

**RECONFIGURACIONES NARRATIVAS QUE TRANSFORMAN LAS PEDAGOGÍAS  
CONTEMPORÁNEAS A TRAVÉS DEL FANZINE  
-Los diálogos libertarios-**

**DANIEL FELIPE BERNAL TIBATÁ**

Trabajo de grado para optar  
por el título de  
**COMUNICADOR SOCIAL  
ÉNFASIS EN CONFLICTO**

Director  
**PABLO FELIPE GÓMEZ MONTAÑEZ**

**UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ  
BOGOTÁ  
2018-II**

## Tabla de contenidos

1. **Introducción (Los orígenes de la comunicación)... p.4**
2. **Objetivos del proyecto... p. 10**
3. **Breve definición del concepto (¿Qué es eso del fanzine?)... p.13**
4. **Estética, diseño y publicación del fanzine (Lo que hay que saber para hacer zines)... p. 14**
5. **Estado del arte (Repasos históricos)... p.20**
  - 5.1. **Colombia: Fanzine, rock y punk... p. 25**
  - 5.2. **Escenarios fanzineros en Bogotá y la conectividad a través de las redes sociales... p. 35**
6. **Marco teórico... p. 51**
  - 6.1. **Nuevas formas de comunicar: Comunicación Alternativa... p. 51**
  - 6.2. **Rompiendo esquemas sociales: la contracultura... p. 54**
  - 6.3. **Fragmentando las Industrias Culturales... p. 57**
  - 6.4. **Webzine... p. 64**
7. **Narrativas fanzineras: no linealidad e intertextualidad... p. 66**
  - 7.1. **La literatura muerta: renacimiento transformador... p.66**
  - 7.2. **Narrativas no lineales: hipertextualidad y narrativa transmedia... p. 67**
  - 7.3. **El diálogo interdisciplinario: la intertextualidad... p. 75**
8. **La educación en la comunicación... p. 80**
  - 8.1. **La educación como práctica libertaria... p.80**
  - 8.2. **Las pedagogías no lineales del fanzine... p. 83**
  - 8.3. **La reconfiguración comunicativa del saber y del narrar... p. 86**
  - 8.4. **La práctica de las pedagogías fanzineras... p. 93**
9. **Capítulo de conclusiones (¡Al fin!)... p. 113**
10. **Bibliografía... p. 118**

## **Resumen**

El presente trabajo tiene por objetivo explorar las posibilidades pedagógicas del fanzine, un tipo de publicación artesanal que sirve como plataforma de discursos excluidos, a partir de las narrativas no lineales y las escrituras creativas que desarrolla entre sus contenidos.

La sociedad actual está ávida de encontrar nuevas maneras de transmitir conocimiento que tomen distancia del que ha sido el centro del universo cultural durante años: el libro. Esta situación da origen a la búsqueda de recursos y posibilidades alternativas de aprendizaje que den cuenta de una transformación al interior de las estructuras y sistemas pedagógicos contemporáneos.

El proceso para entender la capacidad del fanzine como herramienta pedagógica comprende el entendimiento de estas publicaciones como expresiones capaces de romper las formas tradicionales de leer y escribir, las cuales terminan por modificar las formas en que los seres humanos disgregan, reconocen y diversifican el conocimiento.

La sintaxis de este texto está construida de una manera en la cual, usted, como lector, podrá encontrar diferentes recursos interactivos tanto como sea permitido. Una explicación sobre el fanzine, y sus usos pedagógicos, suscita el uso de recursos transgresores que materialicen los objetivos de este documento. De igual manera, abordar temáticas relacionadas con el arte y enseñanza no puede convertirse en un ejercicio monótono que no despierte interés en los lectores.

Así que, desprendiéndonos un poco de las barreras y formalismos académicos, lo invito a que use su creatividad e imaginación para que juntos tracemos la relación entre el fanzine y la educación. Le aseguro que una lectura crítica y eficaz del presente documento lo hará conocer posibilidades que, de seguro, desconocía.

## **Abstract**

The objective of this document is to explore the pedagogical possibilities of the fanzine, a type of artisan publication that serves as a platform for excluded discourses, based on the non-linear narratives and creative writings that it develops among its contents.

Today's society needs to find new ways of transmit knowledge that takes distance from what has been the center of the cultural universe for years: the book. This situation allows the search of new learning possibilities that can transform contemporary pedagogical systems.

The process to understand the capacity of the fanzine as a pedagogical tool includes the understanding of these publications as expressions capable of breaking traditional forms of reading and writing, which end up modifying the ways in which human beings recognize and diversify knowledge.

The syntax of this text is constructed in a way that you, as a reader, will be able to find different interactive resources as much as allowed. An explanation of the fanzine, and its pedagogical uses, needs the use of transgressing resources that materialize the objectives of this document.

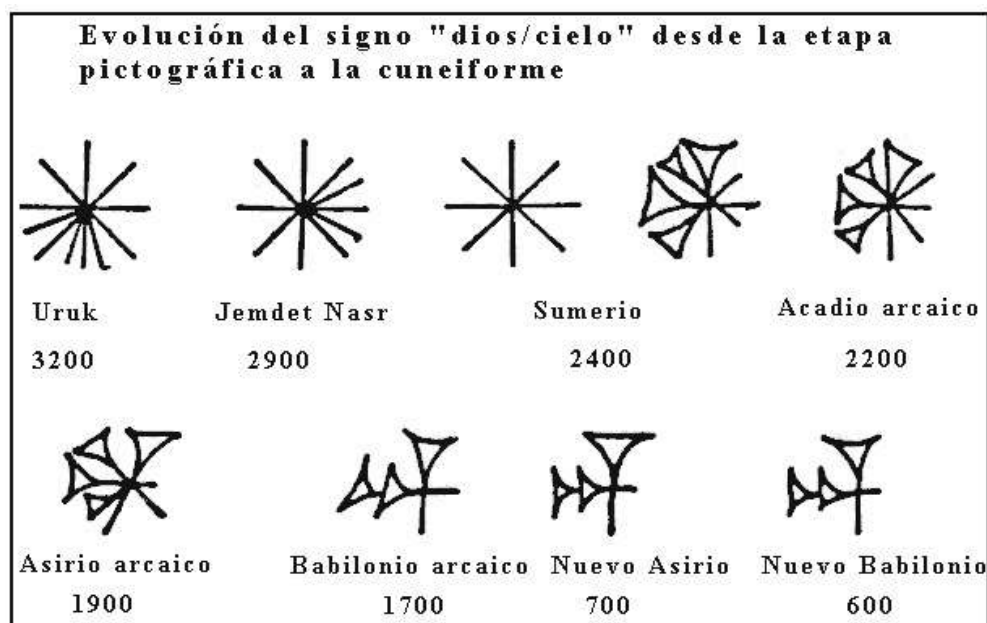
So, leaving aside the academic barriers and formalisms, I invite you to use your creativity and imagination for trace, together, the relationship between fanzine and education. I assure you that a critical and effective reading of this document will make you aware of possibilities that, for sure, you didn't know.

## 1. Introducción (Los orígenes de la comunicación)

Las representaciones visuales son expresiones que han existido desde el origen de los tiempos, por lo que su aparición y la del ser humano son hechos contemporáneos. Algunos coinciden en ubicar los inicios de tales representaciones en los pictogramas, signos icónicos que se convirtieron en una forma de transmisión de mensajes para los hombres de la antigüedad (Sanjurjo, 1993).

Por lo general, los expertos tienden a reconocer que las primeras representaciones visuales creadas por el ser humano fueron la ‘escritura de la escritura’. Al respecto, la Unesco señala que las ‘pinturas y grabados rupestres son probablemente un antecedente de las primeras escrituras pictográficas’ (Anati, 1998, p.11). Es decir, las expresiones de los seres humanos de la antigüedad sentaron las bases para la construcción de la escritura ideográfica (Baño, Ruíz & Secada, 1985).

Lo anterior responde a la existencia de un escenario plagado de necesidades comunicativas en el que el hombre se vio obligado a transgredir las barreras de la incomprensión y la falta de interacción que había entre sus similares. Por esa razón, las civilizaciones antiguas diseñaron complejos sistemas de comunicación que buscaban representar algo a través del dibujo, como se puede evidenciar con los ideogramas sumerios:



(De la etapa pictográfica a la cuneiforme (2013), en Promotora Española de Lingüística. Recuperado de: <http://www.proel.org/index.php?pagina=mundo/aisladas/sumerio>)



La mutabilidad del lenguaje motivó al hombre a buscar materiales en los que pudiera plasmar lo que necesitaba decir, con lo cual, las civilizaciones surgidas en Mesopotamia y Egipto empezaron a experimentar con elementos tales como tablillas, arcilla o papiros, para dejar registro de sus acciones y pensamientos. Este último fue rápidamente expandido a lo largo de las sociedades del Mediterráneo gracias a la cultura grecorromana (La Fábrica de Libros, s.f.).

El rollo de papiro, material fabricado a partir de una abundante planta acuática encontrada en las orillas del río Nilo, popularizó el tradicional ‘Libro de los Muertos’, documento con el que la civilización egipcia pretendió explicar los orígenes de su mitología. Los griegos incorporaron, de manera tardía, los pergaminos a su cotidianidad y, finalmente, serían los romanos los primeros en utilizar formatos similares a los libros de la actualidad (La Fábrica de Libros, s.f.). Uno de los escenarios de intercambio de conocimiento más importantes de ese momento fue la Biblioteca de Alejandría, ubicada en Egipto.

Siglos más tarde iniciaría la edad media, periodo que contó con limitados avances tecnológicos y que consolidó el poder de la iglesia en las sociedades occidentales. Sin embargo, durante esta época también se abrieron los primeros centros de la universalidad del conocimiento<sup>1</sup>, tales como la Escuela de Chartres o las universidades de París, Bolonia y Salamanca (Escobar, 1998). A pesar de lo anterior, Josué Villa, docente de historia de la Universidad de Oviedo, asegura que ‘el acceso a la educación docta estaba reservado a un porcentaje irrisorio de la población’ (Villa, 2017, p.61), por lo que las personas del común no podían aspirar a ingresar a estas universidades, ya que dicho privilegio era exclusivo para la nobleza y el clero; además de ser estos los grupos poblaciones que, mayoritariamente, sabían leer y escribir.

No obstante, las universidades medievales establecieron las bases para la transmisión del conocimiento de los centros educativos contemporáneos, por medio del uso de dinámicas y métodos pedagógicos nuevos. Las tres carreras que encabezaban los programas de estudio de estos lugares eran Teología, Derecho y Medicina, seguidas de Artes y Filosofía. Precisamente, la formación en estas áreas del conocimiento daría cuenta de diferentes maneras de educar y aprender en las universidades medievales (Escobar, 1998).

---

<sup>1</sup> Para efectos prácticos, universidades.

Para entender algunos de estos métodos, es preciso mencionar que la organización de las universidades medievales dio origen a nuevas maneras de entender las relaciones entre alumnos y maestros, puesto que en dichos escenarios era posible prescindir de las relaciones de poder establecidas tradicionalmente<sup>2</sup> para dar paso a una ‘asociación corporativa que protegiera los intereses de las personas dedicadas al oficio del saber.’ (Escobar, 1998, p. 6). Es decir, el objetivo principal de las universidades era la difusión y transmisión del conocimiento a través de la asociación de individuos libres que estaban interesados en potenciar su aprendizaje en diferentes ramas del saber. Esta reestructuración de los sentidos educativos da paso a la comprensión de uno de sus recursos más importantes para el cumplimiento de estos objetivos pedagógicos: el libro.

En las universidades de la edad media preponderó el uso del libro como recurso educativo al interior de las aulas, por cuenta de la recopilación de conocimientos que contenía en su interior y la facilidad de reconstruir diferentes épocas de la historia a través de los saberes que poseía. Además, la aparición de la imprenta occidental, de la mano de Johannes Gutenberg, impulsó la serialización y difusión de este tipo de obras entre la comunidad educativa del momento (La Fábrica de Libros, s.f.), lo que popularizó aún más su uso en diferentes contextos de dicha época.

Del mismo modo, Josué Villa señala que el método escolástico, el cual ‘tiene como fin enseñar a aprender por uno mismo a través de la reflexión individual y el debate en grupo’ (2017, p.98) también incorporó diferentes usos del libro en la pedagogía medieval, puesto que los docentes iniciaban sus clases con la *lectio*<sup>3</sup> y acto seguido realizaban un ‘uso inteligente del libro’ (Villa, 2017, p.99) para cimentar las bases de un posterior debate. Además, algunos docentes también dejaban como tarea el estudio de los textos con el fin de exacerbar los ánimos de aprender y transmitir conocimiento que existían entre los estudiantes (Villa, 2017).

La aparición del libro como instrumento pedagógico encontró un complemento en las representaciones visuales<sup>4</sup> gracias a sus bondades ilustrativas, porque en el caso de disciplinas como la medicina, los dibujos eran fundamentales para la comprensión de

---

<sup>2</sup> En el que los docentes son la representación de autoridad y ejercen control y poder sobre los estudiantes.

<sup>3</sup> Clase magistral.

<sup>4</sup> Dibujos o diferentes clases de representaciones gráficas.

determinados procesos quirúrgicos o estéticos (Escobar, 1998). Otro de los recursos que eran utilizados durante la edad media, para expresar diferentes hechos y situaciones, fueron los códices, pequeños manuscritos en los que se plasmaban contenidos religiosos (Fondo editorial de México, 2012). Desde ese momento, el libro se convertiría en el recurso más habitual para la difusión del conocimiento en la sociedad occidental.

El anterior recuento histórico permite dar paso a un breve análisis de este tipo de expresiones en la actualidad, ya que las representaciones visuales, los libros y sus respectivas formas de lectura han sufrido una serie de modificaciones por cuenta del descubrimiento de diferentes técnicas de diseño, la aparición de nuevas tecnologías y la reestructuración de las maneras habituales de leer y escribir. Los cambios experimentados por el libro han causado que los propios creadores de contenidos literarios se vean en la necesidad de buscar alternativas para la expresión de su pensamiento, tal y como se puede evidenciar con productos como las novelas gráficas, los cómics, las historietas, las revistas o el fanzine.

Además, el hecho de que el libro sufra modificaciones también invita a que este recurso deje de ser el ‘centro del universo cultural’ (2003), como asegura Jesús Martín Barbero en su texto ‘La educación en la comunicación’, causando que las metodologías y prácticas pedagógicas diseñadas alrededor del libro deban modificarse para encontrar nuevas maneras de transmitir el conocimiento.

Lo mencionado anteriormente responde al hecho de que la literatura tradicional, y de igual manera, sus formas de lectura, se han visto relegadas a un segundo plano por cuenta de la aparición de plataformas virtuales, artísticas y musicales. Es decir, las transformaciones tecnológicas, los cambios en el comportamiento, las formas de interacción y los nuevos mecanismos de aprendizaje, utilizados por diferentes centros de enseñanza, han creado un escenario en el que es necesario buscar nuevas formas de educar a determinados grupos poblacionales.

Es en medio de estas búsquedas, orientadas a todo tipo de diversificaciones expresivas, que aparece una publicación artesanal conocida como fanzine, el cual es un medio de comunicación alternativo que surge de la autoedición y que busca expresar diferentes clases de contenidos al interior de su composición. Esta herramienta, que es capaz de combinar

recursos no lineales a lo largo de su estructura<sup>5</sup>, posee una estrecha relación con la contracultura, la crítica y la necesidad de expresar ideas que habitualmente navegan en escenarios subterráneos de circulación.

Grosso modo, algunos de los aspectos que caracterizan al fanzine son la autoedición<sup>6</sup>, la estética desarreglada que posee, la función de servir como plataforma para comunicar mensajes que no se difunden a través de otros canales de información y las posibilidades libertarias que se evidencian a lo largo de su desarrollo, por cuenta de elementos como la creatividad y la experimentación de técnicas y diseños innovadores.

Originalmente, este tipo de publicaciones, semejantes a una cartilla, eran creados e intercambiados entre fanáticos de la ciencia ficción de las décadas de los años 30 y 40, quienes reinterpretaban diferentes películas u obras, de las que eran seguidores, a través de los zines. De igual manera, para esa época, el fanzine comenzó a entenderse como una reconfiguración estética y narrativa de las formas tradicionales de lectura, que encontró en nuevas formas de expresión maneras creativas de comunicar algo en particular.

Pues bien, son algunas de estas características las que han permitido que, para el presente trabajo, se trace una relación entre las publicaciones artesanales -zines- y los métodos de pedagogía actual, con el fin de reconocer que la transformación de las formas tradicionales de lectura suscita la necesidad de modificar las maneras de transmitir el conocimiento en los centros educativos de la actualidad. La versatilidad, sencillez y creatividad del fanzine, además de los recursos intertextuales con que cuenta, son algunos de los elementos que facilitarán la construcción de este camino en el presente trabajo.

Los anteriores planteamientos generan un interrogante que trazará la ruta de este trabajo; a saber:

**¿Cómo identificar los alcances pedagógicos del fanzine a través de la reconfiguración narrativa e intertextual, de las formas tradicionales de lectura, que estas publicaciones suponen?**

---

<sup>5</sup> Por medio de una serie de recursos intertextuales que serán abordados más adelante.

<sup>6</sup> Proceso a través del cual se busca que el zine cuente con un reducido o nulo número de intermediarios entre su desarrollo y publicación.

En las siguientes páginas de este documento, se buscará identificar las funciones pedagógicas que puede llegar a tener el fanzine en la sociedad actual, a través de las reconfiguraciones narrativas del saber y el narrar que posee. Si bien es cierto que este tipo de publicaciones artesanales no surge con tal objetivo, el paso de los años ha permitido que se modifique su rango de acción con el fin de ampliar sus usos. Establecer la relación entre el fanzine y las nuevas maneras de enseñar depende del entendimiento de este tipo de expresión con la reconfiguración comunicativa del saber y el narrar tradicionales. Finalmente, el hecho de entender las posibilidades y alcances del fanzine como expresión visual permite que se conciben nuevas maneras de enseñanza al interior de la sociedad actual.

A continuación se presentan los objetivos del trabajo, a partir de los cuales se pretende establecer la ruta metodológica que guíe el proyecto:

## **2. Objetivos**

### **● Objetivo General**

- Identificar los alcances pedagógicos del fanzine a través de la reconfiguración narrativa e intertextual, de las formas tradicionales de lectura, que estas publicaciones suponen.

### **● Objetivos Específicos**

- Caracterizar las propiedades comunicativas del fanzine en relación con su historia y el sentido contrahegemónico y contracultural que posee.
- Evidenciar las características del hipertexto y la intertextualidad (teorías literarias) que se evidencian al interior del fanzine
- Reconocer las posibilidades pedagógicas del fanzine a partir del trabajo evidenciado en diferentes escenarios bogotanos.

Ahora bien, tras la anterior presentación es preciso conocer la manera en que se desarrollará el trabajo actual con el fin de dar respuesta a los interrogantes y objetivos planteados. Como primera medida, para entender los alcances pedagógicos del fanzine que se encuentran al

interior de la reconfiguración narrativa que supone su aparición, es necesario explicar cómo se realiza y que estética posee habitualmente. A partir de allí, se realizará un breve acercamiento a la historia de este tipo de publicaciones en escenarios globales y locales; situación que permitirá reconocer la escena bogotana del fanzine en la actualidad.

Una vez entendidos sus orígenes, las maneras de diseñarlo y publicarlo y los escenarios capitalinos en lo que se desarrolla, será preciso conceptualizar el término, por lo cual, se construirá un marco teórico que desarrolle de manera integral las características más relevantes del fanzine alrededor del objetivo planteado. La comunicación alternativa, la contracultura y las industrias culturales serán algunos de los elementos más importantes de este apartado.

Dicho orden permitirá trazar la relación del concepto (fanzine) con las narrativas no lineales, con el fin de evidenciar que este tipo de publicaciones toma distancia de las formas tradicionales de lectura y apropia entre sus contenidos nuevas características relacionadas con la narración. De igual manera, aquí se podrá constatar que su aparición supone una transformación de la literatura tradicional, en lo que a términos estéticos y narrativos se refiere. Esto es de suma importancia, pues reconocer los alcances pedagógicos de los zines está sumamente relacionado con la identificación de las transformaciones que estos experimentan en diferentes campos de conocimiento.

A partir del entendimiento de la reconfiguración comunicativa del saber y el narrar, que se encuentran al interior del fanzine, será posible finiquitar el tercer objetivo del presente trabajo, pues se podrán evidenciar, de una manera más obvia, sus funciones pedagógicas en diferentes escenarios bogotanos; ya sea desde el trabajo desarrollado con grupos focales de espacios universitarios o el diálogo entablado con creadores bogotanos.

Así pues, es importante señalar que el enfoque de investigación que guiará el presente trabajo será el histórico-hermenéutico, por su capacidad de ubicar, orientar y comprender un fenómeno social en específico. Vale la pena añadir que un enfoque de investigación pretende ser una (Cifuentes, 2011, p. 24) ‘perspectiva’ o una ‘forma de mirar’ un hecho particular, y está basado en los planteamientos realizados por el académico Carlos Vasco.

Al respecto, Rosa María Cifuentes, magister en periodismo y coach ontológico, señala que el enfoque histórico-hermenéutico consta de dos etapas: una inicial en la que se ubica históricamente el objeto de investigación (además de referirse a los antecedentes y situaciones que lo provocan) y una complementaria en la que se comprende el fenómeno que está siendo investigado a través de la hermenéutica (2011).

La propia Cifuentes añade que el ejercicio hermenéutico consiste en realizar una ‘interpretación de los hechos’ (2011, p.25), con lo cual se busca darle un sentido, a través de la (Cifuentes, 2011) ‘reconstrucción de piezas aisladas’ a una situación en particular. Así pues, la reconstrucción, la interpretación y el entendimiento de los antecedentes del hecho son fundamentales para el desarrollo del enfoque establecido.

El trabajo en curso pretende, entre otras cosas, caracterizar las propiedades comunicativas del fanzine a partir de su historia, con el fin de evidenciar el sentido alternativo y contracultural que posee. De esa manera, se espera identificar trazar la relación que entabla con las narrativas no lineales y, una vez percibida tal relación, se entenderá la manera en que el fanzine modifica no sólo las formas tradicionales de lectura, sino también las maneras de enseñanza y aprendizaje contemporáneas. ¿De qué manera se pretende probar este último punto? A partir del trabajo realizado con grupos focales y los propios testimonios de creadores de publicaciones artesanales.

El orden establecido para el trabajo (Cifuentes. 2011, p.30) ‘reconoce la diversidad’ que existe al interior del fanzine, pues contempla que este tipo de publicaciones son mutables y cuenta con usos diferentes y prácticos. De igual manera, la participación en ejercicios que involucran a personas externas al trabajo permite integrar otro de los elementos que caracteriza al enfoque histórico-hermenéutico: (Cifuentes, 2011, p.30) ‘no se puede comprender desde afuera, desde la neutralidad, no se puede comprender algo de lo que no se ha participado’.

Como se ha podido constatar, la interacción es otro de los elementos fundamentales que caracteriza a este enfoque, pues es a partir de comprensiones históricas y ‘contextuales’ que se elabora un entramado de (Cifuentes, 2011, p.31) ‘relaciones, representaciones y posiciones’ que determinan el sentido y los alcances del objeto de investigación. Por esa razón es que es de suma importancia llevar a cabo ejercicios prácticos e interactivos en el

presente trabajo, con el fin de establecer espacios de participación que contribuyan en la comprensión de los alcances pedagógicos que se encuentran implícitos en el fanzine.

### **3. Breve definición del fanzine (¿eso qué es?)**

Según Alba Giménez y Jessica Izquierdo, docentes de la Universidad Jaume I de Castellón de España, el fanzine “es un medio de comunicación alternativo y de subcultura que actúa como plataforma de nuevos discursos sociales excluidos del círculo mediático hegemónico” (2016, p. 353). El término “resulta de la abreviatura de dos: fan's y magazine, revista para fanáticos” (Lara, 1976) y cabe resaltar que también es una publicación artesanal basada en la “autoproducción de contenidos” (Giménez e Izquierdo, 2016, p.355), por lo que es diseñada por y para fanáticos de determinado fenómeno cultural. Por tal razón, el fanzine es una expresión sumamente relacionada con la percepción y capacidad de interpretación que posee una o varias personas sobre alguna situación en particular.

Para el magazín de arte y cultura español “La Mono”, el fanzine nació durante la década de los cuarentas a través de la publicación “Detours”, de Russ Chauvenet (s.f.). Además, Science Fiction Citations, proyecto desarrollado por el Diccionario inglés Oxford para los fanáticos de la ciencia ficción, menciona que Chauvenet fue precursor de la discusión sobre cómo se deberían nombrar tales publicaciones artesanales, bien fuera como “fanag” o como “fanzine” (2008).

Sin embargo, para Fernando Cardona (s.f.), docente de la Universidad Icesi de Cali: “la historia de las publicaciones fanzineras se remonta a los intercambios epistolares realizados entre fanáticos de la ciencia ficción en los Estados Unidos de los años treinta que, eventualmente terminaron escribiendo historias propias y produciendo sus propias publicaciones”.

Al respecto, Lina Vargas, periodista de la Revista Arcadia, menciona que, según el ilustrador y artista norteamericano Boris Greiff (creador de *Ficciorama*) “los primeros en escribirlos fueron fanáticos de la ciencia ficción que solían enviar artículos a revistas comerciales que a duras penas aparecían en la sección de cartas” (2014). Ante dicha dificultad para publicar y difundir sus contenidos, los primeros fanzineros distribuyeron sus creaciones entre los círculos más cercanos de lectores de ciencia ficción (Vargas, 2014).

Si bien es cierto que la lectura de las anteriores fuentes evidencia dificultades para ubicar el origen exacto del fanzine, hay algo que concuerda en ellas: los fanzines nacieron al interior de círculos de fanáticos de la ciencia ficción de las décadas de los treinta y cuarentas. Dichos grupos son una representación de fenómenos subculturales.

Por otra parte, algunas de los aspectos que también caracterizan al fanzine son la autopublicación, la apropiación de técnicas relacionadas con recortar y pegar, el uso de *ehtos* 'hazlo tú mismo', su condición contracultural, su consolidación como medio de comunicación alternativo que expresa todo tipo de percepciones y emociones, su lógica de no ser mercantilizado y las posibilidades de constituirse como una herramienta pedagógica y libertaria.

Lo anterior es de suma importancia ya que los orígenes y la posterior consolidación de tales publicaciones artesanales, se encuentran sumamente relacionados con el fenómeno de subculturas<sup>7</sup> contraculturales que nacen tras la finalización de la Segunda Guerra Mundial y el periodo de posguerra en Europa (Giménez e Izquierdo, 2016).

#### **4. Estética, diseño y publicación (lo que hay que saber para hacer zines)**

Antes de hablar sobre los orígenes y el posterior desarrollo que experimentó el fanzine a nivel global, es importante mencionar una serie de características propias de este tipo de publicaciones artesanales que han aportado en la construcción de su peculiar estética y que, a su vez, permiten que se diferencie de otro tipo de expresiones tales como los panfletos, las cartillas, los catálogos, entre otros.

Anteriormente se resaltó que el término proviene de la unión de otros dos conceptos: fan y magazine. Esta última palabra es de suma importancia para concebir el sentido estético propio del fanzine, ya que, habitualmente, dichas publicaciones poseen diversas páginas de contenido en las que se expone determinada temática. Sin embargo, que esta sea su estética habitual no significa que sea la única.

---

<sup>7</sup> 'Subdivisión de la cultura nacional que resulta de la combinación de factores o situaciones sociales tales como la clase social, la procedencia étnica, la residencia regional, rural o urbana de los miembros, la afiliación religiosa, y todo ello formando, gracias a su combinación, una unidad funcional que repercute integralmente en el individuo miembro' (Gordon, como se citó en García, s.f.)

Al respecto, el metafanzine<sup>8</sup> Pez (2008-2014), creado por el creativo editorial y fotógrafo español Mon Magán (2009, p.1), resalta en su quinta edición que: ‘el mundo de los fanzines ha cambiado mucho a lo largo de los años, como todo. La forma en que los editores realizan sus trabajos se ha adaptado a los medios que tenemos a nuestro alcance’.

Para Magán (2009, p.5), la ‘forma clásica de edición de fanzines agrupa un conjunto de técnicas de gran variedad y creatividad que utilizan sobre todo técnicas artísticas y manuales’, por lo que las maneras tradicionales de creación y edición del fanzine estaban relacionadas con técnicas sencillas como recortar y pegar, lo cual le brindó a tales publicaciones una estética relacionada con los collages<sup>9</sup>. Precisamente, la técnica de collage era (y sigue siendo) una de las maneras más habituales de hacer fanzine, valiéndose de un ‘alto grado de contrastes’ (Magán, 2009, p. 7) para hacer más llamativa la creación y así poder llegar a un público en específico.

Al respecto, Magán asegura que ‘los fondos negros con párrafos pegados, escritos sobre cajas en blanco, es un recurso recurrente’. A continuación se pueden apreciar dos publicaciones que utilizan dicho estilo y la técnica de recorta y pega. La primera es la edición número 1 del fanzine ‘Gángsters’, del año 2007. Por otra parte, el segundo ejemplo es Psychodrama episodio z, de Lupo Sol, editada en 2003:

---

<sup>8</sup> Según la propia página web de Mongamán, metafanzine se refiere a: ‘una publicación temática sobre fanzines que pretendía reflexionar y analizar, desde el rigor, la edición independiente y las diferentes escenas locales y nacionales’ (s.f.)

<sup>9</sup> Según la RAE, el concepto es una: Técnica pictórica que consiste en componer una obra plástica uniendo imágenes, fragmentos, objetos y materiales de procedencias diversas.



(Edición número 5. Pez: Del recorta y pega a la autoedición (2009), en Monmagán: <https://www.monmagan.com/fanzinepez/5/> )



(Edición número 5. Pez: Del recorta y pega a la autoedición (2009), en Monmagán: <https://www.monmagan.com/fanzinepez/5/> )

Al tratarse de una manera simplificada de crear publicaciones artesanales, la técnica de recortar y pegar fue bastante popular durante los orígenes del fanzine, y, como se ha podido evidenciar, ha sido replicada por diferentes artistas en la actualidad. Sin embargo, como se podrá constatar más adelante en el presente trabajo, algunos pioneros de este tipo de publicaciones se valieron de máquinas de escribir, o de impresión, para realizar sus creaciones, por lo que se puede asegurar que el fanzine encontró en la autoedición una razón de ser (Magán, 2009, p.11).

En relación con lo anterior, Magán (2009, p.11) asegura que “un PC o un Mac, una cámara digital, una conexión a internet, un escáner y una impresora son los requisitos necesarios para entrar en la autoedición”, con lo cual se abre la posibilidad de experimentar más con las creaciones, no solo a través de las herramientas digitales que intervienen en el proceso, sino por medio de la reiteración y búsqueda existente en lo que es conocido como el ‘ensayo y error’.

Sin embargo, el propio Magán (2009) reconoce que la autoedición ha dificultado diferenciar, a simple vista, un fanzine de una revista. Al respecto, es importante aclarar que los aspectos que hacen únicos a este tipo de publicaciones no son exclusivamente sus rasgos estéticos, sino también lo son los círculos de personas en los que se intercambian, los mensajes que apropian, el lenguaje que utilizan y sobre todo, el hecho de no contar con un (Giménez e Izquierdo, 2016, p.362) ‘patrón que defina su composición’, lo que significa que la construcción de un zine es un proceso rodeado de libertad.

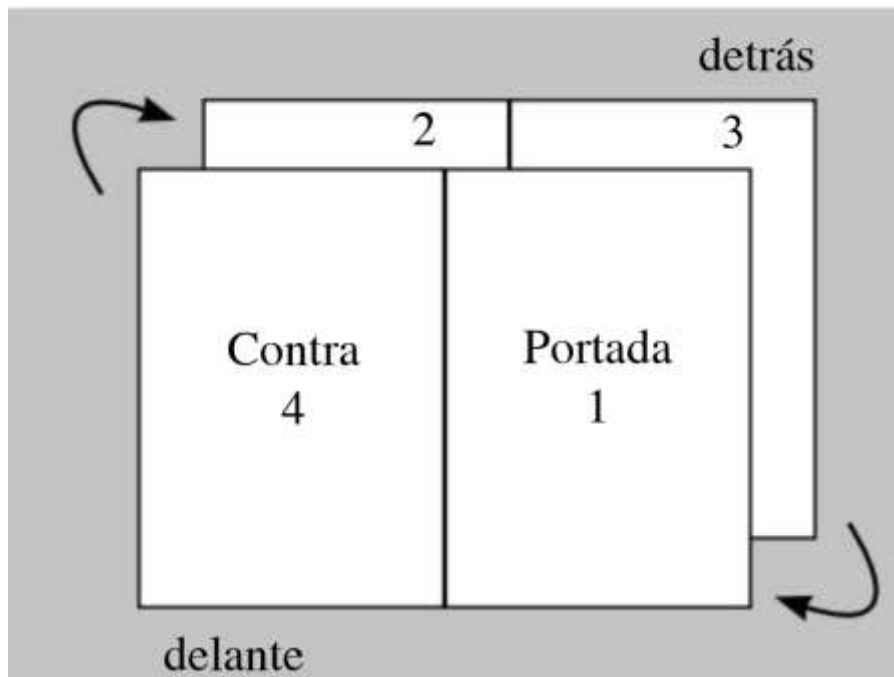
A continuación se presentan dos ejemplos de zines que se han valido de herramientas digitales para ser editadas y publicadas. El primero se trata de la edición número 100 de TMEO, de 2008, y el segundo es la publicación antecesora del metafanzine Pez, llamada El Virus Púrpura, editada en 2003 por Mon Magán:



(Edición número 5. Pez: Del recorta y pega a la autoedición (2009), en Monmagán: <https://www.monmagán.com/fanzinepez/5/>.)

(Edición número 5. Pez: Del recorta y pega a la autoedición (2009), en Monmagán: <https://www.monmagán.com/fanzinepez/5/>.)

Las publicaciones que se valen de diferentes herramientas digitales para ser concebidas y editadas utilizan, por lo general, una especie de planilla que orienta sus estilos y formatos alrededor de una estética en particular. A continuación se puede apreciar dicha planilla:



(Edición número 5. Pez: Del recorta y pega a la autoedición (2009), en Monmagán: <https://www.monmagan.com/fanzinepez/5/>.)

No obstante, como se ha podido constatar a lo largo de este apartado, los zines no dependen exclusivamente de un tipo de estilo o formato para poder ser editados y publicados. Por dicha es razón es que a continuación se presentarán algunas de las técnicas que permiten plasmar fanzines digitales en diferentes formatos:

- **Fotocopia:** La fotocopia, también conocida como 'copy art' o electrografía (Rigal, 1984) es una técnica de repetición masiva de cualquier tipo de producto, visual o escrito, que reduce los costos de producción de la pieza y acorta el tiempo que tardará en ser publicada (Rigal, 1984). Inicialmente, dicha técnica fue utilizada en los años 60 y 70, y abrió un nuevo mundo de posibilidades artísticas que están sumamente relacionadas con el campo de la tecnología (Rigal, 1984). Su simplificado método permite que cualquier persona pueda valerse de ella para representar diferentes expresiones de arte.

- **Serigrafía:** (Mon Magán, 2009, p.16) ‘Técnica de impresión que se realiza mediante la transferencia de tinta a través de una tela sujeta a un marco a la que se ha tapado con un barniz las zonas reservadas’. La serigrafía fue popularizada por el artista norteamericano Andy Warhol durante la década de los 70 y permite, sobre todo, que se realice una experimentación con los colores de determinada pieza artística.

## 5. Estado del arte (repasos históricos...)

Tras la finalización de la Segunda Guerra Mundial, las lógicas de relación y expresión humana se vieron modificadas a tal punto que, para la década de los cincuentas, se empezaron a gestar nuevos grupos sociales que “confluyeron” con la culturas dominantes de diferentes maneras (Theodor Roszak, citado en Giménez e Izquierdo, 2016). Por lo tanto, es posible evidenciar que el nacimiento de subculturas como los hippies, los Teddy Boys o los fanáticos de la ciencia ficción mencionados anteriormente (Giménez e Izquierdo, 2016), consolidó formas de comunicación y expresión alternativas a las tradicionales que habían sido concebidas algunos unos años antes, con el objetivo de transmitir distintos tipos de mensajes. A través del nacimiento de subculturas es que, para la escena comunicativa, se empieza a fortalecer el fanzine.

Donald B. Day, fanático de la ciencia ficción durante la década de los cuarentas, y miembro activo de la Portland Science-Fantasy Society, publicó y editó durante dicha época una serie de zines que circularon, sobre todo, entre los fanáticos de la ciencia ficción (Henlein, s.f.). A continuación se presentan dos muestras de su primera publicación, de 1947:



(Edición número 1. The Fanscient. Day, D. (1947), en Portland Science Fantasy Society: <http://www.fanac.org/fanzines/Fanscient/Fanscient01-01.html>)

# THE FANSCIENT

Published by  
The PORTLAND SCIENCE-FANTASY SOCIETY

Vol 1 No 1

September, 1947

## CONTENTS

COVER	G. Waible	
FRONTISPIECE	Donald B. Day	4
FIRST ISSUE	The Editor	5
Illustration for THE RUBAIYAT	Donald B. Day	6
SEMANTICANTICS	F. C. Davis	7
PRODUCTION OF SF AUTHORS	Donald B. Day	8
AUTHOR, AUTHOR	A. E. van Vogt	12
CARTOONS	G. Waible & D. Day	19,21
FANTASY STORIES IN "DIFFERENT"		
	Stanton A. Coblentz	20
BOOK REVIEW	Eric Atlas	22
BACK COVER	Ralph Rayburn Phillips	

15c a copy

50c a year

Published Quarterly by the  
PORTLAND SCIENCE FANTASY SOCIETY  
3435 NE 38 Ave., Portland 13, Oregon

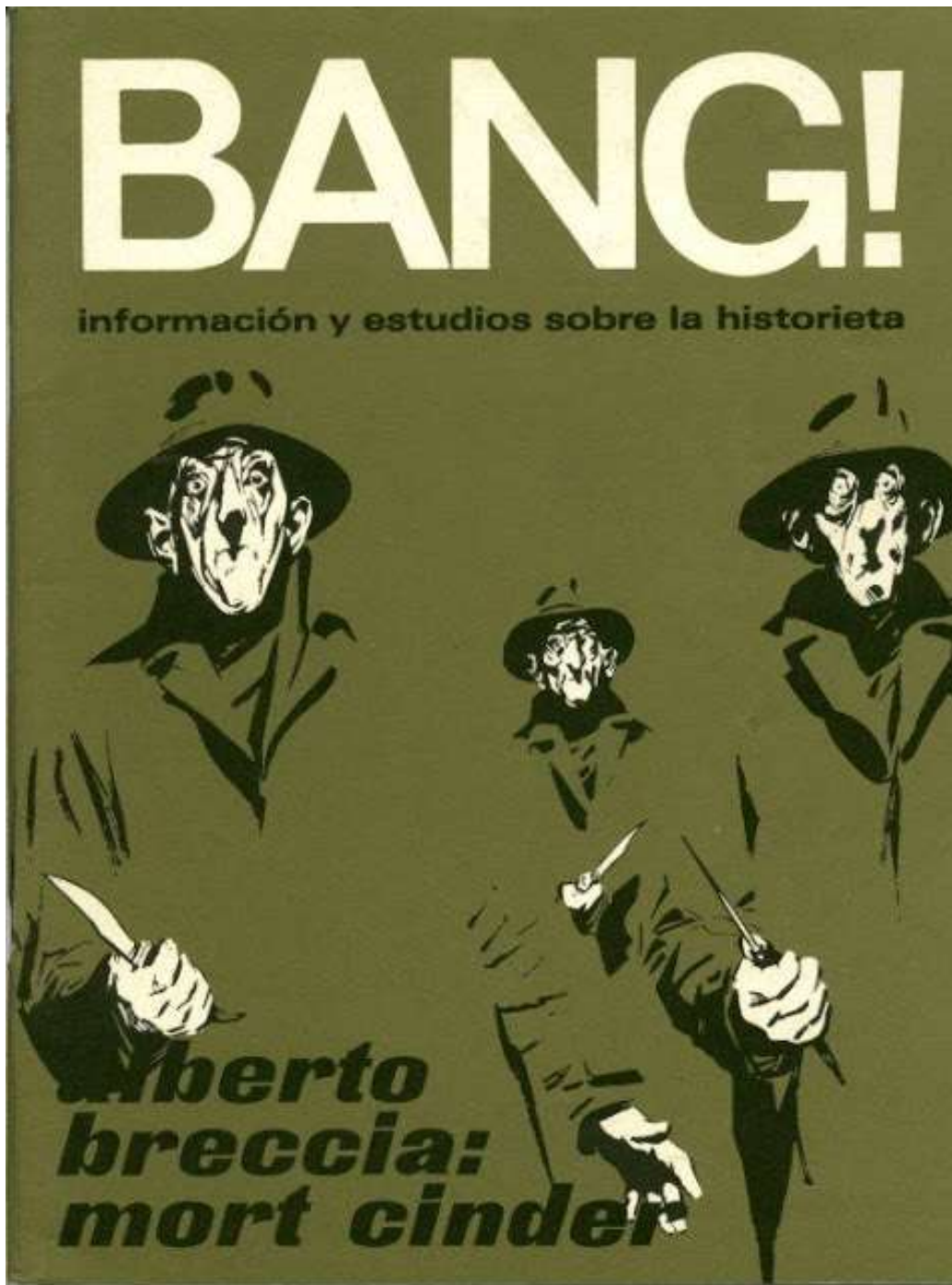
Donald B. Day,  
Editor.

Editorial Board: Forrest C. Davis, Ruth Newbury,  
Al. L. Montpelier, Joe Salta, Ralph Rayburn  
Phillips, Gerald Waible.

El precursor hispano que popularizó con celeridad la producción de fanzines fue España, en donde “la necesidad de crear una vía de comunicación alternativa fue esencial como resistencia al férreo control de la dictadura” (Giménez e Izquierdo, 2016, p. 360). De esa manera es como, para 1967, surgen publicaciones como Cuto o Bang! A continuación se presentan muestras de dichas obra:



(Edición número 1. Cuto Boletín Español del cómic. Gasca, L. (1967) en Centro de Expresión gráfica: <http://venyenloquece.blogspot.com.co/2016/01/breves-apuntes-sobre-luis-gasca-3-de-8.html>)



(Edición número 1, Bang! - Cuaderno de información y estudios sobre la historieta. Luis Gasca (1968), en Grupo de Estudios de las Literaturas Populares y de la Imagen: <http://venyenloquece.blogspot.com.co/2016/01/breves-apuntes-sobre-luis-gasca-4-de-8.html>)

Cuto y Bang!, publicaciones diseñadas por el editor español Luis Gasca, permitieron que la escena del fanzine se asentara de mejor manera en España. Gracias a ello, surgió en 1973 El Rollo Enmascarado (Barcelona), el cual “fue la clave de acceso a las tendencias vanguardistas internacionales, convirtiéndose en una plataforma del cómic underground español” (Giménez e Izquierdo, 2016, p. 360). Además, con el surgimiento del Rollo, aparecieron en la escena fanzinera personalidades como “Nazario Luque, Javier Mariscal o



bien sabido que el punk nació como una manifestación contestataria y de resistencia a la ‘exclusión, la crisis y en consecuencia la inestabilidad económica, el paro, la falta de posibilidades de realización personal, la desigualdad, el racismo, el autoritarismo y la injusticia’ (Ivaylova, 2015, p.5) experimentados por un grupo de jóvenes británicos de la década de los años setenta, por lo que la aparición de esta subcultura supuso una contraposición a los valores tradicionales de la sociedad al convertirse en una manifestación de ‘descontento surgida de la necesidad de expresar una opinión sin depender de la industria cultural, un modo de vida particular, una actitud individual y firme, unas ideas anti-autoritarias, una negación a “venderse” y un inconformismo generalizado’ (Ivaylova, 2015, p.5).

Además de lo anterior, la magíster en estudios comparativos de la literatura, Valentina Ivaylova, señala que la ética ‘DIT’ (Do It Yourself) también hacía parte de las características principales del punk, y, como se señaló anteriormente en el apartado ‘Breve definición del fanzine’, estas publicaciones se caracterizan por utilizar este *ethos* a lo largo de gran parte de sus contenidos. Es decir, desde la caracterización de los conceptos, el punk y los zines comparten una lógica que guía sus formas de desarrollarse: ‘hazlo tú mismo’.

Esta condición permitió que dicho género musical, y esta autopublicación artística, comenzarán a establecer una relación complementaria. Sin embargo, antes de introducir los escenarios colombianos en los que se desarrollan, de maneras casi paralelas, el punk y el fanzine, es necesario explorar el origen de una relación que surgió Europa a mediados de la década de los setenta.

---

<sup>11</sup> Collage

ZD.9  
b.106

What the Nazis did, Arendt said, was something new: they altered the limits of human action. In doing so, the Nazis provided humanity with more than a burden—the need to comprehend their actions—they also provided a legacy: "It is in the very nature of things human that every act that has once made its appearance and has been recorded in the history of mankind stays long after its actuality has become a thing of the past. . . . Once a specific crime has appeared for the first time, its reappearance is more likely than its initial emergence could ever have been."

**SEX PISTOLS**

**ON STAGE!!**

On stage the Pistols are the most aggressive, nastiest band ever.

**at last!**

**LONDON'S OUTRAGE!**

40p

At the Lyceum, like a non-violent rabbi he'd stuck out his right fist, pumped his leg out, and had cracked the butt over his shoulder, as in one fluid, mechanical motion.

**SEX PISTOLS**

**Punk rock violence is sinister**  
By JOHN BLAKE

++ THE NOTRE DAME HALL

++ LEICESTER SQUARE ++ ADMISSION AT

(Edición desconocida, Londo. Outrage, John Blake (1976-1978), en The Guardian: <https://www.theguardian.com/books/booksblog/2016/may/06/fanzines-purest-explosion-punk-music-british-library-exhibition-punk-1976-1978>)

London Outrage, el zine presentado anteriormente, es una de las primeras publicaciones de punk fanzinero realizadas en Inglaterra, el cual fue realizado por un personaje que se hacía

llamar como John Blake, como el personaje de Batman, y entre sus contenidos desarrollaba diferentes temáticas relacionadas con este género musical. En la portada se puede ver una especie de homenaje a la banda de punk Sex Pistols.

Según John Savage, colaborador de la Biblioteca Británica, este zine hace parte del gran compilado de publicaciones realizadas entre 1976 y 1978 que desarrollaban como temáticas principales contenidos relacionados con la música punk. Sniffin Glue y Ripped & Torn son otros de los zines que hicieron parte de la exposición en la que se presentó dicho compilado y que fue organizada por la misma biblioteca.

Además, Savage reconoce la existencia de una serie de características que representaban la esencia del punk entre los contenidos del fanzine: ‘the handwritten articles, stark montages and jagged juxtapositions of image and text capture a moment at which events were happening almost too fast to process’ (2016), es decir, los artículos escritos a mano alzada y los montajes y yuxtaposiciones de imágenes y textos que aceleraban el proceso de realización de los zines. Como se mencionó anteriormente, el comentario realizado por Savage permite identificar que algunos aspectos del punk, tal y como lo son su naturaleza ‘descomplicada’ y su actitud contestataria frente a las industrias culturales, a través de métodos simplificados de diseño y elaboración, también se encuentran en el fanzine. En ese sentido, fanzine, rock y punk son expresiones hermanas que se desarrollan en diferentes campos artísticos.

\*\*\*

Por otra parte, para el caso colombiano, rock y fanzine se desarrollaron de formas casi paralelas, hasta el punto de actuar como complementos entre sí, como se evidenció anteriormente con el caso de Juan José Posada. Sin embargo, el origen del fanzine en Colombia es mucho más profundo que dicho ejemplo, por lo que es necesario explorar, como primera medida, los inicios del rock en Colombia para tal fin. Según Jorge Giraldo, docente de la Universidad EAFIT de Medellín, entre la década de los sesenta y los setenta, el rock de Medellín se caracterizó por: “una influencia cultural que circuló de afuera hacia adentro y de arriba hacia abajo. Predominaron el sonido y las actitudes de moda en el exterior, tuvo su hogar en pequeños círculos de las clases acomodadas” (como se citó en Gómez, s.f.).

La anterior afirmación de Giraldo define perfectamente el estado del rock durante las décadas de los sesentas y los setentas, porque, lejos de ser original, el rock colombiano se caracterizó

por ser una copia del rock anglo/estadounidense, por lo que entre sus contenidos era habitual encontrar canciones en inglés que eran covers de los *hits*<sup>12</sup> del momento (Cepeda, 2008). De igual manera, la mayoría de bandas colombianas tenían nombres en inglés. Algunos ejemplos de lo anterior son The Flippers, The Speakers, The Young Beats o The Time Machine (Cepeda, 2008).

Además, la predominancia del rock en las clases acomodadas de Medellín se justifica a través de la siguiente idea:

Con muchas dificultades un individuo con escasos medios económicos podía acercarse a la producción del rock por varias razones; la primera de ellas, relacionada directamente con el hecho de ser joven, fue la obtención de espacios y tiempos que le permitieran a un individuo invertir largas horas para practicar el rock. La segunda, y tal vez más determinante, fue la posibilidad de acceder a los medios de producción para la concepción del rock (Cepeda, 2008, p. 317)

A pesar que el rock colombiano temprano (década de los sesentas y setentas) no poseía todavía una identidad que lo caracterizara, la situación cambió en la década de los ochentas, cuando Medellín, principalmente, se convirtió en cuna de múltiples bandas de rock, lo que promovió “la apropiación del fenómeno y su penetración en los estratos bajos y medios, lo cual permite hablar de un rock propio” (Giraldo, como se citó en Gómez, s.f.). Esta situación permitió que, al igual que en el caso británico, los amantes del punk y rock colombiano no construyeran, solamente, una identidad alrededor de estos géneros musicales, sino que también pudieron encontrar un medio de expresión artística a través del fanzine; sobre todo por la identificación del *ethos* ‘hazlo tú mismo’ que estaba presente en dichas representaciones culturales.

Además de lo anterior, es importante indicar que una de las características más importantes de dicho género musical es su condición contracultural, y su capacidad de hacer visibles aquellos mensajes que a través de otros medios son impublicables. Asimismo, muchos coinciden al afirmar que el movimiento Punk, por antonomasia contracultural, le brindó a tales obras, durante la década de los setentas, su estética deshecha, desarreglada y urbana: “El

---

<sup>12</sup> Según el Cambridge Dictionary, hit significa: “Una muy exitosa canción, película, libro, etc. Texto original: “a very successful song, movie, book, etc.”

punk dio un valor estético al fanzine y lo convirtió en un medio de agitación. Los adolescentes los crearon como órgano de difusión de la nueva onda musical” (Greiff, citado en Vargas, 2014).

Este hecho motivó a que los diferentes actores de la escena del rock y el punk colombiano empezaran a difundir diferentes clases de materiales gráficos que apoyaran las distintas producciones musicales que realizaba, y entre las que se encontraba el fanzine, que, por su condición *underground*<sup>13</sup> fue, evidentemente, el menos visible. Sin embargo, eso no significa que no haya existido. Otros hechos que aportaron a las publicaciones artesanales mencionadas fueron el álbum Reencarnación 888 metal, y la película Rodrigo D No Futuro, de Víctor Gaviria (Arias, 2016).

A finales de los ochenta, Medellín experimentó una diversidad musical gracias al surgimiento de múltiples bandas de punk y metal (Arias, 2016). Junto a ello, el fanzine vivió un rápido crecimiento, a través de publicaciones como *Visión Rockera* (1986-1988) y *Subterráneo Medellín* (1987-1992) (Cartel Urbano, 2016). A continuación se presenta una muestra de la primera, de enero de 1987:

---

<sup>13</sup> Según el Cambridge Dictionary, *underground* significa: “Algo que es secreto o que está oculto, usualmente porque no es tradicional, es ofensivo o ilegal”. Texto original: “Something that is done underground is secret or hidden, usually because it is not traditional or is shocking or illegal”



(Edición número 4, Visión Rockera (1987), en Corporación Región: <http://www.region.org.co/index.php/revista58/tejiendo-sentidos/item/274-hazlo-tu-mismo-punk-medallo-y-la-construccion-de-una-cultura-popular-autonoma-y-critica>)

Desde ese momento, rock y fanzine crearon una alianza indeleble que llevó a los integrantes de dichas escenas artísticas a explorar nuevas formas de impresión, lo cual terminó en “canales hechos a lápiz e “imprentas domésticas” que se multiplicaron entre los melómanos de la ciudad entre 1989 y 1991” (Arias, 2016). Además de las dos publicaciones mencionadas anteriormente, la escena fanzinerera contó con nuevos nombres como *Piraña Fanzine*, *Retaliación*, *Hellzine*, *Black Zine* o *Nueva Fuerza*. El desarrollo de este último es bastante llamativo puesto que involucró a Piedad Castro, “cofundadora de la legendaria banda femenina de punk Fértil Miseria” (Arias, 2016).

A continuación se presenta la publicación de Castro, *Nueva Fuerza*, de 1990:



(Edición número 4, Nueva Fuerza (1990), en Revista Vice: [https://noisy.vice.com/es\\_co/article/6en9am/medellin-subterraneo-la-edad-de-oro-del-fanzine-paisa-1989-1991](https://noisy.vice.com/es_co/article/6en9am/medellin-subterraneo-la-edad-de-oro-del-fanzine-paisa-1989-1991))

La anterior imagen es precisa para evidenciar las características contraculturales que hacen parte del fanzine. En la parte superior se lee el siguiente mensaje: “con nuestra energía adelante con la música”, lo cual es demostración de la alianza artística que desarrollaron las publicaciones artesanales y la música rock. Eso sin mencionar que la letra “F”, de la palabra *Nueva Fuerza*, es un brazo que sostiene una guitarra hasta la letra “N”.

En ese orden de ideas, es importante mencionar que algunos de los contenidos desarrollados en los diferentes zines mencionados estaban relacionados con la música, ya fuera a través de la reinterpretación de mensajes y sentidos de las letras de los artistas, la difusión de

información sobre los diferentes ‘toques’ y conciertos que realizarían, las opiniones sobre los nuevos álbumes, etc. Sin embargo, estos temas no eran los únicos que se abordaban en estas publicaciones, como se podrá apreciar a continuación.

Según Ricardo Gómez, autor del libro *Hazlo tú mismo: Génesis y estructura de la escena Punk Medallo*, “hay numerosos artículos publicados en fanzines locales, una recopilación en casete autoproducida por la escena en 1991 llamada “Grito Antitaurino”, y ha habido participación activa en las movilizaciones del movimiento”. A continuación se presenta una muestra de lo mencionado:



(Edición desconocida, Compilación de cassetes Grito Anti-taurino (1993), en Not on Label: <https://www.discogs.com/es/Various-GRITO-ANTI-TAURINO/release/7591676>)

Como se pudo constatar anteriormente con el ejemplo de *Grito Antitaurino*, el fanzine se encargó de respaldar aquellos mensajes musicales que se oponían a diferentes clases de prácticas sociales (el caso de las corridas de toros), censuras, imaginarios colectivos. etc. Precisamente, en la parte inferior de la hoja se lee: “el medio nos quiere atrapar, no nos dejemos dominar”, que en compañía de la imagen de un hombre de cabello largo, el cual podría ser caracterizado como un *rockero*, es un mensaje bastante directo y sencillo que, sin lugar a dudas, representa contraposición o resistencia frente algo. Es la misma sencillez del mensaje la que permite que se aplique a diversas estructuras de poder e información de la sociedad.

Luego del corto análisis, es necesario resaltar que, si bien es cierto que Medellín fue epicentro del fanzine colombiano, Bogotá también fue cuna de importantes publicaciones de este tipo. Como menciona Lina Vargas (2014), periodista de la Revista Arcadia: “a los fanzines *Visión Roquera*, *Nueva Fuerza* y *Subterráneo* de Medellín, les siguió *Virus*, fundado en 1988 en Bogotá”.

La publicación *Virus* fue creada por estudiantes de Artes de la Universidad Nacional; situación que contribuyó con la apropiación de un estilo más “elaborado y experimental” al interior de este tipo de publicaciones (Vargas, 2014). Precisamente, uno de los integrantes de *Virus* menciona que: “*Virus* no tenía temas de música, criticaba el abuso policial, la religión y la represión sexual. Nos detenían por tener cresta y era ilegal usar botas militares” (Anónimo, como se citó en Vargas, 2014). Otra publicación bogotana fue *Chapinero*, de Eduardo Arias y Karl Troller, en ese entonces estudiantes de la Universidad de los Andes (Vargas, 2014).

En la década de los noventas, fanzines como *La Pirofarándula* (que según Vargas era “un cómic que se burlaba de los hardcoreeros que querían ser estrellas de rock”, 2014), *Zinema Zombie* y *Agente Naranja* vieron la luz en Medellín (Vargas, 2014). Dicha década también permitió que los zines llegaran a nuevas latitudes, como fue el caso de Cali y la publicación *La Fábrica Del Estrago* (Cardona, s.f.)

Al respecto, Fernando Cardona, menciona:

Su autor, un estudiante de diseño gráfico de Bellas Artes, devenido en músico famoso, deshizo con ferocidad cualquier idea virginal sobre lo que se supone es una revista. Ahora veo con nitidez que el libertinaje en el lenguaje de aquella publicación iniciática que tanto molestó a los curas estuvo influenciada por la gráfica incendiaria de ese fanzine. (s.f.)

Como se puede ver, el mismo hecho de hablar de los fanzines suscita la utilización de un lenguaje diferente al convencional, desatado de todas aquellas cadenas que coartan la libertad de expresión y las maneras de comunicar mensajes. Además, Cardona menciona que, en su paso por la universidad, su apasionamiento por diseñar fanzines se vio recriminado por un compañero que le decía: “De nuevo la pequeña burguesía haciéndose eco de la basura imperialista” (s.f.). Dicha expresión supone una reflexión al interior del mundo del fanzine: ¿quiénes son realmente sus creadores y qué tipo de mensajes están construyendo? ¿Son consecuentes sus maneras de pensar con su accionar?

Regresando al breve recuento histórico es cuando aparece la década de los 2000, la cual ha visto nacer otros fanzines como ISKRA (¿dónde está el pan de 100?), Rojo Pzón (vomitorio feminista) (Cardona, s.f.), Trucha-Frita, Etcétera, Chalupa (Vargas 2014), y otros más que

han seguido con la lógica de colección o transmisión, generalmente mediada por la gratuidad (por su condición *underground*) y el eslogan “hazlo tú mismo”, que representa de manera directa lo que significan tales obras.

Es preciso mencionar que gran parte de material fanzinerero que se ha mencionado a lo largo de este texto se encuentra recopilado en el libro *A la postre subterránea* (Frix, A. 2014), que es también el nombre del documental realizado por la Ramona Proyectos, sitio en el que se difunden diferentes contenidos artísticos con el fin de ser presentados a un público en específico. *A la postre subterránea* es una iniciativa liderada por el director de la Ramona Proyectos, Andrés Fris, en un intento de recopilar lo más significativo del fanzine colombiano entre 1985 y el año 2000. Pero sus móviles de visibilizar a la escena mencionada no se quedan solamente con documentales o libros, sino que en la Ramona proyectos también se llevan a cabo exposiciones e inclusive, festivales (como el festival C-zine).

## **5.2. Escenarios fanzineros en Bogotá (y la conectividad a través de las redes sociales)**

Como se ha podido evidenciar en el apartado anterior, Bogotá, Medellín y Cali son tres de los escenarios colombianos en donde el fanzine ha generado más respuesta por parte de creadores y coleccionistas de este tipo de publicaciones. Dicha situación responde a que, de manera histórica, estas tres ciudades han sido el epicentro de la difusión, producción e intercambio de los fanzines colombianos (Subterráneo Medellín, Visión Rockera, Virus, La Pirofarándula, Rojo Pzón, entre otros).

Como se ha mencionado anteriormente, en sus inicios, el fanzine se caracterizó por intercambiarse de manera presencial entre determinados grupos de personas. Sin embargo, las transformaciones tecnológicas que ha experimentado la sociedad actual, por cuenta del paso del tiempo, han permitido que el fanzine se traslade a las plataformas digitales, por lo que las redes sociales y el internet son algunos de los nuevos escenarios en los que es posible encontrar publicaciones, convocatorias y hasta invitaciones a diferentes eventos relacionados con el fanzine.

Una rápida observación a través de la red social Facebook permite comprobar esta afirmación. Y dicho monitoreo también posiciona a Bogotá, Medellín y Cali como las

ciudades en las que se realizan, de manera más frecuente, convocatorias y eventos que tienen como temática central al fanzine. Por esa razón es que a continuación se presentarán una serie de imágenes que darán cuenta de las nuevas formas de conectividad y comunicación de la sociedad actual, en relación con las publicaciones artesanales, a través de las que es posible identificar algunos de los escenarios fanzineros que existen en la capital.

En la siguiente imagen se pueden apreciar dos comunidades que existen en Facebook. La primera lleva por nombre ‘Club del Fanzine’ y la segunda ‘Club Colombiano de Fanzine’. ¿Qué contenidos se pueden encontrar al interior de estos grupos?



[\(https://www.facebook.com/groups/853224004714844/\)](https://www.facebook.com/groups/853224004714844/)

Tal y como se afirma en la descripción de la página, ‘Club del Fanzine’ es un espacio dirigido a que sus integrantes enseñen distintos ‘proyectos editoriales’ (entre los que se encuentra el fanzine) con el fin de aprender, compartir y crear una ‘pequeña red de intercambio’ en la que se puedan realizar diferentes tipos de trueques entre creadores y coleccionistas de estas publicaciones. Dicha red de intercambio responde a los principios que han caracterizado al fanzine desde sus orígenes, distanciado de la mercantilización y comercialización del mismo como producto.



(<https://www.facebook.com/groups/853224004714844/>)

Además de lo anterior, uno de los aspectos que se encuentran de manera más habitual al interior de la página son las invitaciones y convocatorias a eventos relacionados con el fanzine:

 **Eme A Noreña** compartió un evento. ⋮  
Ayer a las 10:43

Octubre 5, previo a El Garaje - Fiesta de Fanzines:

# CONVERSATORIO



VIE, 5 DE OCT A LAS 18:00

**El fanzine y la música en Medellín (Conversatorio)**

Compartido con CLUB DEL FANZINE \* · · ·

(<https://www.facebook.com/groups/853224004714844/>)



**Alejandra Montero Vargas** compartió una foto.

22 de septiembre a las 11:41

Por primera vez Casa Barullo en CALI 🇨🇴 Estamos muy felices de ir a dictar estos talleres, caigan ❤️

[https://www.facebook.com/.../a.10997616201.../1876442789114181/...](https://www.facebook.com/.../a.10997616201.../1876442789114181/)



# Talleres Barullo

en Cali

Jueves 4/Octubre:

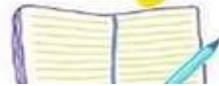
- Módulo de escritura (3:00-5:00pm)

- Módulo de ilustración (5:00-7:00pm)

Viernes 5/Octubre:

- Módulo de fanzine (2:00-5:00pm)

Lugar:



[\(https://www.facebook.com/groups/853224004714844/\)](https://www.facebook.com/groups/853224004714844/)



**Juan Francisco Cp**

5 de septiembre a las 09:03

Mañana jueves #LaMaletaFanzinera (Especial Música) en Enno Festival 2018 #LaCasaRuidosa 5 p.m. Carrera 16 # 28b – 86 Enno Enno La maleta fanzinera #DIY

**Exposición**

**La maleta Fanzinera**  
(Especial Música)

**6 de septiembre**  
5 p.m. Espacio Creativo Zeppelin - Enno Club

**VI Enno Festival**  
3 al 9 de septiembre - Carrera 16 # 28b - 86

**ENNO CLUB**

[\(https://www.facebook.com/groups/853224004714844/\)](https://www.facebook.com/groups/853224004714844/)

‘Club del Fanzine’ es una página administrada por tres usuarios: ‘Dany Table Boat’, ‘David Sick’ y ‘Colmillo’. Dany y David son dos diseñadores gráficos que, desde el año 2012, crearon Colmillo<sup>14</sup>, taller ubicado en Galerías y desde el que realizan diferentes clases de ilustraciones, fanzines y otras publicaciones gráficas.

A continuación se podrán apreciar algunas capturas de pantalla que enseñan la estética y contenidos de la página en Facebook de Colmillo (imagen 2). Para el momento en que se realizaron estas tomas, Dany y David se encontraban ad portas de salir del país en medio del ‘Tour Fanzinero’, nombre con el que se denominó el recorrido que sus integrantes realizaron por diferentes países suramericanos y en el que asistieron a varias ferias fanzineras con el fin de intercambiar y enseñar el trabajo que han venido produciendo durante los últimos años desde su taller (imagen 1).

---

<sup>14</sup> Taller Colmillo es el nombre del lugar en el que se realizan diferentes publicaciones gráficas y se llevan a cabo distintos tipos de talleres alrededor de la producción y el diseño gráfico. El lugar está ubicado en la carrera 17 con calle 52 (Galerías). David Castro, integrante del equipo, participó en una entrevista que está incluida en el presente apartado.



**Colmillo**

19 de septiembre a las 13:18 · 🌐

☀️🌈🇨🇴 Nos vamos de tour Fanzinero desde el 1ero de octubre hasta mitad de noviembre, nos tomaremos unos días para descansar y aprovecharemos para visitar talleres/casas de amigos por el camino. Estaremos en ferias fanzineras, talleres y muestras de todo el trabajo producido durante estos años en Taller Colmillo, nos vemos pronto Ecuador, Perú y Bolivia ❤️. Desde este momento no podremos recibir más trabajos de diseño o impresión hasta que volvamos el 20 de noviembre. Si algun@ conoce amantes/amigu@s fanzineros o lugares para visitar que se encuentren en nuestro recorrido no dude en enviar su recomendación, sobretodo para Bolivia que casi no conocemos personas ni espacios, tenemos mucho material para intercambiar, dibujos, comida y más. Y y y sigan atentxs ya que todavía queda mucho de septiembre, se vienen grandes eventos 🌻🌿🍷



(<https://www.facebook.com/tallercolmillo/> - Imagen 1)



(<https://www.facebook.com/tallercolmillo/> - Imagen 2)

A propósito de lo anterior, es preciso señalar que el día miércoles 1 de agosto tuvo lugar una entrevista con David Castro, integrante de Colmillo, a través de la que se conoció un poco más sobre el trabajo de la pareja de diseñadores gráficos del taller, alrededor de la producción fanziner. De igual manera, la charla sirvió para entender aún más sobre los espacios y sitios de la capital en los que se desarrollan encuentros fanzineros.

Inicialmente, David señaló durante la charla que el equipo de Colmillo buscó, desde el principio, realizar publicaciones que experimentaran con las estéticas y formas tradicionales de diseñar zines: ‘la idea no era hacer el típico cuaderno de siempre, sino aprovechar los formatos; la disposición de los pliegos, o el uso del papel, para aprovechar al máximo el material’ (D. Castro, comunicación personal, 1 de agosto de 2018).

Así pues, el primer zine realizado por Colmillo fue ‘Los Avichuchos’, publicación que representaba un baile de varios animales que se encuentran en vía de extinción. La idea del zine nació de un libro de historia egipcia que retrataba una danza de varios animales, por lo que el equipo de Colmillo decidió trasladar este concepto a un panorama más acorde a la realidad colombiana, con el fin de generar conciencia en las personas sobre las acciones que

generan repercusiones negativas en el medio ambiente y las especies que lo habitan. A continuación se puede apreciar el producto realizado:



Figura 1. Los Avichuchos. Por Castro, D.

Como se puede ver en la imagen, la estética y estilo que fueron utilizados en ‘Los Avichuchos’ es diferente a las formas tradicionales de realizar zines. Al respecto, David añade: ‘(las personas) nos habían dicho que siempre habían visto al fanzine como letras, panfletos, propaganda... entonces nosotros quisimos darle la vuelta. No iba a ser lo mismo de siempre’. (D. Castro, comunicación personal, 1 de agosto de 2018).

Distanciarse de las maneras tradicionales de hacer zines es una forma de expresar un mensaje contestatario que es capaz de subvertir un orden previamente establecido. Por esa razón es que el equipo de Colmillo apostó porque ‘los Avichuchos’ modificara los formatos tradicionales de elaboración fanzinería para convertirse en una publicación que, desde la innovación, alertara sobre los cambios que está experimentando la flora y la fauna del país por cuenta de las acciones del hombre. Es decir, sus intenciones están ligadas con herramientas de comunicación alternativa que tienen por objetivo poner sobre la mesa

discusiones y temáticas de importancia pública. Así mismo, la aparición de animales en vía de extinción supone el uso narrativas no lineales al interior de esta publicación.

\*\*\*



Figura 2. Taller Colmillo. Por Castro, D.

Durante la charla, David señaló que la escena bogotana del fanzine está experimentando una especie de crisis porque se ha puesto de moda<sup>15</sup>, ya que ‘muchos lo hacen por aparentar, por estar en la movida’, lo cual genera que existan ‘muchas ferias, pero es como ir a sentarse, vender y no más... no se centra en la publicación, en mostrar trabajos. Es más como por moda, por parchar y ya’ (D. Castro, comunicación personal, 1 de agosto de 2018).

Desde su experiencia en el mundo de las publicaciones artesanales, David considera que, inicialmente, los eventos y ferias fanzineras que se realizaban en la capital ‘promovían a los

<sup>15</sup> Esto por la “facilidad” de elaboración que supone.

nuevos creadores, mostrando sus publicaciones. Luego vino una especie de boom, es decir, tres ferias un mismo fin de semana... pero se veían a los mismos autores con zines que ya tenían más de 10 años' (D. Castro, comunicación personal, 1 de agosto de 2018).

Este hecho ha causado que varios creadores realicen publicaciones sin trasfondo, por cuenta de la necesidad que tienen de enseñar sus zines en diferentes eventos de la capital y, eventualmente, poder obtener alguna clase de lucro a partir de sus trabajos: 'hay mucho, pero no sé qué tanto de calidad... hay gente que elabora algo muy soso, que no tiene un trasfondo' (D. Castro, comunicación personal, 1 de agosto de 2018).

Entonces, cómo se puede intuir a partir de la anterior cita, los beneficios económicos que pueden obtenerse a partir de la acelerada producción de zines termina afectando su calidad: 'por ejemplo, veamos los lugares en los que se hacen las ferias. Si se hace en un bar, a ellos les conviene que cada ocho días haya ferias para que los pelados vayan a tomar cerveza y a comprar un sticker o algo así' (D. Castro, comunicación personal, 1 de agosto de 2018). El propio David señala que: 'es también una forma de mercadeo... (Los creadores) se pueden lucrar de lo que están haciendo' (D. Castro, comunicación personal, 1 de agosto de 2018).

La mercantilización, serialización y lucro obtenidos a partir del arte son situaciones que han sido analizadas por diferentes corrientes de pensamiento de la actualidad. Por esa razón es que, para el presente trabajo, se diseñó un apartado en el que se desarrollan y complejizan las funciones contraculturales de los fanzines con el fin de entender su relación con las industrias culturales.

Por otra parte, en medio de la conversación sobre los escenarios bogotanos del fanzine (y su respectiva identificación), David mencionó: 'una feria que considero muy importante es Papel Caliente. En la última edición, realizada en la Virgilio Barco, estábamos como participantes, con nuestros productos, y había mucha variedad, muchas publicaciones' (D. Castro, comunicación personal, 1 de agosto de 2018). A continuación se puede apreciar una invitación al evento:

¡Ya se comienza a sentir el calor! 🔥🔥🔥

# PAPEL CALIENTE



ENCUENTRO DE EDICIÓN INDEPENDIENTE

SÁBADO 9 DE JUNIO/10AM-7PM  
BIBLIOTECA VIRGILIO BARCO/2018

## PROGRAMACIÓN ACADÉMICA 2018

**TALLER FLASH DE ESCRITURA**

Este taller, dirigido por miembros del colectivo Casa Barullo, servirá de abrebocas para quienes quieren comenzar a escribir o como un buen espacio de práctica para personas con experiencia.

Hora: 10:00am - 11:00am

**CONVERSATORIO I: PUBLICAR CON UNA INDEPENDIENTE: ¿QUE ES? ¿CÓMO SE HACE? ¿ESO SE COME?**

Con la participación de autores como John F. Galindo o Daniel Villamizar, y otros por confirmar, en este conversatorio se pretende ahondar en los pormenores del trabajo creativo con una editorial independiente desde la perspectiva del autor.

Hora: 11:30am - 12:30pm

**TALLER DE MAQUETEADO BÁSICO**

Este taller, también dirigido por miembros del colectivo Casa Barullo, aportará herramientas para las personas que quieran comenzar a darle forma a sus textos o publicaciones al mejor estilo D.I.Y. de los fanzines.

Hora: 1:30pm - 3:30pm

**CONVERSATORIO: COMENZAR UNA EDITORIAL: ¿POR QUÉ? ¿CÓMO? ¿PARA QUÉ?**

Frente al creciente número de pequeñas y medianas editoriales que están naciendo en el país, el conversatorio busca indagar en las motivaciones, intereses y experiencias detrás de cuatro personas involucradas con el trabajo de cuatro editoriales emergentes. Participan los representantes de Editorial Vestigio, Pie de Monte, Editorial Pensamientos Imperfectos y Editorial Proteo.

Hora: 4:00pm - 5:00pm

**RECITAL ILUSTRADO DE POESÍA**

De la mano de los poemas de John F. Galindo y las ilustraciones de Gusanillo de Tierra, el evento permitirá a los asistentes ver dos formas paralelas, aunque no necesariamente equivalentes, de un mismo poema frente a ellos.

Hora: 5:30pm - 6:30pm

(<https://www.facebook.com/feriapapelcaliente/>)

David cuenta que en aquella oportunidad, los organizadores del evento realizaron una serie de charlas y talleres alrededor de la elaboración de diferentes ilustraciones y producciones gráficas, por lo que esta clase de eventos son fundamentales para la consolidación de una escena *subterránea* que se resiste a desaparecer del plano artístico bogotano. A su vez, esta pequeña actividad de intercambio, y sobre todo creatividad, dio paso al reconocimiento de otros escenarios fanzineros que el propio David ha identificado en la capital.

\*\*\*



Figura 3. Repertorio de zines de Colmillo. Por Castro, D.

Como se indicó anteriormente, ‘Los Avichuchos’ fue el primer zine diseñado por Taller Colmillo. Pues bien, con el fin de empezar a enseñar sus trabajos, y eventualmente darse a conocer en la escena artística de Bogotá, Dany y David fueron invitados a ‘La Valija de Fuego’, librería ubicada en Chapinero, para presentar algunas de sus ilustraciones a diferentes públicos. Al respecto, David menciona: ‘hicimos un evento en Facebook para promocionar el

lanzamiento de Avichuchos... pero al sitio terminaron yendo dos personas que eran amigos nuestros (risas)' (D. Castro, comunicación personal, 1 de agosto de 2018).

Sin embargo, dicha situación no detuvo a la pareja de diseñadores, ya que David reconoce que la experiencia le permitió identificar que los escenarios y audiencias que se interesaban por el fanzine eran algo más exclusivos y difíciles de encontrar. De esa manera fue como Colmillo participó en una serie de convocatorias realizadas por el colectivo Abisal con el fin de adquirir más notoriedad con sus ilustraciones: 'ellos hacían convocatorias y nosotros participamos en uno o dos libros' (D. Castro, comunicación personal, 1 de agosto de 2018).

Lo presentado anteriormente son algunos de los detalles de los orígenes del posicionamiento de Colmillo en la escena fanzinería bogotana, que entre otras cosas, ha resultado en sucesos como el 'Tour Fanzinero'. Como se ha buscado explicar en este apartado, las redes sociales se han convertido en plataformas capaces de crear conectividad de maneras más simplificadas y directas entre determinados grupos de personas, por lo cual, los escenarios del fanzine bogotano son localizables a través de estos medios.

Por esa razón es que David concluye que 'El Club del Fanzine', grupo en Facebook con el que empezó este apartado, es una de las iniciativas con las que el equipo de Colmillo busca hacer visible su trabajo y logre posicionar las publicaciones de ellos, y otros creadores colombianos, en el radar capitalino. Al respecto, David menciona que a través de este grupo ha podido conocer varios contactos, lo cual ha permitido que el equipo de Colmillo se desplace a otras latitudes del continente en el marco del intercambio y muestra de zines, ya que el 'Tour Fanzinero' no es la primera experiencia de este tipo que ha vivido la pareja.

A continuación se presentará un fragmento que pretende reforzar la idea expresada en la primera parte de este capítulo (escenarios fanzineros y redes sociales están sumamente relacionados) a partir de otros escenarios capitalinos del zine.

\*\*\*

Durante el mes de agosto se publicó en 'Club de Fanzine' la invitación a la primera edición del Bogotá Fanzine Fest, evento organizado por los talleres de diseño gráfico Capricom Design Studio y Moon Media, que se llevó a cabo los días 1 y 2 de septiembre en el Lago Ceremonial de la biblioteca Virgilio Barco. La intención del festival fue la de realizar un

encuentro entre creadores, coleccionistas y amantes de los zines gráficos con el fin de crear un espacio de intercambio y venta de estas publicaciones.



Figura 4. Poster de Bogotá Fanzine Fest. Por Bernal, D.

¡El Revoltijo!, La Chiva Tintera, Ruidos Sin Fronteras, Bla Bla Bla y otras publicaciones independientes fueron algunas de las muestras que se pudieron apreciar en el Bogotá Fanzine Fest. Además, creadores como Ekiz Ache Foenix, Julián Santamaría, Marcelo Tiusaba; de

Blog Anti, Antonius Block, Vanessa Peñuela, Valeria Palacios, Paula Bernal, Nicolás Quiñones, Libardo Galindo, Daniela Ospina y Andrés Beltrán; de Casa de árbol, son algunos de los personajes que hicieron parte del festival. Calcas, zines, parches y botones de diferentes estilos fueron algunas de las creaciones intercambiadas en este encuentro gráfico.



Figura 5. Intercambio de calcomanías en el Fanzine Fest. Por Bernal, D.

Los contenidos de las publicaciones intercambiadas y comercializadas en el evento fueron diversos. Por ejemplo, ‘Danza Macabra’, de Casa de Árbol, es una reinterpretación de las antiguas danzas de la muerte, representaciones artísticas que trataban, de manera alegórica, diferentes hechos relacionados con la muerte (entre ellos, la devastación europea causada por la peste negra) (Martínez, 2013). Bla Bla Bla configura un espacio reflexivo que se vale de letras e imágenes para poner a pensar a sus lectores. La segunda edición de la Chiva Tintera hace énfasis en los hechos ocurridos el 9 de abril de 1948, popularmente conocido como ‘El Bogotazo’. Ruidos Sin Fronteras se encarga de realizar una recopilación de los álbumes de Punk de bandas colombianas que surgieron desde 1989 hasta la actualidad. Finalmente, ¡El Revoltijo! es una publicación realizada por los estudiantes del colegio (-) que busca consolidarse como una forma de expresión de diversas clases de emociones y sentimientos de este grupo de jóvenes.



Figura 6. Fanzine ¡El Revoltijo! Por Bernal, D.

Así como una de las características del fanzine es la mutabilidad, y el hecho de no reducirse a una sola forma o estética, los escenarios del fanzine también están en constante movimiento. Precisamente, el Bogotá Fanzine Fest es un ejemplo de ello, puesto que lo realizado los días 1 y 2 de septiembre en el Lago Ceremonial correspondió a la primera edición de este festival. En dicha oportunidad, el evento se llevó a cabo en la biblioteca Virgilio Barco. Sin embargo, las diferentes invitaciones y convocatorias alrededor del fanzine van encontrando su lugar en diferentes lugares de la capital.

Por tal razón, es importante entender que los escenarios fanzineros capitalinos dependen de la determinación que tengan los talleres de edición gráfica, los creadores independientes y los coleccionistas por reunirse, intercambiar y comerciar sus publicaciones. Entonces, estar atento a las convocatorias realizadas a través de redes sociales por equipos como Estudio 101, La Ramona Proyectos, Moon Media, Capricom Design Estudio, Abisal, La Valija de Fuego o el propio Colmillo es un buen punto de partida para el reconocimiento de sus escenarios.



Figura 7. Fanzine Blablaba. Por Bernal, D.

## 6. Marco teórico

El fanzine, como expresión artística, ha adoptado a lo largo de su desarrollo una serie de características que lo hacen diferenciarse de las formas tradicionales de transmitir información. Por esa razón es que, alrededor del término, existen una serie de conceptualizaciones que permiten soportar de manera teórica los objetivos y alcances de tales publicaciones. A continuación se presentan una serie de categorías que respaldan la teoría del concepto: comunicación alternativa (y lo contra-hegemónico), narrativas literarias e incidencia política. El desarrollo de tales apartados permitirá esbozar objetivos alrededor de la comprensión del fanzine como herramienta transformadora, pedagógica e intertextual.

### 6.1. Nuevas formas de comunicar: Comunicación Alternativa

Cuando se habla de fanzine es necesario identificar dos características fundamentales al interior de su estructura: que **no es comercial** y que no está concebido para ser serializado o mercantilizado por medio de las lógicas de oferta-demanda propias del modelo capitalista. El fanzine es una producción “autogestionada por el fan-creador/a, cuyos métodos de

financiación se basan en la edición de bajo coste, la distribución muy limitada, y la creación artesanal y en comunidad” (Giménez & Izquierdo, 2016, p.355).

Al respecto, Pol Rodellar (2014), colaborador de la revista Vice, menciona que:

Un fanzine es una idea concreta plasmada en un formato físico y, por supuesto, su contenido es rotundamente personal. El fanzine está hecho a mano, de hecho es lo más cercano a arrancarte el alma y coserla encima de tu propia piel. Es por eso que es muy importante que para generarlo haya el menor número intermediarios posibles.

Lo anterior da a entender que un menor número de intermediarios, en el proceso de elaboración y publicación de un zine, busca que estos sigan moviéndose en círculos específicos de personas que tienen como objetivo informar, transmitir o enseñar sobre algo en especial. Si se recuerdan los orígenes del fanzine colombiano, se puede apreciar que las expresiones artísticas criollas contaban con toda clase de objetivos, excepto una: volverse comerciales. Las características *underground* del movimiento fanzinerero son tan propias de él que, de renunciar a ellas, el fanzine dejaría de ser lo que es.

Edd Muñoz (2016), ilustrador y docente bogotano sumamente relacionado con esta expresión artística, se refirió al respecto en una entrevista con la Revista Cartel Urbano: “en los años ochenta y noventa esta era una práctica más visceral acá en Colombia, totalmente espontánea, de determinados grupos asociados a prácticas contraculturales que tenían la intención de comunicar lo que en otro tipo de medios tradicionales era impensable”.

Las anteriores citas dan cuenta de una característica adicional del fanzine que no había sido mencionada hasta el momento: su capacidad de actuar como una herramienta de comunicación alternativa. Partiendo de la conceptualización más básica de dicho concepto, se puede afirmar que es: “el resultado de un proceso social alternativo, que difiere en forma, función y contenido al proceso social propuesto por el sistema dominante, generalmente guiado por la relación del gobierno y los medios de comunicación tradicionales” (Corrales & Hernández, 2009).

De acuerdo con lo anterior, es posible afirmar que el fragmento presentado representa la significación más habitual de la comunicación alternativa: todos aquellos procesos

comunicativos que difieren de lo hegemónico y tradicional. En ese sentido, características como lo *underground*, y su sentido no comercial, posicionan al fanzine en una exterioridad que lo desprende de los sistemas tradicionales de información y comunicación. Remontarse a los orígenes del fanzine colombiano es igual a evidenciar que sus contenidos desvirtuaron las maneras de transmitir mensajes propios de los medios de comunicación tradicionales. Es decir, zines como *Subterráneo Medellín* o *Visión Rockera* eran, desde su visualización, una expresión contracultural que resquebrajaba las maneras en las que habitualmente se comunicaba e informaba. La unión de imágenes y mensajes viscerales rompía con los esquemas informativos vigentes de la sociedad colombiana.

Las formas alternativas de comunicación configuran mensajes subyacentes a modelos hegemónicos que se manifiestan en distintas clases de representación social. Es decir, si bien es cierto que la creación de fanzines se mueve en círculos específicos de personas, dicha práctica representa a tales grupos sociales al interior del sistema. Contraponerse o aceptar el sistema imperante es, de cualquier manera, una forma de representación social. Y dicha manifestación está ligada a la creación de identidades colectivas que refuerzan los mecanismos de expresión de los modelos alternativos de comunicación. De tal manera es que se busca una especie de efecto subvertido, o lo que es lo mismo, la alteración de un orden establecido (Corrales & Hernández, 2009).

Entre otras cosas, un medio de comunicación alternativo surge con la intención de hacer eco de discursos que están excluidos de las hegemonías discursivas tradicionales, es decir, aquellas formas de representación que son invisibles ante diferentes mecanismos de poder y coerción contemporáneos. El fanzine, en función de constituirse como una alternativa a dichos escenarios, construye mensajes y estéticas contraculturales que le ayudan a resquebrajar los sistemas establecidos.

Por esa razón es que, desde sus sentidos más primigenios, el fanzine fragmenta lo hegemónico, adopta una condición contracultural y diversifica sus mensajes a partir de la comunicación alternativa.

## 6.2. Rompiendo esquemas sociales: la contracultura

La contracultura es un estilo de vida que nace de la necesidad de oponerse a los sistemas de coerción que limitan el ejercicio de la libertad, por lo que su desarrollo implica la aparición de nuevas maneras de percibir y entender el mundo al interior de la sociedad. La propia construcción de la palabra plantea el uso de la preposición *contra* como prefijo, que según la RAE (2005) significa ‘en oposición o sentido contrario’.

Al respecto, el escritor y poeta español Luis Antonio de Villena (1982, p, 90) señala:

Contracultura es, en castellano, un término parcialmente equívoco. Procede de la traducción literal del inglés *counter-culture*, cuyo sentido más exacto, sin embargo, sería cultura en oposición. O sea, no algo contra la cultura o adverso a ella; sino un movimiento cultural enfrentado con el sistema establecido y con los valores sociales dominantes de ese mundo.

La definición de Villena permite esclarecer las incertidumbres que existen alrededor del término, ya que la contracultura no es un movimiento social que pretenda aniquilar las expresiones de la cultura, sino que por el contrario busca subvertir los valores hegemónicos establecidos por los sistemas de dominación para crear nuevas maneras de ver la cultura y sus respectivas manifestaciones. Como se puede intuir a partir del apartado presentado anteriormente, la contracultura y la comunicación alternativa son dos conceptos que guardan una estrecha relación por constituirse como *vías alternas* de pensamiento y acción.

Dicho movimiento social ha contado con diversos exponentes a lo largo de la historia, ya que, a pesar de que varios sitúan sus orígenes contemporáneos entre las décadas de los sesenta y setenta (Villena, 1982), la expresión contestataria resultante del comportamiento contracultural ha existido desde siempre.

Ejemplo de lo anterior es el poeta francés Jean Rimbaud, (Villena, 1982, p.101) ‘quien supo entender, a través de su arte y forma de vida, que la verdadera manera de alcanzar la felicidad era a través del goce de los placeres y la oposición a los sistemas de comportamiento y control’. Desestructurar los cánones de pensamiento y acción establecidos es una

representación absoluta de contracultura. Por eso se reitera el hecho de afirmar que a lo largo de la historia, la contracultura ha sido un comportamiento habitual del ser humano<sup>16</sup>.

La mística de Rimbaud está rodeada de una reflexión aún más profunda, ya que durante el siglo XIX (Villena, 1982, p.100) ‘el artista, forzado por una sociedad industrial y burguesa que le margina más que nunca, toma conciencia de su propia marginalidad, y la acepta’, por lo que reconocerse como un sujeto diferente y marginal determina una necesidad: la de desprenderse de los esquemas de dominación tradicionales<sup>17</sup>. Dicho planteamiento hace posible que se identifiquen en las manifestaciones contraculturales una autoexclusión, o mejor aún, un sentimiento resistido a acoplarse y moldearse según los comportamientos de la sociedad.

Sin lugar a dudas, la revisión histórica de fenómenos contraculturales resulta en la identificación de un aspecto en común: la marginalidad, situación que nace por la necesidad de desprenderse de espíritus gregarios que dicten formas de actuar y pensar. El rock, el punk, el nadaísmo colombiano, el surrealismo artístico... todas tienen en común el hecho de ser expresiones que buscaron tomar distancia de las representaciones populares, masivas y sobre todo hegemónicas, de las diferentes sociedades en las que se desarrollaron.

A propósito de lo anterior, Mayo del 68 es uno de los tantos movimientos que traería consigo uno de los enunciados más representativos de la contracultura: prohibido prohibir. Esta pequeña oración establece el deseo de conseguir la libertad por encima de cualquier tipo de norma o lineamiento que dicte las maneras en que las personas deben actuar<sup>18</sup>. Mayo del 68 incluyó el (Villena, p.94, 1982) ‘optimismo, libertad, sexualidad libre, música rock, juventud, maestros, viajes’ al interior de su desarrollo.

Por otra parte, la literatura también ha sido cuna de expresiones contraculturales. La diversificación de estilos que han experimentado las narrativas creadas el ser humano ha llevado a fomentar creativities a partir de novelas y poesías con un espíritu crítico y

---

<sup>16</sup> Son las acciones las que determinan conceptos, más no son los conceptos los que determinan acciones; ya que las características contraculturales han existido desde siempre. Sin embargo, como es bien sabido, el término fue acuñado de manera reciente por expertos.

<sup>17</sup> Para el presente texto, un esquema de dominación es entendido como aquellos sistemas y entramados de poder que controlan el pensamiento y comportamiento de los individuos.

<sup>18</sup> No se debe confundir contracultura con anarquía, si bien es cierto que tienen una serie de características similares.

rebelde; opositor. Dicha situación resulta en la comprensión de dos obras cumbres del cuestionamiento de las sociedades actuales: 1984, de George Orwell y Un Mundo Feliz, de Aldous Huxley (Villena, 1982).

Ahora bien, a pesar de que en principio parece evidente, es necesario trazar la relación del fanzine con la contracultura. Partiendo del hecho de comprender este concepto como algo (Villena, 1982, p.156) ‘marginal, vivo, deseoso de desoficializar’, es posible asegurar que el fanzine posee tales características al ser entendida como expresión disidente y alternativa a las maneras tradicionales de narrar e ilustrar.

El fanzine es un medio de comunicación alternativo que configura sus propias maneras de ser diseñado y publicado. Además, incorpora al interior de sus contenidos lenguajes y narraciones diversas. Es decir, no está supeditado a una serie de lineamientos que determinen cómo debe ser su estructura o qué temas debe abarcar en su composición. Partiendo de esos principios básicos que están implícitos en el fanzine, es posible evidenciar algunas de sus características contraculturales, ya que rompe con las estéticas y narrativas que circulan en diferentes expresiones literarias o gráficas de la actualidad (periódicos, revistas, folletos, entre otros).

El fanzine no nace con la intención de replicar, plagiar o aburrir. La innovación y la creatividad son dos aspectos fundamentales en la concepción y realización de un zine, y disgregar las maneras habituales de apropiar una serie de contenidos es representación de una cultura en oposición, una visión de mundo que contempla nuevas posibilidades de percepción en medio de su desarrollo.

Por encima de varias cosas, el fanzine es un arte creativo, una ruptura de esquemas, sistemas y moldes que lo definen. ¿Qué es fanzine? Una publicación autoproducida que se convierte en la manera de decirle al mundo algo. ¿Qué debo tener para elaborarlo? Sencillo, lo que tenga a la mano, no se complique. Lo más importante a la hora de realizarlo es su capacidad de imaginar y ser creativo.

Su fusión con el rock no hace más que desvelar nuevas posibilidades contraculturales, ya que, como asegura Villena (1982, p. 147):

La contracultura se ha visto reflejada en el rock por tres razones fundamentales: de un lado porque potencia su propio ideal de intensidad, de vida exaltada; después, porque en la actitud de sus cantantes e incluso en sus letras canta actitudes de liberación, de anticonvencionalismo, de júbilo sexual, de ruptura con lo burgués establecido y, finalmente, porque el rock, su atmósfera, su ambigüedad sexual, su mitología, aupa siempre un ideal de juventud y adolescencia; y la contracultura quiere buscar el sentir y el gozo de un adolescente eterno.

Es un hecho: las expresiones relacionadas con la música rock pueden ser entendidas como contracultura. En ese orden de ideas, un zine que desarrolle temáticas ligadas a este género musical tendrá, por extensión, características del mismo; bien sea por su estética desarreglada, su espíritu juvenil, su actitud libertaria, su ambición de resistencia, su intensidad desatada a lo largo de las hojas...

Y no solo se necesita del rock para que las publicaciones artesanales sean una representación de la contracultura, ya que su propia esencia plantea la aparición de crítica, innovación, comportamientos diferenciales. Bastaría hacer una invitación: tome los elementos que tenga a la mano y diseñe un fanzine. El proceso no solo permitirá que encuentre una forma de expresión, sino mejor aún, vivirá la contracultura en carne propia.

El presente apartado estaría incompleto omitiendo la inclusión de la siguiente oración: (Villena, 1982, p.157) ‘la contracultura es hacer de la cultura un sentimiento vivo’.

### **6.3. Fragmentando las Industrias culturales**

Identificar el sentido contracultural del fanzine permite contrastarlo con uno de los conceptos más habituales al interior de la comunicación: las Industrias Culturales. Theodor Adorno, filósofo, sociólogo y musicólogo alemán, perteneciente a la Escuela de Frankfurt y cofundador de la teoría crítica junto a Max Horkheimer, desarrolla en su texto “La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas” (1988), una aproximación al concepto mencionado. En ese sentido, Adorno se permite afirmar que:

La unidad visible de macrocosmo y microcosmo ilustra a los hombres sobre el esquema de su civilización: la falsa identidad de universal y particular. Cada civilización de masas en un sistema de economía concentrada es idéntica y su esqueleto —la armadura conceptual fabricada por el sistema— comienza a delinearse. Los dirigentes no están ya tan interesados

en esconderla; su autoridad se refuerza en la medida en que es reconocida con mayor brutalidad. Film y radio no tienen ya más necesidad de hacerse pasar por arte. La verdad de que no son más que negocios les sirve de ideología, que debería legitimar los rechazos que practican deliberadamente. Se autodefinen como industrias y las cifras publicadas de las rentas de sus directores generales quitan toda duda respecto a la necesidad social de sus productos. (1988, p.1)

El anterior fragmento permite configurar una serie de significaciones alrededor del concepto *Industria Cultural*. El hecho de que la sociedad esté atrapada en falsas representaciones de identidades, que son determinadas por los intereses del sistema de masas al que pertenecen, y que a su vez, (el sistema) reproduce productos de la misma para obtener diferentes clases de beneficios, permite entender que todo lo concebido como *arte* puede dejar de lado su sentido primario (la satisfacción, el gusto, la materialización del hedonismo, etc.) para convertirse en algo que hace parte de la *industria*. Y pertenecer a la industria no es más que la representación de nuevos conceptos: masificación, serialización y comercialización.

La extensión de la *Industria Cultural* es tan amplia, y difícilmente modificable, que las expresiones de talento están ancladas a su propio sistema. Al respecto, Adorno afirma que:

Los talentos pertenecen a la industria incluso antes de que ésta los presente: de otro modo no se adaptarían con tanta rapidez. La constitución del público, que teóricamente y de hecho favorece al sistema de la industria cultural, forma parte del sistema y no lo disculpa (1988, p.2)

Además de apropiarse de diversas clases de talentos al interior de su sistema, las *Industrias Culturales* construyen grupos, o mejor, públicos, que serán los consumidores habituales de los productos que ésta genere. De esa manera, la *Industria Cultural* crea una legitimación de su concepto mercantilizado a través del aprovechamiento de los intereses de la sociedad de masas. El escenario ideal ha sido concebido: talentos, representados en lo que habitualmente se conoce como arte, que están al servicio de dinámicas de explotación, son ofrecidos a una serie de individuos, que hacen parte de sociedades de masas (y que por consiguiente, comparten diferentes aspectos ideológicos, de consumo, etc.) prestas a consumir lo que el sistema les provea.

Lo anterior permite configurar, desde el pensamiento de Adorno, otro concepto: los *monopolios culturales* (1988). Dichas herramientas, que naturalmente están al servicio del sistema, satisfacen las necesidades de grupos poderosos (las cabezas del sistema), con el fin de establecer categorías y jerarquizaciones de los individuos. Y el fin de dicha clasificación es brindarle a los sujetos lo que requieran, según sus necesidades, gustos, etc. Bien lo decía Adorno: “Para todos hay algo previsto, a fin de que nadie pueda escapar” (1988, p. 2). Es decir, los monopolios culturales están al servicio de las cabezas del sistema, con el fin de que estos establezcan categorías al interior de las sociedades de masas que perpetúen y adopten unas lógicas de consumo constante.

A propósito de esta idea, la Unesco (2010), a través del texto titulado “Políticas para la creatividad: Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas”, define a la Industria Cultural como: “las técnicas de reproducción industrial en la creación y difusión masiva de obras culturales” (Unesco, p.17), es decir, los productos que hacen parte de la cultura, como el arte, y que terminan siendo engranajes de un vasto sistema económico: la fuente primaria del mercado.

Como complemento a la anterior idea, Adorno menciona que:

La participación en tal industria de millones de personas impondría métodos de reproducción que a su vez conducen inevitablemente a que, en innumerables lugares, necesidades iguales sean satisfechas por productos standard. El contraste técnico entre pocos centros de producción y una recepción difusa exigiría, por la fuerza de las cosas, una organización y una planificación por parte de los detentores. Los clichés habrían surgido en un comienzo de la necesidad de los consumidores: sólo por ello habrían sido aceptados sin oposición. (1988, p. 2)

Tal fragmento confirma que, como antecedente a la conformación de públicos, las altas esferas del sistema identifican en las personas una serie de necesidades similares (o inclusive iguales), a fin que nadie pueda escapar a las lógicas de reproducción y consumo de la *Industria Cultural*. En pocas palabras, estamos frente a la materialización de una verdadera sociedad de masas alienadas y gregarias, consumistas y dependientes.

Dicha situación ha ocasionado la aparición de una realidad que encuentra en manifestaciones de duda y reflexión, una serie de alternativas de cambio que se oponen a los valores cimentados en el sistema hegemónico. Precisamente, poner en duda los hechos que rodean las formas de comportamiento y consumo de la sociedad contemporánea da lugar a la aparición de un concepto sumamente relacionado con las industrias culturales: la *modernidad reflexiva*.

Al respecto, los sociólogos Ulrich Beck, Anthony Giddens y Scott Lash definen el término como ‘la posibilidad de una (auto) destrucción creativa de toda una época: la de la sociedad industrial [...] El sujeto de esta destrucción creativa no es la revolución, ni la crisis, sino la victoria de la modernización occidental’ (citado en Salas, 2006, p.84).

El anterior planteamiento permite inferir que la sociedad industrial contiene en su definición una paradoja, ya que el progreso derivado de las prácticas industriales se ha convertido en un arma de doble filo que no hace más que desvanecer la ilusión de desarrollo que originalmente se tenía de ella, en relación con la desestructuración del sistema y el ‘quiebre de las premisas y contornos de la sociedad industrial que abren vías a una modernidad distinta’ (Beck, Giddens, & Lash, citado en Salas, 2016, p.85)

Las lógicas del consumo, el capitalismo y sus respectivas dinámicas económicas son aspectos que, al interior de la modernidad reflexiva, se ponen en duda a través de un análisis minucioso de las diferentes bondades y perjuicios que ocasionan en la sociedad. Precisamente, este tipo de características modernas originan diversas clases de expresiones que buscan establecer una resistencia y oposición que sea capaz de configurar una realidad alternativa contemporánea.

Como aseguran Beck, Giddens y Lash, las sociedades industriales experimentan una crisis que es producto de su propia estructura y preceptos que rigen diferentes dinámicas de la sociedad actual (como se citó en Salas, 2006). En este escenario, la hegemonía industrial evidencia una amenaza al interior de las prácticas creativas contemporáneas, por lo que, en relación con el presente trabajo, los zines se constituyen como una herramienta que pone en tela de juicio la organización de las Industrias Culturales, por medio de la reivindicación de un sentido contracultural, opositor y libertario.

El fanzine moderno, producto de la modernidad reflexiva, toma prestadas algunas de las características que hacen parte de las Industrias Culturales, tal y como lo son la masificación y serialización de contenidos, con el fin de reafirmar su expresión de resistencia a los valores del sistema. La evidencia de esta condición se encuentra en los mensajes que expresa, el lenguaje que apropia, las estéticas que desarrolla y su propia manera de elaboración.

Si bien es cierto que, en la actualidad, algunos zines son vendidos entre sus coleccionistas y creadores, esta situación responde más a la intención de querer alcanzar, por medio de la autofinanciación, los recursos suficientes para seguir produciendo publicaciones y no por afanes lucrativos que no son consecuentes con los aspectos que caracterizan al fanzine. Los zines son vías de expresión, no herramientas lucrativas.

Es decir, el fanzine moderno está relacionado con técnicas que facilitan su serialización<sup>19</sup>, pero el hecho de hacer uso de estas características obedece a la necesidad de contraponerse, de manera radical, al propio entramado de acciones y comportamientos que hace parte de las Industrias Culturales. Como se pudo constatar en la entrevista realizada a David Castro, integrante de Taller Colmillo, realizar una publicación artesanal no debe ser un ejercicio inconsciente que se origine por la búsqueda de lucros o incorporación a las modas, ya que estos aspectos rompen con algunos de sus valores primigenios como lo son la necesidad de constituirse en un mecanismo de comunicación alternativa y su circulación entre grupos de personas que buscan coleccionarlos e intercambiarlos.

Para revalidar su condición artística y libertaria es que el fanzine desarrolla entre sus contenidos elementos críticos, creativos y pedagógicos, a través de los que logra expresar una idea en particular. Su objetivo primordial no es el de convertirse en un objeto que hace parte de las Industrias Culturales, sino que las publicaciones artesanales buscan constituirse como una forma de expresión que se aparte de las dinámicas que caracterizan este concepto. En tal realidad, el fanzine usa recursos contestatarios para hacerle frente al sistema, de manera directa o indirecta, a través de características contraculturales y alternativas. A continuación se presenta un fanzine que da cuenta de lo mencionado anteriormente:

---

<sup>19</sup> Como se evidencia con la técnica de la fotocopia.



British Library, s.f.) y, según la Biblioteca Británica, fue la publicación pionera de los zines de punk desarrollados en Inglaterra.

Este zine se caracterizó por desarrollar diferentes temas críticos y contestatarios sobre varias situaciones del momento. Para su edición número 8, la cual se aprecia en la anterior imagen, Perry realizó una carátula en la que plasmó su inconformismo con la reina, en representación de la familia real, la corona y la monarquía británica. En principio, esta expresión da cuenta de una actitud contracultural, por poner en duda aquellos valores tradicionales de la sociedad británica del momento.

Sin embargo, más allá de sus contenidos, ‘Sniffin Glue’ encontró en la reproducción y la serialización una técnica que facilitó su distribución entre diferentes grupos de personas que estaban interesados por replicar y hacer eco de los mensajes de esta publicación. La Biblioteca Británica, sitio en el que está recopilada esta información, menciona que ‘Sniffin Glue’ apropió el *ethos*<sup>20</sup> ‘do-it-yourself’ (s.f.), o, en español, hazlo tú mismo, el cual es una característica típica del punk y la producción fanzinerera por la necesidad de transgredir una serie de barreras y cadenas sociales.

Como se mencionó anteriormente, las Industrias Culturales son sistemas y modelos que reproducen contenidos artísticos con el fin de sacar algún beneficio económico de su distribución masiva. A partir de esta idea, es posible evidenciar que el primer punk fanzinerero británico apropió la característica de la serialización con el fin de crear una identidad alrededor de prácticas contestatarias y contraculturales que ponían en duda los valores establecidos en la sociedad del momento y que eran representados por la monarquía británica. ‘Sniffin Glue’ trasladó las críticas dirigidas a la realeza a un escenario artístico que se valió de la serialización para la difusión del mensaje.

Ya lo advertían Beck, Giddens y Lash a través de la modernidad reflexiva: el colapso de las estructuras hegemónicas modernas se encuentra al interior de sus propias lógicas y hábitos de consumo.

---

<sup>20</sup> Conducta, carácter distintivo.

#### 6.4. Webzine

Como se pudo constatar en el apartado ‘Escenarios fanzineros en Bogotá’, las redes sociales se han convertido en una importante plataforma para la difusión y publicación de diferentes zines. Así mismo, las facilidades de conectividad que son ofrecidas por este tipo de plataformas virtuales promueven la creación de redes de comunicación y vínculos entre determinados grupos de personas que, difícilmente, desaparecen.

Dicha situación responde a que, en los últimos años, el Internet y las redes sociales han logrado posicionarse como dos de los recursos más utilizados por la sociedad actual, gracias a su capacidad de generar inmediatez y constante flujo de información en el marco de la simplificación de la comunicación global. Al respecto, Roxana Morduchowicz, docente de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Buenos Aires, señala que:

Todos nosotros nos desarrollamos como sujetos sociales dentro de un particular contexto cultural. En ese proceso nos apropiamos de un conjunto de significados comunes que nos permiten interpretar el mundo de manera más o menos similar y expresar nuestras ideas y nuestros sentimientos de un modo que puede ser comprendido por quienes nos rodean (2012, p.18)

Lo anterior permite entender que las redes sociales, y su respectiva conectividad, se han convertido en plataformas capaces de generar vínculos y desplegar herramientas de comunicación entre los diferentes participantes de las mismas<sup>21</sup>. Dicha afirmación se puede corroborar a partir del siguiente aporte de Morduchowicz (2012): ‘No hay dudas de que, para la mayor parte de los adolescentes, la principal función web es la comunicacional. El chat y las redes sociales son los medios más frecuentes para este propósito (p.10)’.

Además, la creación de redes o nexos entre determinados grupos de personas da paso a la concepción de la (Morduchowicz, 2012, p.101) ‘cultura de grupo’, la cual permite establecer nuevas formas de interpretar el significado del concepto ‘identidad’. De igual manera, un acercamiento a dicho término pone en consideración el ‘conjunto de significados comunes’ que existen en diferentes grupos de personas, con el fin de interpretar las diversas representaciones que hacen parte de su cultura grupal.

---

<sup>21</sup> Usuarios.

La información que ha sido presentada en este capítulo tiene como objetivo entender que la construcción de redes es fundamental a la hora de concebir el fanzine, o, para efectos de este apartado, webzine, ya que sus alcances involucran en su desarrollo temáticas como la identidad y lo transmediático. El fanzine no está exento de las modificaciones que ha sufrido la sociedad actual<sup>22</sup>, y como no, tampoco lo está de las múltiples transformaciones propias de la era de la información.

Ahora bien, a partir de la anterior contextualización es necesario comprender que, ante la evidente transformación que supone el imperante crecimiento de dichas plataformas virtuales, es que el fanzine, originalmente intercambiado en grupos presenciales de personas, ha trasladado parte de su esencia a los escenarios digitales. Y no sólo en materia de construcción y publicación de contenidos, sino también con la recopilación, convocatoria e intercambio de tales elementos a través de la red.

Anteriormente se indicó que las redes sociales son una plataforma de suma importancia para identificar escenarios de intercambio, diseño y publicación de zines. Sin embargo, todavía no se han explorado las modificaciones que permiten hablar de un nuevo concepto al interior de esta expresión artística: el webzine. Desglosar este término permitirá elaborar una serie de entramados entre los diferentes conceptos que han sido abordados en el presente apartado.

Al respecto, Koldo Meso (como se citó en Giménez e Izquierdo, 2016, p.367), investigador de la Universidad del País Vasco, asegura que el webzine es ‘aquella publicación situada al margen del sistema comunicativo establecido, asociada generalmente al término fanzine, y que ha sabido aprovecharse de las redes telemáticas y las llamadas autopistas de la información’. Además, el propio Mon Magán<sup>23</sup> (2009) añade que este concepto ‘representa una nueva forma de edición, aunque en muchos casos complementa la tradicional edición en papel’.

En principio, es pertinente considerar al webzine como una (Giménez e Izquierdo, 2016, 367) ‘evolución lógica y natural del modelo tradicional’, es decir, una transformación de las

---

<sup>22</sup> Por supuesto que no, teniendo en cuenta que para el presente trabajo se concibe al fanzine como una de las reconfiguraciones narrativas que nace de la crisis que experimenta la literatura tradicional.

<sup>23</sup> Nuestro referente en lo que a la realización de un meta-fanzine se refiere (particularmente, Pez).

formas habituales de elaborar zines. Sin embargo, esta migración a los escenarios digitales no significa que este tipo de publicaciones pierdan su esencia; todo lo contrario: replicarse a través de internet es una de las maneras de que posee para perpetuarse a través del tiempo.

Rodger Fidler (como se citó en Giménez e Izquierdo, 2016, p. 367) señala que este tipo de procesos son el resultado de la ‘mediamorfosis’, el cual surge ante la necesidad de trasladar diferentes plataformas mediáticas a escenarios digitales, ya que la transformación sufrida por diferentes expresiones gráficas de la actualidad es un hecho sumamente habitual. La ‘creación de nuevas formas de comunicación’ (Fidler, citado en Giménez e Izquierdo, 2016, p.368) y el respectivo uso de diferentes plataformas virtuales son necesidades de la sociedad actual, en el marco del entendimiento de todo un entramado de transformaciones tecnológicas.

## **7. Narrativas fanzineras: no linealidad e intertextualidad**

### **7.1. La literatura muerta: renacimiento transformador**

Durante el paso de los años, y sobre todo durante el siglo XX, la literatura ha sufrido una serie de transformaciones que han diversificado las maneras en que sus audiencias interpretan, apropian y leen sus contenidos<sup>24</sup>. Dicha situación ha promovido la búsqueda de nuevos escenarios de transmisión y difusión en los que la propia literatura se desenvuelva de otros modos, tal y como lo señala Alvin Kernan (1993, p. 9), académico norteamericano: ‘la literatura en los últimos treinta años, más o menos, ha vivido una época de disturbios radicales que han puesto de cabeza a la institución y sus valores más fundamentales’.

Kernan (1993, p.9) asegura que: ‘los valores literarios tradicionales del romanticismo y el modernismo han sido completamente trastocados’, con lo cual es posible entender que la importancia de la literatura en la sociedad actual se ha visto reducida por cuenta de múltiples factores; entre los que se encuentra la aparición de nuevas formas de comunicación, tales

---

<sup>24</sup> En la actualidad, la literatura tradicional afronta una especie de crisis que promueve la búsqueda de formas alternativas de lectura y entendimiento de un contenido. En dicho escenario es que surgen los cómics, las novelas gráficas, las revistas y diferentes expresiones visuales que, además de constituirse en formas alternativas de expresión, simplifican el ejercicio de la lectura.

como la televisión o el Internet, que terminan sustituyendo y relegando (casi al borde de la muerte, según Kernan) a la literatura impresa a un segundo plano (Kernan, 1993).

El anterior acercamiento a las teorías literarias, permite trazar un concepto que caracteriza al fanzine. Si bien es cierto que el planteamiento de Kernan establece una crisis (inclusive, una muerte) de la literatura en la sociedad actual, el académico señala que ‘la actividad literaria sigue adelante con un vigor incólume si no mayor’ (1993, p.12), por lo que, de una u otra manera, los creadores de literatura se han visto en la necesidad de transformar las maneras en que plasman sus mensajes, a fin de encontrar nuevos escenarios y plataformas en los que logren llegar a determinados tipos de audiencias.

La aparición de expresiones visuales y literarias tales como el cómic, la novela gráfica, las revistas y el fanzine no es una casualidad. Su origen, además de ser parte de diferentes tipos de comunicación alternativa, supone la aparición de un estilo o técnica capaz de reemplazar a la literatura convencional. Por esa razón es que las publicaciones artesanales no quedan excluidas de la crisis que ha venido afectando a la literatura en los últimos años, puesto que dicha situación ha permitido buscar y encontrar nuevas formas de expresión que transmitan mensajes de una manera diferente a la tradicional.

A partir de lo anterior es importante resaltar que la literatura ha sabido reinventarse, sin la necesidad de cambiar su formato tradicional de texto corrido (con ninguna o poca inclusión de imágenes), a través de una serie de recursos conocidos como el dialogismo y la no linealidad, o, dicho en otras palabras, la intertextualidad y las narrativas no lineales.

## **7.2. Narrativas no lineales: hipertextualidad y narrativa transmedia**

Uno de los ejemplos de la transformación mencionada anteriormente se ve reflejada en la obra ‘Rayuela’, del escritor argentino Julio Cortázar. La particular novela de Cortázar, que hace parte del emblemático periodo de la literatura conocido como el ‘Boom Latinoamericano’<sup>25</sup>, se aparta de la manera tradicional de leer una obra, puesto que su autor

---

<sup>25</sup> ‘El Boom Latinoamericano fue un fenómeno literario y editorial surgido en los años 60 y 70 del siglo XX en América Latina. En ese periodo, un grupo de jóvenes autores rompió el esquema tradicional de la literatura, con el realismo mágico como común denominador y con una riqueza narrativa que sacudió los cimientos de Europa’ (Ecured, 2014)

diversificó las formas de lectura de la obra para que el lector no se vea obligado a leerla de la manera convencional, es decir, de la primera a la última página de manera corrida.

Rayuela plantea un escenario en el que es válido escoger un orden diferente al establecido tradicionalmente, siendo que existen más de 3 maneras de leer el libro. Al respecto, Mario Vargas Llosa (1991) menciona:

Gracias a *Rayuela* aprendimos que escribir era una manera genial de divertirse, que era posible explorar los secretos del mundo y del lenguaje pasándola muy bien, y, que, jugando, se podían sondear misteriosos estratos de la vida vedados al conocimiento racional, a la inteligencia lógica, cimbras de la experiencia a las que nadie puede sumarse sin riesgos graves, como la muerte y la locura.

Los elogios de Vargas Llosa para la obra de Cortázar son un reconocimiento de las libertades creativas que se aprecian en la popular *Rayuela*, porque retar las maneras tradicionales de narración, para proponer nuevos caminos literarios, es indudablemente innovación y, porque no, contracultura. El bastión de la rebeldía literaria, para efectos de los tiempos modernos y el boom latinoamericano, estuvo a la cabeza de Julio Cortázar.

Además, Vargas Llosa (1991) añade algo fundamental para comprender lo que se plantea en el presente apartado:

Describir la novela, destruir la literatura, quebrar los hábitos al “lector-hembra”, desadornar las palabras, escribir mal, etc., en lo que insistía tanto el Morelli de *Rayuela*, son metáforas de algo muy simple: la literatura se asfixia por exceso de convencionalismo y seriedad. Hay que purgar de retórica y lugares comunes, devolver novedad, gracia, insolencia y libertad.

Esta cualidad desestructurada, retardadora y diferencial, conocida en los estudios literarios como narrativa no lineal, es una característica que también se identifica al interior del fanzine. Según Guillermo Zapata y Miguel Álvarez, docentes de la Universidad Internacional de Andalucía, la narrativa no lineal se distancia del orden cronológico de lectura porque apropia en su desarrollo una nueva clase de estilo: el orden cartográfico (2016).

Para los docentes, el orden cartográfico (Álvarez & Zapata, 2016, p.5) ‘está compuesto por narraciones que pueden tener diferentes formatos y soportes’, con lo cual se da origen a un tipo de narrativa más complejo que toma distancia de las maneras tradicionales de lectura. De

igual manera, la no linealidad también puede ser concebida como ‘la ruptura de las convenciones relacionadas con los conceptos de tiempo, espacio, principio y fin’ (Gil, 2002, p.7).

A partir de lo anterior, es importante entender que algunos de los principios básicos de la no linealidad se encuentran en la hipertextualidad, estilo literario que invita a superponer diferentes clases de textos en un mismo espacio, con el fin de que el lector tenga la libertad de escoger el camino que desea seguir al interior de la lectura. Al respecto, Theodor H. Nelson asegura que este estilo literario es (como se citó en Landow, 1995, p.2) ‘una escritura no secuencial, un texto que bifurca y que permite que el lector elija’. Dicha herramienta supone la aparición de una serie de enlaces alrededor de una estructura no lineal.

Si bien es cierto que, en la actualidad, la hipertextualidad está más relacionada con los escenarios digitales, las nuevas formas de lectura impresa suponen la identificación de esta cualidad al interior de sus contenidos. Así mismo, no se puede desconocer que el fanzine ha trasladado sus recursos al plano informático, como se evidenció anteriormente con el webzine. La intención de este apartado no es limitar las posibilidades del hipertexto, sino entender las características que lo conforman a fin de diversificar los usos que posee.

Dicho esto, Roland Barthes (como se citó en Landow, 1995, p.3) asegura que lo primordial del hipertexto es su capacidad de crear ‘nexos, nodos, redes, tramas y trayectos’. Con lo anterior coinciden Zapata y Álvarez al asegurar que la no linealidad debe contar con un ‘nodo fuerte’ que servirá de punto de partida y guía en el desarrollo de este estilo literario. Los anteriores conceptos suponen que la no linealidad, representada a través del hipertexto, encuentra mayor comodidad en los escenarios digitales. Sin embargo, como concepto general, el hipertexto también encuentra su lugar en elementos impresos.

Por otra parte, las narrativas de no linealidad están sumamente relacionadas con los recursos transmedia, que a su vez poseen estrecha cercanía con la intertextualidad, herramienta que también ha sido concebida al interior de los estudios literarios para romper las formas tradicionales de lectura. Sin embargo, este último concepto será desarrollado a profundidad en el siguiente apartado.

Carlos Scolari, docente titular de la Universidad Pompeu Fabra, señala que Henry Jenkins, académico norteamericano de la comunicación, concibe las narrativas transmedia como (como se citó en Scolari, 2013) ‘historias contadas a través de múltiples medios. En la actualidad, las historias más significativas tienden a fluir a través de múltiples plataformas mediáticas’. Lo anterior da a entender que los recursos transmedia requieren el uso de diferentes plataformas comunicativas (digital, televisiva, etc.) alrededor de un mismo contenido. Para el caso del fanzine, es posible evidenciar, grosso modo, dos escenarios: los impresos y los digitales.

Scolari añade (2013, p.24): ‘en pocas palabras: las NT<sup>26</sup> son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)’. Las nuevas formas de comunicación, representadas a través de los sistemas de significación, dan origen a una reestructuración del lenguaje que experimenta con las propias maneras de interactuar y transmitir contenidos al interior de la comunicación. El fanzine, como herramienta de comunicación alternativa, no solo se constituye como una narrativa no lineal, sino que también apropia entre sus contenidos los recursos transmedia y la hipertextualidad.

Otra de las técnicas que también hace uso de la no linealidad es el cut up, método que (Culturamas, 2016) ‘se basa en la descomposición de un texto primario, por medio del recorte azaroso de palabras, para formar nuevas oraciones y así generar un nuevo escrito’. Originalmente, el cut up fue creado por el poeta Tristán Tzara y consistía en ‘recortar una o varias palabras de una obra impresa y pegarlas al azar en un nuevo papel’. Como se puede ver, este método de creación artesanal está sumamente relacionado con el ‘recorta y pega’ mencionado en el apartado Estética, diseño y publicación’, además de poseer características propias de la lógica ‘hazlo tú mismo’. Dichos motivos permiten utilizar al cut up en la creación de zines.

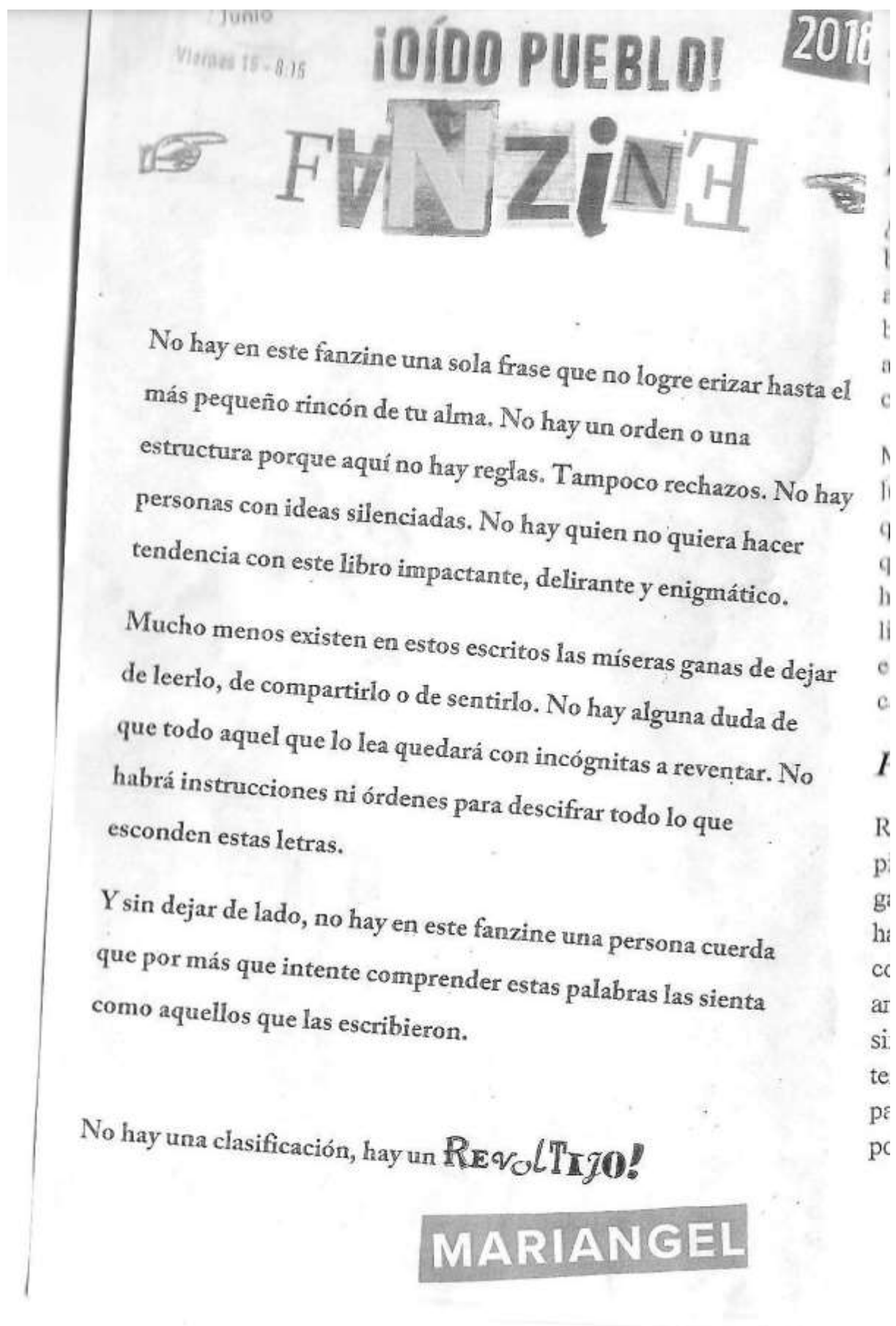
De igual manera, dicha técnica está emparentada con el ‘cadáver exquisito’, juego que pretende crear oraciones lógicas a través del azar y la experimentación semántica (Aleph, 2017). Precisamente, el fanzine es una expresión que comunica a través de la creatividad; cualidad que se ve reflejada en su diseño y estética, su lenguaje, sus imágenes, sus

---

<sup>26</sup> Narrativa transmedia

contenidos, etc. Es decir, las escrituras creativas abren todo un mundo de posibilidades en el que los creadores son libres de experimentar, de múltiples maneras, con sus producciones. Y es de suma importancia establecer la conexión que existe entre este estilo experimental, y el fanzine, para seguir desarrollando el alcance pedagógico de este último.

La anterior contextualización establece el punto de partida para trazar la relación entre el fanzine y la no linealidad. Para entender dicha conexión es necesario regresar a la estructura de las publicaciones artesanales. Como se mencionó en el apartado ‘Estética, diseño y publicación’, el fanzine no cuenta con un patrón que defina su composición, o lo que es lo mismo, cuenta con la libertad de tomar diferentes formas con el fin de plasmar sus contenidos. Esta cualidad da vía libre a la identificación de una narrativa no lineal, puesto que el hecho de que no existan una serie de lineamientos que determinen el orden de los contenidos, permite que estos sean leídos de maneras diversas. La edición número 1 de ¡El Revoltijo!, zine realizado por estudiantes del colegio San Vicente de Paul, es ejemplo de la afirmación expuesta:



Junio  
Viernes 15 - 8.15

¡OÍDO PUEBLO!

2018

FANZINE

No hay en este fanzine una sola frase que no logre erizar hasta el más pequeño rincón de tu alma. No hay un orden o una estructura porque aquí no hay reglas. Tampoco rechazos. No hay personas con ideas silenciadas. No hay quien no quiera hacer tendencia con este libro impactante, delirante y enigmático.

Mucho menos existen en estos escritos las míseras ganas de dejar de leerlo, de compartirlo o de sentirlo. No hay alguna duda de que todo aquel que lo lea quedará con incógnitas a reventar. No habrá instrucciones ni órdenes para descifrar todo lo que esconden estas letras.

Y sin dejar de lado, no hay en este fanzine una persona cuerda que por más que intente comprender estas palabras las sienta como aquellos que las escribieron.

No hay una clasificación, hay un **REVOLTITO!**

**MARIANGEL**

Figura 8. Fanzine ¡El Revoltijo!, primera página.. Por Bernal, D.

En la segunda línea se puede leer la oración ‘no hay un orden o una estructura porque aquí no hay reglas’. Como se puede intuir, esta premisa es recurrente en la composición de las publicaciones artesanales; situación que da paso a la exploración libre y al disfrute de los zines de maneras varias, como se mencionó anteriormente.

Ahora bien, supongamos lo siguiente: el fanzine realizado por una agrupación musical, en el que se exponen los contenidos de su nuevo trabajo discográfico, creará una conexión entre la publicación y la música que se promociona. Dicho ejemplo permite comprender lo que se presentará a continuación:



Figura 9. Ruido Sin Fronteras, fanzine. Por Bernal, D.



Figura 10. Ruido sin fronteras, acercamiento. Por Bernal, D.

Las anteriores imágenes corresponden al fanzine ‘Ruido sin fronteras’, el cual es una de las tantas publicaciones que circularon en el Bogotá Fanzine Fest realizado el pasado 1 de septiembre. En la parte inicial se puede leer lo siguiente: “Este fanzine, así como los vinilos que reseña, son la prueba de que el punk no ha muerto (...) Este es un aporte a la construcción de la escena y de su memoria”.

Dicho fragmento refuerza la estrecha relación que guarda el fanzine con el rock y el punk. Es más, en el año 1990 se puede apreciar el compilado musical ‘La ciudad podrida’, el cual fue diseñado por el fundador de la banda IRA, Juan José Posada, y que sirvió como precedente para fomentar la producción fanzinera alrededor del rock colombiano (anteriormente fue mencionado en este trabajo)

Por otra parte, este zine es un ejemplo evidente de las posibilidades hipertextuales del fanzine, pues sus contenidos invitan al lector a conocer y explorar diferentes álbumes del punk colombiano. Es decir, en el mejor de los casos, las personas interesadas en profundizar sobre la historia de este género musical en Colombia indagarán más acerca de los discos que les llamen la atención (si es que de antemano ya no los conocen). Entre otras cosas, este

fanzine presenta algunos trabajos realizados por La Pestilencia, Polikarpa y sus Viciosas, Contraorden, Ex-kombro o Krujido.

Los zines están plagados de narrativas no lineales e hipertextos literarios al interior de sus composiciones. *Descifrarlos depende de su interés por descubrirlos.*

### **7.3. El diálogo interdisciplinario: la intertextualidad**

Como se podrá constatar a lo largo de este apartado, varios son los autores que coinciden en afirmar que los precursores en utilizar el término *intertextualidad* fueron la escritora Julia Kristeva y el crítico literario Mijaíl Bajtín. En pocas palabras, el concepto se refiere a una (Villalobos, 2003, p.1) ‘relación de reciprocidad entre textos’, es decir, una (Kristeva, como se citó en Delía, Filpe & Miró, 2006) ‘percepción por parte del lector de relaciones entre una obra y otras que la precedieron o siguieron’. Además, el concepto de *dialogismo* también ha sido incluido en dicha definición por las posibilidades de referenciación y citación que hacen parte de la intertextualidad.

El principio básico de la intertextualidad señala que la originalidad no es más que la transformación de ideas y textos previamente concebidos, o dicho en otras palabras, (Carrero, Durañona, Hilaire, Salles & Vallini, 2006. p.9-10) este recurso (la originalidad) ‘cambia sus parámetros de referencia y valoración en tanto que asume como punto de partida que todo acto creador es fruto de la historia de la cultura y las múltiples creaciones que le han precedido’. Por tal razón, desde la intertextualidad, las creaciones literarias son una reformulación de narrativas ya existentes. A propósito de lo anterior, Jorge Luis Borges (como se citó en Delía, Filpe & Miró, 2006) manifestó que ‘escribir es releer un texto anterior, es reescribirlo.’

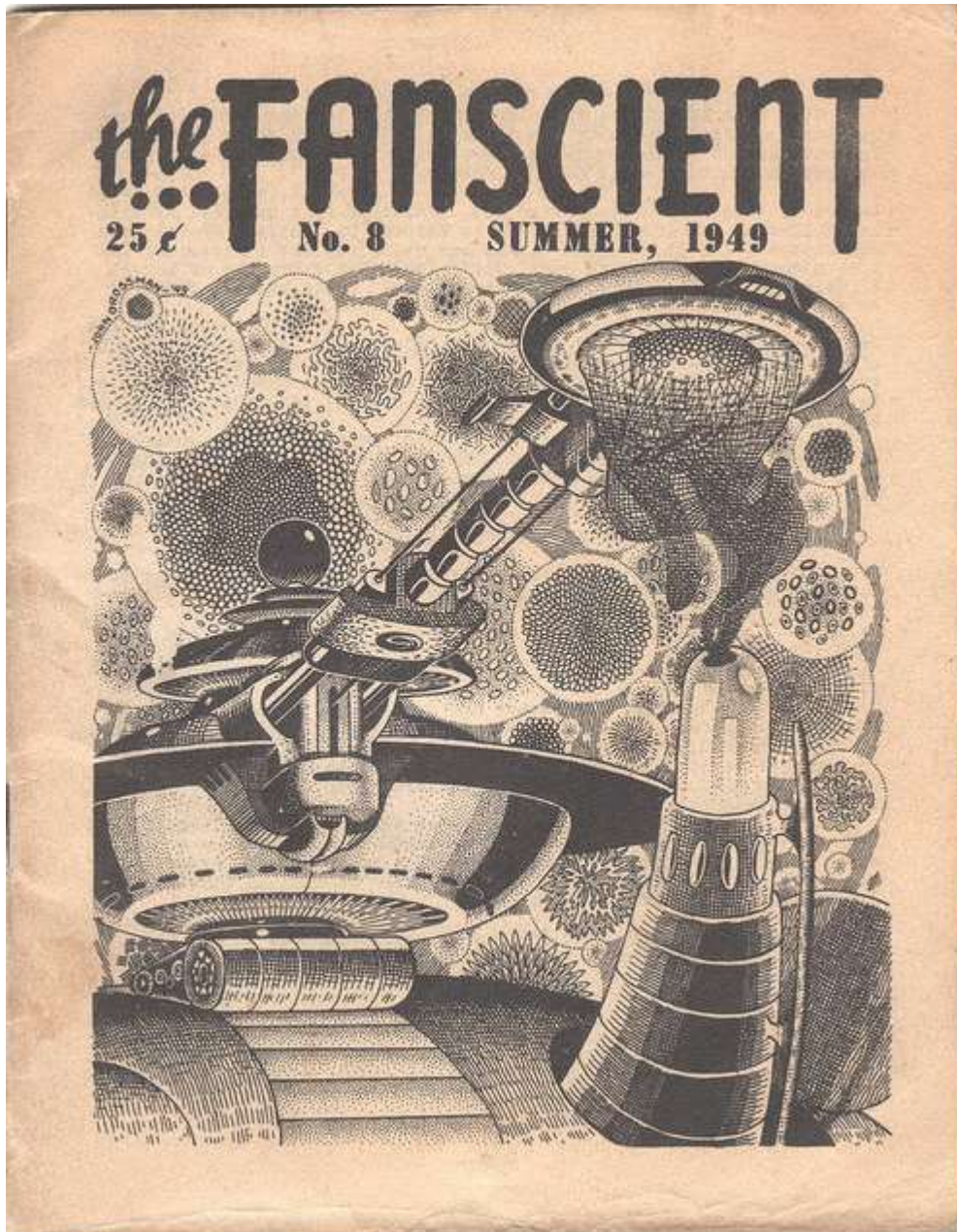
El aporte del reconocido escritor argentino permite identificar dos aspectos mencionados anteriormente en esta sección: las narrativas de no linealidad y el hipertexto. Partiendo del hecho que ‘escribir es releer un texto anterior’, es posible afirmar que los textos que incluyen referencias directas de otras obras son un ejemplo de hipertexto literario. Es decir, una novela, cuento o poesía que remita a otro tipo de creaciones literarias, es una demostración de

la hipertextualidad<sup>27</sup>. Con dicho planteamiento coinciden un grupo de maestras de la Universidad Nacional del Noroeste de Buenos Aires, quienes realizaron una ponencia sobre el hipertexto y señalan que ‘Ulises de Joyce (James), por ejemplo, sería un hipertexto de la Odisea de Homero’ (Delía, Filpe & Miró, 2006).

La ejemplificación establecida por las docentes da lugar a la identificación de la relación que existe entre la intertextualidad y el fanzine, ya que, como se ha mencionado en otros capítulos del presente trabajo, las publicaciones artesanales están plagadas de referencias y homenajes de diferentes creaciones de la cultura popular. Originalmente, los zines eran intercambiados entre los fanáticos de la ciencia ficción, por lo que el hecho de poner en diálogo los diferentes conceptos y opiniones de sus fanáticos, al interior de las publicaciones, era un ejemplo de intertextualidad. Repensar, a través de las ilustraciones y nuevos estilos de lenguaje, el contenido de las obras de ciencia ficción es, por defecto, intertextualidad. En ese orden de ideas, *The Fanscient* puede ser considerado como un hipertexto de las producciones de ciencia ficción de la década de los años 30 y 40.

---

<sup>27</sup> Sin embargo, la intertextualidad no es una modalidad que se lleva exclusivamente en la literatura. El diálogo interdisciplinario puede abarcar otras ramas artísticas, tales como la pintura o la música.



(Edición número 8. The Fanscient. Day, D. (1949), en Portland Science Fantasy Society. Recuperado de Pinterest: <https://co.pinterest.com/pin/341992165430893990/>)

En la actualidad, los zines también pueden ser entendidos como intertextualidad. ‘Casita de los horrores’, publicación diseñada por los integrantes de Taller Colmillo, es una reinterpretación de célebres películas de terror del siglo pasado. ‘Teen Wolf’, ‘Drácula’ o ‘Frankenstein’ hacen parte de las ilustraciones que conforman una nueva manera de recordar dichas películas. Y no solo se les recuerda, sino que se les resignifica, por lo que se les brindan nuevos sentidos a través de la transformación, la ‘originalidad’ y la creación. ‘Casita de los horrores’ es tal vez uno de los zines más sencillos que existen; pero su simpleza contiene hipertextualidad, narrativas no lineales e intertextualidad. En aras de fomentar el

dialogismo, le pregunto: ¿qué cree que sucede entonces con las publicaciones más elaboradas?



Figura 11. La casita del horror. Por Bernal, D.



Figura 12. La casita del horror. Por Bernal, D.

Por último, es importante indicar que la intertextualidad no es la simple identificación de citas y aportes de diferentes formatos literarios al interior de una misma obra, sino que es un recurso que busca la creación de un (Carrero, Durañona, Hilaire, Salles & Vallini, 2006, p.10) ‘espacio polifónico’ que permita discernir, discutir, argumentar y sobre todo crear alrededor del *dialogismo*. Es precisamente este último concepto el que le brinda una mayor relevancia a la intertextualidad, puesto que no la reduce a la citación sino que invita a repensar los contenidos expuestos en determinado texto a fin de crear nuevas narrativas.

El dialogismo, término habitualmente utilizado por Mijaíl Bajtín, permite que el ‘universo cultural’ que gira alrededor de diferentes creaciones artísticas deje de entenderse como algo aislado, para empezar a concebirlo como una masa cultural. Y la agrupación de diferentes creaciones artísticas da lugar a un espacio de interacción que está sumamente ligado al dialogismo, pues el término hace referencia al hecho de poner ‘a conversar’ diferentes personajes y recursos que hacen parte de una publicación con el fin de explorar nuevas posibilidades artísticas.

La existencia de este recurso literario permite que se identifiquen una serie de relaciones entre la literatura, y sus alcances no solo abarcan el campo escrito sino que también abordan diferentes escenarios sonoros, visuales o incluso digitales, como se evidenció anteriormente.

## 8. La educación y la comunicación

### 8.1. La educación como práctica libertaria

La comunicación y la educación son dos campos afines, experimentales, que están sumamente relacionados con procesos de transmisión y apropiación del conocimiento. Por esa razón, trazar una relación entre ambas disciplinas constituye una serie de alcances conceptuales que facilitan la comprensión del fanzine como medio de comunicación alternativo e instrumento pedagógico.

Para tal fin, es prudente buscar los orígenes de la relación entre comunicación y educación en Latinoamérica. Al respecto, Jesús Martín Barbero señala que ‘la primera aportación innovadora desde Latinoamérica a la teoría de la comunicación se produjo en y desde el campo de la educación con la pedagogía de Paulo Freire’ (2002, p.19).

Como es bien sabido, Freire fue un importante pedagogo brasileño que exploró diferentes campos de la educación a partir de procesos de alfabetización y educación popular, es decir, métodos que incluyen a las personas en las decisiones relacionadas con la enseñanza y el aprendizaje. De igual manera, Freire es el precursor del ‘*movimiento de educación de base*, que tiene por objeto dar un carácter político al problema educativo’ (Ocampo, 2008, p.57).

A propósito de lo anterior, Javier Ocampo afirma que ‘el pedagogo brasileño señaló la importancia de crear una conciencia colectiva en las masas populares sobre su realidad y sobre la necesidad de una pedagogía de la liberación para llegar a la justicia social’ (2008, p.57), lo cual está relacionado con la construcción de una cultura de grupo y eventualmente estaría ligado con las prácticas identitarias que caracterizan al fanzine.

Es decir, el pensamiento pedagógico y alfabetizador de Freire está sumamente relacionado con el entendimiento de la educación como una expresión libertaria, una herramienta que posibilita la subversión de los códigos de ‘sumisión y humillación’ (Barbero, 2003, p.25) insertados en las estructuras de opresión tradicionales. Por lo tanto, partiendo de la comprensión de la educación como práctica de la libertad, es posible empezar a configurar la relación entre las publicaciones artesanales, la pedagogía y la comunicación.

Entender a ‘la educación como una práctica de la libertad’ (Martín Barbero, 2003, p. 43) permite explorar las posibilidades transformadoras que existen al interior de las nuevas maneras de crear conocimiento, porque, como asegura Freire: ‘enseñar no es transferir conocimiento sino crear las posibilidades para su propia construcción’ (citado en Martín Barbero, 2003, p. 20).

En ese orden de ideas, el fanzine puede ser entendido como una herramienta que facilita la construcción de conocimiento. Es decir, su esencia reside en la búsqueda de mecanismos de expresión que comuniquen, que diversifiquen sentidos, formas, mensajes. El hecho de proponer nuevas maneras de construir y entender los zines<sup>28</sup> es un aporte en la concepción y desarrollo de conocimiento. De igual manera, el uso de narrativas no lineales y dinámicas relacionadas con la contracultura dan origen a manifestaciones libertarias que fragmentan las maneras tradicionales de percibir las representaciones visuales<sup>29</sup>, con lo cual se evidencian mecanismos alternativos para la transmisión del conocimiento.

Si para Martín Barbero (a partir de los planteamientos de Freire) la educación es capaz de (2003, p.29) ‘desmontar los mecanismos que obligan al oprimido a hablar el lenguaje del opresor’, entonces es posible reconocer una reconfiguración en las relaciones de dominación propias de la sociedad a través de la creación de fanzine, ya que las publicaciones artesanales posibilitan la aparición de contenidos frescos, originales y colmados de innovación que, a través de un lenguaje diferente, una estética desarreglada y unos modos o formas de publicación diversificados, dan origen a una expresión de resistencia materializada en el deseo de no replicar a otras ilustraciones y diseños gráficos. Así lo expresa la siguiente carátula de un zine realizado por Andrea Galaxina:

---

<sup>28</sup> Esta innovación, creatividad y deseo de no replicar se evidencia en algunos de los apartes de la entrevista realizada a David Castro, integrante de Colmillo.

<sup>29</sup> Educación y fanzine como prácticas libertarias.



(Edición número 49. Haz un fanzine, empieza una revolución (2017), editado por Bombas para Desayunar. Recuperado de: [https://issuu.com/andrealaxina/docs/andrealaxina\\_hazunfanzine\\_bombasp](https://issuu.com/andrealaxina/docs/andrealaxina_hazunfanzine_bombasp))

El hecho de entender a la educación como una práctica libertaria, que desvirtúa los principios propios de los sistemas de dominación, y que da origen a sujetos pensantes capaces de

explotar sus habilidades con el fin de facilitar nuevas maneras de construir conocimiento, son características que encuentran su lugar en el fanzine. Es decir, si la educación tiene por objetivo la consecución de la libertad, los zines serán el medio para lograr tal fin.

Lo anterior permite pensar que el fanzine es una publicación que no hace parte de adoctrinamientos represivos que coarten la libertad de expresión y limiten la creatividad. Las capacidades de concebir nuevas maneras de manifestar y exigir libertad son extensiones de la pedagogía de los oprimidos; aquellos individuos que buscan voz y anteponen sus intereses a las estructuras de dominación. Es en ese escenario donde las industrias culturales colapsan ante la aparición de sujetos conscientes y formados desde el entendimiento de sus identidades y formas de representación social que no buscan mercantilizar el arte, sino que reafirman a través del arte su condición contracultural. En ese orden de ideas, el fanzine comienza a configurarse como un instrumento pedagógico subversivo y libertario.

## **8.2. La pedagogía no lineal del fanzine**

El hipertexto y la intertextualidad, dos de las representaciones más características de las narrativas no lineales, son recursos que ponen en evidencia la creciente necesidad de la sociedad actual por transformar las formas tradicionales de lectura, en aras de diversificar las formas de apropiación y transmisión de conocimiento contemporáneas y poder cambiar, eventualmente, los métodos de enseñanza.

A propósito de lo anterior, Jesús Martín Barbero señala: ‘si ya no se lee ni se escribe como antes es porque tampoco se puede ver ni representar como antes’ (2003, p.45), por lo que las transformaciones tecnológicas ocurridas en la época contemporánea han llegado a modificar las formas tradicionales de lectura, como se indicó anteriormente.

Martín Barbero también entiende que la actual crisis experimentada por la literatura no debe traer como consecuencia la desaparición de los libros como instrumento pedagógico, sino que su planteamiento invita a considerar que estas herramientas dejen de ser el universo pedagógico para darle paso a nuevas manifestaciones culturales (2003). Así pues, las expresiones que surgen de la transformación de la literatura tradicional son bienvenidas en estos nuevos escenarios necesitados de atención y novedad. Lo anterior da paso al uso de narrativas no lineales en el proceso de mutabilidad que sufre la literatura tradicional:

El cambio en los protocolos y procesos de lectura, que sin duda atravesamos, no significa, no puede ni debe significar, la sustitución de un modo de leer por otro sino la compleja articulación del uno y los otros, de la recíproca inserción de unos en otros, entre libros y cómics y vídeos e hipertextos (Martín Barbero, 2003, p.52).

Como se puede constatar en el anterior fragmento, las narrativas no lineales son las herramientas requeridas por la literatura para cimentar el camino de su evolución; evolución que trae consigo la modificación y sustitución de los libros como el ‘centro del universo cultural’ (Martín Barbero, 2003, p.52) para dar paso a otro tipo de expresiones, tal y como es el caso del fanzine. Pues bien, es a partir de la identificación de estos recursos literarios que se da origen a los ‘nuevos modos de representación y acción ciudadanos’ (Martín Barbero, 2003, p.54) y a su vez se establecen los principios de una nueva forma de educación.

Actualmente, las diferentes maneras en que se transmite el conocimiento requieren la implementación de metodologías que incentiven la creatividad y exploten las capacidades/habilidades de los estudiantes. En ese orden de ideas, el libro común debe dar un paso al costado para permitir que nuevas publicaciones, ilustraciones o métodos de enseñanza encuentren su lugar en la pedagogía contemporánea.

A partir de lo anterior, es necesario establecer el escenario que facilite la reconstrucción de las pedagogías contemporáneas por medio de nuevas formas de expresión. Dicho escenario encuentra su lugar en un nuevo ‘ecosistema comunicacional’ (Martín Barbero, 2003, p.56) que logre dinamizar e incentivar la creatividad cultural, ya que potenciar las posibilidades culturales que están implícitas al interior de las pedagogías actuales permite que se exploren vías alternativas de enseñanza. De igual manera, la dinamización de los espacios pedagógicos posibilita que los estudiantes también reconfiguren las maneras en que apropian e interpretan conocimientos.

Un ecosistema comunicacional que sea capaz de identificar las habilidades de los estudiantes, y que del mismo modo esté comprometido con el desarrollo de la creatividad como instrumento pedagógico, da origen a nuevos modos de ‘percibir, saber y sentir’ (Martín Barbero, 2003, p. 56) que serán fundamentales para la consolidación de la transformación suscitada. Este panorama permite entender al fanzine como la conexión entre los recursos

surgidos de la innovación<sup>30</sup> y las formas de educación actuales, ya que su elaboración trae consigo la explotación de expresiones creativas.

El propio Martín Barbero secunda el anterior planteamiento al afirmar: ‘no al ejercicio repetitivo de tareas y deberes, sí al gusto del placer y la creatividad’ (2003. p.58). Dicha situación no significa, como en el caso de los libros, que las tareas deban desaparecer, sino todo lo contrario: la educación y los propios pedagogos deben potenciar las capacidades de los estudiantes a través de métodos complementarios de aprendizaje. Si los libros deben dejar de ser el centro del universo cultural, las tareas y deberes también deben dejar de ser la manera más frecuente de aprender.

Los anteriores acercamientos a la reestructuración del sistema educativo permiten que la consideración del fanzine como un instrumento pedagógico sea todavía más evidente, ya que su elaboración requiere la disposición del creador para concebir manifestaciones creativas que sean diferentes a las maneras tradicionales de expresar una idea. Esta característica fue manifestada por David Castro, integrante de Colmillo, en la entrevista que se presentó anteriormente en el apartado ‘Escenarios Fanzineros de Bogotá’.

Pues bien, este apartado ha tenido como objetivo demostrar que las formas de educación contemporánea están ávidas de transformaciones profundas. En la medida que los sistemas de aprendizaje modifiquen las maneras en que transmiten conocimiento, a través de nuevas herramientas que desarrollen las habilidades de los estudiantes, se explotarán una serie de recursos relacionados con la innovación y la creatividad. Es más, las formas tradicionales de escribir también se ven modificadas en este nuevo escenario pedagógico, dando origen al concepto de ‘escrituras creativas’, el cual será desarrollado más adelante. La crisis que viene afectando a la literatura solamente obliga a pensar en una nueva realidad: la reconfiguración comunicativa del saber y el narrar.

---

<sup>30</sup> Creatividad

### 8.3. La reconfiguración comunicativa del saber y del narrar

A lo largo de este capítulo, se ha intentado construir una argumentación capaz de demostrar la relación entre el fanzine, las reconfiguraciones narrativas y las nuevas maneras de hacer pedagogía en diversos modelos de educación actual. Este apartado tendrá como objetivo hacer más explícita esta relación a partir de recursos ilustrativos y narrativas no lineales que hacen parte de estas publicaciones artesanales.

En principio, para lograr la construcción del ecosistema comunicativo que fomente el desarrollo de la creatividad (como se mencionó en el apartado anterior) es necesario realizar un proceso conocido como el ‘desordenamiento de los saberes’ (Martín Barbero, 2003, p.79), a través del que se reconfiguren las formas tradicionales de narración y, de la misma manera, se dé lugar a la aparición de recursos relacionados con la ‘sensibilidad, reflexividad y creatividad’ (2003, p. 79).

El desordenamiento de saberes da origen a nuevos modos de transmitir la información, ya que desestructurar el orden y las formas habituales de educar, permite que los pedagogos y alumnos construyan en conjunto una serie de alternativas innovadoras para la apropiación del conocimiento. Esto invita a pensar que el concepto se refiere más al desordenamiento de un sistema que transmite de maneras monótonas un grupo de mensajes educativos, por lo que su aparición permite establecer ‘nuevos modos de sentir y pensar’ (Martín Barbero, 2003, p.79-9), que, de cierto modo, modifican los marcos cognitivos de las personas que hacen parte de la educación y, de la misma manera, abarcan y exploran nuevas posibilidades pedagógicas.

Dicho término está sumamente relacionado con la *deslocalización*, la cual se refiere al desuso del libro como centro del universo cultural, para dar paso a la identificación de ‘aquellos saberes externos al libro’ (2003, p.83) que permitan explorar diferentes posibilidades que descubran y cimienten las bases de la estructura que facilite el intercambio y difusión del conocimiento.

Según Martín Barbero, la deslocalización permite posicionar recursos interactivos, relacionados con la creatividad, en las estructuras pedagógicas tradicionales. Por esa razón acude, nuevamente, al hipertexto, asegurando que este contiene:

Cambios que no vienen a reemplazar al libro sino a relevarlo de su centralidad ordenadora de las etapas y los modos de saber que la estructura-libro había impuesto no solo a la escritura y lectura sino al modelo entero del aprendizaje (2003, p.83).

Como se puede ver, Martín Barbero también considera que las reconfiguraciones narrativas, y los recursos que lo componen<sup>31</sup>, facilitan la transformación del modelo educativo actual, por lo que las narrativas no lineales se constituyen como una alternativa para conseguir dichas modificaciones, como se ha expuesto a lo largo del presente documento. Además, anteriormente se evidenciaron algunos ejemplos de zines que trazan una relación con este tipo de recursos literarios.

Sin embargo, las reconfiguraciones de la comunicación no se gestan únicamente en esta estructura interactiva, ya que la contemporaneidad ha permitido resaltar la condición transformadora que se encuentra inmersa en el uso de imágenes. De esa manera, las representaciones visuales se convierten en otra de las posibilidades que propician la modificación de las maneras tradicionales de educar y aprender (Martín Barbero, 2003).

Al respecto, Martín Barbero asegura:

Hoy día nuevas formas de articular la observación y la abstracción, basadas en el procesamiento de las imágenes no solo los remueve de su, hasta ahora irremediable estatus de “obstáculo epistemológico”, sino que las convierte en ingrediente clave de un nuevo tipo de relación entre la simulación y la experimentación científicas (2003, p.89).

El obstáculo epistemológico al que se refiere el teórico de la comunicación es la estigmatización sufrida por la imagen, y las representaciones visuales, en otros momentos de la historia. Es decir, antiguamente, este tipo de expresiones estuvieron relegadas al campo *artístico* por ser consideradas como ‘instrumentos de manipulación, de persuasión, religiosa o política’ (2003, p.89). Dicho sesgo cognitivo imposibilitó la aplicación de la imagen en diferentes estrategias pedagógicas del momento.

Sin embargo, como se evidenció en la introducción del presente documento la evolución y transformación de las representaciones visuales ha diversificado sus usos y campos de acción.

---

<sup>31</sup> Intertextualidad, hipertexto y recursos transmediáticos

Por esa razón, la relación entre libros e imágenes desencadenó el uso pedagógico de estas últimas, por los alcances ilustrativos y la facilidad para explicar determinadas temáticas que posee. De igual manera, ‘el mundo de los signos’ (Martín Barbero, 2003, p.90) ha experimentado una serie de modificaciones tan profundas, que las diferentes representaciones del pensamiento pueden ser entendidas como instrumentos de acción al interior de metodologías de enseñanza.

Lo anterior es consecuente con el refrán que re reza ‘una imagen vale más que mil palabras’, a partir del cual es posible entender que la sencillez e inmediatez para transmitir la información que hacen parte de las características de este tipo de representaciones, facilitan el cumplimiento de objetivos alrededor de prácticas educativas, por la atracción e interés que despierta en los diferentes estudiantes que trabajan alrededor de ella.

En ese orden de ideas, es importante mencionar que la sociedad contemporánea ha incorporado la crítica y el análisis de la imagen en sus programas de estudio, por cuenta de las características y posibilidades pedagógicas que se mencionaron anteriormente. De igual manera, el análisis de una imagen permite explotar y desarrollar el pensamiento crítico alrededor de las diferentes expresiones evidenciadas.

A continuación se presenta un zine que, para efectos de este trabajo, representa un ejemplo de reconfiguraciones narrativas, y prácticas pedagógicas, en su estructura:



Figura 13. Danza macabra Por Bernal, D.



Figura 14. Danza macabra. Por Bernal, D.

Las anteriores imágenes corresponden al zine ‘Danza Macabra’, realizado por el equipo editorial Casa de Árbol y que fue presentado al público los días 1 y 2 de septiembre en el Bogotá Fanzine Fest.

Esta publicación es bastante particular porque, como primera medida, actúa como hipertexto literario de las antiguas expresiones artísticas sobre la muerte. Es decir, las danzas macabras, aquel género literario y figurativo medieval que, de manera satírica, ‘contempla la Muerte como elemento unificador de toda la humanidad, con independencia de cualquier tipo de escala económica, estamento o grupo social’ (González, 2014, p.23) son representados en este zine, con lo que apropia, a lo largo de su estructura, narrativas no lineales.

Las características hipertextuales, a través de las cuales es posible referenciar y reinterpretar diferentes clases de contenidos, ponen a flote la creatividad de sus autores y suspenden la monotonía que se presenta en algunas de las formas tradicionales de lectura. Además, repensar contenidos previamente concebidos entabla una relación con diversos tipos de diálogos intertextuales, ya que la originalidad se va menguando en escenarios de reinterpretación y reconcepción de expresiones antiguas.

Es decir, las bondades intertextuales dan cuenta de un espacio de referenciación, citas, argumentos y hechos que aluden a otro tipo de contenidos, como se puede apreciar en el zine ‘Danza macabra’, ya que los diferentes personajes que participan en ella son un homenaje a los actores que hacían parte de este tipo de manifestaciones medievales, tal y como lo eran el magistrado, el patriarca, el papa, el cardenal o el canónigo.

De igual manera, el lenguaje incorporado en este zine rompe con una serie de valores lingüísticos relacionados con la poesía tradicional, ya que las palabras y sintaxis de los textos diversifica las maneras de comprender este estilo literario. Además, la prosa y narrativas utilizadas en este zine incorporan un lenguaje coloquial que se desprende de los formalismos que caracterizan las maneras habituales de hacer poesía.

Sin embargo, eso no es todo, ya que ‘Danza macabra’ también utiliza imágenes de que, de maneras satíricas y críticas, refuerzan los diferentes mensajes expuestos en el zine y generan atracción en los diferentes lectores de la publicación. Las imágenes también entablan

diálogos intertextuales que barajan el sinnúmero de posibilidades expresivas que pueden alcanzarse a través de los fanzines.

Este breve análisis tiene por objetivo demostrar que el fanzine es una expresión capaz de servir como instrumento pedagógico en la sociedad actual, ya que, en principio, estas publicaciones potencian e incentivan el uso de la creatividad; característica que es fundamental para la concepción y estructuración de nuevos sistemas educativos que desarrollen las capacidades, el talento y la imaginación de los estudiantes. ‘Danza macabra’ ofrece una ejemplificación de dicha idea, puesto que lo innovador de la publicación no solamente son sus contenidos, sino también su estética particular. Este tipo de aspectos surgen de ejercicios de pensamiento desarrollados en campos de experimentación que tienen como objetivo la búsqueda de la creatividad.

Por otra parte, las reconfiguraciones comunicativas del saber y el narrar están colmándose de recursos no lineales que dan cuenta del entendimiento del hipertexto y la intertextualidad como medios necesarios para lograr la transformación de los escenarios educativos contemporáneos. Pues bien, el dialogismo, la referenciación y la alusión a diversas clases de contenidos es una de las características más representativas del fanzine que, además, se evidencia en la publicación presentada anteriormente, la cual es una resignificación de las danzas de la muerte que tenían lugar en la edad media.

Sin embargo, lo mencionado anteriormente no es lo único que hace parte de este zine, ya que ‘Danza macabra’ utiliza una serie de imágenes que refrescan y rompen con las formas tradicionales de lectura, no sin antes incorporar en su desarrollo elementos críticos y satíricos que dan cuenta de expresiones contraculturales fanzineras. Y, como se resaltó anteriormente, las imágenes son una de las representaciones más indicadas para llevar a cabo la transformación de los modelos pedagógicos contemporáneos.

Este tipo de aspectos hacen que los zines posean una esencia pedagógica por la capacidad de establecer una serie de transformaciones en diferentes escenarios de transmisión y apropiación del conocimiento. Precisamente, una de las características que más representa al fanzine es su capacidad de modificar diferentes aspectos de la realidad, ya sea a través de prácticas contraculturales, reconfiguraciones narrativas, recursos creativos o estéticas llamativas.

\*\*\*

La *transformación*, característica típica del fanzine, es una condición que permea diferentes escenarios de la literatura y la educación actual. A propósito de ello, Martín Barbero considera que ha llegado el momento ‘en el que el conocimiento deja de ser el dominio exclusivo de los intelectuales y sus herederos más especializados, para convertirse en un medio común a través del cual las sociedad se organizan y cambian’ (2003, p.88).

Dicha cita está sumamente relacionada con la pedagogía de los oprimidos, abordada anteriormente, y las necesidades por construir mecanismos de enseñanza que replanteen los valores y sistemas tradicionales que caracterizan esta práctica. Es decir, el camino trazado por estas reconfiguraciones es el siguiente:

Los métodos de enseñanza actual, que giran alrededor del uso del libro como centro del universo cultural, necesitan ser modificados por cuenta de las transformaciones en los hábitos de lectura y escritura de los individuos. En esta situación, recursos intertextuales, y narrativas no lineales, aparecen en el mundo pedagógico para romper las estructuras tradicionales y plantear alternativas para la transmisión del conocimiento.

De igual manera, la época contemporánea ha percibido en la imagen nuevas capacidades de diversificar las posibilidades y alcances de la transformación educativa, puesto que sus recursos y propio diseño apelan al descubrimiento de pensamientos críticos y nuevas maneras de entender el arte visual.

A través de estos aspectos es que, grosso modo, el fanzine se configura como un instrumento ideal para facilitar la exploración de nuevos caminos en la difusión del conocimiento. Por esa razón es que, para constatar los alcances pedagógicos del fanzine, se concibió el apartado que vendrá a continuación, pues la teorización y conceptualización académica estaría incompleta sin la puesta en práctica de las palabras aquí consignadas.

#### **8.4. La práctica de las pedagogías fanzineras**

El apartado ‘La educación en la comunicación’ ha servido de base para establecer la relación entre el fanzine y las reconfiguraciones comunicativas del saber y el narrar que dan paso a una serie de modificaciones de la pedagogía contemporánea. Como se ha podido evidenciar anteriormente, algunas de las características del fanzine, tal y como lo son su condición contracultural, su consolidación como medio de comunicación alternativo y las narrativas no lineales que apropia en sus contenidos, facilitan la existencia de una relación complementaria entre dicha expresión y los mecanismos de educación actuales, los cuales necesitan la incorporación de metodologías que desarrollen la creatividad y habilidades de los alumnos para reinventarse.

Por esa razón es que este capítulo tiene por objetivo demostrar que el fanzine y las formas de educación actuales son dos aspectos que pueden tener una relación complementaria, en aras de encontrar en este tipo de expresiones y mecanismos una serie de recursos que sean capaces de transformar las formas tradicionales de lectura, las cuales han sido las maneras habituales de transmitir conocimientos entre determinados grupos de personas.

En principio, este apartado presentará un análisis de un diálogo sobre prácticas fanzineras escolares, que tuvo lugar en el Bogotá Fanzine Fest, con tres integrantes del plantel educativo San Vicente de Paul, ubicado en la localidad de San Cristóbal. Los alumnos y el profesor con los que se conversó están relacionados con la concepción, desarrollo y publicación de zines en dicha institución. Más adelante, se presentarán los resultados de los ejercicios realizados con dos grupos de estudiantes de la Universidad Santo Tomás, con el fin de constatar los alcances pedagógicos del fanzine en algunos escenarios prácticos y académicos.

\*\*\*

En el marco del Bogotá Fanzine Fest, realizado los días 1 y 2 de septiembre en el Lago Ceremonial de la biblioteca Virgilio Barco, tuvo lugar una conversación con Andrés Gómez, docente de español del colegio San Vicente de Paul; y Kevin Aguilar y Karol León, estudiantes de grado once de la misma institución, quienes en conjunto han estado relacionados con la creación de publicaciones artesanales de dicho colegio.



Figura 15. Grupo estudiantil creador de ¡El Revoltijo! De izquierda a derecha: Andrés Gómez, Karol León y Kevin Aguilar. Por Bernal, D.

Los orígenes de estas expresiones artísticas se dan en el colegio San Vicente de Paul, donde se han venido gestando una serie de modificaciones al interior de la estructura pedagógica de la institución, que buscan impulsar un nuevo proyecto conocido como ‘Potenciando Talentos

e Intereses' (o por su siglas PTI), a través del que se espera desarrollar las capacidades y habilidades de los alumnos del colegio, a partir de una serie de expresiones artísticas o deportivas (A. Gómez, comunicación personal, 1 de septiembre de 2018).

Anteriormente se señaló que la identificación, reconocimiento y desarrollo de las habilidades de los estudiantes, a partir de una serie de recursos creativos, es una de las maneras más propicias para empezar a implementar un cambio al interior de los modelos actuales de educación, ya que este escenario abre un abanico de posibilidades que es más atractivo para los estudiantes de diferentes niveles educativos.

A partir de lo anterior fue que en el colegio San Vicente de Paul se organizaron una serie de talleres creativos en los que 'los estudiantes exploraron cuáles son sus intereses en habilidades y talentos (...) Los chicos que hacen parte de este espacio (fanzine) lo escogieron porque, en su mayoría, les interesaba la literatura'. (A. Gómez, comunicación personal, 1 de septiembre de 2018). Como se puede ver, para efectos de estos talleres, el fanzine fue entendido como un recurso que hace parte de la literatura, y los estudiantes se interesaron en él por haber encontrado nuevas formas de expresar sus pensamientos al interior de estas publicaciones artesanales.

Para sentar las bases teóricas del concepto, el profesor Andrés explicó los orígenes del fanzine, sus características principales y las diferentes funciones que posee. El grupo, conformado por aproximadamente 10 personas, también realizó búsquedas independientes para enriquecer los conocimientos que adquirirían de estas publicaciones artesanales (A. Gómez, comunicación personal, 1 de septiembre de 2018)

Una vez obtenidas las bases conceptuales, el equipo se dispuso a llevar las palabras a la práctica a través de la experimentación y creación de diferentes zines. Esta exploración ha permitido que, por el momento, realicen dos publicaciones que se relacionan a continuación.



Figura 16. ¡El Revoltijo! Presentación. Por Bernal, D.



Figura 17. ¡El Revoltijo! Edición 1 y 2. Por Bernal, D.

¡El Revoltijo!, nombre que se le dio a la publicación realizada por el grupo de fanzine, contiene entre sus páginas diferentes textos que fueron desarrollados por los estudiantes del equipo. Este zine tiene una serie de particularidades que permiten definir la identidad personal de cada participante, tal y como lo son el uso de pseudónimos para referirse a cada artista, la exploración y búsqueda de un lenguaje individual, y la experimentación de diferentes figuras literarias para expandir el universo de posibilidades de la publicación.

Por ejemplo, en el texto ¡¡Náuseas sentimentales!!, de la primera edición, se lee la descripción de una situación amorosa que, al mismo tiempo se constituye en un ejercicio de reflexión e introspección para el personaje del fragmento. En este apartado se puede apreciar una serie de figuras literarias que apelan al descubrimiento de la creatividad y al hecho de perfilar a los estudiantes alrededor de determinados campos de la literatura:

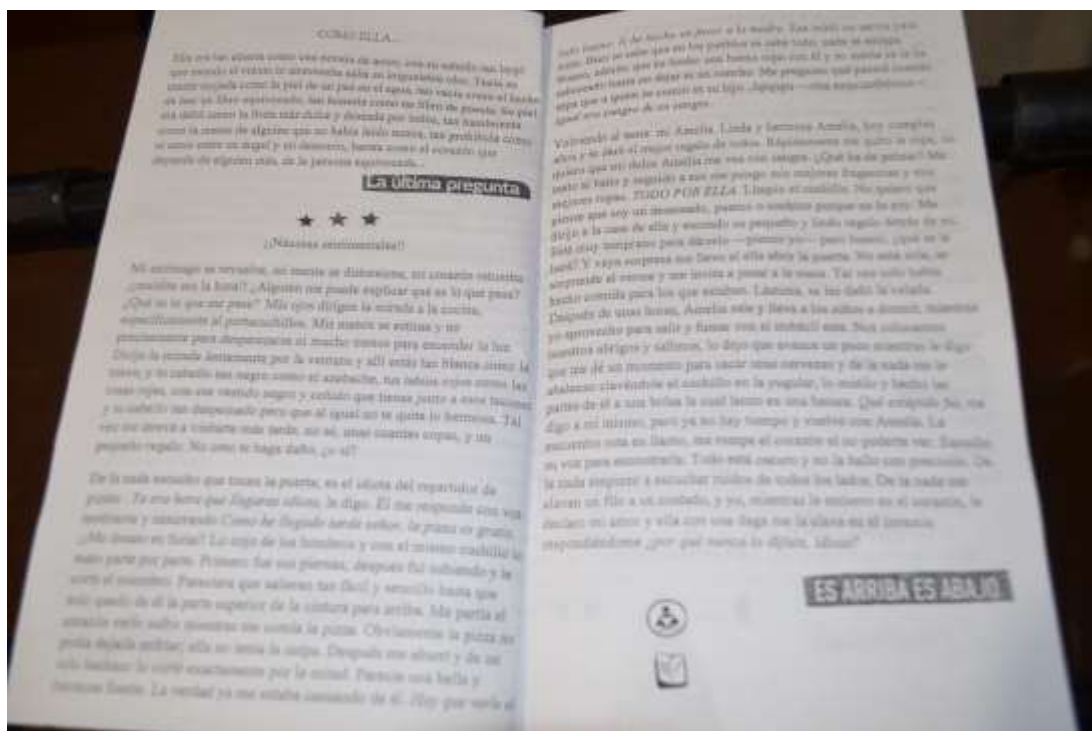


Figura 20. ¡El Revoltijo! Primera edición. Por Bernal, D.

Por otra parte, en Pensamientos subnormales, abre bocas de la segunda publicación, se encuentra una tabla introductoria que presenta una serie de preguntas y oraciones capciosas, como por ejemplo: ‘¿En qué idioma piensan los sordos?’, ‘Para quedarte dormido, debes fingir estar dormido’, ‘El cerebro es el único órgano que sabe que es un órgano’, entre otras.

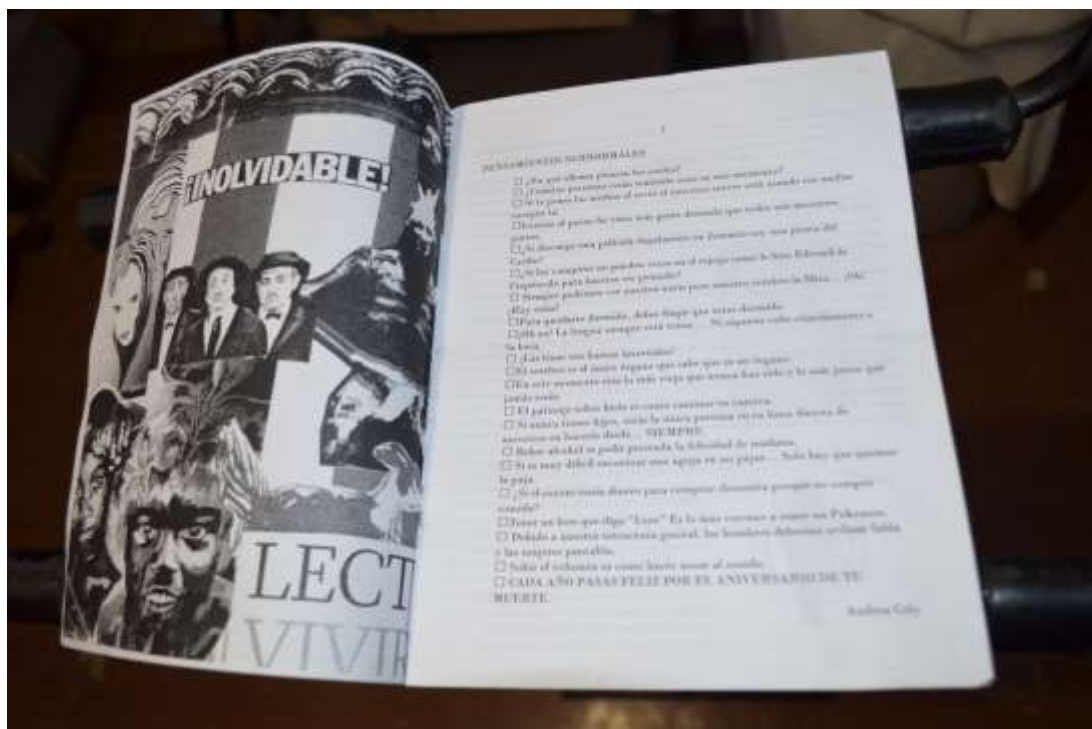


Figura 21. ¡El Revoltijo! Segunda edición. Por Bernal, D.

Los anteriores son ejemplos de la experimentación, libertad y creatividad que se encuentran al interior de ¡El Revoltijo! Precisamente, el profesor Andrés señaló durante la conversación que ‘la producción de un fanzine les permite participar de ese tipo de momentos de reunión, de exploración, de libertad’ (A. Gómez, comunicación personal, 1 de septiembre de 2018). La construcción de una identidad grupal y la consecución de una expresión libertaria son características que hacen parte de los ejercicios pedagógicos del fanzine.

Sin embargo, el docente no es la única persona que percibe las posibilidades expresivas del fanzine, ya que, Kevin Aguilar, participante del grupo, menciona que: ‘esta es una manera de expresión bastante interesante para nosotros, puesto que es un medio autopublicado, entonces no hay restricción de lo podemos escribir ahí (...) No hay limitación de lo que podemos comunicar’ (K. Aguilar, comunicación personal, 1 de septiembre de 2018). A su vez, su compañera, Karol León, manifiesta que la intencionalidad de los ejercicios era ‘escribir lo que uno piense hasta encontrar la propia voz de uno. Entonces la dinámica que puso nuestro profesor era pedagógica, ya que antes de todo debíamos saber quiénes éramos nosotros, reconocernos, y de allí ya poder ser alguien en la sociedad.’ (K. León, comunicación personal, 1 de septiembre de 2018).

En este punto es importante mencionar que otra de las características del fanzine que fue identificada y entendida por los estudiantes, fue la sencillez y facilidad de elaboración que posee: ‘El fanzine es una manera muy fácil de darse a entender, de expresarse. Empezamos este proyecto creyendo que nos íbamos a demorar más, pero fue algo muy rápido porque era poner lo que cada uno de nosotros sentía’ (K. León, comunicación personal, 1 de septiembre de 2018). El hecho de que varios de ellos reconozcan a este tipo de publicaciones como un medio autopublicado facilita su desarrollo e incrementa el interés de los estudiantes en el diseño de zines.

Por otra parte, es necesario resaltar que los talleres de elaboración de publicaciones artesanales que se han llevado a cabo en el San Vicente de Paul iniciaron como un ejercicio de perfilación de los gustos, capacidades y habilidades de los estudiantes interesados en la literatura, con el fin de configurar una serie de dinámicas atractivas para los jóvenes en cuestión. A partir de allí, y del proyecto PTI, se buscó encontrar una herramienta que fuera capaz de servir como medio de comunicación de opiniones y pensamientos que, de otras maneras, no se expresarían. De igual manera, dicho proceso ha fomentado la exploración de recursos que den origen a la expresión libertaria, como lo son sus narrativas creativas, su composición artesanal o sus posibilidades de introspección a través del arte.

El desarrollo de escrituras creativas es otro de los aspectos que hace parte de los ejercicios de elaboración de fanzine realizados en el San Vicente de Paul, ya que, como se pudo constatar anteriormente por medio de Karol León, este tipo de recursos hace parte de los caminos de exploración que llevan al estudiante a reconocerse y percibirse a través de la literatura. Es decir, las narrativas y textos creados por los alumnos, que aparecen por virtud de su voluntad e imaginación creativa, se constituyen como herramientas desde las que configuran su identidad y entienden las capacidades y talentos que poseen.

Los espacios de construcción de zines que se llevan a cabo en este colegio buscan, además de fomentar el reconocimiento y exploración de los talentos de los alumnos, que los estudiantes ‘reclamen ese derecho a ser autores (...) y participar de una comunidad de lectores y autores que le permita dar a conocer estos textos a un público más amplio’ (A. Gómez, comunicación personal, 1 de septiembre de 2018). Por lo tanto, los ejercicios que han venido realizando durante el año buscan ser el punto de partido de diferentes espacios de participación

fanzineras, con el fin de seguir enriqueciendo estas expresiones subterráneas y encontrar, en el camino, una forma de expresión.

Lo ocurrido en el San Vicente de Paul es el punto de partida para trasladar el fanzine a diferentes ramas de la pedagogía contemporánea, a partir de la identificación, desarrollo y potenciación de las capacidades y talentos de los estudiantes. En principio, estas publicaciones artesanales estarían ligadas con el campo literario, y sus usos se expresarían principalmente en dicho escenario; aunque la diversificación de su esencia podría permitir que se trasladara a otras ramas relacionadas con las humanidades y las ciencias de la comunicación.

\*\*\*

El segundo escenario en el que se pusieron en práctica las pedagogías fanzineras fue la Universidad Santo Tomás, más exactamente con tres grupos de estudiantes de Comunicación Social de cuarto y octavo semestre. En este caso, el ejercicio se dividió en tres etapas: durante la primera se realizó un repaso histórico del fanzine, en el que se presentaron sus características, estilos y contenidos. La segunda etapa consistió en un ejercicio práctico, en el que los estudiantes elaboraron zines de temáticas libres. Finalmente, la tercera etapa fue un espacio de recopilación de experiencias de los estudiantes, a partir de una conversación organizada con el grupo focal. Es decir, con el fin de recopilar la información, se entabló un diálogo con los alumnos para descifrar las percepciones, y eventualmente los resultados, de la actividad de una manera más efectiva que a través de otro tipo de herramientas metodológicas.

Como se indicó anteriormente, la primera etapa del ejercicio consistió en la presentación conceptual del fanzine, con el fin de establecer las bases del ejercicio práctico de los alumnos. Para tal fin, se diseñó una presentación en la que se repasaba, de manera breve, la historia del fanzine y se identificaban las características de los mismos. De igual manera, una explicación sobre la necesidad de modificar las formas tradicionales de lectura, y las capacidades pedagógicas de los zines, hicieron parte de la presentación.

La corta explicación buscó motivar e incentivar la participación de los estudiantes alrededor de una práctica artística y libertaria que les permite expresar, de maneras alternativas,

diferentes mensajes. Así pues, para la segunda parte de la actividad se organizaron grupos de 3 a 4 personas en los que se inició la práctica fanzinerera.

A continuación se presentan algunas imágenes de la segunda etapa del taller:



Figura 22. Estudiantes de cuarto semestre de Comunicación Social durante el ejercicio de elaboración de zines.

Por Bernal, D.



Figura 23. Estudiantes de cuarto semestre de Comunicación Social durante el ejercicio de elaboración de zines.

Por Bernal, D.



Figura 24. Estudiantes de cuarto semestre de Comunicación Social durante el ejercicio de elaboración de zines.

Por Bernal, D.



Figura 25. Estudiantes de cuarto semestre de Comunicación Social durante el ejercicio de elaboración de zines.

Por Bernal, D.



Figura 26. Estudiantes de cuarto semestre de Comunicación Social durante el ejercicio de elaboración de zines.

Por Bernal, D.

Esta etapa de la actividad duró aproximadamente una hora tanto con los dos grupos de cuarto semestre como con los estudiantes de octavo semestre. A primera vista, se evidenciaron una serie de resultados bastante positivos en relación con el desarrollo de la creatividad y la demostración de posturas críticas y contestatarias frente a diferentes situaciones de la sociedad.

Con el fin de hacer este capítulo más dinámico, se presentarán imágenes de algunos de los trabajos realizados por los estudiantes, para realizar una breve explicación y análisis de cada uno de ellos.



Figura 27. Colección de zines realizados por grupos de estudiantes de cuarto semestre. Por Bernal, D.

‘Animateo Faces Criollo’, ‘Sub Colombia’ y ‘Violencia de Género’ son algunos de los zines elaborados por uno de los grupos de estudiantes de cuarto semestre de Comunicación Social. El primero de ellos aborda una serie de realidades que están relacionadas con el ámbito

nacional, de maneras humorísticas y satíricas. A continuación se pueden apreciar algunos elementos gráficos y narrativos de la publicación:

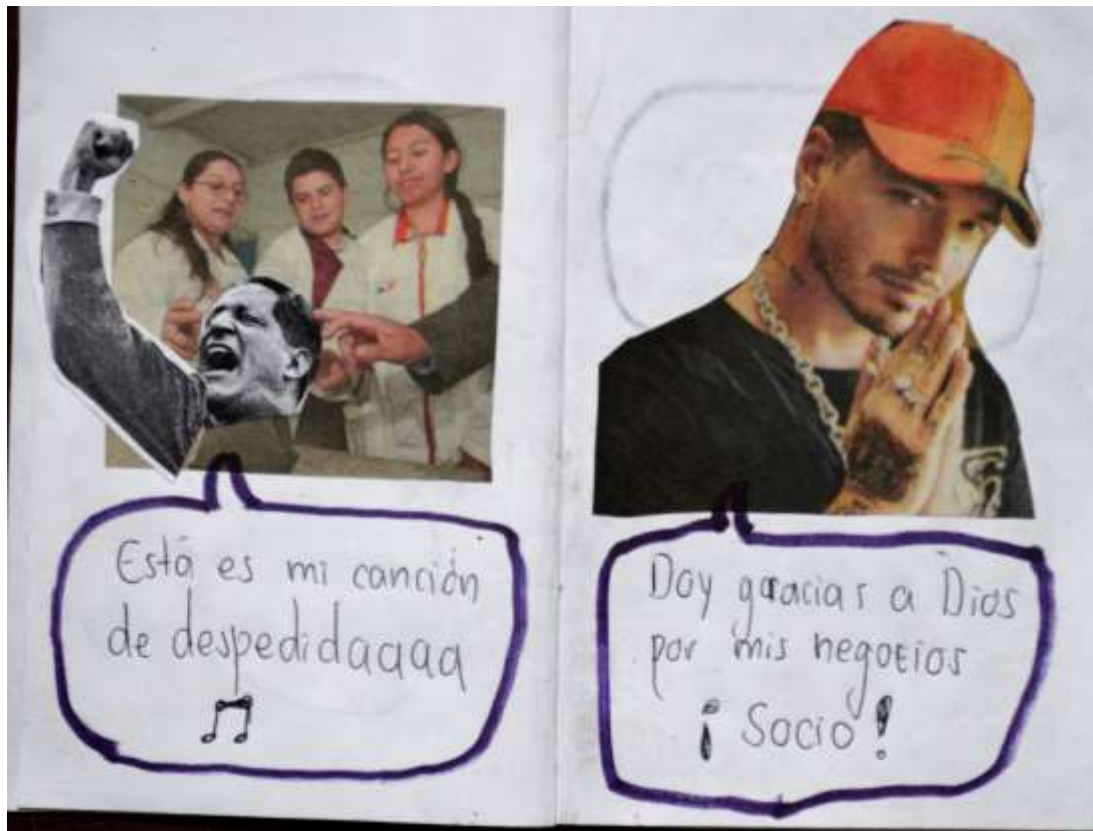


Figura 28. 'Animateo faces criollo', interior. . Por Bernal, D.



Figura 29. Animateo faces criollo, interior. . Por Bernal, D.

Como se mencionó anteriormente, este zine buscó realizar una serie de críticas de la realidad colombiana a partir de recursos humorísticos que fueran atractivos para los lectores. Para tal fin, incorporó en su estructura diálogos e interacciones entre los personajes de la publicación, con el fin de establecer una serie de narrativas no lineales en la publicación y crear cohesión entre los contenidos del mismo. Además, el zine configuró nuevos lenguajes, y reinterpretó personajes históricos del país, a partir de una serie de referencias culturales.

Lo anterior se evidencia en la figura 26, donde la figura de Jorge Eliécer Gaitán se acompaña de una parte de la canción 'Todo de cabeza', de Kaleth Morales. Los personajes de la figura 27 realizan una serie de interacciones entre sí que se construyen alrededor de hechos coyunturales de la vida nacional. Este recurso promueve el desarrollo de las narrativas no lineales por concebir nuevas formas de lectura al interior de los contenidos del zine.



Figura 30. Sub Colombia, interior. Por Bernal, D.

Por otra parte, ‘Sub Colombia’ usó, como temática central, las pasadas elecciones presidenciales. Esta publicación utiliza recursos humorísticos con el fin de crear una representación de cada uno de los candidatos de las justas electorales, y renombra dichos personajes a partir de los comentarios que circularon en la opinión pública y las redes sociales. Llama la atención la estética, el lenguaje y la capacidad de repensar nuevas maneras de entender algunos de los personajes más importantes de la política colombiana.

Finalmente, de los tres zines presentados anteriormente, ‘Violencia de Género’ es el que más distancia toma de los recursos humorísticos, ya que entre sus contenidos expone un mensaje bastante directo contra los diferentes estereotipos y representaciones creadas en contra de la mujer. Por esa razón, el equipo que diseñó tal zine decidió utilizar una serie de imágenes que, a primera vista, llamaran la atención del espectador de manera inmediata, a través de mensajes crudos y realistas. La intención de reivindicar a la mujer en la sociedad actual, a partir de una serie de críticas y también se puede apreciar en la figura 32.



Figura 31. Violencia de Género, interior.. Por Bernal, D.



Figura 32. Sexualidades profundas, interior. Por Bernal, D.

Como se ha podido constatar, gran parte de los zines realizados por los diferentes estudiantes de la Universidad Santo Tomás exponen un mensaje crítico y contracultural, que busca desestructurar una serie de valores establecidos en los sistemas de pensamiento y acción de

las sociedades contemporáneas. La posibilidad de crear una herramienta que permita crear y transmitir conocimiento permite que los estudiantes se conviertan en una audiencia activa que expresa sus mensajes a través de un medio de comunicación alternativo.

A continuación se presentan otra serie de zines que también hacen parte de los ejercicios realizados con los grupos focales:



Figura 33. El lenguaje universal, interior.. Por Bernal, D.



Figura 34. El lenguaje universal, interior.. Por Bernal, D.



Figura 35. Anónimo, interior. Por Bernal, D.



**¿Qué es un fanzine?**

**¿Para qué sirve un fanzine?**

**¿Cree que el fanzine se puede utilizar como instrumento pedagógico?**

La primera pregunta del ejercicio de recopilación de experiencias tuvo una serie de respuestas similares. Por un lado, un grupo de estudiantes lo entendió como un ‘medio de expresión en el que se puede criticar y hacer una sátira libre’, y en el que se apropian una serie de recursos y técnicas simplificadas para expresar determinados mensajes. Esta percepción se suma al entendimiento de las publicaciones artesanales como una ‘mediación’, porque a través de esta herramienta se puede percibir, interiorizar y reinterpretar la información. Es decir, se convierte en un puente o recurso capaz de trazar una serie de relaciones entre diferentes individuos. De igual manera, los zines ‘delimitan un escenario textual y gráfico que permite jugar con los colores y técnicas’, con lo que se promueve el desarrollo de la creatividad a partir de la simplicidad y *ethos* que caracterizan al fanzine.

El sentido contracultural, opositor de grandes mecanismos de serialización, es otro de los aspectos evidenciados por los grupos de estudiantes, ya que la relación de este tipo de herramientas con mecanismos de subversión, permite configurar discursos libertarios, revolucionarios y capaces de transformar diferentes estructuras de comportamiento y acción. Esta situación permitió que los estudiantes identificaran características de la comunicación alternativa al interior de estas publicaciones, ya que entre sus alcances es posible evidenciar el establecimiento de plataformas que son capaces de visibilizar diferentes discursos subterráneos.

En concordancia con lo anterior, es importante señalar que la configuración de mensajes, a partir de nuevos lenguajes y recursos didácticos, permite simplificar las maneras de crear y transmitir la información, con lo que los estudiantes manifestaron su interés en el uso de estos recursos al interior de sus vidas cotidianas. Dicha situación se relaciona con la necesidad educativa de establecer un ecosistema comunicacional que favorezca el desarrollo de la creatividad, situación que se evidencia al interior de los escenarios configurados por los zines.

Además de las anteriores apreciaciones, es de suma importancia resaltar que algunos estudiantes de cuarto semestre evidenciaron que el fanzine era una herramienta capaz de

transformar a los integrantes de las audiencias en sujetos activos, con lo cual se fomenta el desarrollo de la habilidad crítica y la capacidad de construir una serie de mensajes contestatarios, ya que lo primordial de estas expresiones son sus contenidos y no su estética.

Las posibilidades pedagógicas del fanzine es otro de los elementos importantes que fueron identificados en el ejercicio de recopilación de experiencias, ya que varios estudiantes aseguraron que con el fanzine se ‘sintetizaría y simplificaría la forma de enseñar’, ya que la elaboración de este tipo de productos no requiere, en determinados contextos, de grandes ejercicios de edición y diseño. La simplificada manera que tiene el fanzine para romper con las formas tradicionales de lectura, y la eventual atención que despierta en las audiencias, permite que estas expresiones se conviertan en una alternativa para crear nuevas pedagogías a través de la imaginación y la creatividad. Algunos aspectos adicionales, y reflexiones finales, serán presentadas en el siguiente capítulo.

## **9. Capítulo de conclusiones (¡Al fin...!)**

Las múltiples experiencias que han surgido a partir de los diferentes ejercicios de recopilación, entendimiento y uso del fanzine, en diferentes escenarios académicos y pedagógicos, han originado una serie de reflexiones y conclusiones que serán abordadas en el presente capítulo. Complejizar y entender los diferentes alcances de estas publicaciones artesanales, alrededor de un ejercicio crítico, permitirá establecer un cierre al presente trabajo.

Como primera medida, es importante recordar algunas de las características del fanzine, puesto que este tipo de elementos permite configurar las bases para las conclusiones de las siguientes páginas. Pues bien, como se podrá recordar, algunas de las características de las publicaciones artesanales son su condición de medio de comunicación alternativo y auto publicado, que cuenta con diferentes estéticas y técnicas que están relacionadas con el ejercicio de recortar y pegar, o los mecanismos de edición simplificada. El fanzine se rige por la lógica ‘Hazlo tú mismo’, por lo que, generalmente, en su desarrollo no se incorporan grandes procesos de edición.

Dicha simplicidad ha permitido que, a lo largo de su historia, el fanzine encuentre similitudes con diferentes expresiones artísticas y musicales. Ejemplo de lo anterior es el caso del punk,

el cual surgió en grupos de jóvenes británicos que buscaban una expresión contracultural y de resistencia a los valores tradicionales del sistema. Por tal razón, bandas como los ‘Sex Pistols’ son tan populares en dicha escena, ya que subvirtieron los valores de la sociedad inglesa a partir de los cuestionamientos y sátiras dirigidas a la Reina y todo el entramado que se esconde detrás de ella.

Esta situación permitió que dichos jóvenes reforzaran los mensajes de la música punk a partir de la creación de una serie de expresiones revolucionarias y contestatarias. Precisamente, el fanzine, publicación artesanal que había surgido unos años antes, y que representaba algunas de las características del punk entre sus contenidos y estéticas, fue la más indicada para plasmar dichos mensajes. El punk y el fanzine comparten, a primera vista, un *ethos* relacionado con la auto publicación y la necesidad de oponerse a las Industrias Culturales.

Lo anterior es fundamental de comprender para el presente capítulo, ya que, como se mencionó anteriormente, por cuenta de sus características contraculturales, el fanzine es un férreo opositor de las Industrias Culturales, ya que sus creadores no pretenden incorporar estas publicaciones a un mercado plagado de necesidades mercantiles en el que el arte termina siendo entendido como un producto. Sin embargo, el fanzine contiene entre sus características una particularidad, ya que a través de la historia se ha podido evidenciar que ha utilizado técnicas como la fotocopia y la reproducción masiva para circular en determinados grupos de personas.

En principio, este hecho podría dar a entender que el fanzine hace parte de las Industrias Culturales, ya que, como es bien sabido, estas últimas configuran todo un sistema en el que la masificación y serialización de productos es primordial para la obtención de resultados económicos. Pues bien, fiel a su ideal *underground*, y en concordancia con los círculos de personas en los que se intercambia, es que el fanzine adopta estas características para hacer oposición al sistema.

Es decir, la destrucción de las Industrias Culturales se encuentra al interior de su propia estructura, ya que los elementos que terminan por desencadenar una crisis en sus distintos modelos de opresión y alienación existen dentro de ella. La capacidad de serializar un mensaje opositor es una demostración de lo anterior. Y no solo eso, sino que, como se ha expuesto en el presente trabajo, el fanzine es una herramienta capaz de incentivar el

desarrollo del pensamiento crítico, a través de una serie de ejercicios reflexivos que permitan cuestionar las diferentes situaciones que ocurren a nuestro alrededor. No por nada, publicaciones como ‘London Outrage’, ‘ Nueva Fuerza’ o ‘Virus’ hacen llamados de atención a la sociedad, con el fin de fomentar la creación de sujetos críticos.

Esta *modernidad reflexiva* permite pensar que el fanzine es una herramienta indicada para desarrollar la creatividad y la postura crítica de los individuos, porque es necesario establecer mecanismos y herramientas que cuestionen las situaciones que ocurren en el entorno, con el fin de proponer soluciones para su propia modificación y superación.

Para tal fin, el fanzine incorpora en su lenguaje una serie de distinciones que rompen con las estéticas y formas tradicionales de lectura, ya que un ejercicio creativo y crítico requiere la transformación de las antiguas maneras de difundir el conocimiento. En una sociedad que se encuentra ávida por hallar nuevos tipos de representaciones, es que el fanzine establece un escenario innovador a partir de una serie de narrativas no lineales, unas estéticas desarregladas y diferentes tipos de mensajes contestatarios.

Lo anterior es fundamental para entender que los zines son reconfiguraciones de las formas tradicionales de lectura, las cuales han posicionado al libro como el ‘centro del universo cultural’ y han establecido a este recurso como la base de la pedagogía contemporánea. Allí es donde emerge la relevancia del fanzine, porque su naturaleza transformadora no podría apartarse de los campos comunicativos y pedagógicos, ni mucho menos de las necesidades de la sociedad contemporánea por cambiar sus estructuras más básicas.

Partamos del principio de entender a los zines como reconfiguraciones narrativas. Este tipo de publicaciones no adhiere un orden lógico a sus contenidos, ni tampoco establece de qué manera se debe leer. De igual manera, plantea la aparición de un dialogismo y recursos interactivos que invitan a referenciar, saltar y pensar en nuevas maneras de difundir información. Sin embargo, no solo se queda ahí, sino que esta expresión también es capaz de facilitar las condiciones para la creación de conocimiento.

Por otra parte, los modelos de educación contemporáneos necesitan pensar en nuevas maneras de comprender el aprendizaje y la enseñanza, por lo que este tipo de sistemas debe enfocarse en el reconocimiento de las capacidades y habilidades de los estudiantes, con el fin

de explotar su creatividad y talentos en diferentes áreas del conocimiento. Potenciar los intereses de los estudiantes permite que sean ellos mismos los encargados de buscar nuevas formas de expresarse, con el fin de enriquecer una serie de escenarios necesitados de transformación.

Pues bien, aquí es cuando se hace necesario unir las ideas expuestas anteriormente, ya que de un lado se tienen las reconfiguraciones narrativas que existen en los zines, y de otro la necesidad de modificar los modelos pedagógicos actuales, en el marco del entendimiento de los libros como la fuente primordial para la transmisión del conocimiento.

Los jóvenes de la actualidad pierden cada vez más el interés por la lectura. En esta realidad, la aparición de otras propuestas narrativas, como las novelas gráficas, el cómic o el fanzine, llaman la atención de aquellos individuos desinteresados por la lectura tradicional. Repensar las maneras de apropiarse del conocimiento, y establecer nuevos modelos para la construcción del mismo, configuran un escenario en el que la enseñanza y el aprendizaje se modifican y los intereses y habilidades de los estudiantes se potencian.

Pensemos en la siguiente dinámica, bastante habitual al interior de los salones de clase: un profesor pone como tarea la lectura de un libro que, finalizado el semestre, evaluará a través de un examen escrito. Este escenario es habitual, y generalmente reduce el aprendizaje de los estudiantes a simples ejercicios de memorización que se olvidan con el tiempo. Por esa razón es que se plantea la siguiente solución a través de las publicaciones artesanales.

En vez de realizar ejercicios de memorización, es necesario buscar alternativas a través de las que los estudiantes reinterpretan los contenidos de la lectura y, de igual manera, apropien el conocimiento de maneras más llamativas. En ese sentido, es primordial modificar la parte final del ejemplo expuesto anteriormente: lo leído no se evaluará a través de un examen, sino que se hará a partir de la realización de un fanzine que exponga los contenidos más importantes de la lectura.

A través de este modelo, se diversifican las herramientas de evaluación, en aras de comprender que los estudiantes poseen una serie de talentos y habilidades y, de igual manera, se convierten en audiencias activas que no recitan textos fácilmente olvidables, sino que

desde sus percepciones reinterpretan el conocimiento y, al mismo tiempo, desarrollan su creatividad en los procesos educativos.

Sin embargo, es importante aclarar que el fanzine no es una herramienta perfecta. El hecho de haberse convertido en una moda reduce su calidad, y no por estar hechos a través de técnicas simples recibe el apelativo de publicación artesanal. No. Lo fundamental de estas publicaciones son sus contenidos, por lo que, en determinados momentos, se puede llegar a prescindir de su estética. Sin embargo, esto no significa que su desarrollo sea pobre e insulso.

Con el fin de establecer al fanzine como una herramienta capaz de subvertir los modelos pedagógicos actuales, e incorporar una nueva alternativa en la que se perciba y entienda la transmisión del conocimiento como algo llamativo, es necesario crear metodologías y programas que orienten a los estudiantes alrededor de la correcta práctica de elaborar zines. El ejercicio de diseño será simple, pero su trasfondo no lo es. Y en ese error no pueden caer los pedagogos que, en aras de buscar creatividad en sus clases, incorporan estas publicaciones sin ninguna clase de respaldo teórico u orientación profesional.

Deslocalizar y desentenderse de la figura tradicional de aprendizaje, y motivar a que los estudiantes desarrollen prácticas creativas con el fin de reinterpretar el conocimiento, son necesidades imperantes en los modelos de transmisión del conocimiento actuales.

## Bibliografía

- Adorno, T., & Horkheimer, M. (1988). *La Industria Cultural. Iluminismo como mistificación de masas.* Recuperado de: [http://www.infoamerica.org/documentos\\_pdf/adorno\\_horkheimer.pdf](http://www.infoamerica.org/documentos_pdf/adorno_horkheimer.pdf)
- Anónimo (1987) *Visión Rockera* (Fanzine). Recuperado de: <http://www.region.org.co/index.php/revista58/tejiendo-sentidos/item/274-hazlo-tu-mismo-punk-medallo-y-la-construccion-de-una-cultura-popular-autonoma-y-critica>
- Aleph, F. (15 de enero de 2017). *El cadáver exquisito: un juego creativo que revela el inconsciente grupal.* Cultura Inquieta (España). Recuperado de: <http://culturainquieta.com/es/inspiring/item/11402-el-cadaver-exquisito-un-juego-creativo-que-revela-el-inconsciente-grupal.html>
- Álvarez, M & Zapata G. (2016) *Narrativa no lineal: arte y técnica de la narración transmediática.* Recuperado de: <http://blog.uclm.es/miguelalvarez/files/2016/08/UD4-Narrativa-nolineal.pdf>
- Anati, E. (Abril de 1998) *Una escritura antes de la escritura.* El Correo de la Unesco: el arte de los comienzos (51) p.10. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001113/111392so.pdf>
- Arias, F. (3 de marzo de 2016). *Medellín Subterráneo: la edad de oro del fanzine paisa* (1989 - 1991). Revista Vice. Recuperado de: [https://noisey.vice.com/es\\_co/article/6en9am/medelln-subterraneo-la-edad-de-oro-del-fanzine-paisa-1989-1991](https://noisey.vice.com/es_co/article/6en9am/medelln-subterraneo-la-edad-de-oro-del-fanzine-paisa-1989-1991)
- Baño, M., Ruiz, J. & Secada, F. (1985). *Evolución histórica de la escritura.* Recuperado de: [https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/79391/1/Evolucion\\_historica\\_de\\_la\\_escritura.pdf](https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/79391/1/Evolucion_historica_de_la_escritura.pdf)

- Barbero, J (2003) *La educación desde la comunicación*. Bogotá, Colombia: Grupo Editorial Norma.
- Blake, J. (1976) *London Outrage* (Fazine). Recuperado de: <https://www.theguardian.com/books/booksblog/2016/may/06/fanzines-purest-explosion-punk-music-british-library-exhibition-punk-1976-1978>
- Caballero, P. & Fernández, M. (2017). *El libro de texto como objeto de estudio y recurso didáctico para el aprendizaje: fortalezas y debilidades*. Revista electrónica interuniversitaria de formación en profesorado. Recuperado de: <https://revistas.um.es/reifop>
- Cardona, F. (Sin fecha). *Una década de fanzines y publicaciones independientes en Cali*. Recuperado de: [https://repository.icesi.edu.co/biblioteca\\_digital/bitstream/10906/65471/1/decada\\_fanzines\\_%20publicaciones.pdf](https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/65471/1/decada_fanzines_%20publicaciones.pdf)
- Carrero, E., Durañona, M., Hilaire, E., Salles, N. & Vallini, A. (2006) *Textos que dialogan: la intertextualidad como recurso didáctico*. Recuperado de: <http://www.madrid.org/bvirtual/BVCM001596.pdf>
- Cepeda, H. (2008). *Los jóvenes durante el frente nacional. Rock y política en Colombia en la década de los sesenta*. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n9/n9a15.pdf>
- Cifuentes, R. (2011). *Diseño de proyectos de investigación cualitativa*. Recuperado de: <http://files.coordinacion-de-investigaciones.webnode.com.co/200000021-47c0549bf3/Enfoque%20de%20investigaci%C3%B3n.pdf>
- Corrales, F. & Hernández, H. (2009). *La comunicación alternativa en nuestros días: un acercamiento a los medios de la alternancia y la participación*. Recuperado de : <http://www.redalyc.org/html/1995/199520478050/>

- Delía, V., Filpe, M. & Miró, M., (2006) *Hipertexto (Ponencia)*. Recuperado de: [http://www.diseño.unnoba.edu.ar/wp-content/uploads/Ficha\\_cultura\\_mediatica\\_hipertexto.pdf](http://www.diseño.unnoba.edu.ar/wp-content/uploads/Ficha_cultura_mediatica_hipertexto.pdf)
- Ecured (2014) *Boom Latinoamericano*. Recuperado de: [https://www.ecured.cu/Boom\\_latinoamericano](https://www.ecured.cu/Boom_latinoamericano)
- Escobar, J. (11 de junio de 1998) *Historia de las universidades*. Revista Medicina. Recuperado de: <https://revistamedicina.net>
- Gasca, L. (1967) *Cuto (Fanzine)*. Recuperado de: <http://venyenloquece.blogspot.com.co/2016/01/breves-apuntes-sobre-luis-gasca-3-de-8.html>
- Gasca, L. (1968) *Bang! (Fanzine)*. Recuperado de: <http://venyenloquece.blogspot.com.co/2016/01/breves-apuntes-sobre-luis-gasca-4-de-8.html>
- Galaxina, A. (2017) *Haz un fanzine, empieza una revolución (Fanzine)*. Recuperado de: [https://issuu.com/andreagalaxina/docs/andreagalaxina\\_hazunfanzine\\_bombasp](https://issuu.com/andreagalaxina/docs/andreagalaxina_hazunfanzine_bombasp)
- García, N. (Sin fecha) *Cultura, subcultura y contracultura. "Movida" y cambio social (1975-1985)*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es>
- García, R. (8 de noviembre de 2011) *Contracultura y anarquismo*. Revista Replicante. Recuperado de: <https://revistareplicante.com/contracultura-y-anarquismo/>
- Gil, C. (2002) *Estructuras no lineales en la narrativa* (Monografía para optar al título de magister). Recuperado de: <https://nomadasyrebeldes.files.wordpress.com/2014/03/nolineal.pdf>
- Giménez A., Izquierdo, J. (2016). *El movimiento fanzine español y su evolución en la era digital: una propuesta conceptual para el webzine*. Recuperado de: <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/978>

- Gómez, R (Sin fecha). *Hazlo tú mismo: 'Punk Medallo' y la construcción de una cultura popular autónoma y crítica*. Corporación Región. Recuperado de: <http://www.region.org.co/index.php/revista58/tejiendo-sentidos/item/274-hazlo-tu-mismo-punk-medallo-y-la-construccion-de-una-cultura-popular-autonoma-y-critica>
- González, H. (2014) *La danza macabra*. Revista digital de iconografía medieval. Recuperado de: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/621-2014-06-11-Danza%20macabra.pdf>
- Gutiérrez, R. (2010) *Intertextualidad: teoría, desarrollo y funcionamientos*. Recuperado de: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/154929.pdf>
- Fondo editorial del Estado de México (2012) *Cronología de la escritura, la lectura y el libro*. Recuperado de: [http://centros.edu.xunta.es/ceipcondesadefenosa/bibliocondesa/proxectos/librotessouro/Cronologia de la escritura.pdf](http://centros.edu.xunta.es/ceipcondesadefenosa/bibliocondesa/proxectos/librotessouro/Cronologia%20de%20la%20escritura.pdf)
- Heinlein, R. (Sin fecha) *The Fanscient #9*. Recuperado de: <https://www.abebooks.com/first-edition/AUTHOR-Fanscient-%239-Heinlein-Robert/13242171747/bd>
- Ivaylova, V. (2015) *El punk como resistencia: el arte, el estilo de vida y la acción política del movimiento como camino para crear un nuevo mundo*. Recuperado de: [https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/24798/Dimitrova\\_2015.pdf](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/24798/Dimitrova_2015.pdf)
- Kernan, A. (1993) *La muerte de la literatura*. Recuperado de: [http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1264463101416\\_1607889151\\_2120](http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1264463101416_1607889151_2120)
- La Fábrica de Libros (Sin fecha). *Una breve historia del libro*. Recuperado de: <http://lafabricadelibros.com/pdf/Historia.pdf>

- Landow, G. (1995) *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica, contemporánea y la tecnología*. Recuperado de: [http://www.unsj.edu.ar/unsjVirtual/comunicacion/seminarionuevastecnologias/wp-content/uploads/2017/04/2011\\_landow\\_hipertexto\\_cap\\_11.pdf](http://www.unsj.edu.ar/unsjVirtual/comunicacion/seminarionuevastecnologias/wp-content/uploads/2017/04/2011_landow_hipertexto_cap_11.pdf)
- Lara, A. (23 de julio de 1976). *El mundo de los fanzines*. El País (España). Recuperado de: [https://elpais.com/diario/1976/07/23/cultura/206920810\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1976/07/23/cultura/206920810_850215.html)
- Llosa, M. (21 de julio de 1991) *La trompeta de Deyá*. El País, España. Recuperado de: [https://elpais.com/diario/1991/07/28/opinion/680652012\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1991/07/28/opinion/680652012_850215.html)
- Martínez, B. (1 de noviembre de 2013) *Las danzas de la muerte*. Revista Cultural Mito (España). Recuperado de: <http://revistamito.com/las-danzas-de-la-muerte/>
- Mongamán (2009). *Pez #5: Del recorta y pega a la autoedición*. Recuperado de: <https://www.monmagan.com/fanzinepez/5/>
- Ocampo, J. (2008) *Paulo Freire y la pedagogía del oprimido*. Recuperado de: [https://revistas.uptc.edu.co/index.php/historia\\_educacion\\_latinoamericana/article/download/1486/1482/+&cd=13&hl=es&ct=clnk&gl=co](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/historia_educacion_latinoamericana/article/download/1486/1482/+&cd=13&hl=es&ct=clnk&gl=co)
- Roxana Morduchowicz (2012) *Los adolescentes y las redes sociales*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Ramírez, I. (27 de mayo de 2016). *¿La nueva ola del fanzine en Colombia?* Cartel Urbano. Recuperado de: <http://cartelurbano.com/arte/la-nueva-ola-del-fanzine-en-colombia>
- Real Academia Española (2005) *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de: <http://www.rae.es/>
- Redacción La Mono Magazine (Sin fecha) *5 fanzines españoles que no puedes perderte*. La Mono Magazine (España). Recuperado de: <http://lamonomagazine.com/5-fanzines-espanoles-que-no-puedes-perderte/>

- Redacción Revista Culturamas (1 de junio de 2016) *El cut up como técnica creativa para escribir (Burroughs, Dylan, Bowie y Cobain)*. Revista Culturamas (España). Recuperado de: <https://www.culturamas.es/blog/2016/06/01/el-cut-up-como-tecnica-creativa-para-escribir-burroughs-dylan-bowie-y-cobain/>
- Rigal, C. (22 de enero de 1984). *Cuando la copia se convierte en un original*. El País (España). Recuperado de [https://elpais.com/diario/1984/01/22/cultura/443574002\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1984/01/22/cultura/443574002_850215.html)
- Romero, C. (1 de diciembre de 2016) *“A la postre subterránea”*: El álbum del fanzine colombiano. Cartel Urbano. Recuperado de: <http://cartelurbano.com/noticias/los-fanzines-mas-emblematicos-de-la-historia-de-Colombia-reunidos-en-un-solo-libro>
- Rodellar, P. (15 de febrero de 2014) *Les voy a contar que es un fanzine de verdad*. Revista Vice. Recuperado de: [https://www.vice.com/es\\_co/article/vdk4v8/voy-a-contaros-que-es-un-fanzine-de-verdad](https://www.vice.com/es_co/article/vdk4v8/voy-a-contaros-que-es-un-fanzine-de-verdad)
- Perry, M. (Sin fecha) *Sniffin Glue* (Fanzine). Recuperado de: <http://www.bl.uk/learning/histcitizen/21cc/counterculture/doityourself/punkfanzines/punkfanzines.html>
- Posada, J. (1990) *La Ciudad Podrida, Vol. I. (Fanzine)*. Recuperado de: <https://www.discogs.com/Various-La-Ciudad-Podrida-Vol-I/release/2409049>
- Sanjurjo, B (1993) *La serigrafía como medio de expresión artística (algunas posibilidades)*. Universidad Complutense de Madrid. Recueperado de: <https://eprints.ucm.es/1720/1/T18972.pdf>
- Salas, F. (3 octubre de 2006) *Las teorías de la modernidad reflexiva y de los sistemas sociales: aportes a la comprensión de las macrotendencias de la educación contemporánea*. Revista Educación. Recuperado de: <https://revistas.ucr.ac.cr>

- Savage, J. (6 de mayo de 2016) *Fanzines: the purest explosion of British punk*. The Guardian. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/books/booksblog/2016/may/06/fanzines-purest-explosion-punk-music-british-library-exhibition-punk-1976-1978>
- Savater, F. & Villena, L. (1982) *Heterodoxias y contracultura*. Barcelona, España: Montesinos Editor.
- Science Fiction Citacions (2008) *Full record of fanzine and citacions for fanzine*. Recuperado de: <http://www.jessesword.com/sf/view/186>.
- Scolari, C. (2013) *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Recuperado de: <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/119756745-1r-Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf>
- Unesco (2010). *Políticas para la creatividad: Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas*. Recuperado de: [http://www.lacult.unesco.org/docc/prueba\\_06\\_largo.pdf](http://www.lacult.unesco.org/docc/prueba_06_largo.pdf)
- Vargas, L (23 de agosto de 2014) *Fotocopias colombianas: la historia del fanzine en el país*. Revista Arcadia. Recuperado de: <https://www.revistaarcadia.com/impresareportaje/articulo/fotocopias-colombianas/38144>
- Villa, J. (2017). *La enseñanza en la universidad medieval. Centros, métodos y lecturas*. Tiempo y sociedad. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6345942>
- Villalobos, I. (2003) *La noción de intertextualidad en Kristeva y Barthes*. Recuperado de: [http://eduvirtual.cuc.edu.co/moodle/pluginfile.php/316017/mod\\_resource/content/1/La%20noci%C3%B3n%20de%20intertextualidad%20en%20Kristeva%20y%20Barthes.pdf](http://eduvirtual.cuc.edu.co/moodle/pluginfile.php/316017/mod_resource/content/1/La%20noci%C3%B3n%20de%20intertextualidad%20en%20Kristeva%20y%20Barthes.pdf)