus formas de apropiarse y resignificar la temática.

Las agrupaciones presentadas a continuación se encuentran ordenadas diacrónicamente en un marco que abarca desde mediados de la década de los 90' hasta la actualidad (2019). He seleccionado algunos de los principales grupos que han surgido en el país y han utilizado los ejes específicos de la temática *medieval* que han sido señalados anteriormente para centrar sus actividades y prácticas. Esta selección ha sido realizada en función a la cantidad de miembros, permanencia a lo largo de los años y la distribución geográfica dentro del país que lograron alcanzar las agrupaciones presentadas en los siguientes apartados. También se abordará el papel de otros actores, como artesanos, músicos o bailarines, que han acompañado a lo largo del tiempo a estas agrupaciones en distintos espacios compartidos, a través de la ejecución de actividades enmarcadas en la temática *medieval*.

La Asociación Tolkien Argentina y la temática *medieval* fantástica

En Argentina, las principales agrupaciones y actividades realizadas en torno a la temática *medieval* han surgido y se han mantenido predominantemente en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA) y el conurbano bonaerense. A través de entrevistas y charlas informales con distintos referentes de grupos *medievales* radicados en estas zonas pude comenzar a reconstruir un proceso histórico. En la década del 90', el consumo de bienes *medievales* se llevaba a cabo en Buenos Aires principalmente a partir de juegos de rol de mesa, cartas coleccionables, películas, videojuegos y literatura, sobre todo de tipo *medieval* fantástica. Algunos de mis interlocutores señalaron que en la CABA, a mediados de esa década, también se llevaban a cabo eventos frikis relacionados a la industria del comic, donde tenían lugar mesas de rol y torneos de cartas coleccionables que tomaban elementos de fantasía *medieval*. Estos productos se configuraban en torno a una arista de lo *medieval* centrada en lo fantástico. La temática de fantasía *medieval* se conforma a través de ejes que retoman algunos aspectos de la Edad Media, sobre todo europea, como la estética, el sistema político, los armamentos o las mitologías, entre otros, articulados con distintos elementos pertenecientes a otras sociedades, períodos históricos o aspectos imaginarios. A partir de ello, distintos autores han creados sus propios universos fantásticos combinando estos elementos con otros propios, con los cuales han moldeado mundos y universos de fantasía ambientados en la temática *medieval*, los cuales, a la vez, han generado distintos productos que han sido volcados en los mercados.

Actualmente, el papel masivo de los productos *medievales* fantásticos juega un rol central en las resignificaciones que distintos consumidores realizan, posibilitando el acceso al conocimiento tanto de la Edad Media como de lo *medieval*. Asimismo, ello habilita que estos consumidores integren universos imaginarios a partir de narrativas mediáticas mediadas por el consumo simbólico (Appadurai 2001). Entre ellos se encuentran aquellos que los consumen ocasionalmente y quienes lo hacen con mayor regularidad, integrando estas prácticas en sus vidas cotidianas. Por otro lado, debido a su masificación en los mercados globales, actualmente la temática *medieval* fantástica ha tendido a conformar un *mainstream* sobre lo *medieval*. Al hablar de *mainstream*, en este caso, nos referimos a un predominio en términos cuantitativos de este tipo de productos frente a otras producciones *medievales* en el mercado.

Por otra parte, los distintos públicos consumidores de estos productos son capaces de crear sus propias concepciones, eclécticas, sobre lo *medieval*. Cuando estas concepciones convergen entre consumidores individuales estos pueden crear asociaciones, apropiándose de aspectos concretos de la temática desde sus propias lógicas. Esta operación tiende a ser más notoria en aquellos consumidores frecuentes de productos *medievales* que han generado sus propias resignificaciones de lo *medieval* y han logrado asociarse con otros que las comparten, creando agrupaciones.

Según las referencias de algunos de mis interlocutores, el primer grupo *medieval* que surgió en el país fue de tipo *medieval* fantástico. Se llamaba El Último Baluarte, fue creado en la CABA alrededor del año 1995 y se dedicaba a realizar ropas y accesorios *medievales* inspirados en los libros de Tolkien. Para 1997, también en la CABA, otro grupo de lectores aficionados a las obras de este autor comenzó a organizarse con el objetivo de difundir su literatura través de distintas actividades. En el año 1998 esta agrupación comenzó a reunir más miembros interesados en realizar prácticas de lectura de las obras de este autor, formando la Asociación Tolkien Argentina (ATA). En 1999 la ATA comenzó a expandirse fuera de la CABA a través de filiales, llamadas *smials*, que la representaban en distintas localidades. Las mismas comenzaron a organizarse en el conurbano bonaerense y en años posteriores en distintas ciudades del país. En este contexto, se crearon *smials* en Rosario, La Plata, Córdoba, Bariloche, Salta, Mar del Plata, Santa Rosa, Neuquén y Paraná. En Bariloche, un *smial* fue creado en el año 2002 por seguidores de las obras de Tolkien. Uno de ellos me contó que para crear este *smial* primero tuvieron que afiliarse en la ATA de Buenos Aires y contar con cinco participantes para ser reconocidos como una filial de la misma.

En este marco, la ATA también acudió a modalidades de difusión en distintas ciudades, como el boca en boca, reuniones o repartición de volantes, con el objetivo de incorporar miembros y formar nuevos *smials*. Asimismo, en este período, el acceso a Internet a través de computadoras personales o en cibernets también funcionó para impulsar la difusión de la ATA a través de foros. Estas tecnologías también operaron como un medio de comunicación entre distintos *smials* para contactarse y organizar actividades. Entre estas se encontraban eventos centrados en actividades literarias, artísticas o lúdicas que retomaban el universo *medieval* fantástico de Tolkien. Los primeros eventos de este tipo gestionados por la ATA se dieron a principios del nuevo milenio, centrados en la CABA, el conurbano bonaerense y posteriormente en distintos puntos del interior.

Una característica que resalta entre los miembros de la ATA es el conocimiento en profundidad de los elementos que conforman los productos que consumen. El conocimiento detallado de los personajes, historias, lugares o sucesos narrados en las obras literarias de Tolkien, o sus derivados, se ha tornado un modo de apropiación de la temática *medieval*, el cual posibilita que los miembros de la agrupación generen debates y obtengan reconocimiento dentro del ámbito grupal. Este tipo de prestigio aumenta de acuerdo a la cantidad de conocimientos detallados que cada miembro obtiene a través del consumo de estos bienes culturales, posibilitando discusiones y generando consensos sobre aspectos puntuales de estas obras dentro de la agrupación. Ahora bien, las resignificaciones generadas en el marco de la ATA se han construido a partir de lo *medieval* fantástico, a través del universo creado por Tolkien y los productos ligados a las obras de este autor. En ese sentido, la lógica que ha tendido a guiar las apropiaciones se encuentra ligada a la fantasía *medieval* a partir del consumo de estos bienes culturales que, a la vez, se tornan portadores de un valor simbólico específico en el contexto del grupo.

Otro aspecto importante de la ATA radica en que por su alcance geográfico en el país, a través de sus *smials*, y la cantidad de miembros que reunió en su época de esplendor, a principios del nuevo milenio, sentó las bases en distintos puntos de Argentina para el despliegue de nuevas agrupaciones que posteriormente resignificaron la temática *medieval* desde otras ópticas. Este proceso nuevo comenzó a mediados de la primera década de los 2000 (según algunos de mis interlocutores fue entre el año 2003 y el 2005) cuando distintos *smials* que conformaban la ATA comenzaron a separarse de esta agrupación. Ello dio origen a la conformación de nuevos grupos independientes con una fuerte afinidad por lo *medieval* fantástico, influenciada por las obras de Tolkien a través del marco que previamente generó la ATA en distintos puntos del país.

La mayoría de estas nuevas agrupaciones se centraron en la CABA y el conurbano bonaerense, aunque, en menor medida, también lo hicieron en ciudades del interior de Argentina desde fines de la primera década del nuevo milenio. Entre los distintos grupos *medievales* que surgieron en el país tras separarse de la ATA, en Buenos Aires comenzó a darse el despliegue de una nueva forma de resignificación de la temática *medieval*: el *recreacionismo histórico medieval (RHM)*. Ello derivó en la creación de un nuevo eje de apropiación de la temática para el despliegue de este tipo de agrupaciones *medievales* en Argentina.

ARME y el *recreacionismo histórico medieval*

Antes de continuar con este recorrido, es pertinente explicar en qué consiste el *recreacionismo histórico*. Tal y como es definido por los grupos que son mencionados en este apartado, esta práctica se basa, principalmente, en re-crear elementos materiales, situados en un marco histórico-espacial específico, a partir de fuentes y documentos que reflejen concretamente cómo eran estos objetos. En lo que respecta al *RHM*, esta práctica se centra exclusivamente en el período histórico de la Edad Media y las sociedades que han existido durante el mismo, con un foco que tiende a centrarse sobre el continente europeo. Como resultado, esta práctica conlleva la búsqueda de fuentes académicas, sobre todo arqueológicas, que fundamenten la pertinencia de los objetos que se buscan elaborar artesanalmente, llamados *recreaciones históricas*.

Entre los grupos que se generaron en paralelo al proceso de escisión de la ATA, existió uno llamado El Árbol Negro que fue relevante para el posterior surgimiento del *RHM* como práctica base para la creación de agrupaciones. Este grupo funcionó en la CABA entre los años 2002 y 2005, centrándose en crear, a través de producciones artesanales, elementos de la obra literaria de Tolkien materializados en la trilogía cinematográfica “El señor de los anillos”⁸ (2001, 2002 y 2003). A mediados de 2005 el Árbol Negro se disolvió y algunos de sus miembros comenzaron a crear sus propios grupos independientes, dejando de lado la fantasía *medieval*. Entre los grupos que surgieron a partir de la disolución del Árbol Negro se encuentra ARME, uno de los pioneros en la práctica del *RHM* en Argentina. Para mediados de 2006, luego de separarse del Árbol Negro, uno de sus ex-miembros creó ARME en conjunto con amigos y gente interesada que se contactaba con él. En sus comienzos ARME buscaba hacer un *recreacionismo histórico medieval* en general, pero esta idea resultaba muy amplia y ambiciosa para el grupo, debido a la cantidad de territorios y sociedades que abarcaba. Por esa razón, se decidió reducir la práctica del *RHM* a un marco que englobara únicamente sociedades escandinavas de la Edad Media europea. La práctica de la agrupación fue descrita, entonces, como *recreacionismo histórico medieval escandinavo (RHME)*.

⁸ La trilogía cinematográfica de El Señor de los Anillos, basada en la novela homónima del escritor J. R. R. Tolkien, comprende tres películas ambientadas en un universo de fantasía *medieval* propio de este autor: El Señor de los Anillos: la Comunidad del Anillo (2001), El Señor de los Anillos: las dos torres (2002) y El Señor de los Anillos: el retorno del Rey (2003). Las tres películas fueron dirigidas por el director Peter Jackson y distribuidas por la empresa estadounidense New Line Cinema.

En los años siguientes a su creación, ARME comenzó a participar en distintos eventos en la zona de la CABA y el conurbano bonaerense, sobre todo en ferias *medievales*. Para mediados del 2010 uno de sus integrantes, que llamaremos Erik, viajó a Bariloche y se puso en contacto con miembros del *smial* local. Con ellos surgió la propuesta de crear un anexo de ARME en la ciudad al que se pasó a denominar sede. Posteriormente, Erik viajó por varias ciudades del país en las que se puso en contacto con distintas personas a las que también les propuso la idea de crear sedes de ARME. Así, a mediados de 2016 la agrupación llegó a contar con siete sedes en distintas ciudades de la Argentina: CABA, Bariloche, Neuquén, La Plata, Rosario, Córdoba y Trelew.

En el año 2012, Erik volvió a Buenos Aires donde la cantidad de grupos y eventos *medievales* había crecido. La sede bonaerense de ARME también había crecido considerablemente a partir de la incorporación de miembros y producción artesanal de equipamiento *recreacionista*. En este contexto, ARME y otras agrupaciones de *RHM*, localizadas en la CABA y el Gran Buenos Aires, se unieron para crear la Comunidad de Recreacionistas Medievales, una asociación informal que funciona creando o difundiendo actividades y eventos de *RHM* en esa zona. En 2017 la comunidad se encontraba conformada por nueve agrupaciones y contaba con aproximadamente un centenar de miembros.⁹ Cada una de estas agrupaciones enfoca sus *recreaciones* en un marco específico. Por citar algunos ejemplos, el grupo Valherjes Arimanni *recrea* lombardos entre los siglos VI y VIII, Cuervos de Odín *recrea* la Guardia Varega y el ejército bizantino entre los siglos X y XV. La Orden de los Caballeros de la Cruz *recrea* órdenes de caballería cristianas que participaron en las cruzadas entre los siglos XI y XIII, y Ahali Shahil al' Janoub *recrea* sociedades arábigas entre los siglos VIII y XIII. Cabe remarcar que, desde el año 2016, ARME se ha separado de esta comunidad.

A diferencia de los grupos de fantasía *medieval*, donde el conocimiento detallado de productos de esta índole informa las principales prácticas de apropiación de la temática, en los grupos de *RHM* la *precisión histórica* con la que se busca realizar los objetos *recreados* opera como la lógica principal. A partir de ello, las agrupaciones de *RHM* tienden a diferenciarse de las de tipo *medieval* fantásticas por considerar que su eje fantástico no responde a un criterio de veracidad *histórica*.

⁹ Los datos correspondientes a la cantidad total, estimada, de miembros que conforman la CRM fueron facilitados en el año 2017 por los administradores de la página de Facebook de la asociación: <https://www.facebook.com/Comunidad-de-Recreacionistas-Medievales-656627561014040/>

Ello se debe a que la lógica que guía la obtención y validación de conocimientos detallados del período y zona geográfica que se *recrea* moldea las apropiaciones de lo *medieval* en este tipo de agrupaciones desde el concepto de *historicidad* que maneja cada una, entendido como un régimen de verdad. A partir de ello, también existen tensiones y consensos entre y dentro de los distintos grupos de *RHM*, donde se pone en juego la validez *histórica* de las producciones *recreadas*. Asimismo, el conocimiento *histórico*, generado sobre todo a partir del consumo de distintas fuentes académicas, como la historia o la arqueología, también funciona como una lógica a través de la cual se marca qué conocimientos serán validados y qué producciones *recreacionistas* serán entendidas como legítimas, tanto entre los miembros de cada grupo como frente a otros grupos o sus interlocutores ajenos al ámbito *medieval*, como el público en un evento.

A mediados de 2012, con el *RHM* como actividad central, la cantidad de eventos y grupos *medievales* en la CABA y sus alrededores floreció en comparación a los años anteriores. Al mismo tiempo, en algunas ciudades se crearon nuevos grupos que generaron más actividades de este tipo. Entre los principales eventos que surgieron en este período se encuentran distintas ferias *medievales*, algunas llevadas a cabo por única vez y otras que han continuado con nuevas ediciones. Entre las más destacadas se encuentra la feria *medieval* Burgo del Sur que, en 2013, comenzaron a organizar en la CABA, con una frecuencia anual, algunos grupos de la Comunidad de Recreacionistas Medievales. El Burgo del Sur es uno de los eventos *medievales* más importantes del país debido a la cantidad de personas que participan y asisten. Allí se intenta *recrear* un burgo medieval que deje de lado elementos fantásticos y enseñe al público desde lo *histórico*, es decir, citando investigaciones académicas, hallazgos y fuentes arqueológicas. Así, se busca refutar “mitos populares” sobre la Edad Media ligados a producciones de distintas industrias culturales. En la primera edición del Burgo del Sur (2011), llevada a cabo en el Centro Cultural del Sur del barrio porteño de Barracas, participó un gran número de artesanos, artistas y *recreacionistas medievales* de Buenos Aires y el interior del país. Posteriormente el evento continuó creciendo, se estima que en su edición del año 2015, también llevada a cabo en el Centro Cultural del Sur, asistieron miles de personas en calidad de público¹⁰ y en su edición de 2016 también hubo una gran convocatoria.

¹⁰ Información obtenida de la nota “El recreacionismo *medieval* convocó a 40 mil personas en Barracas”: www.noticiasfiscalia.com.ar/2015/04/13/el-recreacionismo-medieval-convoco-a-40-mil-personas-

La Federación Argentina de Clubes de Combate *Medieval*

Actualmente, los principales eventos *medievales* en el país cambiaron su foco. Ello se debe a que varios grupos se han centrado más en los combates deportivos que en la *recreación histórica* en sí.

En el presente existen distintas modalidades de combate *medieval*. Entre las agrupaciones presentadas se destacan dos. Por un lado, se encuentra el Historical European Martial Arts (HEMA), practicado por los grupos de *RHM*. Esta práctica se centra en el uso de réplicas de armamentos de la Edad Media europea y el aprendizaje de las técnicas marciales de este período a través del estudio de la anatomía de las armas, manuales de combate y otros tipos de documentación de la época. En base a ello, el objetivo del HEMA es lograr aprender y reproducir el mismo estilo de combate de la Edad Media, en una práctica que combina la recuperación de investigaciones *históricas* con elaboraciones artesanales de armamentos. Generalmente, el conjunto de armamentos utilizado por cada practicante debe corresponder a un mismo período histórico y a una zona geográfica acotada, buscando entender el funcionamiento de todos estos elementos en simultáneo con el mayor grado de precisión posible. El objetivo de este tipo de combates suele ser ganar puntos frente al oponente impactándolo con un arma o desarmándolo.

A fines del año 2012 las prácticas de combate de los grupos *recreacionistas*, sobre todo en Buenos Aires, comenzaron a dejar de lado el HEMA para centrarse en otra práctica, denominada por mis interlocutores como combate *medieval*. La misma se conforma como un deporte de tipo *full contact* inspirado en torneos de caballería de la Baja Edad Media europea. Actualmente este deporte es llevado a cabo con armamentos basados, principalmente, en los utilizados durante la Baja Edad Media y, en menor medida, el Renacimiento europeo. Esta práctica se diferencia del HEMA debido a que las investigaciones de carácter *histórico* quedan en un segundo plano, dado que el combate *medieval* se centra principalmente en la faceta deportiva. Los objetivos de los combates *medievales* se definen en distintas modalidades. La primera es el combate singular, llamado *pro fight*, donde se aplica un sistema de puntos por impactos. La segunda, también de combate singular, es llamada triatlón y consiste en que ambos participantes deben enfrentarse en tres rondas con distintas armas. En la primera con espada y broquel, la segunda con espada de dos manos y en la tercera con espada de una mano y un escudo de tipo cometa. El objetivo de esta modalidad es asentar puntos por impacto, derribar al oponente o ganarle por sumisión.

La tercera modalidad de combates, de tipo grupal, es llamada *bohurt*. Generalmente, consiste en combates de cinco contra cinco contrincantes, aunque la cantidad puede variar, y el objetivo principal es derribar a los oponentes, sin importar cuantos impactos se reciban antes de ello.

Estas prácticas de combate que comenzaron a tener impulso en el país, entre fines de 2012 y principios de 2013, generaron una nueva forma de agrupación en torno a lo *medieval* como eje: los clubes de combate *medieval*. Esta se mantiene en la actualidad, nucleando gran cantidad de miembros y promoviendo distintos eventos, principalmente torneos de este deporte que se llevan a cabo en distintos puntos de Argentina. El proceso que dio origen al actual auge de estos clubes comenzó a fines de 2012, cuando distintos grupos *medievales* del país comenzaron a focalizar en torno a actividades que tomaban prácticas deportivas de combate *medieval* como eje central. Incluso grupos enteros de *RHM* dejaron de lado su foco sobre la investigación *histórica* para centrarse en prácticas de combates diferentes al HEMA. Esta situación se originó cuando algunos miembros de los principales grupos de *RHM* del país conocieron, a través de Internet, el *bohurt*. Cabe señalar que mis interlocutores se refieren indistintamente al mismo utilizando tanto el término combate *medieval* como *bohurt*. No obstante, el *RHM* no fue dejado de lado completamente, debido a la necesidad de producir armamentos funcionales para los combates a partir de los conocimientos que otorga esta práctica en cuanto producción artesanal.

Como se ha señalado anteriormente, el *bohurt* se focaliza mayoritariamente sobre aspectos deportivos, dejando un tanto de lado las investigaciones académicas de carácter *histórico*. No obstante la mayoría de los armamentos utilizados en esta práctica cuentan con referencias de este tipo. Asimismo, se utilizan simultáneamente armamentos que los hallazgos arqueológicos pueden ubicar distantes en tiempo y localizaciones geográficas. También se utilizan algunos armamentos que corresponden al siglo XVI, siglo que escapa a la Edad Media que, por convención académica, duró hasta fines del siglo XV (Anderson 1974). En comparación a los combates de HEMA, llevados a cabo en años anteriores, algunos armamentos que comenzaron a ser utilizados también cambiaron la estética y técnicas empleadas en los combates. Ello se debe a que las protecciones utilizadas para *bohurt* incluyen acolchados, protecciones de placas metálicas y yelmos gruesos que permiten soportar fuertes impactos durante los combates. Asimismo, se introdujeron nuevas armas que, generalmente, no eran utilizadas en los combates de HEMA, por ejemplo las mazas.

Ello se debe a que las protecciones utilizadas en este tipo de combates son menores a las del *bohurt*, principalmente cotas de malla, lamelares metálicos o de cuero y cascos de menor grosor, tipos de armaduras que no protegen con seguridad los impactos de las armas de contusión.

Por otra parte, el *bohurt* ha sido reglamentado como deporte por distintas entidades internacionales. Las principales, en términos de afiliados, son: International Medieval Combat Federation (IMCF), creada en el año 2013, e Historical Medieval Battles (HMB), creada en Rusia a principios de los 2000'. Ambas han estandarizado el armamento utilizado a través de sendas normativas.¹¹ Por ejemplo, en el caso de las armaduras han pautado los materiales y el grosor mínimo que deben poseer. Las armas deben estar hechas de materiales específicos, tener pesos adecuados, no poseer filo y sus extremos deben ser romos. En Argentina, la HMB es la entidad que han tomado como referencia la mayoría de estos clubes en el país. Ello se debe a que las agrupaciones de combate *medieval* tuvieron sus primeras experiencias en el ámbito de esta entidad, desde mediados de 2012. Por aquella época, HMB envió una invitación dirigida a miembros de distintos grupos de *RHM* del país interesados en conocer sobre sus actividades. En la invitación también se proponía que Argentina participara en una reunión de capitanes de equipos nacionales de combate *medieval* a fines de ese año en París. Una ex miembro de ARME logró viajar y pudo ser aceptada como representante del futuro equipo argentino en el marco de HMB. Al volver de París, ella se reunió con referentes de grupos de *recreacionismo histórico medieval* de Buenos Aires y Córdoba. El objetivo era comenzar con los preparativos para asistir al Battle of The Nations, el torneo anual internacional de combate *medieval* que HMB llevaría a cabo en mayo de 2013, en la localidad francesa de Aigues Mortes. A partir de ello, miembros de estos grupos comenzaron a colaborar para producir artesanalmente equipos que cumplieran con el reglamento de HMB. Asimismo, se acordó que un representante de cada grupo involucrado viajaría al torneo. Finalmente lograron viajar cinco competidores que conformaron el primer equipo nacional de combate *medieval* que luchó en un torneo internacional. A su regreso se comenzaron a conformar zonas donde se crearon clubes de combate *medieval*, en Buenos Aires y Córdoba. Desde mediados de 2013 hasta la actualidad estos clubes crecieron exponencialmente.

¹¹ Página oficial de HMB con sus reglamentos de *combate*: <http://botn.info/en-rules-regulations>
Página oficial de IMCF con sus reglamentos de *combate*: <https://www.medieval-combat.net/rules>

Actualmente el conjunto de los clubes de combate *medieval* nuclea una mayor cantidad de miembros en comparación con otros tipos de grupos *medievales*. Durante el período de escritura de esta investigación (2017 - 2019) existían alrededor de quince clubes en el país, distribuidos en seis provincias y distintas ciudades, tales como CABA, La Plata, Mar del Plata, Mendoza, Rosario, Santa Fé, Córdoba, Agua de Oro, Tandil y Bariloche, entre otras, con un total aproximado de ciento cuarenta miembros.¹² Estos clubes se nuclean a través de la Federación Argentina de Clubes de Combate Medieval (FACCoM), una agrupación que se encarga de organizar torneos, regular el cumplimiento de los reglamentos básicos del deporte, e implementar otras normas. La FACCoM también se encarga de organizar la participación de los Cóndores, la selección nacional de combate *medieval*, en eventos internacionales. Asimismo, esta entidad promueve gran cantidad de eventos en distintos puntos del país. Entre estos se destacan torneos competitivos nacionales e internacionales, donde luchadores individuales o sus clubes enteros participan en las diferentes modalidades del combate *medieval*.

Al centrarse en las prácticas de combate de forma deportiva, los miembros de estos clubes han comenzado a establecer sus propias lógicas de apropiación de la temática *medieval*, así como de legitimación de las prácticas que realizan. Las cualidades que destacan quienes practican este deporte son sobre todo físicas. Así, la resistencia corporal, la fuerza y la destreza son elementos centrales para el desempeño en los combates. En ese sentido, estas cualidades físicas se convierten en un factor que organiza sus lógicas de apropiación y resignificación de la temática *medieval*. Asimismo, a partir de ello se da una de las principales diferenciaciones trazada por los miembros de estos clubes frente al HEMA. Esta última práctica es criticada a partir de lo que consideran su falta de veracidad, dado que los combates de HEMA suelen ser más leves. A eso se refería Fabián en el diálogo que tuvimos en la feria de Parque Domínico, donde criticaba la levedad de los combates *recreacionistas*, mientras también las calificaba como un tipo de juego. A partir de ello, la levedad de los combates *medievales* se presente aquí como efecto de una mirada centrada en dos criterios: el desempeño físico y la veracidad de los encuentros.

¹² Datos obtenidos a mediados del año 2017 a través de la página web oficial de la Federación Argentina de Clubes de Combate Medieval (FACCoM). La misma se encuentra bajo el siguiente dominio: <http://argentinamedieval.com/faccomm/faccomm>

Las agrupaciones artísticas *medievales*

Además de las tres formas de agrupación en torno a lo *medieval* descritas anteriormente: *medieval* fantástica, *recreacionismo histórico medieval* y clubes de combate *medieval*, existen otras actividades ligadas a esta temática que nuclean a distintos actores. Dado que no he encontrado una categoría genérica utilizada por mis interlocutores que defina la variedad de actores que participan en estas actividades, he decidido catalogarlos como grupos artísticos *medievales*. Esta categoría engloba, principalmente, artesanos, músicos, actores y bailarines que crean productos y formas de entretenimiento a partir de la temática *medieval*, generalmente en espacios que dan lugar a ello, siendo las ferias *medievales* los más emblemáticos.

En primer lugar, entre estos actores se destacan los artesanos que crean distintos productos a partir de la temática *medieval*. Estos suelen hacerlo de manera independiente y, en algunos casos, a partir de asociaciones. Las producciones de estos artesanos incluyen trabajos de carpintería, joyería, orfebrería, talabartería, sastrería y herrería. Entre los distintos tipos de artesanos los herreros suelen ser quienes logran mayor renombre. Esto se debe a que sus producciones suelen ser utilizadas y puestas a prueba en distintas modalidades de combate *medieval*. Entre los herreros que participan de estos contextos se encuentran tanto principiantes como profesionales que han aprendido su oficio en distintos ámbitos. Algunos miembros de grupos *medievales* también han comenzado a trazar su oficio como herreros de forma amateur y otros han logrado un nivel de calidad profesional en sus producciones. Uno de los ejemplos más comunes, en cuanto a producción artesanal de herrería, es la espada, que debe poseer características puntuales para no quebrarse al ser expuesta a grandes tensiones durante los distintos tipos de combates *medievales*. Las espadas funcionales para estas prácticas tienden a ser producidas en el país de forma artesanal a través de forjas en las que los herreros trabajan aceros con alto contenido de carbono. Aquellos que han logrado dominar el acero para crear armas de calidad funcionales para los combates *medievales* logran conseguir un grado de renombre, y en algunos casos se vuelven referentes para quienes buscan estas armas. Entre las distintas agrupaciones *medievales*, los *recreacionistas* y los miembros de los clubes de combate *medieval* suelen ser quienes consumen mayor cantidad de productos de herrería para llevar a cabo sus prácticas. Por ejemplo, en base al reglamento de la HMB, algunos miembros de clubes de combate *medieval* se ven obligados a buscar productos que

cumplan con estos requisitos. Si bien en Europa y Asia existen empresas que los producen industrialmente, debido a las restricciones en materia aduanera del último gobierno kirchnerista y el aumento del precio del dólar durante el gobierno macrista, decayó la compra de armamentos en el exterior. Ello redujo la posibilidad de que los miembros de los clubes compraran armamentos importados que cumplieran con el reglamento exigido por HMB. Por esta razón, distintos herreros nacionales comenzaron a producir armas adaptadas al reglamento de esta entidad. Ello generó nuevos mercados, donde los miembros de grupos de combate *medieval* se volvieron los principales compradores. Asimismo algunos de estos, o grupos enteros, también comenzaron a aprender herrería para producir sus equipos o venderlos.

En segundo lugar, entre los grupos artísticos *medievales* también se encuentran músicos que realizan sus composiciones en torno a la temática *medieval* a partir de distintos estilos. Entre ellos se encuentran el folk y sub-géneros de metal, tales como, viking, power o epic metal. Otros músicos también retoman el canto lírico y, en menor medida, algunos utilizan instrumentos basados en los utilizados en la Edad Media.

En tercer lugar, también existen actores que retoman la temática *medieval* para realizar performances como juglares o bufones. Finalmente, están las agrupaciones de danza que generan sus actividades a partir de piezas musicales que retoman lo *medieval* desde distintas ópticas. Entre estas se destacan las que algunas agrupaciones definen como de “danzas étnicas”, entre las que se destacan bailes celtas, arábigos o gitanos, así como las que reproducen performances basadas en danzas tradicionales de países contemporáneos, mayoritariamente europeos.

Un aspecto que vuelve relevantes, en términos descriptivos, a los actores que conforman estas agrupaciones artísticas es que han acompañado a los distintos grupos *medievales* argentinos a lo largo del tiempo en espacios compartidos articulados por la temática *medieval* o que la incluyen. Entre estos espacios, las ferias *medievales* tienden a ser los más comunes, aunque esta situación también se da en otros tipos de eventos como, por ejemplo, festividades de colectividades europeas o eventos centrados en la industria del comic y animé japonés. En ese sentido, estos eventos suelen contar con stands de artesanos, bandas musicales y grupos de danza. En esos espacios los grupos artísticos *medievales* actúan desplegando sus variadas resignificaciones de la temática *medieval* frente a las distintas agrupaciones y el público que participa en ellos.

El mundo *medieval* argentino

Las industrias internacionales que producen bienes culturales *medievales* y los distribuyen en distintos contextos locales a través de medios masivos de comunicación son un fenómeno que cuenta con millones de espectadores y genera ganancias millonarias a nivel global. Citando algunos ejemplos contemporáneos: la editorial Wizards of the Coast, poseedora de los derechos de Dungeons and Dragons, cotizó por U\$S 325 millones en 1999¹³. La trilogía cinematográfica El Señor de los Anillos registró ingresos estimados en U\$S 2.900 millones luego de su último estreno, en el año 2003.¹⁴ En 2013 el MMORPG World of Warcraft registró ingresos por U\$S 1.041 millones.¹⁵ Y en 2017 el canal televisivo HBO obtuvo ganancias cercanas a los U\$S 106 millones sólo en las primeras semanas de emisión de la séptima temporada de la serie Game of Thrones.¹⁶

En Argentina, el consumo de productos *medievales* genera conexiones entre lo global, el ámbito nacional y diferentes marcos locales, produciendo distintos efectos a nivel de la apropiación de estos productos de manera glocal. Las prácticas de consumo de estos productos permiten que lo *medieval* sea resignificado de manera ecléctica a través de elementos que toman la Edad Media como eje central, pero no exclusivo. En función de ello, a lo largo de este capítulo se han presentado distintas formas de agrupación en torno a lo *medieval* que colocan énfasis en diferentes aspectos. Las mismas tienden a generar apropiaciones específicas que, a la vez, configuran sus propias lógicas y formas de legitimación.

Para analizar este panorama he presentado diacrónicamente algunas agrupaciones que han existido en Argentina desde la década de los 90' hasta la actualidad. Así, la ATA ha sido abordada como la principal agrupación de tipo *medieval* fantástica. En ella, el conocimiento en profundidad de las distintas obras literarias de J.R.R Tolkien y los productos derivados de ellas se ha convertido en la principal forma de apropiación de la temática, desde un eje centrado en la fantasía *medieval*.

¹³ Datos obtenidos de la nota "Hasbro gets the Wizard": <https://money.cnn.com/1999/09/09/deals/hasbro/>

¹⁴ Datos obtenidos del ranking "Éxitos taquilleros: Las 100 películas con más recaudación de la historia": <https://listas.20minutos.es/lista/exitos-taquilleros-las-100-peliculas-con-mas-recaudacion-de-la-historia-326790/>

¹⁵ Datos obtenidos a través de la nota "World of Warcraft es el MMO que más dinero recauda": <https://www.xgn.es/noticias/60304/world-of-warcraft-es-el-mmo-que-mas-dinero-recauda>

¹⁶ Datos obtenidos de la nota "Estreno de Game of Thrones fue el más taquillero en la historia de HBO": <https://www.elobservador.com.uy/nota/estreno-de-game-of-thrones-fue-el-mas-taquillero-en-la-historia-de-hbo-20178>

En el caso de ARME, la principal lógica que guía sus formas de resignificación de lo *medieval* a partir del *RHME* es el conocimiento *histórico* a través del consumo de fuentes académicas combinado con la producción artesanal de objetos fieles a hallazgos arqueológicos. En cuanto a los clubes de combate *medieval*, nucleados en FACCoM, atributos ligados al desempeño deportivo se han convertido tanto en la lógica que guía sus actividades como en su forma de apropiación y legitimación de las mismas frente a sus interlocutores. En el caso de los grupos artísticos *medievales*, no he encontrado una agrupación emblemática o lógica de apropiación de la temática que defina a todo el colectivo. No obstante, he identificado que estos grupos actúan generando mercados artesanales y de entretenimiento en espacios articulados por lo *medieval*.

Las agrupaciones presentadas a lo largo de este capítulo ponen de manifiesto algunos efectos derivados del consumo de bienes *medievales* generados por industrias internacionales. Estas agrupaciones han ido generando espacios glociales en distintas ciudades del país, conectados a través de sus prácticas articuladas por la temática *medieval*. Asimismo, estos espacios también buscan responder a demandas de productos *medievales* con contenido simbólico, abriendo mercados locales. Así, el conjunto de prácticas generadas a partir del consumo de bienes *medievales*, llevadas a cabo por consumidores frecuentes de la temática, da forma a un marco social caracterizado por distintos imaginarios sobre lo *medieval*, con distintas lógicas, resignificaciones y formas de apropiación. Como resultado es generado un mundo que se encuentra entramado en la sociedad argentina y es desplegado a través de los consumidores de estos productos y sus distintas prácticas, en marcos locales interconectados, tomando como eje articulador la temática. Este es el mundo *medieval* argentino. En el siguiente capítulo se analizará el papel del grupo local ARME Sud en este entramado a partir de sus prácticas y actividades en la ciudad de San Carlos de Bariloche.

Capítulo II: De ARME y Sud, la práctica del RHME

A partir de ubicar al grupo barilocheño Sud en el entramado descrito en el capítulo anterior, desde su pertenencia a la agrupación nacional ARME y sus prácticas centradas en el *Recreacionismo Histórico Medieval Escandinavo (RHME)*, señaladas anteriormente, este capítulo se centrará en el grupo local Sud, donde participé como miembro, y sus percepciones de la temática *medieval*. En función de ello, se buscará responder al interrogante sobre cómo los miembros de Sud hemos resignificado la temática, desde nuestro enfoque *recreacionista*, qué consumos específicos se vinculan con ello, qué prácticas concretas se generan y cómo estas buscan ser legitimadas.

Para abordar este interrogante, en un primer momento presentaré, a rasgos generales, cómo se ha desplegado la temática *medieval* en Bariloche a lo largo del tiempo. Ello permitirá caracterizar el marco local en el cual participa el grupo estudiado. En un segundo momento, haré referencia a la historia y la organización de la agrupación ARME, de la que Sud es una sede, y su forma de apropiación específica de lo *medieval* en base a la práctica del RHME. Posteriormente, me centraré en la trayectoria de la sede barilocheña y en sus principales prácticas, analizando en profundidad el modo concreto en el que el grupo articula su criterio de *verdad histórica* con el régimen de historicidad que las sustenta. Asimismo, presentaré el papel de las performances que se incluyen entre las actividades del grupo. Seguidamente, estudiaré algunos procesos relacionados con la producción artesanal que se da en el marco del grupo, para analizar cómo ello da lugar a objetos con un valor simbólico específico en el marco de las prácticas llevadas a cabo por Sud. Posteriormente presentaré las formas en las que el grupo busca legitimar sus prácticas frente a sus distintos interlocutores en espacios compartidos con estos actores. Finalmente, analizaré los límites del criterio de *verdad histórica* que maneja el grupo para legitimar sus prácticas de RHME.

La temática *medieval* en Bariloche: el marco local

Antes de centrarme en la agrupación ARME presentaré, cronológicamente y de manera acotada, el contexto barilocheño en el que han operado, y operan, distintas prácticas articuladas a través de la temática *medieval*. Las mismas dan forma a un marco que es compartido tanto por los miembros de ARME Sud como por otros actores que retoman la temática en la ciudad.

Para elaborar este mapeo en Bariloche, logré rastrear prácticas que han generado distintas asociaciones articuladas por la temática *medieval* desde mediados de la década de los 90'. En función de ello, me contacté con uno de los fundadores del *smial* local, a quien llamaremos David, quien a principios de los años 2000', en conjunto con un grupo de amigos, creó la filial barilochense de la Asociación Tolkien Argentina (ATA). Este interlocutor, que al momento de la entrevista rondaba los cuarenta años de edad, consume productos *medievales* desde su infancia, en los años 80'. Durante las entrevistas que mantuvimos indagué sobre cómo comenzaron a circular productos *medievales* y agrupaciones de este tipo en Bariloche. David me señaló que a mediados de la década del 80' él comenzó a involucrarse en la lectura de cuentos de fantasía épica *medieval*, sobre todo destacó las obras literarias de J.R.R Tolkien. A mediados de la década de los 90' conoció un grupo local de juegos de rol llamado La Pluma del Basilisco, que se juntaba a jugar Dungeons & Dragons, entre otros juegos. Paralelamente, en aquella década, David formó un grupo con amigos que también jugaban rol y compartían historias basadas en las obras de Tolkien. En 1998 un amigo les mostró algunas fotos de un evento de la ATA en Buenos Aires, por lo que se interesaron en esta agrupación. En 2002 David viajó a Buenos Aires para asistir a la *avant premiere* de la película "El Señor de los Anillos: las dos torres". Allí también pudo participar en un evento de la ATA donde conoció a miembros de esta asociación, con quienes inició el trámite para crear, en conjunto con su grupo de amigos, un *smial* en Bariloche. El mismo se creó formalmente en el año 2002 y se mantuvo en actividad hasta el 2014. En 2015, este *smial* se separó formalmente de la ATA. Actualmente sus miembros continúan realizando, de manera independiente, actividades relacionadas con la lectura de obras literarias de fantasía *medieval*, destacando las de Tolkien.

La experiencia de David me permitió comenzar a mapear cómo han emergido distintas prácticas ligadas a la temática *medieval* en Bariloche. Él comenzó a consumir productos ligados a la temática individualmente en su infancia a través de distintas obras literarias, principalmente las de Tolkien, las cuales, a la vez, le permitieron habitar el mundo imaginario de este autor (Appadurai 2001), donde comenzó a interesarse por lo *medieval*. A partir de ello, David pudo conformar un espacio común con amigos que compartían estas aficiones por productos *medievales*. Posteriormente, el consumo de estos bienes posibilitó que el imaginario compartido por estos actores sobre la temática dé origen a una de las primeras agrupaciones barilochenses de tipo *medieval*, la cual tomó aspectos de la literatura fantástica como eje para su apropiación específica de la temática.

Asimismo, la creación del *smial* barilochense fue un suceso significativo para el posterior despliegue de un marco social local articulado desde lo *medieval*. Por ejemplo, este grupo gestionó distintos eventos y actividades centradas en la temática *medieval* fantástica, a los que invitó a participar a otras agrupaciones o actores afines. Asimismo, las apropiaciones de sus miembros, generadas principalmente a partir del consumo de las obras de Tolkien o sus derivados, también cristalizaron en imaginarios compartidos. Los mismos posibilitaron que parte de este mundo imaginado pasara de expresarse en prácticas individuales a tomar forma en prácticas colectivas y se tradujera en acción (Appadurai op.cit) a través de la creación de vestimentas, la compra de distintos objetos, como armamentos o accesorios ligados a la temática, el desarrollo de reuniones de lectura, principalmente de fantasía *medieval*, y la puesta en escena del *smial* frente a la sociedad en eventos públicos o en aquellos organizados por sus miembros.

Entre los años 2007 y 2013 algunos miembros del *smial* comenzaron reorientar sus intereses. En algunos casos crearon agrupaciones donde destacaron otras resignificaciones de lo *medieval*. Por ejemplo, la mayoría de los miembros que crearon ARME Sud, en el año 2010, eran o habían sido, miembros del *smial*. Asimismo, uno de los miembros que participó en la gestación del *smial* barilochense creó, en el año 2013, un anexo del grupo bonaerense de combate *medieval* Valherjes. Desde sus comienzos (y hasta 2019) Valherjes ha llevado a cabo cuatro ferias *medievales* en la ciudad siendo, junto con el *smial* y ARME Sud, uno de los grupos que más ha promovido estos eventos en la zona. Asimismo, entre esos años, otros ex-miembros del *smial* crearon distintas agrupaciones. Actualmente algunos participan en un grupo de danzas irlandesas y otro de danzas y música escocesa que han acompañado tanto a ARME Sud como a Valherjes en sus eventos.

Este recorrido cronológico permite dar cuenta de que en Bariloche han existido diferentes grupos que se han apropiado de distintas formas la temática *medieval*. Entre ellas, a continuación la investigación se centrará en el *RHME* a partir de la agrupación ARME y su sede barilochense Sud. Las actividades de este grupo se centran en el estudio de lo *medieval histórico* y se mantiene en oposición al *mainstream medieval* contemporáneo constituido, sobre todo, por elementos fantásticos. En función de ello, en los siguientes apartados presentaré y analizaré cómo, a partir de su criterio epistemológico, derivado de la práctica del *RHME*, este grupo ha construido su propia resignificación de la temática y cómo busca legitimarla frente a sus distintos interlocutores.

De ARME: la resignificación de lo *medieval* desde el *RHME* en la agrupación

Antes de centrarme puntualmente en Sud, es necesario situar al grupo local en el conjunto donde se enmarca, es decir ARME. Esta agrupación surgió en el año 2006 en Buenos Aires, luego de la disolución de un grupo de tipo *medieval* fantástico, cuando uno de sus miembros, llamado Erik en esta investigación, en conjunto con algunos amigos decidió crear ARME. En un principio el grupo proponía realizar un *recreacionismo histórico medieval europeo*. Esta práctica se centra, sobre todo, en elaborar artesanalmente objetos pertenecientes a la Edad Media europea a través de investigaciones basadas en el estudio de fuentes académicas, principalmente a partir de hallazgos arqueológicos. Posteriormente la idea fue modificada, dado que el marco cronológico y espacial para *recrear* era demasiado amplio. En relación a ello, Erik me comentaba en una entrevista:

Al principio debatíamos si hacer una escuela de gladiadores onda Coliseo, pero como ya teníamos todo lo vikingoso decidimos seguir con eso, pero enfocándonos más en pelear. (...) Cuando arrancamos se coparon un par de amigos, conocidos y gente de foros que íbamos conociendo y se copaban con la idea, ahí estaba todo en cualquiera, imagínate que pensábamos que los cascos vikingos tenían cuernos, a ese nivel de ignorancia estábamos. También habíamos propuesto que ARME haga *recreacionismo medieval* de Europa en general, pero era muy amplio, así que decidimos acotar a Escandinavia en la Era Vikinga. Después de a poco fue surgiendo el interés por lo cotidiano, porque leíamos cosas de historia y sagas para ver cómo era la vida diaria (...)

A partir de ello, la práctica del *recreacionismo histórico* comenzó a tomar forma en ARME, centrándose en el *RHME* como eje. Este tipo de *recreacionismo* consiste en la investigación y re-creación de objetos correspondientes a sociedades escandinavas del período medieval que cuenten con evidencias de que han existido. Su principal premisa es definida por la agrupación como *precisión histórica*, y se centra en el grado de similitud entre los objetos (re)creados y los hallazgos arqueológicos o producciones académicas que se toman como referencia para realizarlos. En función de llevar a cabo estas prácticas, ARME ha delimitado el marco espacial a *recrear* sobre Escandinavia y el temporal en la Era Vikinga (793 y 1066 D.C). No obstante, este marco ha sido ampliado, permitiendo *recrear* territorios con influencias escandinavas desde mediados del período de migraciones germánicas del siglo V y hasta la cristianización escandinava del siglo XIII.

En este contexto, los miembros de ARME utilizamos, principalmente, el mapa exhibido a continuación (ver figura 8) como delimitación de los periodos y las zonas a *recrear*, centrándonos en aquellas color bordó, rojo y naranja. Las investigaciones y *recreaciones* de elementos localizados en zonas amarillas y verdes, es decir, con poca influencia de sociedades escandinavas durante el período medieval, quedan sujetas a debates internos para definir si estos elementos serán validados o no por los miembros de cada sede de ARME para que puedan ser *recreados*.

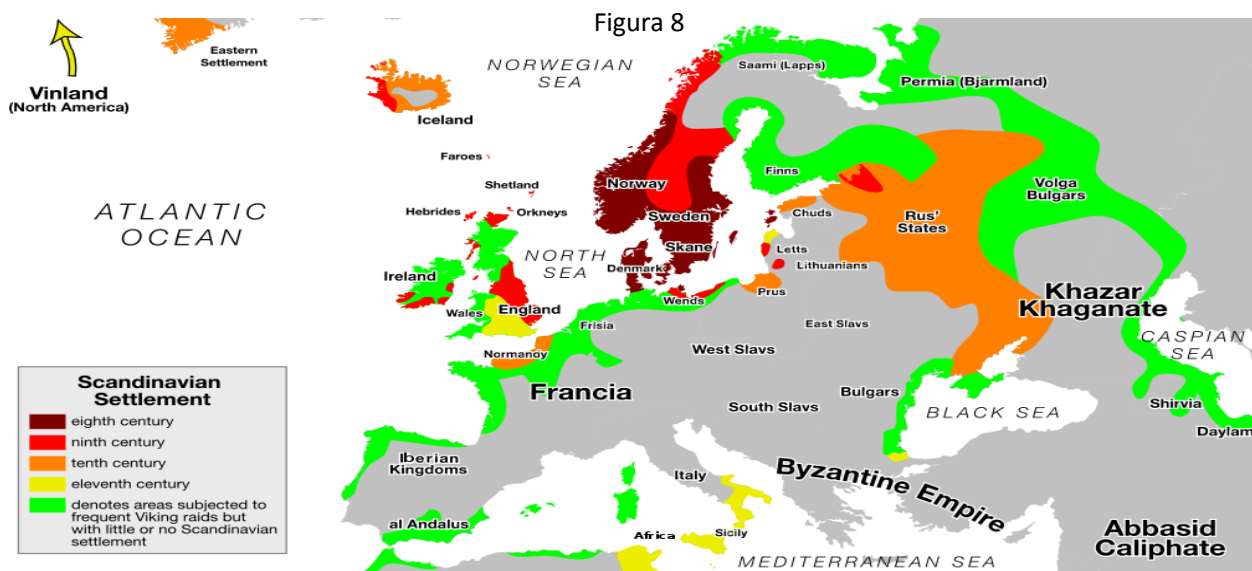


Figura 8: Mapa utilizado para delinear las zonas geográficas que se permiten *recrear* en el marco de ARME.¹⁷

Como se ha señalado, la práctica del *RHME* es el eje central de ARME y sus sedes, las cuales comenzaron a formarse a mediados del 2010 fuera de Buenos Aires, siendo Sud la primera que surgió en el interior del país. Posteriormente, en el año 2011, Erik en conjunto con un grupo de personas interesadas en las prácticas de ARME, creó la sede Dalr, en la ciudad de Neuquén. Seguidamente comenzaron a surgir otras sedes en distintas ciudades. Cada una de ellas surgió a partir de distintas personas interesadas en las actividades de ARME que se contactaron con Erik, u otros miembros, quienes les ofrecieron comenzar a crear un grupo anexo de ARME en sus ciudades. Durante el período de escritura de esta investigación (2017 – 2019), la agrupación ARME estuvo compuesta por siete sedes, localizadas en diferentes ciudades del país y contaba con una cantidad estimada de sesenta y siete miembros (ver Tabla 1).

¹⁷ El mapa utilizado por ARME pertenece a Max Nylor y se encuentra publicado en la enciclopedia libre Wikipedia bajo el siguiente dominio: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Viking_Expansion.svg

Tabla 1

Sede	Año de inicio	Localización	Rango	Miembros ¹⁸
Vik	2006	CABA y Gran Buenos Aires	<i>Borg</i>	30
Sud	2010	San Carlos de Bariloche	<i>Bú</i>	7
Dalr	2011	Neuquén	<i>Bú</i>	4
Silfr	2012	La Plata	<i>Skála</i>	4
Höfn	2014	Trelew	<i>Skála</i>	2
Mid	2015	Ciudad de Córdoba	<i>Adalból</i>	12
Fljót	2015	Rosario	<i>Bú</i>	8

Por otra parte, en el año 2014, el aumento en la cantidad de sedes y miembros en ARME llevó a un proceso normativo que culminó en la creación de un estatuto propio, el cual tiene como objetivo incluir a todas las sedes bajo su reglamentación, principalmente en cuanto a la modalidad de organización. A partir del estatuto se propuso que cada sede tenga un rango de acuerdo a su cantidad de miembros. Asimismo, estos rangos inciden sobre la cantidad de cargos que pueden existir en cada sede. Los principales son: *jarl* [nobiliario], miembro referente de cada sede frente a la comisión directiva de ARME u otros de sus interlocutores, y consejeros, aquellos miembros que acompañan al *jarl* en la toma de decisiones que afecten a su sede. También se creó un cargo directivo a nivel general, llamado *konungr* [rey], el cual puede influir sobre asuntos relevantes del conjunto ARME. Asimismo, se creó un órgano político llamado *rádgjafar*, compuesto por los *jarls* de todas las sedes, el cual puede tomar decisiones sobre temas considerados de gran importancia que afecten a la totalidad de la agrupación. A continuación se detalla el sistema de rangos por sedes de ARME, así como las posiciones del *konungr* y el *rádgjafar* (ver figura 9).

¹⁸ Los datos de la Tabla 1 fueron obtenidos a través de los referentes de cada sede de ARME y se compilaron a fines del año 2017. Debido a que la membresía varía constantemente, de acuerdo a la permanencia en el grupo, los datos presentados en esta tabla son estimativos a fines del año 2017.

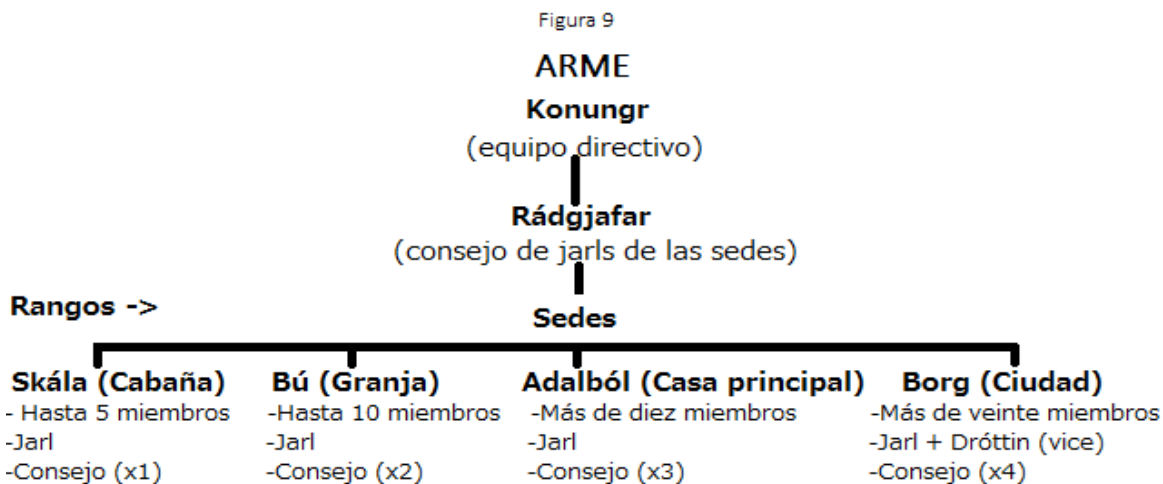


Figura 9: Sistema de rangos por sede y cargos directivos de ARME, obtenido de la versión digital de su estatuto.

Antes de la redacción del estatuto de ARME, en el año 2012, en la sede Sud ya había comenzado un proceso de formalización de las prácticas de sus miembros a partir de la redacción de un documento en el que se normaban aspectos del funcionamiento de la sede. Este documento, llamado *códice*, sirvió como base para la posterior creación del estatuto de ARME y sentó las bases de las actividades de Sud y las normas que rigen a sus miembros, destacando sus obligaciones y compromisos. Asimismo, a partir del *códice* se estableció un sistema de rangos basado en la asistencia a reuniones, eventos, investigaciones del período medieval y producción artesanal de cada miembro. Estos rangos otorgan derechos y obligaciones dentro del grupo y deben ser mantenidos en el tiempo para lograr vigencia. En la escala más baja se encuentran los *erlendur* [forasteros], este rango abarca a aquellos miembros que ingresan al grupo o han permanecido en él hasta por seis meses. Entre sus obligaciones se encuentran asistir a talleres y reuniones grupales. Su objetivo es comenzar una investigación *histórica* para llevar a cabo su equipo *recreacionista*, es decir, ropas, armamentos, utensilios o herramientas de la época *recreada*. El siguiente rango es el de *leysingi* [liberto], abarca un período de entre seis meses y un año desde el ingreso al grupo. Sus obligaciones son las mismas que los *erlendur*. Sus objetivos son profundizar en sus investigaciones y finalizar su equipo. El mayor rango dentro de Sud es el de *holdr* [terrateniente armado], el mismo se alcanza cuando un miembro ha logrado participar en el grupo durante más de un año. Sus obligaciones son gestionar y participar de talleres, reuniones y eventos. Sus objetivos son finalizar y presentar investigaciones *históricas* propias y su equipo con el mayor grado de detalle posible. Asimismo, un miembro con el rango de *holdr* puede apadrinar un *erlendur* bajo una figura conocida como *karlar* [padrino], ayudándolo a iniciar sus actividades como *recreacionista*.

A partir del *códice*, en Sud también se definió una asamblea conocida como *thing*, la cual es entendida como el principal órgano con poder político del grupo. Este se basa y debe su nombre a las asambleas políticas realizadas por las sociedades escandinavas medievales. El *códice* de ARME Sud define al *thing* de la siguiente manera:

El Thing será el único órgano de ARME Sud con el poder de tomar decisiones que afecten al grupo en su totalidad. Consistirá en reuniones mensuales en las que deben participar la mayoría los miembros de ARME Sud (debe participar el 75%). En caso de situaciones que requieran pueden realizarse Things extraordinarios (...) (Código de ARME Sud, página 7).

Como se mencionó, el *códice* de Sud sirvió como base para la posterior creación del estatuto de ARME, redactado en 2014 por miembros de la sede Vik con cargos directivos que influyen a todas las sedes. Posteriormente los miembros de Sud adoptamos el sistema de cargos de ARME, aunque modificando algunos aspectos en función de adaptarlos a las dinámicas propias del grupo. Así, sobre los miembros con estos cargos individuales recaería la representación de la sede. Asimismo, se estableció que los cargos no posean mayor poder que otros miembros, sino que la totalidad de este se concentre en las votaciones del *thing*. Debido a ello, los cargos únicamente cumplen funciones administrativas en el marco de la sede. Cada uno de estos cargos es elegido por una votación anual llevada a cabo entre los miembros con rango igual o mayor a *leysingi*. Los tres cargos que existen en Sud y sus funciones son: *jarl*, el referente del grupo frente a otras sedes de ARME u otros interlocutores del grupo. *gjaldkeri* [tesorero], miembro encargado de cobrar las cuotas mensuales, entregar recibos y acusar finanzas, y bibliotecario, aquel miembro encargado de administrar la bibliografía del grupo, centrada en distintos tópicos de la Edad Media.

Tanto el *thing* como los rangos y cargos operan siguiendo las lógicas de la agrupación en torno a sus prácticas *recreacionistas*. En ese sentido, la forma de organización también busca simular distintos aspectos de las sociedades *recreadas*. A partir de ello, es posible visibilizar que este sistema de organización expresa una intención performática en sí misma. En ese sentido, es posible observar una articulación entre las lógicas organizativas de la agrupación, en función de su valoración por el conocimiento *histórico*, derivada del estudio de fuentes académicas, y la epistemología que guía las principales actividades del grupo a partir de la práctica del *RHME*.

Además de moldear su lógica de organización, el *RHME* orienta casi todas las actividades de ARME. La metodología de la agrupación tiene, como primer paso, la búsqueda y el análisis de textos generados, sobre todo, en el ámbito académico que permitan estudiar el período *recreado*, así como elaborar artesanalmente distintos objetos vinculados con los períodos y zonas estudiados. Por dar un ejemplo sobre cómo funciona esta premisa: para realizar una *recreación* de un casco escandinavo del período medieval, los miembros que participan de esta actividad deben buscar un hallazgo del modelo a *recrear* y estudios que analicen su proceso de producción. En base a eso el trabajo artesanal buscará utilizar los mismos materiales y técnicas de la época. Como resultado, se crea un objeto fundamentado en evidencias *históricas*, el cual también concentra conocimientos sobre el objeto en sí y el período *recreado*. Entre las referencias *históricas* en las cuales se basan las *recreaciones* que buscan llevar adelante los miembros de la agrupación se destacan, sobre todo, las arqueológicas, dado que a través de las mismas es posible tener evidencias de primera mano sobre los objetos que se pretenden elaborar. De esta manera se busca generar objetos con el mayor grado de *precisión histórica* posible. Asimismo, los miembros de ARME también buscamos indagar sobre aspectos socioculturales de estas sociedades, con el objetivo de interpretar el contexto en el que se llevaron a cabo la producción y el uso de los objetos, tales como vestimentas, herramientas o armamentos.

A partir de la apropiación de estos saberes se generan resignificaciones de un pasado traído al presente a través de una construcción de historicidad por medio de la cual se reinventan memorias de otros tiempos y lugares que se buscan materializar en el presente (Nunes y Bin 2015), en los contextos donde nos desenvolvemos los miembros de la agrupación. Lo significativo de ello radica en que la interpretación del pasado que los miembros de ARME construimos en el presente, a través de la práctica del *RHME*, remite a la historia de Europa. En ese sentido, el *RHME* se sustenta en un régimen de historicidad (Hartog 2007), ligado al *establishment*, sobre todo de la historia, a través del cual se busca ordenar y dar sentido a una articulación categórica entre un período del pasado europeo y el presente de cualquier lugar del mundo. Este régimen de historicidad fue preponderante en la historia como disciplina (y aún existen algunos remanentes), en tanto esquema ideológico de un relato histórico a través del cual se propone un régimen centrado en una trayectoria lineal que conecta, principalmente, la Antigua Grecia, el Imperio Romano, la Europa medieval y el mundo moderno (Dussel 1995; Amin 1989 y Hobson 2006).

Este régimen de historicidad ha sido criticado por sustentar la idea de que la modernidad se entiende como el despliegue de las posibilidades que se abren desde el papel central de Europa en la historia mundial, y la constitución de las otras culturas como su “periferia”. De esta manera, la operación eurocéntrica se basa en tender a considerar a Europa como el único continente que puede pretender identificarse con la universalidad mundial (Dussel 1995). En ese sentido, el eurocentrismo ligado a éste régimen de historicidad también puede entenderse como un paradigma ligado a una dimensión cultural e ideológica del mundo capitalista moderno, a través del cual se busca legitimar ciertos hechos propios de este sistema (Amin 1989).

Esta perspectiva eurocéntrica también tiende a ser re-elaborada desde distintas industrias culturales que abordan la temática *medieval*, principalmente la de tipo fantástica, para conformar producciones masivas en las cuales vuelcan distintos elementos relacionados al medioevo europeo. Ahora bien, si bien los miembros de ARME, a partir de nuestras prácticas enmarcadas en el *RHME*, retomamos el mismo régimen de historicidad eurocéntrico que estas industrias, también tendemos a re-elaborarlo a partir de nuestra propia resignificación de la temática *medieval*, enmarcada en las prácticas que propone la agrupación. A partir de ello se invisten algunas disciplinas, sobre todo la historia y la arqueología, como portadoras de saberes legítimos para la generación de conocimientos *históricos*, buscando diferenciarlos del *mainstream medieval* contemporáneo, el que tiende a ser cuestionado por los miembros de la agrupación debido a lo que se entiende como una falta de veracidad en base a sus componentes fantásticos. En ese sentido, es posible observar cómo detrás de la apropiación del mismo régimen de historicidad que retoman estas industrias, en ARME también subyace una disputa por la legitimidad de sus prácticas a través de una oposición entre su construcción de *verdad histórica* frente a la fantasía *medieval*. Sin embargo ello también habilita a los miembros de la agrupación, como *recreacionistas*, a ser portadores de textos legitimadores de un pasado, sustentado en -y reforzando- un régimen de historicidad que da un lugar preponderante a la Europa medieval para explicar la historia global, que también actúa en el presente a través de las prácticas *recreacionistas* (Agnew 2004). Asimismo, en ARME se dan debates donde son generados consensos sobre lo que sus miembros consideran *histórico*, legítimo. Estas disputas se dan en base a la búsqueda del concepto de *historicidad*, sustentado en evidencias y discursos académicos que son retomados buscando oponerse a los elementos fantásticos del *mainstream medieval*.

En este marco, las prácticas de *RHME* llevadas a cabo por los miembros de ARME se configuran a partir de una construcción epistemológica que, a través de producciones académicas, guía la forma de obtener y organizar conocimientos legitimados en cuanto a saberes *históricos* del período *recreado*. Asimismo, la epistemología compartida en el grupo reconoce a los académicos como actores genuinos para expresar juicios de verdad sobre ciertos enunciados que descalifican a otros. A partir de ello es posible encontrar nociones de un *establishment* académico en una esfera que no es exclusivamente científica (Parente 2006), donde se da una tensión entre conocimientos sobre lo *medieval histórico* que se legitiman frente a otros que son desacreditados por no fundamentarse en discursos científicos. Asimismo, las prácticas discursivas generadas en ARME, en cuanto a su construcción de *verdad histórica*, posicionan a sus miembros como agentes activos que vehiculizan y legitiman sus prácticas a través de distintos enunciados. Estas prácticas, guiadas desde la epistemología del grupo, construyen realidades a través de discursos generadores de verdades (Foucault 2004), sobre lo *medieval*, creando significados que buscan poner en evidencia la veracidad de la práctica *recreacionista* desde su fundamentación *histórica*, en oposición, principalmente, a lo fantástico. Asimismo, estas prácticas habilitan una dimensión performática a través de la cual los miembros de ARME hemos desplegado nuestra resignificación colectiva de la temática *medieval* mediante las prácticas vinculadas al *RHME*. En el siguiente apartado profundizaré sobre cómo se han dado estas prácticas performáticas en ARME Sud a partir de la creación de personajes ficticios que permiten llevar a cabo nuestras actividades *recreacionistas*.

De Sud: la creación de personajes, performances de pasados presentes

En el año 2010, en las semanas que siguieron a la creación de la sede Sud, los primeros miembros realizamos reuniones con el objetivo de planificar nuestras actividades *recreacionistas*. En primer lugar, nos dedicamos a la investigación de fuentes *históricas*. Empezamos por lecturas de textos académicos que poseía Erik y otros que buscamos en Internet. Estos textos abordaban distintos aspectos generales de las sociedades del período medieval, centrándose en Escandinavia.

Luego de las primeras lecturas comenzamos a elegir personajes para *recrear*. Esta actividad, en un primer momento, consistió en la creación de un personaje ficticio sobre el cual se incluyeron distintos datos en una planilla. Así, una vez que cada uno seleccionó una región geográfica específica y un lapso histórico acotado, debimos completar otros campos en cada planilla.

Entre estos se encontraron: nombre del personaje, zona geográfica de origen, clase social, profesión, y algunos miembros decidieron narrar una historia ficticia en base a estos elementos. Al completar la planilla, cada uno comenzó a investigar distintas fuentes *históricas* para realizar *recreaciones* de objetos sujetas al marco de su personaje. Estos factores afectaron las producciones artesanales que realizamos posteriormente, dado que el conjunto de los elementos *recreados* debía concordar con cada personaje. Asimismo, para realizar las *recreaciones*, el grupo organizó talleres en espacios proporcionados por sus miembros. Dado que estos trabajos debían contar con *precisión histórica* en torno al período y al marco geográfico de los objetos referenciales, tendimos a buscar materiales acordes a su *historicidad*. Un ejemplo de ello se dio en torno a la selección de las telas para la confección de vestimentas. Estas debían tener el mínimo porcentaje sintético posible (debido a que es difícil y caro conseguir telas naturales en Bariloche) y corresponder con las utilizadas en el período y zona *recreada* por cada miembro según su personaje. El lino y la lana tienden a ser materiales comunes a todas las zonas. Asimismo, los colores debían corresponder con la posición social del personaje ficticio *recreado* por cada miembro. Algunas fuentes estudiadas indican que colores como el púrpura, el rojo o el azul eran utilizados por las clases altas de las sociedades escandinavas medievales, debido al elevado costo de las tinturas. A partir de ello, sólo los miembros que *recrearon* personajes de clase alta pudieron utilizar estos colores para sus ropas, y quienes *recrearon* personajes de clase baja utilizaron colores que las fuentes indican acordes a este estrato social, tales como verde, crudo o marrón. Por otro lado, en algunos casos, se sacrificó *precisión histórica* por practicidad. Por ejemplo, algunas ropas fueron elaboradas en máquinas de coser. Ello generó que la *precisión histórica* de las prendas se degradara, aunque fue aceptado por los miembros del grupo bajo el argumento de que estéticamente no era notorio. En ese sentido, la estética y la visibilidad funcionaron como contrapeso en relación a la *precisión histórica* que el grupo buscaba lograr.

La elaboración artesanal de estas *recreaciones* da como resultado un conjunto de prendas, accesorios, y armamentos que en el grupo se define como *atavío*. En Sud se distinguen dos clases, el primero es el *atavío* básico, que incluye distintos elementos según cada personaje. En el caso de los hombres se compone de: zapatos, cinturón, pantalón, y camisa. Mientras que, en las mujeres, se compone de: zapatos, vestido, cinturón, pañuelo y adornos. El segundo tipo de *atavío*, integrado por armamentos, es el completo, que generalmente es usado por los hombres.

Ello se debe a que la mayoría de los textos académicos estudiados por el grupo sostienen que las mujeres de las sociedades escandinavas medievales no participaban en acciones bélicas como combatientes armadas. Este *atavío* incluye elementos que complementan el básico, utilizándose encima del mismo, tales como: escudo, armas, armadura y casco.

El conjunto de estos *atavíos*, mediante su uso, expresa la construcción epistemológica de Sud, y permite transmitirla tanto entre los miembros como frente a sus interlocutores. A partir de ello, las investigaciones *históricas* del grupo configuran un campo de producción material y simbólico, y las fuentes académicas a las que se apela poseen la capacidad de legitimar estas producciones, actuando como un capital simbólico (Bourdieu 2010), el cual deviene en un tipo de prestigio reconocido en el marco de ARME. Asimismo, los *atavíos* permiten desplegar los personajes a modo de performances, como un acto de expresividad en el que los miembros nos representamos con capacidad de acción en los espacios donde nos desenvolvemos (Taylor 2011). En función de ello, los *atavíos* son una forma de representar el consumo material y simbólico grupal en base a la resignificación de lo *medieval*, y, a la vez, permiten ejecutar performances que funcionan como actos de transferencia de saber social y sentido de identidad. Asimismo, a través de estas performances se trae al presente una construcción ficticia de un pasado (Huysen 2000), reinterpretado desde el *RHME* y la subjetividad de cada miembro, donde lo estético actúa como un límite para la *verdad histórica*. Ello crea una paradoja, dado que la búsqueda de esta verdad se realiza a través de una práctica basada en la ficción expresada en los personajes y las performances ejecutadas por los miembros en base a estos.

Los talleres *recreacionistas* de Sud: la producción de objetos con valor simbólico

En lo que respecta a los talleres artesanales, un año después de la creación de Sud, Erik conoció a un herrero que se interesó por participar y ofreció utilizar su casa como taller para elaborar *recreaciones*. Posteriormente, comenzamos a asistir semanalmente para hacer escudos, buscando utilizar materiales empleados en el período *recreado*, pero no haciéndolo exactamente igual. Por ejemplo, las maderas utilizadas eran machimbres de pino, también utilizamos telas de sábanas con contenido sintético para forrarlos. Pegamos las mismas con adhesivo vinílico, que difiere del pegamento utilizado en la época *recreada*, basado en menudencias hervidas de animales.

Estos detalles afectaron el grado de *precisión histórica*. No obstante, como los escudos terminados mantuvieron una estética similar a las referencias de los hallazgos arqueológicos estudiados, se aprobó colectivamente que estas *recreaciones* contaran con los materiales e insumos mencionados. En ese sentido, la *precisión histórica* que el grupo buscó lograr se vio afectada a lo largo del proceso de producción. Sobre estos aspectos Erik me comentó en una entrevista:

Hacer *recreacionismo histórico* al cien por ciento hoy es imposible para nosotros o para cualquiera. Físicamente y culturalmente no tenemos nada equiparable a la época medieval. Si quisiéramos hacer *recreacionismo* al cien por ciento, primero estamos condicionados genéticamente, no tenemos los mismos patrones que la gente de esa época, fisiológicamente pasa lo mismo, tendríamos que comer lo mismo que en esa época y modelar nuestros cuerpos de acuerdo a eso. Bueno, por ahí eso suene exagerado pero en el fondo es así (...) Si lo bajo a algo más concreto de lo que hacemos en el grupo es así: para hacer *recreacionismo* al cien por ciento tendríamos que extraer los materiales nosotros mismos de la naturaleza, procesarlos y ahí empezar a trabajarlos, PERO, para hacerlo también tendríamos que hacer y usar las mismas herramientas y procedimientos de la época, y todavía no se sabe cómo carajo se hacían cosas que son re complicadas de hacer hasta el día de hoy con toda la tecnología que tenemos. Nosotros acá no llegamos a ese nivel, igualmente tratamos de que las cosas se vean cien por ciento *históricas*, vos podés usar una amoladora para hacer un casco, pero ni en pedo podés dejar que se vean las marcas de las herramientas, con eso si somos exigentes. (Subrayado propio).

En esta cita, Erik marca algunas tensiones y limitaciones del *RHME* que *ARME* busca llevar a cabo. En ese sentido, la epistemología del grupo está sujeta a una dimensión estética que opera sobre cómo los miembros realizan sus *recreaciones* y cómo deben ser presentadas entre ellos y frente a sus interlocutores. Asimismo, como se adelanta en el apartado anterior, lo estético actúa sobre la *precisión histórica* con la que se llevan a cabo distintos objetos. A partir de ello, es posible dar cuenta de la tensión que se da en Sud, entre la búsqueda de construir una verdad *histórica* y las formas como se producen las *recreaciones históricas*. Por un lado, se elaboran objetos sin utilizar los mismos elementos de la época *recreada* y, por otro, se legitiman a partir de un criterio dónde lo visual opera como el límite de la *verdad histórica* que el grupo busca construir en base a ellos.

Por otra parte, las prácticas de producción artesanal también se convirtieron en una forma de aprendizaje. Por ejemplo, algunos miembros aprendimos a trabajar con herramientas y materiales con los que no habíamos tratado antes de ingresar al grupo. En ese sentido, Sud también se generó como un espacio de aprendizaje técnico y académico que posibilitó crear objetos que adquieren un valor específico en el marco del grupo. Asimismo, estas producciones permiten desplegar los personajes. A continuación presentaré algunas *recreaciones históricas* elaboradas por los miembros de Sud, en conjunto con sus referencias *históricas* (ver figuras 10 a 15):

Figura 10

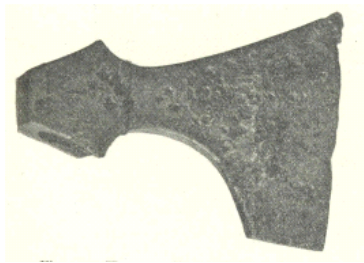


Figura 11

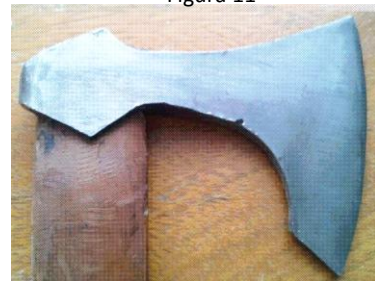


Figura 10: Hallazgo arqueológico, datado circa siglo IX, de un hacha tipo B según la tipología del arqueólogo Jan Petersen (1919: 38. Figura 31). La misma fue encontrada en una excavación cerca de la localidad de Torshov, Noruega.

Figura 11: *Recreación histórica* basada en el hacha de la figura 10. La misma fue realizada artesanalmente por miembros de ARME Sud a mediados del año 2012. (Archivo personal del autor)

Figura 12



Figura 13



Figura 12: Fragmento del Tapiz de Bayeux, creado a fines del siglo XI. El mismo ilustra soldados normandos durante la conquista del duque Guillermo II de Normandía sobre Inglaterra, llevada a cabo en el año 1066. La fotografía pertenece a una exhibición del Musée de la Tapisserie de Bayeux, Francia.

Figura 13: *Recreación*, basada en el tapiz de Bayeux, de un escudo de tipo lágrima normando del siglo XI. La misma fue llevada a cabo por un miembro de ARME Sud en el año 2016. (Archivo personal del autor).

Figura 14



Figura 15



Figura 14: Zapatos escandinavos, datados circa siglo XI, los mismos fueron encontrados en la excavación de Coppergate, York, Inglaterra. La fotografía pertenece a una exhibición del museo de Yorkshire, Inglaterra.

Figura 15: *Recreación* de zapatos escandinavos llevada a cabo por un miembro de Sud en el año 2013. La misma se encuentra basada en el modelo del centro de la figura 14. (Archivo personal del autor).

Las *recreaciones* elaboradas en Sud también funcionan como un tipo de archivo material que permite dar cuenta de las prácticas llevadas a cabo por sus miembros y de la epistemología que las orienta. A la vez, estos objetos generan formas colectivas de transmisión de conocimientos entre los miembros y nos posibilitan realizar distintas prácticas artesanales, dando como resultado una serie de objetos con un valor específico en el marco del grupo y sus interlocutores.

Por otra parte, algunas de las producciones artesanales realizadas por los miembros del grupo presentan la particularidad de haber sido elaboradas a partir de materiales reciclados. Por ejemplo, algunos cuchillos fueron realizados a partir de acero residual, se hicieron unos cascos con chapas encontradas en contenedores de desperdicios y se utilizó alambre hallado en un descampado para armar parte de una cota de malla. La actividad para realizar equipo *recreacionista* a partir de la cual se buscan y emplean materiales reciclados es definida por el grupo como *vikinguear*. Este término hace alusión a las expediciones de los marinos escandinavos medievales, vikingos, que saqueaban territorios enemigos. Debido a que gran parte del equipamiento *recreacionista* de Sud ha sido llevado a cabo a partir de la compra de materiales, la práctica de *vikinguear* ha sido empleada en menor escala, pero, no obstante, presenta algunas aristas destacables. Ello se debe a que los materiales que se suelen buscar a través de esta práctica, principalmente metales y maderas, han sido desechados, por lo que al ser encontrados se obtienen de manera gratuita.

Posteriormente, a partir del trabajo artesanal de los miembros, el cual busca generar equipos con significación *histórica*, estos materiales adquieren un nuevo valor en el que se agrega tiempo de trabajo y gastos de insumos. Pero, al tratarse de *recreaciones históricas medievales*, también opera en ellos una dimensión de tipo simbólica. La misma tiende a actuar posibilitando que los materiales con los que fueron realizados estos objetos artesanales se reintegren de una nueva forma en la trama social, a través de su presencia en distintos contextos donde participa el grupo. Por ejemplo, se pueden utilizar en un combate a modo de entretenimiento en el marco de una feria *medieval*. A partir de ello, es notorio cómo la práctica del *vikingueo* permite que estos materiales que habían sido descartados obtengan un nuevo valor de uso en las actividades que desarrolla el grupo. Asimismo, a partir de su uso en estos contextos, también actúa un valor de tipo simbólico (Baudrillard 2009) sobre estos objetos. El mismo es sustentado por las resignificaciones de lo *medieval* que operan en el grupo a través de la práctica del *RHME*. En función de ello, a partir del *vikingueo*, es posible notar que las producciones artesanales llevadas a cabo en el marco del grupo dotan de un valor subjetivo específico a los materiales utilizados y los objetos producidos a partir de ellos, al ser resignificados como *medievales*, tanto por los miembros del grupo como por sus interlocutores. Ello permite dar cuenta de que estas resignificaciones de lo *medieval* poseen una dimensión simbólica, la cual se traduce como un tipo de valor que actúa sobre los objetos producidos.

Las ferias *medievales* de Sud: la legitimación del grupo en espacios propios

En lo que respecta a la participación del grupo en espacios compartidos con diferentes interlocutores, desde el año 2011 ARME Sud ha gestionado y participado en distintos eventos con el objetivo de visibilizar sus prácticas, incorporar nuevos miembros o recaudar fondos. El primer evento, llevado a cabo ese año, fue una cena ambientada en la época *recreada*.

Posteriormente, a principios de 2012, Erik regresó a Buenos Aires dejando Sud a cargo de otros miembros. Ese año el herrero que proveía el espacio para los talleres también se fue de Bariloche. Como resultado, el grupo entro en un período de inactividad, dado que no contaba con un lugar para llevar a cabo sus talleres. Este período duró hasta mediados de 2012, cuando Erik puso en contacto a algunos miembros con un amigo suyo interesado en el *RHME*, lo llamaremos Federico. Federico propuso utilizar el sótano de su local de indumentaria para realizar talleres y reuniones.

A partir de ello el grupo se reactivó con constancia. Así, para mediados de 2013 Sud contaba con ocho miembros y, a través de los talleres, habíamos producido una buena cantidad de *atavíos*, ya que casi todos los miembros contábamos con *recreaciones* para desplegar nuestros personajes.

En junio de ese año una miembro de Sud, a quién llamaremos Belén, se puso en contacto con unas amigas suyas encargadas de un grupo de danzas irlandesas de la localidad de Lago Puelo, Chubut, quienes le propusieron llevar a cabo una feria *medieval* en conjunto entre su grupo y Sud. La propuesta fue presentada ante el grupo y, a través de un *thing*, se decidió llevar a cabo la feria un fin de semana del mes de septiembre en el predio alquilado a un hostel de Lago Puelo. Los objetivos de este evento eran, principalmente, la difusión de actividades y la recaudación de fondos para ambos grupos. En el caso de Sud el objetivo era financiar sus talleres, dado que el grupo se sostenía solo a partir de una cuota mensual mínima que pagaban sus integrantes.

Debido a las buenas repercusiones que tuvo esta primera feria *medieval* de Lago Puelo, al año siguiente (2014) entre ambos grupos se decidió llevar a cabo una segunda edición. En cada feria se calcula que asistieron entre cuatrocientas y seiscientas personas, contabilizadas a través de la venta de entradas. En su mayoría, el público provenía de la zona de la Comarca Andina, El Bolsón, Lago Puelo y Bariloche. También asistieron algunos artistas locales que realizaron actividades propias, tales como presentaciones musicales y de danzas. Igualmente, asistieron artesanos locales que vendieron sus productos en un sector de stands. La mayoría de ellos ofrecían productos relacionados, de distintas maneras, a la temática *medieval*.

Por otra parte, en ambas ediciones los miembros de Sud incluimos actividades propias, orientadas desde el *RHME*. Por ejemplo, llevamos a cabo charlas sobre las sociedades escandinavas del período *recreado* y juegos infantiles basados en sagas nórdicas medievales, con el objetivo de entretener a los niños y que estos conocieran algunos aspectos del contexto que el grupo busca *recrear*. También llevamos a cabo talleres de producción artesanal abiertos al público, por ejemplo, uno en el que se enseñó a elaborar cota de malla. Asimismo, llevamos a cabo combates de HEMA, ya que esta actividad suele convocar buena cantidad de público alrededor (ver figuras 16; 17 y 18). En la primera edición de la feria estos combates fueron en un formato libre, buscando, sobre todo, entretener al público. En la segunda edición los combates se dieron con un formato competitivo de tipo torneo. Otra novedad de esta edición fue que se invitó a participar a los miembros de la sede Höfn, creada en ese año (2014) en la ciudad de Trelew, Chubut.

Figura 16



Figura 17



Figura 18



Figuras 16; 17 y 18: Combates entre miembros de ARME Sud. Los mismos fueron llevados a cabo en la feria *medieval* de Lago Puelo, en el mes de septiembre del año 2014. (Archivo personal del autor).

Como fue señalado en el capítulo anterior, las ferias *medievales* suelen crear espacios donde la temática *medieval* funciona como un eje articulador entre distintas concepciones puestas en juego por los actores que participan volcando sus propias experiencias y percepciones de la misma. En ese sentido, se observó que algunas personas que participaron como público en ambas ediciones de la feria *medieval* de Lago Puelo transmitieron sus propias interpretaciones de lo *medieval* a través del uso de vestimentas y otros objetos, así como al consumir productos que se comercializaron, sobre los cuales también operó el valor simbólico asociado a la temática.

Asimismo los miembros de Sud, por medio de los *atavíos*, desplegamos nuestros personajes a través de performances durante las interacciones que mantuvimos con distintos interlocutores. Así, en las situaciones donde fuimos interpelados sobre algún *atavío*, asumimos el rol de nuestro personaje, narrando su historia ficticia, en el marco del período y la zona *recreada*, y contando en base a qué hallazgos y con qué materiales o técnicas habíamos realizado cada pieza de los *atavíos*. A través de estas performances, también explicamos a nuestros interlocutores la diferencia entre lo *histórico* y lo fantástico, buscando legitimar nuestra resignificación colectiva de lo *medieval*, estructurada desde el criterio epistemológico del grupo que sustenta la práctica del RHME.

Además de las ferias *medievales*, que son espacios que se convocan específicamente en torno a la temática, los miembros de Sud también hemos participado en espacios compartidos con otros actores, donde lo *medieval* no operó como un eje articulador, sino como objeto de extrañamiento para nuestros interlocutores.

El desfile de las tensiones: la legitimación de Sud frente a los otros

Los miembros de Sud participamos en eventos frente a interlocutores que no suelen compartir afinidad por la temática. En esos espacios, los discursos legitimados en el criterio de *verdad histórica* que sostiene el grupo entraron en distintas tensiones a través de las interacciones que mantuvimos con otros actores. A continuación presentaré un ejemplo de caso.

En un *thing*, ocurrido en abril de 2015, se tomaron decisiones sobre futuros proyectos a llevar a cabo por el grupo. Una propuesta fue participar en el desfile aniversario de Bariloche, dado que sería una oportunidad para mostrar a Sud frente a la sociedad barilochense. La semana siguiente el grupo se inscribió en el desfile a través de la Oficina de Protocolo Municipal. Para ello, el requisito era presentar una carta con una breve descripción, la cual sería leída por el conductor del desfile cuando se pasara frente al palco de autoridades. La carta presentada decía:

ARME Sud: Sud es la sede barilochense del grupo nacional de *recreacionismo histórico medieval escandinavo* llamado ARME. Fue fundada en el año 2010 y continúa hasta la actualidad con el objetivo de *recrear* de manera fiel aspectos de las culturas escandinavas de la edad media a través de la investigación y el trabajo artesanal de sus miembros.

El día del desfile me presenté *ataviado* a partir del personaje que *recreaba* en aquella época, un *gallowglass* del siglo XIII, un guerrero hiberno-normando de raíces escandinavas, con el objetivo de hacer una observación participante, entendiendo la participación de Sud como una performance. Cuando llegué donde estaba reunido el grupo me encontré con Belén *ataviada* según su personaje, una *völva*, vidente de las sociedades escandinavas y germánicas medievales. A su lado estaba Carlos, un ingresante que no contaba con un personaje definido, por lo que fue *ataviado* con ropas que le prestaron otros miembros. Al poco tiempo llegó Joanna *ataviada* como una *skjaldmö*, un tipo de guerrera mencionada en las sagas nórdicas medievales, dado que le interesaba estudiar y defender la participación bélica femenina en el marco *recreado* por ARME.

Antes de que comenzara el desfile se rompió el soporte de un estandarte del grupo. Era necesario algún hilo para arreglarlo, por lo que me ofrecí a comprarlo. Mientras iba a un kisoco me crucé con agrupaciones que esperaban para desfilan, noté que algunos me miraban extrañados por mi *atavío*.

Al pasar frente a un grupo de automovilistas, uno de sus miembros me gritó “¡HEY ROBIN HOOD!”. Llegué al kiosco, el vendedor me preguntó a que se debían mis *atavíos*, le respondí que era porque iba a desfilas con el grupo. Me respondió “yo veo una serie que se llama Vikings que usan todas cosas así vikingas, la verdad te re felicito loco está re bien hecho, ¡parecés salido de la serie!”. Después de comprar volví a la esquina donde estaba el grupo. Antes de llegar escuché a un soldado de la Escuela Militar de Montaña decirle a un compañero, mientras señalaba mi cota de malla, “mirá eso ¿te daría para ponértela?”, el otro soldado le respondió “¡Ni en pedo! este está loco para andar por todos lados llevando eso”. Estos diálogos sobre mis *atavíos*, que irrumpían en el flujo de lo cotidiano como una experiencia estética (Aymard 2003), me permitieron acceder, superficialmente, a distintas perspectivas, al ser interpelado por quienes participaban del desfile.

Volví al punto de encuentro del grupo con el hilo para reparar el estandarte, pero Belén dijo que ya estaba hecho, unos Boy Scouts le habían prestado hilo. Alrededor de las 10:30 el desfile avanzó lo suficiente, dentro de poco nos tocaría participar. En ese momento llegó Iván con los *atavíos* correspondientes a su personaje, un guerrero rus de las poblaciones suecas que en el siglo IX se asentaron en la actual Ucrania creando una sociedad centralizada en la ciudad de Kiev. Poco después, una coordinadora municipal nos indicó que estábamos por comenzar a desfilas. Belén distribuyó los estandartes, dos con el emblema Sud, uno con el de ARME, y comenzamos a marchar. Avanzamos la primera cuadra por la calle principal de la ciudad a paso lento. Las veredas estaban repletas de vecinos y turistas mirando hacia la calle, por donde desfilábamos. Cuando nos encontrábamos en la zona más céntrica, la cantidad de gente y el bullicio era mayor. Poco después vimos el palco de autoridades, donde estaba el relator del desfile describiendo a cada grupo que pasaba en frente de él de acuerdo a la carta de presentación entregada por cada uno en la oficina de Protocolo Municipal. Al escuchar la descripción del grupo que iba delante nuestro avanzamos lento, esperando que el relator nos presentara según la carta que habíamos entregado. Luego de unos segundos, revisando un fajo de hojas, el relator dijo “y por acá tenemos al grupo de Tolkien, este lindo grupo que se dedica a revivir las películas del Señor de los Anillos (...)”.

Mientras el locutor nos presentaba me di vuelta para ver la reacción de Belén, que venía detrás de mí. Dijo, disgustada, “¡son unos estúpidos! No sé para qué mierda nos gastamos en llevar todo en orden a Protocolo si al final lo terminan haciendo para el culo ¡Por estas boludeces después piensan que jugamos a ser elfos!”.

Continuamos desfilando, mientras escuché algunos comentarios del público espectador, “¡Mirá guerreros!”, “¡Mirá al gladiador!”, “¡Wow caballeros!” Al final del desfile me senté en la vereda. En ese momento se me acercó un grupo de chicos de una murga barrial, dos nenes me pidieron mi escudo para sacarse fotos, se los presté. Cuando me lo devolvieron les pregunté de dónde conocían las cosas *medievales*. Uno me respondió “No sé, yo me quería sacar unas fotos nomás”, su compañera dijo “No, no sé, no tengo idea, chau”. El desinterés de estos nenes me llamó la atención, dado que en el marco del grupo estaba acostumbrado a tratar con interlocutores que tenían bastante interés por mis *atavíos*. Unos minutos después se acercó una mujer diciéndome “Hola, ¿mi hijo se puede sacar una foto con vos?”. Detrás suyo salió, tímidamente, un nene al que le pregunté si quería mi yelmo para la foto. Me respondió negativamente, moviendo la cabeza. Al ver esta reacción su madre me dijo “es que te tiene miedo porque dice que te parecés a uno de los malos de su jugueto”. Le pregunté qué juego, en voz baja me respondió “el Skyrim”, un videojuego ambientado en un mundo de fantasía *medieval*. Mientras trataba de convencerlo de que no era un personaje malo de su videojuego su madre nos fotografió y luego se retiraron. Después me uní al grupo para comer algo con los otros miembros y finalmente nos fuimos.

A diferencia de los espacios donde suele participar el grupo, como las ferias *medievales*, el desfile se dio en un marco diferente, donde asistió un público diverso que no era muy afín, o no esperaba ver nada relacionado a la temática *medieval*. Asimismo, nuestros interlocutores contaban con sus propias concepciones, eclécticas, de la temática. En este contexto, nos vimos interpelados desde interpretaciones de lo *medieval* que minaron la legitimación que el grupo busca mantener. Si bien quienes nos interpelaron desconocían las lógicas del grupo, sus concepciones ligadas a la fantasía *medieval* fueron entendidas como deslegitimadoras desde nuestra perspectiva. Ello también llevó a que la lógica epistemológica de Sud entre en tensión con las distintas concepciones de lo *medieval* puestas en juego durante el desfile. En ese sentido, la situación que más confrontó con la lógica del grupo fue la descripción del relator. Al parecer, este no encontró la carta presentada e improvisó una descripción del grupo a partir de sus experiencias previas en el desfile, donde anteriormente participó el *smial*. A partir de ello, el componente fantástico configuró una desestabilización de la lógica de Sud, transgrediendo lo que desde el grupo es construido como real, es decir lo *histórico*, al poner en discusión la racionalidad de los discursos legitimadores que construyen su marco de realidad, el cual, no obstante, también se basa en construcciones ficticias.

La paradoja del RHME: entre lo histórico, lo performático y lo ficticio

A lo largo del capítulo se han tratado distintos temas que merecen ser llevados a un nivel analítico. En primer lugar, desde sus inicios ARME ha tomado la práctica del *RHME* como su eje central, al punto que a lo largo del tiempo la misma ha estructurado su forma de organización. Asimismo, la lógica que guía a la agrupación desde su epistemología, centrada en el criterio de *verdad histórica*, ha sido construida en base a un régimen de historicidad eurocéntrico. El mismo ha sido retomado a partir de producciones académicas que han tendido a ser hegemónicas en el campo de saberes ligados a la historia. Se trata de un régimen de historicidad que ha sido cuestionado por distintos autores, al entender que a partir del mismo se tiende a considerar la historia europea como la única que puede pretender identificarse con la universalidad mundial, pero que, no obstante, también es sostenido, con objetivos comerciales, desde algunas producciones vinculadas a lo *medieval* en el campo de distintas industrias culturales globales.

En segundo lugar, a partir del *RHME*, los miembros de Sud hemos formado una resignificación específica de la temática *medieval* que coloca lo *histórico* en foco. En función de la misma cada miembro debe crear un personaje ficticio para comenzar sus actividades *recreacionistas*. Estos personajes son el elemento que articula las actividades llevadas en el marco del grupo, principalmente, las investigaciones *históricas* con la producción artesanal de *atavíos*, los cuales permiten llevar a cabo distintas performances. Las mismas dan forma a reinterpretaciones de un pasado traídas al presente, las cuales buscan legitimarse a través de las prácticas de Sud. En ese sentido, estas prácticas habilitan una dimensión performática a través de la cual los miembros hemos desplegado nuestra resignificación colectiva de la temática *medieval*, construyendo en el presente una interpretación ficticia de un pasado entendido como verdadero a través del *RHME*.

En tercer lugar, la lógica que orienta las investigaciones que legitiman y permiten realizar los elementos que conforman los *atavíos* de cada personaje dotan a estos objetos de un valor específico al tratarse de *recreaciones históricas medievales*. En ese sentido las prácticas de Sud, a partir de su construcción de *verdad histórica* y el contexto que se genera en base a la misma, permiten que estos objetos artesanales, al ser entendidos como *medievales*, cobren valoraciones simbólicas ligadas a la resignificación que se les otorga a través de su uso en los marcos donde actuamos los miembros frente a nuestros interlocutores, como las ferias *medievales* o el desfile.

En cuarto lugar, el conjunto de estas prácticas llevadas a cabo en el grupo genera consensos sobre lo que los miembros consideramos como *histórico*, es decir legítimo. A partir de ello se da una construcción de *historicidad* sustentada en fuentes y discursos, sobre todo académicos, con los que cada miembro legitima su personaje y la *precisión histórica* de sus producciones artesanales. Asimismo, las prácticas discursivas que buscan legitimar la resignificación grupal de lo *medieval* posicionan a los miembros como agentes que vehiculizan sus prácticas a través de distintos enunciados, construyendo realidad a través de discursos que crean significados que legitiman la práctica *recreacionista* desde su fundamentación *histórica*. Ello nos habilita a ser portadores de textos legitimadores de un pasado sustentado en el régimen de historicidad que retoma el grupo. Las disputas por legitimar la apropiación de lo *medieval* que ha construido Sud son visibles frente a las diferentes interpretaciones de la temática que poseen sus interlocutores, las que, a la vez, se encuentran asociadas a los elementos que caracterizan a las producciones *medievales* del *mainstream* contemporáneo, sobre todo desde lo fantástico. Sin embargo, la legitimación *histórica* de las prácticas *recreacionistas* de Sud se concreta a través de ficciones, encarnadas en los personajes creados desde la subjetividad de cada miembro. En esa ficción lo visual opera como el límite de la *precisión histórica* con la cual se busca (re)crear objetos de forma artesanal. En ese sentido, en Sud se presenta una paradoja, debido a que la resignificación *histórica*, verídica, de lo *medieval* que el grupo ha construido y busca legitimar frente a las percepciones fantásticas que suelen poseer sus interlocutores se concreta a través de la ficción.

Finalmente, cabe marcar que los miembros de Sud accedimos al conocimiento, tanto de la Edad Media como de lo *medieval*, a través del consumo de productos ligados al *mainstream* de la temática. En ese sentido, nuestra construcción de lo *histórico* se monta sobre experiencias de consumo previas a la membresía, influenciadas por distintos productos moldeados por lo *medieval* fantástico. A partir de ello, el siguiente capítulo abordará cómo se han dado distintos procesos de apropiación de lo *medieval* a lo largo de las vidas de algunos miembros y ex miembros de Sud. Asimismo, se analizarán las trayectorias de consumo de productos relacionados con lo *medieval* por estos actores y su posterior resignificación de la temática a través de la membresía en ARME.

Capítulo III: *Recreacionistas y consumidores*

A fin de continuar indagando sobre cómo son llevadas a cabo las prácticas de consumo de productos relacionados con la temática *medieval* por los consumidores frecuentes en los marcos donde se desenvuelven, este capítulo se enfocará sobre los propios miembros de Sud. En función de ello se buscará conocer cómo algunos miembros han resignificado la temática a lo largo del tiempo a partir de distintos consumos culturales, y qué prácticas han generado estos procesos. Así, se pondrá el foco en las distintas interpretaciones de lo *medieval* que han realizado a lo largo de sus vidas en relación con las maneras en las que han dado sentido a diferentes productos que han consumido. Para ello, se pondrá atención al modo contingente en que las configuraciones de subjetividad se articulan con las distintas experiencias de consumo de productos que han relacionado con sus interpretaciones de la temática *medieval*. Estas experiencias se intersectan con la concepción que tienen sobre sí mismos y sobre el mundo; se trata de concepciones que se producen a través de la práctica cotidiana (Abu-Lughod 2006). En función de ello, se entenderá la subjetividad como la relación que cada sujeto establece consigo mismo a partir de trayectorias y sentidos individuales, relación inscripta en un momento socio-histórico específico (Rose 2003), así como un proceso que da lugar a identidades, entendidas como puntos de adhesión temporaria a posiciones construidas a través de prácticas discursivas (Hall 2003). También se pondrá foco en la relación entre la dimensión subjetiva y los valores referenciales ligados a pautas morales puestas en juego a través de las prácticas de consumo (Martínez García 2014). Para ello, se entenderá la dimensión moral como un fenómeno desplegado para producir, y re-producir, el mundo social en términos de la conjugación de los elementos de obligatoriedad y deseabilidad (Balbi 2016).

Asimismo, a partir de entrevistas, se analizarán las distintas configuraciones de subjetividad de mis interlocutores en relación a la incidencia que tienen sobre esa configuración las industrias culturales (García Canclini 1993) que utilizan la temática *medieval*. Estas industrias elaboran, distribuyen sus productos, y participan en la estructuración de las prácticas de consumo. En base a ello se analizará cómo mis interlocutores realizan diferentes apropiaciones sobre estos productos a través de prácticas de consumo que parten de distintas condiciones de acceso diferencial que dependen de movilidades estructuradas, las cuales organizan distintas formas de movimiento y empoderamiento (Grossberg 1992).

Desde esta perspectiva, la articulación entre subjetividades e identidades a través de diferentes prácticas de consumo será analizada en relación con distintos clivajes, entendidos como líneas que estructuran la organización y la práctica social (Briones y Siffredi 1989). En este caso serán abordados los clivajes de edad, género y clase.

El clivaje etario se enfocará desde el concepto de generación que define la articulación que parte de experiencias compartidas por sujetos que tienen la misma edad cronológica en el mismo momento histórico y en el mismo contexto social. Este concepto permite que la situación definida por el nacimiento se convierta en una cuestión sociológica que va más allá de la mera edad cronológica (Mannheim 1952). Así, las experiencias de consumo realizadas por mis interlocutores serán entendidas en base a los contextos socio-históricos concretos que estos actores han transitado en las distintas etapas del curso de vida hegemónicamente determinado: niñez, juventud, adultez, etc. Estas experiencias determinan puntos donde se unen el tiempo histórico y las condiciones sociales de existencia, conformando experiencias generacionales (Ghiardo 2004).

Por otro lado, el clivaje de género será abordado desde la perspectiva de Judith Butler, quien sostiene que el sujeto se conforma en el proceso de adopción de las normas socialmente definidas. En ese sentido, el género será entendido como construido por discursos que suponen mandatos ligados a los roles definidos por la heteronormatividad imperante (Butler 2007).

En cuanto al clivaje de clase, el mismo será entendido desde las condiciones que posibilitan que ciertos conjuntos sociales sean adscriptos y se constituyan diferencialmente como parte de una clase dentro del sistema social. A partir de ello, la clase será entendida en base al acceso diferencial a ciertos bienes y las distintas prácticas de consumo asociadas a los mismos, así como en relación con las diferentes condiciones y estilos de vida que permiten situar a los actores en el entramado social a través de sus prácticas e interpretaciones de las mismas (Visacovsky 2008).

Entonces, en el primer apartado se presentarán las entrevistas centradas en las trayectorias de consumo que algunos miembros han realizado a lo largo de sus vidas. Allí, estas trayectorias serán analizadas en función de los clivajes señalados. En el segundo apartado se pondrá foco en la dimensión que articula valores con pautas morales puestas en juego a través de las prácticas de consumo de estos actores. Finalmente, el tercer apartado se centrará en las movibilidades estructuradas que se pueden observar operando en la trama atravesada por los clivajes señalados.

Historias de esa afición por lo *medieval*

Como se mencionó en el capítulo anterior, tanto las prácticas de *RHME*, como el concepto de *historicidad* que opera resignificando y legitimando lo *medieval* en ARME, han sido montados sobre distintas experiencias de consumo a través de las cuales cada miembro había construido, antes de ingresar a la agrupación, sus propias interpretaciones en relación a la temática a lo largo de su vida. A partir de ello, a continuación presentaré algunos fragmentos de entrevistas que realicé a miembros y ex miembros de ARME Sud. Dichos fragmentos se encuentran centrados en las distintas trayectorias de consumo, así como en las diferentes resignificaciones de la temática que cada uno ha ido construyendo a lo largo del tiempo.

Entre los años 2016 y 2017 realicé entrevistas tanto a miembros como a ex miembros de Sud, en Bariloche y Buenos Aires. En el año 2017 el grupo contaba con siete miembros, de los cuales cuatro continuábamos realizando nuestras actividades *recreacionistas* con regularidad, mientras que los restantes lo hacían esporádicamente. Asimismo, en Bariloche también residían algunos ex miembros. Las entrevistas presentadas a continuación corresponden a dos miembros que participaban en el grupo con regularidad, uno que ha dejado parcialmente de participar y dos ex miembros, de los cuáles uno ha abandonado sus actividades de *RHME* y el otro continúa realizándolas en la sede porteña de ARME. El criterio de selección para los entrevistados es su alto grado de interés por la temática y su participación activa (presente o pasada) en el grupo.

En primer lugar presentaré a Erik, nacido en Buenos Aires, quien al momento de realizar la entrevista contaba con una edad de treinta y dos años, era estudiante de grado de arqueología y trabajaba en el sector financiero. Él creó ARME en el año 2006, desde el 2010 fomentó la creación del resto de las sedes y fue miembro de Sud entre ese año y 2011. Actualmente vive en Buenos Aires y es miembro de la sede Vik. Al comienzo le pregunté cómo comenzó a interesarse por la temática. Me contó que cuando tenía diez años leyó un libro de Stephen Rivelle sobre las cruzadas¹⁹, destacándolo en relación a sus gustos por la temática, al punto que en esa época escribía ensayos sobre las cruzadas en la escuela mediante su formación en lengua y literatura.

¹⁹ Erik hace referencia al libro "*A Booke of Days: A Novel of the Crusades*" (1996), traducido al español como "El cruzado", una novela de ficción de Stephen J. Rivelle ambientada en la primera cruzada.

Durante su adolescencia Erik siguió interesándose por bibliografía sobre las cruzadas y leyó distintos escritos de la época medieval, además de interesarse por otros pueblos del período. A partir de ello, me contó que cuando comenzó a investigar sobre pueblos que pasaron a la historia como bárbaros vio que para él esos pueblos no eran como se los estereotipaba y se interesó por ellos. Posteriormente, cuando tenía dieciséis años, viajó a Alemania y recorrió algunos castillos y *ritterspieles*, un tipo de ferias *medievales*, que le dieron la idea de hacer lo mismo en Argentina. Luego de este viaje comenzó a trabajar en crear su propio equipo *medieval*, intentando hacer un par de guantes y una cofia de cota de malla en base al dibujo que encontró en una enciclopedia. Tiempo después, a mediados del año 2003, Erik se unió al grupo El Árbol Negro, de tipo *medieval* fantástico, donde la idea, según me contó, era “hacer una especie de *recreación* de Rohan” (reino fantástico del universo creado por Tolkien), dado que él tenía la intención de hacer algo relacionado con los pueblos escandinavos. Según relató Erik, en base a las películas de El Señor de los Anillos, Rohan era lo más parecido, estéticamente, a estos pueblos. Posteriormente, aprovechando el equipo *medieval* que había creado, se separó de El Árbol Negro y en 2006 creó ARME en conjunto con un amigo, su novia de aquel momento y personas que conoció en un foro virtual de música metal. Posteriormente se unió más gente y comenzaron a darle forma a sus prácticas desde el *RHME*. En este punto de la entrevista, le pregunté a Erik cómo vivió el proceso de creación de ARME y cómo ello influyó en su interpretación de lo *medieval*. Me respondió:

Quando arrancamos se coparon un par de amigos, conocidos y gente de foros que íbamos conociendo y se copaban con la idea. Ahí estaba todo en cualquiera, imaginate que pensábamos que los cascos vikingos tenían cuernos, a ese nivel de ignorancia estábamos. También había propuesto que ARME haga *recreacionismo histórico medieval* de Europa en general, pero era muy amplio así que decidimos acotar eso a Escandinavia, sobre todo durante la Era Vikinga. Después de a poco fue surgiendo el interés por lo cotidiano, porque leíamos cosas de historia y sagas para ver cómo era la vida diaria (...) En ese momento creo que vino el interés por lo *histórico*, más que nada por la necesidad de chequear fuentes primarias y también porque empezó a entrar gente que no peleaba y quería hacer otras cosas sobre la vida cotidiana, al principio sobre todo música, pero no mucho, y ahí un toque después viró al morfi, y sonará sexista pero como entraron bastantes chicas, de movida arrancamos con 50/50, cosa que no es para nada común en la *recreación* y es más,

de un momento hubo más mujeres que hombres, así que ahí empezó a surgir más el interés por investigar y hacer las ropas y las decoraciones (...)

La última pregunta fue sobre la influencia de la temática en su vida cotidiana. Erik me dijo:

Si pensás que me pasé de estudiar ingeniería a historia y ahora arqueo-metalurgia yo diría que lo *medieval* me influye bastante. A eso sumale toda la decoración *medieval* que tengo en casa y la parva de libros del tema que tengo apilados por ahí. También laburé haciendo encargos artesanales de herrería y algunos muebles con estética *medievalosa* a partir de lo que aprendí a hacer como *recreacionista*. También tengo pensado hacer un doctorado en arqueología en Suecia para quedarme allá investigando la metalurgia de la edad de hierro germánica. Digamos que lo *medieval* me influyó bastante.

En la entrevista surgieron algunos puntos notables en cuanto a la trayectoria de consumo de Erik. Él tenía treinta y dos años, por lo cual, según indicó, su interés por la temática *medieval* se generó a mediados de la década de los 90', durante su pre-adolescencia, a partir de obras literarias, por lo cual su apropiación de la temática se vio influenciada, sobre todo, por medio de la literatura. Asimismo, él también tuvo la posibilidad de realizar un viaje a Alemania, el cual influyó su interpretación de lo *medieval* y lo inspiró para crear sus propios equipamientos y, posteriormente, asociarse con otros actores, con quienes creó ARME. A partir de ello, Erik comenzó a resignificar la temática desde lo que identifica como *histórico*. En este punto también es destacable ver cómo su participación en ARME significó un cambio en sus prácticas de consumo de productos *medievales* a través de producciones académicas. Estas distintas experiencias y prácticas señaladas por Erik, entendidas como dispositivos sociales y simbólicos, corresponden a un tipo de consumo asociado hegemonicamente con la clase media (Visacovsky 2008). Asimismo, la edad, en clave generacional, condicionó su trayectoria de consumo al permitirle el primer acceso a estos productos en un contexto donde predominaba la literatura sobre otros medios que recién estarían habilitados más adelante, como las computadoras e Internet.

La segunda entrevista fue con Iván, nacido en Bariloche, de veintitrés años de edad, quien ha sido miembro de Sud desde 2011. Iván trabajaba como productor en una cervecería y era estudiante de licenciatura en historia. Empecé indagando sobre cómo comenzó a interesarse por lo *medieval*.

Me comentó que fue cuando tenía ocho años, jugando a un videojuego de consola y que luego, a los diez años, comenzó a interesarse por películas *medievales* y a jugar rol con sus amigos. En el secundario, el cual cursó en una escuela pública del centro de la ciudad, comenzó a escuchar bandas de metal y a leer historietas de Asterix²⁰ que encontró en su casa, así como algunas historias de piratas que compró, actividades que relacionó con sus gustos por lo *medieval*. Asimismo, durante su adolescencia, entre los años 2006 y 2007, concurrió a un ciber con sus amigos a jugar Lineage II²¹ y otros videojuegos centrados en la temática *medieval*, de los cuales destacó Dragon Fable²². Le pregunté si continúa leyendo, viendo, escuchando o jugando algunos de estos productos que relacionó con su afición por lo *medieval*. Me contó que sigue escuchando distintos géneros de metal y jugando rol con algunos de sus amigos, pero con menos regularidad. También mencionó que se encuentra interesado en otros productos ligados a la temática, como el juego de mesa Warhammer²³, del cual compró algunas piezas. Posteriormente, le pregunté si su ingreso a Sud modificó de alguna manera su visión sobre lo *medieval*. Me respondió al respecto:

Al principio le daba más bola a las películas de El Señor de los Anillos y a leer a Tolkien, después fue como que me puse un filtro porque ahora soy más juzgador, cada vez que veo una película, serie o juego evalúo la funcionalidad de las armas y si son *históricas* (...) Eso me pasa re seguido con Vikings, porque aunque me gustó la trama y como toman lo bélico, cuando la veo con mi novia me la paso criticando las cosas que inventan y además la serie toca justo el tema que toma el grupo (...) Así que lo *medieval* para mí ahora va desde la investigación *histórica*. Siempre me llamó mucho la atención la parte rusa, por eso elegí *recrear* un guerrero rus de la zona de Kiev de mediados del siglo IX (...)

²⁰ Historieta cómica creada en el año 1959 por René Goscinny y Albert Uderzo para la revista francesa Pilote. En dicha historieta el tema central es la resistencia de una aldea gala frente al Imperio Romano durante la conquista de la Galias.

²¹ Videojuego multijugador para computadora, de tipo Massivale Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG). El mismo se encuentra ambientado en un mundo de fantasía *medieval*. Fue desarrollado por la empresa surcoreana NCsoft y lanzado en los mercados en el año 2003.

²² Videojuego para navegador de tipo Role Playing Game (RPG), ambientado en un mundo de fantasía *medieval*. Fue desarrollado por la empresa Artix Entertainment y lanzado oficialmente en el año 2006.

²³ Juego de mesa de estrategia por turnos diseñado por Bryan Ansell, Richard Halliwell, Jervis Johnson y Rick Priestley. El mismo se ambienta en un mundo de fantasía *medieval*. Su primera versión oficial se publicó en 1983. Actualmente sus productos relacionados son comercializados por la empresa Games Workshop.

Me acuerdo que cuando me metí al grupo le comenté a Erik y me puso en contacto con Dimitri [ex miembro de ARME Vik nacido en Ucrania] y me pasó una banda de bibliografía, la mayoría en ucraniano así que la sigo traduciendo con Google (...) Después con el grupo aprendí una banda de cosas, además de historia aprendí como usar una amoladora, un taladro, a trabajar la madera, el cuero y como hacer cota de malla. También aprendí a hacer pulseras de alambre de bronce trenzado, había empezado a hacer varias para vender pero eran muy caras de hacer y vender así que las terminé regalando nomás. También traté de hacer esos tubos que se usan para el pelo o la barba pero los dejé ahí (...)

Cerca del final de la entrevista, le pregunté a Iván cómo definiría lo *medieval* desde su propia concepción y si se encontraba realizando algún proyecto en relación a la temática, me respondió:

Estoy con un par de proyectos como terminar mi equipo [*atavíos*] que me falta y comprar algunas cosas, preferiría hacerlas yo pero no sé de herrería. Siempre dije que comprar no está bueno, pero tampoco se puede todo. Lo lindo de hacer las cosas vos es que hacés arqueología experimental, porque te das cuenta del porqué de muchas cosas, como se hacían y cómo funcionaban (...) ¿Cómo definiría lo *medieval*? además de como un período histórico como una moda, sobre todo en otros grupos *medievales* que son muy *posers* [que realizan sus actividades por moda o para llamar la atención] y la gente que se manda cualquiera y te lo vende como que es *medieval*. Fijate nomás cómo lo *medieval* está tomando fuerzas en el país ahora por cosas como el odinismo²⁴ [práctica religiosa que retoma creencias de pueblos escandinavos y germánicos medievales] (...)

En esta entrevista aparecieron algunos aspectos destacables relacionados con el consumo de distintos bienes y la apropiación que Iván realizó sobre ellos para trazar su propia interpretación de lo *medieval* a lo largo de su vida. Durante su infancia y pre-adolescencia Iván relacionó sus gustos por la temática con algunos productos que le facilitó su familia, como videojuegos e historietas cómicas, y otros que compró por cuenta propia, como las historias sobre piratas.

²⁴ Iván hace referencia al Ásatrú, una práctica religiosa moderna que unifica creencias paganas de los pueblos germánicos medievales, sobre todo nórdicos. Estas prácticas varían de acuerdo a quiénes las lleven a cabo. Como eje común presentan el reconocimiento y la adoración por las deidades del panteón germánico medieval, en algunos casos, a través de objetos, símbolos y rituales relacionados a los mismos.

Algunos de estos productos a simple vista no se encontrarían relacionados con la temática *medieval*, pero Iván relató que sí influenciaron sobre sus gustos por ella. Posteriormente, durante su adolescencia, comenzó a consumir otros productos, como música de bandas de metal, juegos de mesa, videojuegos y películas de tipo *medieval* fantásticas. Para Iván, su trayectoria de consumo relatada en la entrevista supone una secuencia lineal sobre la cual ha construido sus gustos e intereses por la temática. En este punto cabe señalar que los productos que ha destacado este interlocutor, al igual que en el caso de Erik, corresponden a prácticas de consumo ligadas a la clase media, que continua y localmente se recrean bajo condiciones socioculturales específicas dentro lógicas del capitalismo global (Visacovsky op. cit). No obstante, a diferencia de Erik, en la trayectoria de consumo de Iván, durante su adolescencia, a comienzos de la primera década de los 2000', aparecieron productos ligados a las tecnologías de la informática, donde las computadoras e Internet tuvieron una presencia destacable. En ese sentido, el clivaje etario, en clave generacional, marca diferenciaciones en relación con los momentos y los medios a través de los cuales estos interlocutores lograron generar sus primeras experiencias de consumo en relación con distintos productos que han asociado, en sus relatos, con la temática.

Por otro lado, el posterior ingreso en Sud también significó un cambio en la interpretación de Iván sobre lo *medieval*, comenzando a resignificar la temática desde su interés por lo *histórico* y diferenciándose de lo fantástico en base a los lineamientos que organizan las prácticas del grupo. En este punto es significativo que, desde su posición como *recreacionista*, Iván también comenzó a tomar un papel crítico sobre los productos que consume. En ese sentido, dio el ejemplo de la serie Vikings, posicionándose frente a ella como un consumidor con capacidad crítica en base a los errores de *historicidad* que dice identificar en la misma. Ello también lo posiciona como un consumidor que busca diferenciarse de otros, por ejemplo, los que señaló como *posers*. En este punto es destacable ver cómo su resignificación de la temática también busca legitimar sus prácticas de consumo creando una pauta identitaria *recreacionista* frente a otros consumidores.

La tercera entrevista fue a Joanna, también de veintitrés años de edad, quien trabajaba en una concesionaria de automóviles y estudiaba licenciatura en antropología. Ella es originaria de la ciudad de Trelew. Participó en Sud en el año 2011, luego se fue a vivir a Trelew, donde fomentó la creación de la sede Höfn en 2014. En 2015 volvió a Bariloche y se unió nuevamente a la sede Sud.

En primer lugar, indagué sobre cómo comenzó a involucrarse en la temática *medieval*. Ella me dijo que cuando tenía cinco años solía ver animé japonés, destacando producciones de este tipo como Inuyasha²⁵ y Las Guerreras Mágicas²⁶. También comentó que algo que le llamaba la atención de estos animés eran los valores que transmitían, señalando algunos como la empatía, la fidelidad y la amistad. Cuando le pregunté por sus gustos por la temática *medieval* en sí, Joanna me comentó:

En ese momento [su infancia] no tenía ni idea que era lo *medieval*, pero más adelante a partir de eso [el animé] me empecé a hacer mis arcos con ramitas y para mí eso si ya era *medieval* pero en un sentido re amplio (...) Después como a los doce me enfoqué más para lo *medieval* escandinavo cuando me enteré que tenía ascendencia noruega porque mi viejo me decía “Tu abuelo era re vikingo, venía de ese lugar que eran todos vikingos, tenía todo un aspecto vikingoso y era un tipo fuerte”. Después lo relacioné como que de ahí me gustaba lo *medieval*, como que puede ser que por ese lado yo tenía algo en la sangre que seguro por eso me gustaban esas cosas, en ese momento no lo relacioné por el animé. Después me empecé a meter en todo lo *friki*, videojuegos y cosas *fantasy medievales*, no tenía ni puta idea que era lo *histórico* en ese momento y a los dieciséis por un amigo me enteré que acá había un grupo *medieval* que hacía cosas vikingosas y me interesó ir a la cena que hicieron, por mis gustos y mis raíces escandinavas. Así que ahí me metí al grupo. Me interesó porque había muchas cosas que me llaman la atención. También me interesó para ver si podía conocer algo más de mis raíces, de los apellidos, de dónde venían, de cómo era todo antes y de la magia, que es algo que siempre me gustó. Después cuando fuimos a la primera reunión me gustó empezar a pelear y también me interesó participar de los talleres, me acuerdo que en uno hicimos el primer escudo con Iván. Igual recién aprendí a hacer un escudo cuando estuve con la sede de Trelew (...)

²⁵ Anime basado en el manga homónimo, creado por Rumiko Takahashi. Dicha producción ha sido clasificada en los géneros de aventuras, acción, romance y comedia. Su adaptación televisiva fue producida por el estudio japonés de animación Sunrise Inc. En Latinoamérica la serie fue emitida por el canal televisivo Cartoon Network desde el año 2002.

²⁶ Anime basado en el manga homónimo, fue creado por el grupo japonés de dibujantes CLAMP. Su adaptación al animé fue coproducida a través del estudio TMS Entertainment y Yoimiuri TV. En el año 1998 este animé comenzó a ser transmitido en Argentina a través del canal televisivo Magic Kids. Esta producción ha sido clasificada en el género japonés *shōjo* (“niña joven”), dirigido hacia público femenino adolescente.

Luego le pregunté sobre su participación en las distintas sedes de ARME donde estuvo y cómo su experiencia en el grupo influyó sobre su percepción de lo *medieval*. Joanna me respondió:

En el 2014 volví a Trelew y me empecé a juntar con mi grupito de amigos *frikis* de la adolescencia (...) Un toque después Erik me escribió y me dijo “Che van a ir los chicos de Bariloche para allá para participar de un evento de animé, estaría bueno que veas qué onda, fijate si necesitan algo” (...) Fui y ahí conocí a los chicos que no conocía y ahí justo Erik me dice por mensaje “¿Che no te animás a armar una sede en Trelew?” le dije “Si de una” y un amigo mío estaba re copado mal con todo lo *medieval* así que juntamos un par de amigos más que nos hicieron el aguante para juntar gente y armamos la sede (...) Ahí aprendimos un poco entre todos a hacer cosas como escudos, remaches y umbos. Viendo tutoriales en internet aprendimos a hacer zapatos y ropa también, pero fue todo muy a los pedos por que se venía la feria *medieval* de Puelo y casi ni teníamos tiempo (...) Antes lo *medieval* lo asociaba más con lo rústico como la mayoría de la gente. Ponele, una espada grandota era *medieval* pero una de las finitas tipo florete, no. Con el armamento así, no tenía idea de cómo iban cambiando cosas como las armas y entraba todo en la misma bolsa como *medieval*, creo que ahí tenía una división más tajante entre lo antiguo y lo moderno para clasificar lo que era *medieval* y asociarlo en mi cabeza. Tampoco iba a pensar que lo colonial era *medieval* igual, aunque hay gente que lo hace (...) Después el grupo me influyó porque se enfoca en lo *histórico*, pero lo *histórico* a su manera (...)

En esta entrevista aparecen algunos aspectos tratados anteriormente, como la relación entre prácticas de consumo en clave etaria a partir de experiencias generacionales compartidas en base al consumo y los medios de acceso a bienes culturales relacionados con la temática. En el caso de Joanna los primeros productos consumidos fueron programas televisivos de animé y videojuegos. Estas experiencias se vieron atravesadas por medios masivos de comunicación que constituyen prácticas de consumo hegemónicamente no asociadas sólo a la clase media (Visacovsky op. cit). Por otro lado, a diferencia de las entrevistas anteriores, en el caso de Joanna resulta significativo marcar el papel que le dio a los valores asociados con los productos que ha señalado, tales como la amistad, la fidelidad y la empatía transmitidos en los animé que citó. Así, estos valores puestos en juego delinear una dimensión moral asociada con las prácticas de consumo realizadas por Joanna.

Asimismo, en su apropiación subjetiva de la temática también actuó un factor identitario, asociado a su historia familiar, el cual la llevó a participar en Sud e interesarse por su enfoque centrado en Escandinavia, de dónde provenía su abuelo paterno.

Por otra parte, en algunos productos consumidos por Joanna, como los animé dirigidos a público femenino adolescente, aparece marcado el clivaje de género. En ese sentido, la construcción de género de Joanna en su discurso también se articula con los valores que la industria del anime tiende a asociar con la feminidad a partir de características emocionales (López y García 2012), así como a través de un imaginario sustentado en prácticas discursivas y normas dentro del sistema social binario heteronormativo (Butler 2007). Asimismo, en contraste con el comentario de Erik que pone en evidencia su supuesto acerca de que la participación de las mujeres en ARME tiene que ver con su interés por las decoraciones o la indumentaria, Joanna se acercó al grupo desde la posibilidad de combatir y el vínculo con sus orígenes familiares. En ese sentido, se pone en evidencia cómo en el marco de ARME se dan construcciones de feminidad con matices distintos.

Realicé la cuarta entrevista con Guillermo, nacido en Bariloche, de veintiséis años de edad, quien se desempeñaba como albañil en la industria de la construcción. Él participó en el grupo desde su creación, en el año 2010, con algunos períodos de inactividad. En un primer momento le pregunté cómo fue que se empezó a interesar en la temática *medieval*. Me comentó que desde su infancia le gustan la esgrima y las espadas por ver la serie El Zorro²⁷ por Canal Seis²⁸, dado que en ese entonces su familia no contaba con televisión por cable. Posteriormente, me relató que a principios de la primera década de los 2000', cuando tenía alrededor de trece años, vio algunas películas como Trece Guerreros²⁹ y la trilogía de El Señor de los Anillos, las cuales influyeron fuertemente en sus gustos por la temática, "desde el lado *medieval* fantástico", según me señaló.

²⁷ El Zorro es una serie televisiva de la compañía Walt Disney. Fue producida entre los años 1957 y 1959. En el año 1992 se produjo una remasterización a color que ha sido emitida regularmente por Canal Seis, uno de los canales televisivos barilochenses con mayor audiencia popular.

²⁸ Canal Seis Bariloche, perteneciente al grupo Arte Radiotelevisivo Argentino (Artear), empresa subsidiaria del grupo Clarín, es uno de los principales canales televisivos locales de Bariloche. Históricamente, este medio de comunicación ha sido el único canal de aire con permisos para operar en la zona de Bariloche.

²⁹ Película ambientada en un mundo *medieval*. La misma fue basada en el libro "*Eaters of the Dead*" (1976) del escritor estadounidense Michael Crichton. Esta película fue dirigida por John McTiernan y se estrenó en el año 1999 a través de las productoras Touchstone Pictures y Walt Disney Studios Motion Pictures.

Luego, Guillermo me comentó que en el año 2007 mientras veía el noticiero de Canal Seis encontró una nota que se les realizó a los miembros del *smial* barilochense, quienes estaban realizando una exposición donde mostraban sus actividades en el Salón Cultural de Usos Múltiples (SCUM) de la ciudad. Después de ver esa nota se contactó con los miembros del *smial* para unirse y comenzó a participar en ese grupo. Posteriormente recordó que, gracias a su participación en el *smial*, en el 2010 asistió al evento donde se propuso crear Sud y así se unió al grupo en sus inicios. A partir de ello, le pregunté sobre cómo fue su experiencia en Sud. Guillermo comentó que al unirse al grupo no tenía hijos, por lo que podía dedicarle más tiempo que ahora, dado que participa con menor frecuencia. También, recordó que el grupo le sirvió para darse una idea de cómo se hacían distintos armamentos, sobre todo espadas que es lo que más le interesa, y a partir de ello leyó algunos tutoriales en internet que le facilitó Erik. Algunos le resultaron difíciles de leer porque estaban en inglés y él no tiene muchos conocimientos de ese idioma. También señaló los aportes que hizo a otros miembros al enseñarnos técnicas de trabajo en carpintería que aprendió mientras cursaba el secundario en una escuela pública donde había tenido talleres. Además, de chico su familia le había enseñado a realizar trabajos de este tipo en su casa. Sobre el final de la entrevista le pregunté si su participación en Sud cambió en algo su interpretación sobre lo *medieval*. Él me comentó:

Cuando vino Erik y arrancó con esta movida *medieval, medieval*, así no conocía, lo que conocía era lo fantástico de El Señor de los Anillos, Trece Guerreros, ponele, o Rey Arturo. Después de que arranqué con el grupo empecé a darle bola a lo *histórico* a partir de los hallazgos, lo que leíamos con Erik o los tutoriales en Internet (...) Hoy lo *medieval* para mí sería, no sé, es muchas cosas, un *hobby*, una distracción. A mí me gusta aprender de otras culturas y esto me saca un poco de la porquería que hay hoy en día porque transmite valores como el honor y la palabra, no como ves a la gente tirándose la basura que piensa en las redes sin dar la cara y tirándose cualquier cosa. Creo que lo *medieval* para mí es como meterte en un libro y ser parte de la historia en ese mundo *medieval*, a mí me relaja. Igual, la movida del grupo yo al principio la veía como un *hobby*, pero después de tener a mis hijos lo veo más como un laburo que me exige cosas como ir a los talleres o los eventos y para mí lo central ahora son mis hijos, así que dejé todo un poco de lado. Igual tengo ganas de volver a meterle al grupo cuando consiga otro laburo y tenga tiempo (...)

Entre los temas tratados en esta entrevista aparecieron elementos señalados anteriormente, cómo la relación entre productos y valores referenciales (Martínez García 2014). En ese sentido, Guillermo destacó valores como el honor y la palabra en asociación con sus gustos por lo *medieval*. Asimismo, en los productos señalados por Guillermo se observa un acercamiento a la temática desde un enfoque en lo bélico. Al articular el valor del honor personal con este enfoque es posible dar cuenta que en esta relación subyace una construcción de identidad vinculada a la noción de honor masculino, recogida de modelos más amplios (García 2010). En ese sentido, la construcción de masculinidad articulada con los valores destacados por este interlocutor ha sido transmitida por los productos de distintas industrias, los cuales tienden a destacar la figura del hombre con la fuerza física como característica clave para llevar a cabo sus metas por las armas. Así, el interés que Guillermo tiene por las espadas puede ser entendido como un dispositivo que refleja una construcción de masculinidad que subyace al uso simbólico de este tipo de armas. En base a ello es posible observar que el clivaje de género organiza las prácticas de consumo de este interlocutor a partir de una noción de masculinidad que aparece asociada con la fuerza, a la vez que exige medirse por medio de valores a través de los cuales los actores se comprometen con sus roles de género en la experiencia social (García op.cit). A partir de ello es posible dar cuenta de que a través del consumo de los productos que Guillermo ha asociado con su afición por la temática también actúa indirectamente una construcción de masculinidad sustentada en un orden discursivo ligado a un imaginario social de la fuerza y lo bélico, el cual, a la vez, suele ser reproducido por distintas industrias culturales. Por ejemplo, en las producciones audiovisuales citadas por él los personajes masculinos tienden a ser los protagonistas, destacándose por sus capacidades físicas en base a una romantización estereotipada de la figura del guerrero.

Por otro lado, el caso de Guillermo presenta la particularidad de que tanto los medios como los bienes a los que tuvo acceso para apropiarse de la temática están asociados a sectores populares y no específicamente a la clase media. Un ejemplo de ello es el canal televisivo local que ha monopolizado la señal de aire en Bariloche. En este punto, lo popular puede entenderse desde la posición de las audiencias masivas en el campo de la producción cultural, donde los medios de comunicación moldean sus preferencias al brindar acceso a las mismas (Ortega Villa 2008). Asimismo es notable observar cómo la clase, desde la relación entre condiciones y estilos de vida a los que acceden los actores para llevar a cabo sus prácticas (Visacovsky 2008), organiza lo social

posicionando de distintas maneras a mis interlocutores en base a sus prácticas de consumo. Así, la trayectoria de Guillermo se diferencia al haberse dado en un marco en el cual no tuvo el mismo acceso que otros entrevistados a bienes que ha relacionado con la temática. Por ejemplo, no señaló ningún libro o videojuego que influyera en sus gustos por lo *medieval*.

Valores, moralidad y consumo entre los miembros del grupo

He seleccionado la última entrevista para profundizar en la relación entre los valores puestos en juego y la dimensión moral ligada a las prácticas de consumo de mis interlocutores. En este punto, se retomarán aportes de Fernando Balbi, autor que sitúa la moralidad dentro de un orden normativo desplegado para producir y re-producir el mundo social en términos de conjugación de los elementos de obligatoriedad y deseabilidad de las formas de comportamiento (Balbi 2016). Ello equivale a pensar la moral como un producto de la acción humana que se encuentra situado socio-históricamente y que, al ser retomado permanentemente, se encuentra constantemente en riesgo de poder ser transformado. Asimismo, antes de que un acto sea entendido como desviado de la norma moral, otros actores debieron crear la norma que establece que el mismo es desviado. Desde este punto de vista, la moral asociada a las prácticas de consumo de mis interlocutores puede ser entendida como una construcción constante de elementos referidos a la deseabilidad y obligatoriedad de los cursos de acción y las relaciones sociales que, al tiempo que responden a ellos, también los configuran y reconfiguran en los marcos donde se desenvuelven estos actores.

A partir de ello se puede observar que los distintos productos señalados por mis interlocutores responden a dispositivos sociales y simbólicos inmersos en las condiciones contextuales del capitalismo global que ligan estas prácticas de consumo con una adscripción donde el acceso, la adquisición y el uso de estos bienes culturales se vinculan con las pretensiones de demarcación de identidad y la valorización de una moralidad (Martínez García 2014). En este punto cabe retomar aportes de Martínez García, quién ha señalado que aunque los frikis no reconozcan un cuerpo común de valores morales, sí extraen valores de sus obras de culto, los cuales pueden llegar a impactar en sus vidas a través de los universos simbólicos que envuelven los productos que consumen (Martínez García op. cit). Así, es notable observar que en algunos de mis interlocutores actuó un factor marcado por valores asociados a los productos consumidos, a través de los cuales buscaron reforzar o discutir elementos morales contruidos de manera acorde a modelos sociales.

En función de ello, cabe remarcar que a través de los discursos que surgieron en las entrevistas algunos miembros contaron cómo fueron construyendo parte de sus subjetividades a lo largo de sus vidas en relación con sus distintas trayectorias y prácticas de consumo que han vinculado con sus intereses y preferencias individuales por la temática *medieval* a partir de sentidos propios. Por ejemplo, Joanna y Guillermo destacaron valores transmitidos por los productos que han consumido, destacado la empatía, la amistad, la fidelidad, la palabra y el honor, en relación con sus intereses por la temática. A partir de ello es posible notar una relación entre el consumo de estos productos y la búsqueda de valores que estos actores desean incorporar en sus vidas al habitar distintos mundos simbólicos articulados por la temática. También se hizo notorio cómo algunos miembros buscan criticar los universos simbólicos de la sociedad. Es decir, la búsqueda de algunos valores a través de prácticas de consumo refiere a que, para estos actores, los mismos no son visibles en sus contextos sociales y debido a ello tienden a buscarlos en ciertos productos. Los comentarios de Guillermo en la entrevista, criticando los contrastes que observaba entre los valores transmitidos por los productos que consumió y su percepción sobre la vida cotidiana, a partir de comentarios negativos en las redes sociales, dan cuenta de ello.

Realicé la última entrevista con Martín, nacido en Bariloche, de veinticinco años de edad, quién se encontraba estudiando una tecnicatura en turismo. Él participó en la creación de Sud en 2010, y es ex miembro desde fines del año 2013. Al principio le pregunté cómo fue que le empezó a llamar la atención lo *medieval*. Me contó que en el año 2000, cuando tenía ocho años, su padre le regaló una computadora en la cual había un juego *medieval* fantástico. Según él, este juego fue su primer acercamiento a la temática e influyó bastante en sus gustos por ella. Posteriormente, en el año 2002, vio una película de El Señor de los Anillos, la cual, indicó, también influyó en sus gustos por la temática. Martín también destacó que en su adolescencia, entre los años 2005 y 2007, asistía a un ciber a jugar Lineage II, donde conoció algunos miembros del *smial* local, con quienes comenzó a relacionarse y compartir distintas actividades. Por aquella época también comentó que comenzó a comprar libros de Tolkien, destacando Los Hijos de Húrin³⁰ como su favorito por la afinidad que siente con el personaje protagonista y enfatizando los valores que se destacan en esta obra.

³⁰ Novela de fantasía *medieval* del escritor J. R. R. Tolkien. Se encuentra ambientada en el mismo mundo que El Señor de los Anillos. Dicha obra fue publicada de forma póstuma por un hijo del autor en el año 2007.

Entre ellos destacó la autodeterminación y el coraje como parte de una relación entre sus gustos por la temática *medieval* y su vida personal. Sobre esto Martín me contó en la entrevista:

No sé cómo explicarlo, no es que me crea que soy Túrin [personaje protagonista del libro]. Vi muchos fans como los *otakus* [término con el que se suele nombrar a quienes tienen aficiones por la cultura japonesa, sobre todo por el manga y el animé] que *flashean* que son tal personaje de animé y me da un poco de vergüenza ajena. Túrin para mí es como un ícono que con su historia me enseñó a pelear problemas de la vida y encararlos para resolverlos por más jodida que venga la cosa. Creo que lo más lindo de su historia es que te enseña que aunque las cosas salgan torcidas una y otra vez lo más importante es tenerse a uno mismo con el coraje, la voluntad y la autodeterminación para enfrentar esas cosas y que, como dijo Tolkien: “donde hay voluntad, siempre hay un camino”. Por eso cuando digo que me siento identificado con él lo tomo como una enseñanza de vida cuando me enfrento a cosas chotas y no es que *flasheo* que soy Túrin Turambar matando orcos y dragones por ahí (...)

A continuación le pregunté cuál era su propia interpretación de lo *medieval*. Martín me contó:

Lo *medieval* para mí es un período histórico. Antes *flasheaba* boludeces como que los vikingos tenían cascos con cuernos. Con el grupo aprendí banda de cosas posta, como que vikingo no era un pueblo, sino una profesión de marino que hacía incursiones y que los cascos con cuernos fueron un invento victoriano del siglo XIX. Ahora cuando veo una serie me sale el *recreacionista* y me la paso puteando cuando veo algo fuera de lugar, como me pasó cuando vi las ropas *flasheras* que usan en Vikings (...) Igual lo que más me gustó de Sud fueron los combates, pero por lo deportivo. ¿Viste cuando te dije que los *otakus* que *flashean*? Bueno, en varios combates me crucé con algún boludo que *flasheaba* que era un vikingo en un combate a muerte (...) Una vez me comí un hachazo en la cara, menos mal que tenía el casco de Guille que tiene un nasal grande, porque me hacía mierda sino. Además un herido en una feria *medieval* ¿sabés lo mal parado que te deja con el público y los otros grupos? ¡No te invitan más! y hasta te podés comer un juicio o un garrón así. Hace poco sé que en una feria en Buenos Aires metieron público para hacer un muro de escudos y a uno le encajaron un hachazo, eso fue un escándalo.

También me enteré que en una feria de Chile un boludo se quiso hacer el berserker [guerreros citados en las sagas nórdicas, según estas luchaban semidesnudos y en estado de frenesí] mandándose a pelear en cueros, le hicieron un tajo con un hacha. Además del berserker gil unos boludos los organizadores por dejarlo combatir así (...)

A partir de lo que me contó, le pregunté a Martín cómo el grupo influyó en su visión de la temática *medieval* y que cambios notaba entre antes y el después de ingresar a Sud. Martín me comentó:

Como te dije, lo *medieval* yo lo veo como un período histórico. Antes lo veía como algo más *flashero* como lo que te venden las películas (...) Igual te digo que todo bien con el *recreacionismo* porque me enseñó bocha de cosas, pero me rompía mucho las bolas tanta burocracia para hacer algo. A veces solo quería *flashearla* y hacer lo que pintó, ponele, *cosplayarme* [actividad a través de la cual una persona se viste buscando representar algún personaje, generalmente de videojuegos, películas o animé] de algún videojuego, pero sentía que eso afectaba la imagen grupal y no lo hacía, mambo mío, qué sé yo (...). Ahora le agradezco al grupo por lo que me enseñó, pero no tengo tiempo. Creo que cuando me acomode volvería, pero ya no lo veo como *hobby*. Por lo que me contaron los chicos [otros miembros] se terminó de burocratizar. Al principio la onda del grupo era juntarse en la casa de alguno a leer, hacer talleres, entrenar y tomar unas birras. Después de que se fue Erik se empezó a burocratizar con el *códice* y se subió con la *historicidad* (...) Además con eso, para hacer cualquier *recreación*, además del tiempo que llevaba buscar un hallazgo tenía que comprar los materiales, conseguir herramientas, hacer moldes y recién ahí podía empezar. Lo peor era cuando hacía algo jodido y caro como los zapatos que son un parto, y salían mal. Eso te cagaba todo el laburo y tenías que empezar de cero. Ah, y los materiales que usaste te los metías en el culo. Por eso ya no lo veo tanto como *hobby*, es más un laburo que te hace parir. Recién cuando la tenés clara disfrutás haciendo cosas sin miedo a que salgan mal o perder los materiales. Creo que el momento más lindo era cuando íbamos a un evento y la gente veía lo que hiciste, se interesaban, sacaban fotos y te felicitaban (...) En casa tengo colgado mi escudo, cuando lo veo me pone contento saber que yo pude hacer eso y quedó bien. Vos arrancaste preguntándome ¿qué es lo *medieval* para mí? en resumen creo que es eso, algo que me llena y me hace feliz.

En la entrevista Martín permitió observar cómo su interés por la temática se generó, en un primer momento, influenciado a partir del consumo de productos asociados a lo *medieval* fantástico, a través de los cuales también operaron distintos elementos simbólicos. Por ejemplo, el personaje del libro que mencionó fue señalado por este interlocutor como un símbolo de referencia moral para su vida personal. Así Martín permite dar cuenta sobre el universo simbólico que ha trazado a lo largo de su vida a partir del consumo de distintos productos que ha relacionado con sus gustos e intereses por lo *medieval*, donde, a la vez, se apropió de distintos imaginarios articulados por la temática en cuanto a las interpretaciones que ha trazado como consumidor.

A través de este caso es posible indagar con mayor profundidad en la relación entre los valores y las pautas morales puestas en juego en sus prácticas de consumo. En ese sentido, Martín señaló algunos valores, entre los cuales ha destacado el coraje y la autodeterminación, los cuales relacionó con sus gustos e intereses por la temática *medieval* y su vida personal. También se visibilizan, en su discurso, aspectos de un orden moral en relación a las distintas prácticas definidas por este interlocutor a través del término *flashear*. Este término fue utilizado por Martín para referirse a prácticas performáticas ligadas a referencias relacionadas con distintos bienes culturales. En ese sentido, en un primer momento, contó que le daba vergüenza ver *otakus flasheando* ser personajes de anime, distinguiéndose de ellos al señalar que sus prácticas de consumo le dieron enseñanzas de vida y no eran para *flashear* que era el personaje del libro que leyó. En un segundo momento, Martín habla de sí mismo señalando que en ciertas ocasiones sí quería *flashear* haciendo *copslay* de algún videojuego, pero que no lo hacía porque creía que esta actividad podría tener sanciones de un orden moral en Sud debido a su eje *recreacionista*. A través de ello, se puede observar que a partir de las prácticas señaladas por mis interlocutores opera un factor moral, en base al cual, por un lado, a través del consumo simbólico se buscan reproducir o cuestionar ciertos valores del entramado social en el cual se desenvuelven. Por otro lado, en el marco generado por ARME también se pone en juego un marco moral particular en cuanto a la obligatoriedad y deseabilidad. En ese marco se establecen normas sobre qué prácticas serán entendidas como correctas y cuáles estarán sujetas a posibles sanciones. Así, en el marco de Sud la dimensión moral también opera poniendo en juego la tensión entre *histórico*-real, y fantástico-falso, configurando cursos de acción al habilitar prácticas aceptadas y sancionando aquellas que son interpretadas por algunos miembros como desviadas de las normas del grupo.

El eclecticismo estructurado de lo *medieval*

Al pensar las prácticas de consumo de los miembros entrevistados como configuradoras de subjetividades, es necesario analizar cómo el acceso y las elecciones de los productos que estos han relacionado con la temática *medieval* se encuentran estructuradas por distintas industrias culturales que configuran el modo en el que estos han generado sus experiencias de consumo. También sobre la manera en que las realidades cotidianas afectan los significados de los bienes que han consumido en este marco habilitan ciertas experiencias, las cuales se dan bajo condiciones que varían socialmente por sus ubicaciones en la trama social (Abu-Lughod 2006). Para dar cuenta de ello se retomarán los clivajes señalados en las entrevistas, en función de analizar cómo han sido puestos en juego en relación con las apropiaciones de la temática que mis interlocutores destacaron para producir sentido sobre sus trayectorias en el presente.

Tomando en cuenta la clase, cabe señalar que tanto el acceso a, como varios de los productos que mis interlocutores han señalado, corresponden a condiciones y estilos de vida relacionados con la clase media³¹ (Visacovsky 2008). Asimismo, los bienes señalados por ellos funcionaron como dispositivos simbólicos, entre los que se han destacado aquellos generados por industrias literarias, audiovisuales y digitales. Algunos ejemplos son: los libros leídos por Erik, las historietas de Iván, los animés que veía Joanna y los videojuegos de Martín. En contraste, Guillermo señaló llevar a cabo algunas prácticas de consumo asociadas con los sectores populares (Ortega Villa 2008), como ser audiencia del canal local de aire, por lo que, en términos de clase, presenta una particularidad. Él no contó haber consumido productos comunes entre los demás miembros, como libros o videojuegos. También mencionó las dificultades que le generaba el idioma inglés para leer los documentos que utiliza el grupo. De hecho, a diferencia de Iván, no dijo haber usado herramientas que lo ayudaran a leer este tipo de textos, como el traductor de Google. Debido a que en términos de clase Guillermo es una excepción, en comparación con otros miembros, ello da cuenta de que existe cierta homogeneidad en el grupo, tanto en el consumo de los bienes como en los medios que habilitaron a los miembros para apropiarse de la temática a lo largo de sus vidas.

³¹ La mayoría de los productos y medios señalados corresponden, en líneas generales, con consumos propios de sectores medios argentinos registrados en el año 2017 en la Encuesta Nacional de Consumos Culturales realizada por el Ministerio de Cultura de la Nación (http://www.cultura.gob.ar/media/uploads/encc_2017_informe_general.pdf).

Por otra parte, también se encuentra el clivaje etario que pone foco en los contextos socio-históricos a través de las cuáles mis interlocutores han realizado sus prácticas de consumo en relación a su edad cronológica y social. En función de ello, en las entrevistas se ha observado que tanto los momentos como los medios a través de los cuales se han dado las experiencias de consumo conforman marcos etarios en clave generacional. En ese sentido, se observó que en aquellos miembros que presentaron edades entre los veintidós y los veinticinco años al momento de las entrevistas (Iván, Joanna, Guillermo y Martín) su interés por la temática despertó en una franja etaria entre los ocho y los doce años en la primera década del siglo XXI. Entre los productos consumidos en ese momento se han resaltado los videojuegos, si bien Joanna no ha explicitado cuáles ha utilizado, en los casos de Iván y Martín se destaca el videojuego Lineage II como una experiencia común. También se encuentran los libros de El Señor de los Anillos y sus películas homólogas entre Iván, Guillermo y Martín, y otras producciones audiovisuales, destacando la serie televisiva Vikings entre Iván y Martín. Así, tanto los medios de acceso señalados, como el consumo de los productos que estos sustentan, se conforman como experiencias de una generación que tuvo tempranamente acceso a tecnología informática e Internet, sumadas a la televisión, la literatura y el cine que estaban habilitados también para generaciones anteriores.

En este punto, en clave etaria, el caso de Erik difiere del resto de mis interlocutores. Al ser entrevistado él contaba con treinta y dos años de edad, e indicó que sus primeras experiencias de consumo relacionadas con la temática se dieron en la década del 90', cuando él tenía diez años, en un contexto donde predominó la literatura como punto de acceso en su interés por lo *medieval*. Recién a principios de los años 2000' Erik señaló que a través de nuevos medios de comunicación, de tipo digital, logró generar otras experiencias con las que pudo comenzar a resignificar la temática y posteriormente conformar un grupo de tipo *medieval*, pero estas experiencias no fueron las primeras, como en el caso del resto de los entrevistados. Así, el caso de este interlocutor marca distinciones con respecto a las experiencias generacionales de los otros miembros entrevistados. Al haber vivido un momento socio-histórico distinto al resto de mis interlocutores Erik no tuvo acceso -entre los 8 y los 12 años- a los mismos medios de comunicación y productos señalados por ellos. Asimismo, el desarrollo de las industrias que utilizan la temática para sus productos, así como los medios de distribución, eran distintos en la década del 90', donde, por ejemplo, los videojuegos en línea, señalados por Iván y Martín, no estaban desarrollados.

A partir de ello, resulta importante notar que tanto el desarrollo de las industrias culturales, como el de los medios de comunicación empleados por estas para distribuir sus productos, contribuyen a establecer distinciones en clave etaria entre los miembros del grupo. En ese sentido es destacable marcar que, si bien el momento de la vida en el cual comenzaron a apropiarse de lo *medieval* ha sido similar entre mis interlocutores, hay un contraste en relación con los distintos contextos socio-históricos en los cuales ello ocurrió. En ese sentido, los medios y productos disponibles eran distintos, debido al desarrollo de las tecnologías y el despliegue de las industrias culturales relacionadas con la temática. En un primer momento, hasta comienzos del nuevo milenio, este consumo se dio, principalmente, a través de la industria literaria y la audiovisual y en un segundo momento a través de la digital, desde la cibernética e internet. Así, los modos de acceso a estos productos fueron mediados por el clivaje de clase y el de edad, estructurando las posibilidades de consumo. En base a ello se puede dar cuenta de que las condiciones de cada contexto socio-histórico se articulan con las posiciones diferenciales de estos actores en el entramado social en clave de clase y de edad cronológica y social.

Por otro lado, las actividades de consumo que algunos miembros han asociado con sus intereses por la temática también se encuentran atravesadas por el clivaje de género. Esto fue particularmente notorio en las entrevistas que mantuve con Guillermo y Joanna.

En el caso de Guillermo se pudo observar el clivaje de género en relación a la articulación de sus prácticas de consumo con referencias a valores asociados a la masculinidad hegemónica. A partir de ello, es posible dar cuenta de que a través del consumo de los productos que Guillermo ha señalado también se sustenta un orden discursivo y simbólico, ligado a un imaginario social generado a partir de las producciones de distintas industrias culturales que utilizan la temática *medieval*, el cual, a la vez, retoma o refuerza modelos y roles hegemónicos de género.

Por otra parte, en el caso de Joanna se pudo dar cuenta de que el clivaje de género operó, en su infancia y adolescencia, en relación a ciertos valores vinculados a modelos de feminidad utilizados por la industria del anime. Posteriormente, a través de su participación en Sud, esta interlocutora ha trazado subjetivamente su construcción de la temática poniendo en discusión, en clave de género, algunos supuestos de otros miembros, como los expresados en el comentario de Erik sobre la participación de las mujeres en ARME desde su interés por el *recreacionismo histórico medieval* en base la producción de decoraciones o de elementos de indumentaria.

Ello se puede observar en el personaje que eligió *recrear*, una *skjaldmö*, una clase de mujer guerrera de las sociedades escandinavas mencionadas en las sagas nórdicas medievales. En ese sentido, el caso de Joanna pone en evidencia cómo en el marco de ARME se dan construcciones de género con matices distintos. Asimismo, este caso permite observar que a partir del clivaje de género es puesto en discusión el imaginario social y la reproducción de pautas hegemónicas dentro del grupo. Es decir que los miembros, desde la heterogeneidad de sus experiencias y subjetividades, también tienen capacidad para movilizarse críticamente.

Por otro lado, esta capacidad de movilización de los miembros también se da en un marco estructurado por las industrias culturales que producen los bienes que estos han consumido. En las entrevistas han señalado que sus primeros acercamientos con lo *medieval* fueron, sobre todo, en base al consumo de distintos bienes culturales rotulados como de tipo *medieval* fantásticos y otros que a simple vista no poseen vinculación con la temática. Estos productos han funcionado como un punto de acceso para que los miembros comiencen a apropiarse de lo *medieval*. Asimismo, resulta significativo marcar que el eclecticismo con el cual estos actores han asociado lo *medieval* a lo largo de sus vidas también se encuentra estructurado tanto por las industrias culturales que producen estos bienes como por las condiciones sociales a través de las cuales han tenido acceso a los mismos a partir de su posición en la trama social.

Es decir, sus interpretaciones de la temática, por un lado, han sido estructuradas por la clase a través de la relación entre las diferentes condiciones y estilos de vida que permean sus prácticas de consumo. Por otro lado, han sido condicionadas por el factor etario, en cuanto a experiencias de consumo marcadas por contextos socio-históricos concretos. También han sido influenciadas por el género, en base a los modelos y roles hegemónicos, también retomados por distintas industrias culturales. Asimismo, los clivajes que han estructurado las prácticas de consumo de estos interlocutores también se articulan con su búsqueda de valores en relación a un orden moral dentro del sistema social y otro particular enmarcado en el mismo grupo. De esta manera, el eclecticismo con el cual estos actores han asociado lo *medieval* a partir de los distintos elementos que se combinan en los bienes culturales que han consumido a lo largo de sus vidas se encuentra estructurado por las industrias que generan estos productos, pero también por las condiciones de acceso diferenciales para sectores populares y clases medias, para varones y mujeres y para diferentes generaciones. No obstante, los miembros poseen capacidad de acción en este marco.

En ese sentido, la membresía en ARME generó un cambio sobre las interpretaciones de lo *medieval* de estos actores. A partir de sus prácticas de *RHME*, ellos resignificaron la temática desde un perfil de consumidor activo con capacidad crítica, desde su conceptualización de la *verdad histórica*. A partir de ello, también es posible notar que la práctica del *RHME* permitió que los miembros confronten el marco moldeado por las industrias culturales, donde si bien las empresas imponen sus productos, estos actores realizan sus interpretaciones de los mismos y los dotan de contenidos simbólicos propios. También cabe remarcar que algunos de ellos indicaron que sus prácticas de *RHME* les sirvieron para producir sus propios objetos *medievales*, posibilitando que estos actores actúen tanto como consumidores como productores de sus propios bienes y contenidos, lo cual les permite posicionarse crítica y activamente, como *recreacionistas*, frente al eclecticismo con el cual las industrias culturales estructuran la temática a partir de sus productos.

Consideraciones finales: Detrás del yelmo

En este trabajo se ha buscado conocer cómo operan las prácticas de consumo de productos *medievales* sobre las apropiaciones, resignificaciones y asociaciones que crean los consumidores más frecuentes de estos bienes en los contextos donde se desenvuelven. Para abordar este interrogante, a lo largo de la tesina se ha transitado por distintos contextos: el global, a través de una descripción acotada sobre el despliegue de la temática en las últimas décadas en base a algunos de sus productos icónicos. El nacional, reponiendo información sobre distintos actores, agrupaciones y actividades que desde mediados de la década de los 90' y hasta la actualidad han dado lugar a una red interlocal articulada por lo *medieval*. Y, finalmente, el contexto barilochense donde se ha desarrollado el grupo ARME Sud, cuyos miembros, en base a sus trayectorias de consumo relacionadas con sus resignificaciones de la temática, han sido mis principales interlocutores. Para concluir, he decidido invertir el orden del argumento partiendo de un caso que involucra a los propios miembros de Sud para, en base al mismo, dar cuenta de cómo se articula con contextos más amplios.

En función de ello, a continuación presentaré un caso etnográfico que articula distintos elementos tratados en la investigación. El mismo se dio cerca de los inicios de Sud, en el año 2012, cuando con otros miembros creábamos nuestros primeros cascos. En ese marco comencé a fabricar un yelmo para mi personaje de ese entonces, un *gallowglass* del siglo XIII. Debido a que en aquel momento no existían ni el estatuto de ARME ni el *códice* de Sud, los límites temporales para *recrear* no estaban bien establecidos luego de la Era Vikinga, a mediados del siglo XI, y en Sud se permitía extender el período *recreado* hasta el siglo XIII. También se permitía utilizar *recreaciones* que no pertenecieran al mismo marco geográfico del personaje, pero sí al temporal, bajo el supuesto de que estos objetos podrían haberse obtenido por comercio. Así, elegí un modelo de yelmo normando del siglo XIII, el cual encontré en una página web (ver figura 19). En aquel momento elegí esta fuente sin verificar la *historicidad* del yelmo, dado que no sabía diferenciar bien entre lo *histórico* y lo fantástico. Asimismo, mis percepciones sobre la temática se encontraban influenciadas por productos de tipo *medieval* fantásticos, como películas, libros y videojuegos. Por ello los objetos de la página me parecieron correctos para utilizarlos en el marco del grupo de acuerdo a mi interpretación del *RHME*, práctica en la que llevaba poca experiencia.

Cuando encontré el modelo del yelmo, por la sugerencia de otro miembro modificamos la máscara con un diseño angular que, decía, era característico del siglo XIII. Posteriormente, armamos moldes con las medidas de mi cabeza, fui a la zona industrial de Bariloche a *vikinguear* chapas que encajaran con ellos y las llevé al taller del grupo para cortarlas y obtener las piezas del yelmo. Cuando las corté, con otros miembros las martillamos para que tomaran forma cóncava y las unimos a través de sunchos remachados para finalizarlo (ver figura 20). Una vez que el yelmo fue terminado lo guardé para utilizarlo en los eventos donde participaría Sud. El primero fue en el año 2013, en una feria *medieval* organizada por el grupo local Valherjes, donde lo usé en combates. Mientras no participaba en esta actividad el yelmo era exhibido en el stand del grupo y presentado ante nuestros interlocutores como una *recreación histórica*. Luego de aquella feria se publicaron fotos del evento en una red social. Erik y otros miembros de ARME las vieron y nos preguntaron en base a qué referencias *históricas* habíamos hecho el yelmo. Respondimos mostrando el modelo de la página web en que nos basamos para crearlo. Como respuesta Erik nos enseñó una ilustración académica de un yelmo normando del siglo XIII (ver figura 21) y nos indicó que el que habíamos hecho era de tipo fantástico, ya que no conocía ninguna referencia *histórica* parecida. Por estas razones el yelmo carecía de *historicidad* y minaba los objetivos de ARME, los cuales, en función de la práctica del *RHME*, buscan generar *recreaciones con precisión histórica*.

Figura 19



Figura 20



Figura 21



Figura 19: Yelmo de la página comercial de artículos *medievales* <https://www.kennesawcutlery.com>. En base a este modelo algunos miembros de ARME Sud nos orientamos para crear el yelmo de la figura 20.

Figura 20: Yelmo creado artesanalmente por miembros de ARME Sud en el año 2012. (Archivo personal del autor).

Figura 21: Ilustración enseñada por Erik de un yelmo italo-normando del siglo XII. (Nicolle y McBride 1995: 40. Figura H).

Pensar el caso del yelmo como un lente a través del cual se proyectan diferentes elementos tratados a lo largo de esta investigación servirá para dar cuenta de procesos sociales más amplios que ocurrieron detrás la producción artesanal de este objeto y su puesta en escena.

Así, este caso permite ilustrar las lógicas a través de las cuales los miembros del grupo hemos resignificado la temática *medieval* a lo largo del tiempo, a partir de qué consumos y qué prácticas concretas han generado estos procesos. Siguiendo esta línea, el caso se dio cerca de los inicios de Sud, ello implicó que los miembros que participamos en su elaboración contáramos con poca experiencia como *recreacionistas* en cuanto a prácticas de investigación *histórica* y producción de *recreaciones medievales*. Asimismo, en este marco, nuestras percepciones de lo *medieval* se encontraban influenciadas, sobre todo, por producciones creadas por las industrias culturales que retoman la temática desde lo fantástico, tales como las que mencioné anteriormente o las citadas por algunos miembros en las entrevistas del tercer capítulo. De esta manera, nuestras percepciones sobre lo *medieval* se vieron determinadas por nuestras experiencias de consumo previas de distintos productos que asociamos con la temática. Ello también actuó sobre la selección del modelo del yelmo a través de la página web que vendía objetos de tipo *medieval* fantásticos. Asimismo, nuestras resignificaciones sobre la temática también se vieron condicionadas a partir de los medios que encontramos disponibles para consumir diferentes productos generados por distintas industrias culturales, en función de nuestras condiciones de acceso a los mismos a partir de nuestras posiciones diferenciales en la trama social, mediadas por distintos clivajes como los analizados en el tercer capítulo, es decir, edad, género y clase.

Por otro lado, el caso del yelmo constituye un ejemplo acerca de cómo el grupo ARME Sud construye sus propias resignificaciones de lo *medieval* y cómo las legitima frente a sus interlocutores. En relación con esto, en el segundo capítulo se pudo dar cuenta de que la membresía en ARME generó un cambio sobre nuestras percepciones de la temática *medieval* en base a la práctica del *RHME*. Allí se expuso que la lógica epistemológica que guía las actividades del grupo está centrada en un criterio de *verdad histórica* creado en base a un régimen de historicidad eurocéntrico, el cual también es retomado por distintas industrias culturales que generan sus productos centrados en la temática *medieval*. No obstante, si bien el grupo retoma el mismo régimen de historicidad que estas industrias, también busca reelaborarlo desde el *RHME* y en disputa con las interpretaciones fantásticas de la temática.

En ese sentido, detrás de la apropiación del mismo régimen de historicidad subyace una disputa por la legitimidad de las prácticas a través de una oposición entre su construcción de *verdad histórica* y la fantasía *medieval* que caracteriza las producciones de estas industrias. Así, la práctica del *RHME* también permite que la agrupación confronte el marco moldeado por las industrias culturales en el que, si bien las empresas imponen sus productos, los miembros realizamos nuestras apropiaciones de la temática en relación a prácticas de consumo y medios de acceso diferenciales a distintos bienes en el marco estructurado por estas industrias. Ello también nos habilita, como *recreacionistas*, a ser portadores de textos legitimadores de un pasado (europeo) que actúa en el presente (latinoamericano y argentino) a través de la fundamentación *histórica* sustentada en evidencias y discursos académicos.

Asimismo, la membresía genera un perfil de consumidor activo y crítico, tal como ocurrió en caso del yelmo: otros miembros criticaron este objeto por no ser *histórico* para los estándares de ARME. En este punto, el yelmo también condensa parte de las tensiones que se dan en ARME en torno a su búsqueda de legitimidad en base a su construcción de *historicidad*. A partir de ello, es destacable notar que, en un primer momento, este objeto sí fue investido de legitimidad en el marco de Sud por quienes lo creamos. Y en un segundo momento, al notar que las fuentes utilizadas para crearlo no eran legítimas para la agrupación, el yelmo fue criticado por otros miembros de ARME y recién ahí su *historicidad* se desplomó en Sud. Este caso también permite dar cuenta de cómo la construcción de *historicidad* de ARME se erige sobre consensos colectivos.

Otro punto destacable en cuanto a esta construcción de *historicidad* radica en que la legitimación de las prácticas *recreacionistas* se concreta a través de ficciones, encarnadas en los personajes. Estos conforman una dimensión performática por medio de la cual los miembros desplegamos nuestra resignificación de lo *medieval* en base a performances que dan forma a reinterpretaciones ficticias de un pasado, que se representa como verídico, las cuales buscan legitimarse a través de las prácticas y discursos del grupo. Asimismo, los *atavíos* creados para desplegar estos personajes, al tratarse de *recreaciones históricas*, se encuentran sujetos a un valor específico, el cual permite que estos objetos artesanales, al ser entendidos como *medievales*, cobren valoraciones simbólicas ligadas a la resignificación que se les otorga a través de su uso en los marcos donde actuamos los miembros frente a nuestros interlocutores. Por ejemplo, para hacer el yelmo se *vikinguearon* materiales descartados que al ser trabajados produjeron un objeto con valor simbólico específico.

Este valor operó en dicho objeto al ser interpretado como *medieval* por nuestros interlocutores y, momentáneamente, como una *recreación histórica* en el marco de Sud. No obstante, en las *recreaciones* del grupo lo visual es el límite de la *precisión histórica* que se busca lograr. En ese sentido se presenta una paradoja, debido a que la legitimación *histórica* de lo *medieval* que ARME Sud ha construido se limita a lo estético y se concreta a través de ficciones.

Por otro lado, el conjunto de prácticas que los miembros de Sud llevamos a cabo en el marco de ARME, como una sede, también nos ha posicionado en un marco nacional interlocal que se encuentra articulado por la temática *medieval*. El mismo, denominado en el primer capítulo como el “mundo *medieval* argentino”, ha sido construido en las últimas décadas por distintos actores que han resignificado la temática desde diferentes ópticas, entre las cuales se han destacado: la fantasía *medieval*, el *RHM*, el combate *medieval* y las agrupaciones artísticas *medievales*. Por ello, el yelmo también fue visibilizado en este marco al participar en una feria *medieval* a través de su utilización en actividades de combate y su exposición frente a nuestros interlocutores.

Para finalizar, el caso del yelmo permite retomar el principal interrogante que ha guiado esta investigación. El mismo busca conocer de qué manera operan las prácticas de consumo de los productos clasificados como *medievales* sobre las apropiaciones, resignificaciones y asociaciones que crean los consumidores más frecuentes de este tipo de bienes en sus contextos locales. Si bien el yelmo podría verse, simplemente, como piezas de chapa unidas por remaches, esos materiales están inmersos en procesos sociales más amplios que guiaron la transformación que las unió. En ese sentido, lo significativo no es el objeto en sí, sino las dimensiones que actuaron detrás de este objeto para su creación y su uso. Se trata de las distintas apropiaciones de lo *medieval* basadas en las trayectorias de consumo de los miembros que lo creamos, nuestra posterior resignificación de la temática desde la práctica del *RHME* a partir del ingreso en ARME y nuestra posición, como miembros de esta agrupación, en las redes interlocales articuladas por lo *medieval*, lo cual nos ha insertado en contextos más amplios articulados por la temática. A partir de ello se puede observar que el contexto barilocheño donde los miembros de ARME Sud llevamos a cabo nuestras prácticas conforma un marco glocal, en el cual convergen distintas producciones de industrias culturales globales y nuestra posición local marcada por la capacidad crítica y de acción, como *recreacionistas*, frente al marco estructurado por estas industrias que utilizan la temática.

De esta manera, las prácticas del grupo permiten llevar a cabo una disputa en este marco glocal, ya que el eclecticismo con el cual las industrias culturales tienden a orientar sus producciones vinculadas a la temática es discutido a través de las prácticas de Sud, mediante las cuales lo *medieval* es apropiado, resignificado y disputado localmente a partir del *RHME*. En función de estas consideraciones, la intención de la investigación fue aportar desde la disciplina antropológica a comprender fenómenos locales inscriptos en industrias culturales globales desde la perspectiva etnográfica, generando nuevos conocimientos en relación al *medievalismo* contemporáneo.

La tesina también me ha generado nuevos interrogantes, que podrían ser abordados en el futuro. El primero tiene que ver con problematizar y dar cuenta de la complejidad en que actúa la dimensión etaria en relación al consumo de productos frikis, los cuales suelen ser juvenilizados, tanto desde el sentido común como desde algunas producciones académicas. El segundo tiene que ver con profundizar el análisis sobre cómo se construyen distintos circuitos articulados por la temática *medieval* en el país y sobre los mercados generados en base a ello en otras localidades.

Por último, quiero recordar que en 2017 algunos colegas de ciencias sociales y humanidades fueron duramente criticados a través de distintos medios de comunicación por sus temas de estudio sobre la denominada “cultura popular”.³² Esta investigación también ha buscado poner en cuestión esas críticas, al demostrar que a partir de un tema como el consumo de productos *medievales* se puede generar conocimiento acerca de la articulación de mercados globales en contextos locales, entre otras dimensiones significativas de la vida social. Se trata de mercados que movilizan grandes cantidades de dinero y donde los consumidores somos capaces de ejercer un rol activo, en el caso de la presente investigación a través del *RHME*. Esta situación ocurre en un contexto donde las fuentes de ganancia de las empresas están vinculadas a las ideas y los símbolos que representan los bienes materiales e inmateriales. Estos símbolos pueden ser entendidos como una forma de valor que opera en la comercialización de diferentes productos, como un factor más del mercado. No obstante, en este marco los consumidores también tenemos la capacidad de tomar acciones como productores de nuestras propias ideas, símbolos y bienes.

³² Notas periodísticas en las que fueron criticadas distintas investigaciones de CONICET en 2017:

-<https://www.lainternetonline.com/ultimo-momento/las-20-peores-investigaciones-cientificas-del-conicet/>

-<http://www.perfil.com/noticias/politica/recorte-a-la-ciencia-polemica-por-investigaciones-filtradas-del-conicet.phtml>

-https://www.clarin.com/sociedad/recorte-conicet-polemica-investigaciones-star-wars-anteojito-rey-leon_0_ryql_wt4e

Bibliografía citada:

- ABDUCA R. (2010) *“El concepto de valor de uso: signo, consumo y subjetividad. La hoja de coca en Argentina”*. Tesis doctoral. Universidad de Buenos Aires (FFyL – UBA). Buenos Aires.
- ABU-LUGHOD L. (2006) *“La interpretación de la(s) cultura(s) después de la televisión”*. Publicado en *Etnografías contemporáneas*, UNSAM, N°1, 2006.
- AGNEW V. (2004) *“Introduction: What is Reenactment?”* En *Criticism*: Vol. 46: Iss. 3, Artículo 2. Universidad de Michigan. Estados Unidos.
- ALABARCES P. (1998) *“Lo que el estado no da, el fútbol no lo presta: los discursos nacionalistas deportivos en contextos de exclusión social”*. LASA, Palmer House, Hilton Hotel, Chicago, EE.UU.
- ALONSO L. (2009) *“Estudio introductorio: la dictadura del signo o la sociología del consumo del primer Baudrillard”*. En Baudrillard 2009 *“La sociedad de consumo: sus mitos sus estructuras”*. Pp 15- 60. Siglo XXI de España Editores S.A. Madrid, España.
- AMIN S. (1989). *“El eurocentrismo. Crítica de una ideología”*, Siglo XXI editores.
- ANDERSON P. (1974) *“Transiciones de la antigüedad al feudalismo”*. Siglo Veintiuno Editores.
- APPADURAI A. (2001) *“La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización”* FCE Ediciones.
- AYMARD M. (2003) *“História e memória: construção, desconstrução e re construção”*. Revista Tempo Basileiro, Vol. 1, N° 153, Pp. 13 – 28. Abr- jun. Río de Janeiro, Brasil.
- BALBI F. (2016): *“La moral como parte integral de la producción de la vida social. Una lectura heterodoxa de los escritos de Emile Durkheim”*. Sociología & Antropología. Vol. 6 No 3. Brasil.
- BARRIO J. (2005) *“La Edad Media en el cine del siglo XX”*. Universidad de Alicante. España.
- BATHYA S. (2003) *“The Lord of the Rings rooted in racism”*. Rediff India Aboard.
- BAUDRILLARD J. (2009) *“La sociedad de consumo: Sus mitos, sus estructuras”*. Traducción de Alcira Bixio. Siglo XXI Editores. Madrid. España.
- BAUMAN Z. (2007) *“Vida de consumo”*. Editorial Fondo de Cultura Económica. Madrid, España.
- BOSA S. (2010) *“¿Un etnógrafo entre los archivos? Propuestas para una especialización de conveniencia”*. Revista Colombiana de Antropología 46 (2): Pp. 497-530.
- BOURDIEU P. (2010) *“El sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura”*. Siglo Veintiuno Editores. Buenos Aires.
- BRIGGS C. (1986) *“Aprendiendo cómo preguntar: Un enfoque sociolingüístico del rol de la entrevista en las investigaciones en ciencias sociales”*. Cambridge University Press.
- BRIONES C. y SIFFREDI A. (1989). *“Discusión introductoria sobre los límites teóricos de lo étnico”*. En Cuadernos de Antropología, N° 3: Pp. 5-24.

- BULL H. (2002): *"La sociedad anárquica. Un estudio sobre el orden en la política internacional"* Tercera Edición. Columbia University Press, Nueva York.
- BUTLER J. (2007) *"El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad"*. Traducción de M.A Muñoz. Ediciones Paidós Ibérica S.A. Barcelona. España.
- CASTRO MORALES B. (1988) *"Eclecticismo y Modernismo"* Revista de Filología, Universidad de la Laguna nº 6; 7; 1987 – 1988, pp. 119 – 130. Tenerife, España.
- CLEMENTS P. y ROBINSON C. (2012) *"Neomedievalism in the media: Essays on films, television and electronic games"*. Edwin Mellen Press. Nueva York. Estados Unidos.
- COOPER V. (2016) *"Fantasies of the North: Medievalism and identity in Skyrim"* University of Leeds. Reino Unido.
- DA MATTA R. (1999) *"El oficio de etnólogo o cómo tener 'Anthropological Blues'"*. En: Boivin, M., A. Rosato y V. Arribas. *Constructores de otredad, una introducción a la Antropología Social y Cultural*. pp: 172-178.
- DOUGLAS M. y ISHERWOORD B. (1990) *"El mundo de los bienes: Hacia una antropología del consumo"* Editorial Grijalbo S.A. México.
- DUSSEL E. (1995). *"Europa, modernidad y eurocentrismo"*, en Revista Ciclos en la Historia, la Economía y la Sociedad, CLACSO. N° 8, pp. 167-178.
- ECO U. (1986) *"Dreaming the Middle Ages,"* en *Travels in Hyperreality*, traducido por W. Weaver, NY: Harcourt Brace, pp. 61-72.
- ESCOBAR A. (2005) *"Una ecología de la diferencia: Igualdad y conflicto en un mundo glocalizado."* En *"Más allá del Tercer Mundo"*. Cap. 5, pp: 123 – 144. Universidad del Cauca, Colombia.
- FAIRCLOUGH N. (1992) *"Discourse and Social Change"*. Cambridge, Polity Press.
- FERRARI NUNES M. (2017) *"Cosplay, steampunk e medievalismo: memória e consumo nas teatralidades juvenis"*. Editora Meridional Ltda. Brasil.
- FERRAROTI F. (2007): *"Las Historias de Vida como Método"*. En *Convergencia*, Mayo- Agosto, Año/Vol. 14, Número 044. Universidad Autónoma del Estado de México. Toluca. PP: 15-40.
- FLORES H. (2013) *"Del valor de uso al valor de cambio: un (neo)-determinismo en la lógica social"*. Universidad Don Bosco. Soyapango, El Salvador.
- FOUCAULT M. (2004) *"Discurso y verdad en la antigua Grecia"*. Traducción de Fernando Fuentes Megías. Paidós: pensamiento contemporáneo. Buenos Aires.
- GARCÍA A. (2010) *"Exponiendo hombría. Los circuitos de la hipermasculinidad en la configuración de prácticas sexistas entre varones jóvenes"*. Revista de Estudios de Juventud. Nº. 89. pp. 59-78.
- GARCÍA CANCLINI N. (1993) *"El consumo cultural y su estudio en México: una propuesta teórica"*. En N. García Canclini (coord.), *El consumo cultural en México*, pp. 15-42. Conaculta, México.
- GEERTZ C. (1973) *"La interpretación de las culturas"*. Gedisa S.A. Barcelona, España.

- GHIARDO F. (2004) *"Generaciones y Juventud: Una relectura desde Mannheim y Ortega y Gasset"*. Última Década N° 20, DIPA. Viña del Mar. Chile.
- GRAY J; SANDVOSS C. y HARRINGTON C. (2007) *"Fandom: identities and communities in a mediated world"*. New York: NYU Press. UCLA.
- GETINO O. (2010) *"Economía y Políticas para las industrias culturales en el Mercosur"*. En *Aportes: para el Estado y la Administración Gubernamental*. Año 12, N° 23, 2011, pp. 137-1
- GROSSBERG L. (1992). *"We gotta get out of this place"*. Ed. Routledge. Estados Unidos.
- GUBER R. (2011) *"La etnografía. Método, campo y reflexividad"*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- HALL M. (2005) *"The influence of J.R.R Tolkien on Popular Culture"*. Southern Illinois University Carbondale. Estados Unidos.
- HALL S. (2003) Introducción: *"¿Quién necesita identidad?"*. En Stuart Hall y Paul du Gay (comps.) *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires: Amorrortu. Pp. 13-39.
- HARTOG F. (2007) *"Regímenes de historicidad. Presentismo y experiencias del tiempo"*. Universidad Iberoamericana, México.
- HOBSON J. (2006). *"Los orígenes orientales de la civilización de Occidente"*. Barcelona, España.
- HUYSEN A. (2000) *"Pasados presentes: medios, política, amnesia."* En: *Seducidos por la memoria*. Universidad Cândido Mendes. Río de Janeiro, Brasil.
- JENKINS H. (2013) *"Fans, Blogger and Gamers"*. NYU Press. Nueva York. Estados Unidos.
- KISS M. (2014) *"De los héroes de libro a los héroes de rol, y viceversa"* Frikiloquio I, 21 al 23 de Agosto de 2014, FFyL – UBA. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- KOBRIN S. (1997) *"Back to the Future: Neomedievalism and the Postmodern Digital World Economy"*. Journal of International Affairs. 51 (2).
- KOHAN A. (2015) *"Entre cosplayers y recreacionistas medievales: Dos perspectivas sobre la realización de la fantasía"*. Congreso Latinoamericano de Comunicación. UBA. Agosto 2015.
- KOPP J. (2015) *"Un estudio del juego entre los jugadores de juegos de rol masivos en línea (MMORPG)"* En *Lúdicamente* Vol. 4 N° 7 Juego, formación y escuela. Buenos Aires.
- LENEHAN J. (1994) *"Postmodern Medievalism"*, Universidad de Tasmania.
- LÓPEZ F. y GARCÍA J. (2012) *"Funciones narrativas del personaje femenino en el cómic y la animación japonesa para adolescentes masculinos"*. I Congreso Internacional de Comunicación y Género; 5; 6 y 7 de marzo de 2012. Universidad de Sevilla. España.
- LUKES D. (2014) *"Comparative neomedievalism: A little bit Medieval"* Department of Comparative Literature, Indiana University. Indiana; EE.UU.
- MANNHEIM K. (1952) *"The Problems of Generations"*. Essays on the knowledge. P. K editor. U.K.

- MARTÍNEZ GARCÍA C. (2014) *“La búsqueda de nuevos valores, referentes y modelos en un mundo líquido: El refugio de la cultura “Friki” en España.* Facultad Leon XIII. Madrid. España.
- MCKENZIE J. (2001): *“Performance and Global Transference”*. The Drama Review. 45: 5-7.
- NICOLLE D. y MCBRIDE A. (1995) *“The Normans”*. Osprey Publishing. Elites Series N° 9. U.K.
- NUNES M. y BIN M. (2015) *“Espartilhos e espadas: Vitorianos e medievalistas em práticas juvenis”* En 38° Congreso Brasileiro de Ciencias de la Comunicación. Sep – 4 – 7. Rio de Janeiro.
- OOSTERLINCK M. (2014) *“Role-Playing in Role-Playing Games”*. Tesis de maestría en arte y arte científico. Universidad de Gante. Bélgica.
- ORTEGA VILLA L. (2009) *“Consumo de bienes culturales: reflexiones sobre un concepto y tres categorías para su análisis”* en Culturales. Volumen 5, número 10, julio – diciembre de 2009.
- (2008) *“Consumo de bienes culturales en sectores populares: un enfoque multidimensional”*. Tesis presentada en opción al grado científico de Doctor en Ciencias de la Comunicación Social. Facultad de Comunicación, Universidad de La Habana. Cuba.
- PARENTE P. (2006) *“Experiencia y legitimidad en narrativas OVNI: Folklore científico y folklore popular en el valle de Calingasta”*. Tesis de licenciatura. UBA - FFyL. Departamento de Ciencias Antropológicas.
- PETERSEN J. (1919) *“De Norske Vikingesverd: En Typologisk-Kronologisk Studie Over Vikinger”*.
- ROSE N. (2003) *“Identidad, genealogía, historia”*. En Stuart Hall y Paul du Gay (comps.) *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires: Amorrortu. Pp. 214-250.
- SAÁ G. (2014) *“Skyrim como experiencia estética: apuntes sobre su música”* Ponencia presentada en el Frikiloquio I (21 al 23 de Agosto de 2014) en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- SÁNCHEZ DE MORA A. (2017) *“Evolución de la crítica literaria a J.R.R Tolkien”*. Certamen de Ensayo Aelfwine 2017 organizado por la Asociación Tolkien Española.
- SELLING K. (2004). *“Chapter 18: Fantastic Neomedievalism”*, en *Flashes of the Fantastic*.
- STERN E. (2002) *“A Touch of Medieval: Narrative, Magic and Computer Technology in Massively Multiplayer Computer Role-Playing Games”* Tampere University Press.
- VISACOVSKY S. (2008) *“Estudios sobre “clase media” en la antropología social: una agenda para la Argentina”*. Revista Avá, N° 13. Diciembre de 2008. Pp: 9 - 37.
- TAYLOR D. (2011) *“Estudios avanzados de Performance. Introducción: Performance, teoría y práctica”*. Pp. 7 -30. New York University. Estados Unidos.
- UTZ R. (2016) *“Recensão a Medievalism: A Critical History, de David Matthews”*. En *práticas da História*, N° 3 (2016) 155-161.
- WAWN A. (2002) *“The Vikings and the Victorians: Inventing the Old North in Nineteenth-century Britain”*. D.S Brewer, Universidad de Cambridge, Reino Unido.
- WIEVIORKA M. (2008) *“Pensar Globalmente”*. Neuf Leçons de Sociologie. París, Francia.
- WORKMAN L. (1997) *“Medievalism Today”* Disponible en: <http://ir.uiowa.edu/mff/vol23/iss1/10/>