

# El fanzine: una propuesta de expresión crítica desde el arte

The fanzine: a proposal for critical expression from art

*Álvaro Acevedo Tarazona*

*Universidad Industrial de Santander, Colombia*

tarazona20@gmail.com

Recepción: 11 Noviembre 2023

Aprobación: 08 Agosto 2024



Acceso abierto diamante

## Resumen

El fanzine es una producción artística, independiente y transgresora que replantea desde su estética la función social y crítica del arte como medio de liberación y de expresión. Este artículo discute las implicaciones del fanzine como una estrategia divulgativa, a partir de la pregunta: ¿cuál ha sido el rol del fanzine como propuesta de transformación social desde el arte? Para dar respuesta a este interrogante, se examinan fuentes documentales editadas entre los años de 1985 y 2000, las cuales abordan problemáticas como la violencia, el conflicto armado y la relación de las personas con las políticas gubernamentales en Colombia. Se concluye que el fanzine es una producción artística y cultural cuya independencia y naturaleza la convierte en una estrategia de expresión crítica y se constituye en respuesta histórica a coyunturas sociales y culturales transgresoras de la sociedad.

**Palabras clave:** Artes gráficas, Conflicto, Estética, Expresión crítica, Política.

## Abstract

The fanzine is an artistic, independent, and transgressive production that redefines the social and critical function of art through its aesthetics, serving as a means of liberation and expression. This article discusses the implications of the fanzine as a dissemination strategy guided by the question: What has been the role of the fanzine as a medium for encouraging social transformation through art? To answer this question, documentary sources edited between the years 1985 and 2000 are examined, addressing issues such as violence, armed conflict, and people's relationship with government policies in Colombia. The article concludes that the fanzine is an artistic and cultural production whose independence and nature make it a strategy for critical expression and a historical response to transgressive social and cultural circumstances in society.

**Keywords:** aesthetics, conflict, critical expression, graphic arts, politics.

## Introducción

Este artículo parte de la premisa de que el arte puede ser una herramienta útil para la crítica y la responsabilidad social, promueve expresiones de resistencia e indignación, y actúa como un cohesionador que posibilita la empatía y la denuncia de horrores, como los que ocurren en los conflictos armados. Esta particularidad se hizo especialmente evidente tras dos guerras mundiales, cuando el arte se convirtió en una forma de resistencia no violenta contra los fascismos e ideologías totalitarias que buscaban suprimir las libertades e identidades de las personas.

Las producciones artísticas como formas de resistencia no violenta poseen narrativas con múltiples interpretaciones de las experiencias violentas a las cuales poblaciones, colectivos y personas han sido sometidas. Además, pueden articularse al estudio de la historia desde enfoques como el de los sectores subalternos. Estudios en países como Inglaterra y Argentina en las décadas de 1980 y 1990 se han concentrado en la música y los fanzines.

Estos últimos han generado interés por ser un medio creativo, divulgativo y económico que puede ser masificado sin necesidad de conocimientos técnicos complejos.

En Colombia, el fanzine se popularizó en la década de 1980 casi a la par de las primeras bandas de punk y la resignificación del anarquismo como una forma de vida y de lucha. Desde luego, en sus inicios fue recibido con desconfianza por sectores que representan tanto el poder político como el cultural. Los primeros lo consideraban una nueva estrategia de la insurgencia, similar a los pasquines, mientras que los segundos pensaban que no tenía ningún valor y que se trataba de una publicación sin esfuerzo, perecedera y que dejaba ver un escaso rigor estético de quienes lo producían. Al final, ninguna de las dos posiciones tendría la razón, pues el fanzine se mantiene alejado de los grupos armados, criticando la violencia y la desmesura de ambos bandos que ven al ser humano como una pieza más en su lucha por el poder. Asimismo, porque con los años se reelaboró hasta contar con magníficas piezas de ilustración que no tienen nada que envidiar a las creadas en otras disciplinas artísticas.

La investigación de la cual surge este artículo encuentra que el uso del fanzine es bastante recurrente y narra en muchas ocasiones experiencias del conflicto armado en Colombia y la experiencia de la violencia urbana. Sin embargo, ya que no existen estudios que le den protagonismo a dicha producción artística, la pregunta central de este artículo es:

¿cuál ha sido el rol del fanzine como propuesta de transformación con responsabilidad social desde el arte? De esta pesquisa, se deriva la hipótesis de que toda producción artística tiene un referente antropológico que va desde la interacción en el plano material, pasando por un componente simbólico, hasta llegar a un referente histórico. Así, enmarcado en dicho contexto referencial, el fanzine irrumpe como una producción artística de mediana circulación, la cual combina la motricidad fina con el recuerdo y la creatividad.

Ahora bien, el debate metodológico y conceptual inicia cuando los estudios de memoria, en ciertos casos, tienen la pretensión de la perenne monumentalidad y el fanzine desde su génesis no tiene dicha intención. ¿Cómo entonces una producción que no tiene explícitamente la pretensión de la monumentalidad perenne puede hacer memoria? A partir de estas dos inquietudes, el presente artículo reflexiona sobre la concepción de lo estético como dinamizador de la crítica y la responsabilidad social, la cual, en ocasiones, también promueve la acción revolucionaria. Por tal razón, es posible encontrar en las teorías marxistas y posmarxistas una forma de conciliar la producción, el arte y las formas de memoria.

Para responder a estas preguntas fue necesario considerar los fanzines como expresiones de las consecuencias del conflicto armado colombiano. En este sentido, el fanzine muestra rudeza, sadismo y violencia, porque es un producto de las experiencias de las personas durante periodos de conflicto. Por otro lado, al ser independientes, también visibilizan las interpretaciones de personas que no están inmersas en los círculos de poder. Esto permite encontrar miradas alternativas y, en ocasiones, desgarradoras del conflicto armado en el país. En consecuencia, el fanzine se vuelve una herramienta para personas que no hacen parte de la élite cultural y que asumen la clara intención de exponer sus puntos de vista. Asimismo, recoge las experiencias de otras

producciones artísticas e informativas de ámbito musical, literario y gráfico sin dejar a un lado la crítica social y política del país.

Metodológicamente, se llevó a cabo una labor de búsqueda y curaduría, accediendo a los fanzines producidos entre los años 1987 y 2016 en las ciudades colombianas de Bogotá, Medellín, Cali, Barranquilla y Bucaramanga. Posteriormente, estos fueron sometidos a un filtro donde se abordaban temáticas relacionadas con hechos victimizantes en el periodo acotado. La recolección de la documentación se realizó mediante fotografías digitales para los fanzines que se encontraron en físico y mediante copias digitales para aquellos que estaban digitalizados. Finalmente, se buscó caracterizar los modos simbólicos, prácticas estéticas y los imaginarios colectivos sobre el conflicto armado, a partir de las narrativas sobre los hechos victimizantes en producciones culturales como el fanzine. Para ello, se realizó una triangulación de la información recolectada en el análisis de contenido identificando los puntos de encuentro y desencuentro entre la matriz de análisis de los fanzines.

Este artículo se divide en dos partes: en la primera, se aborda la concepción de la estética marxista desde sus inicios con Karl Marx, pasando por teóricos como Rancière y Althusser; en la segunda parte, se analiza el protagonismo del fanzine como producción artística liberadora y de expresión crítica, estudiando algunos casos específicos de fanzines producidos en Colombia; finalmente, se concluye con una reflexión sobre la memoria, la fugacidad y la necesidad de recordar las experiencias en una sociedad donde la hipervelocidad y el consumo han destruido cualquier forma de expresión artística que no vaya en sincronía con las pulsiones del capitalismo y su lógica neoliberal.

### **Aproximación teórica: de la estética humanista de Karl Marx a la expresión crítica desde el arte**

Karl Marx es reconocido por sus aportes a los campos de la política y la economía, así como por dar sustento a tesis revolucionarias de finales del siglo XIX y todo el siglo XX. Las ideas que posteriormente serán denominadas marxistas abordan disciplinas como la historia, la filosofía y las ciencias políticas. Sin embargo, algunas de las reflexiones propuestas por Karl Marx también están dirigidas a ciertos estudios estéticos y culturales. La importancia que el filósofo da al juicio estético se debe a que en él reposa lo humano. Según Louis Althusser (1967), en aquella búsqueda el joven Karl Marx<sup>1</sup> reconoce la importancia de la estética como un factor clave en la definición del ser humano total, es decir, la representación antropológica del ideal de progreso. Este ser en el punto máximo de su desarrollo es un ser libre de alienación y con una disposición para el goce estético y a la producción artística. La tesis de la estética marxista es antropológica, en tanto que el ser humano es un productor de símbolos que siguen determinados cánones de “lo bello”, y al reconocerlos y aplicarlos dota de sentido a la realidad. Pero esta acción productora no se limita únicamente a la contemplación, la propuesta de Karl Marx es activa y sostiene que tal como sucede con la ciencia y la tecnología, el propósito de las producciones artísticas es transformar el mundo, idealmente al servicio de la revolución. En otras palabras, la misión del arte y lo estético en la revolución es humanizar y dotar de creatividad a los propósito políticos.

El marxismo provee un aparato teórico y conceptual que puede ser aplicado en múltiples aspectos de la sociedad, entre los cuales aparecen las reproducciones artísticas como formas que evidencian la potencia creadora del ser humano y su capacidad de moldear la realidad. Desde la visión del humanismo marxista, el arte es un elemento transgresor que también hace posible la revolución. De este modo, con la asunción de propósitos revolucionarios hacia el comunismo, el arte pasa de ser un elemento autónomo para estar al servicio del poder, de allí que muy pronto el arte por ser concebido revolucionario en sí mismo, sea censurado por sistemas políticos distintos a esta postura. Una tensión en la que no dejar de aparecer nuevas rupturas que reivindican el papel de las representaciones artísticas, a propósito de las consideraciones de la fase humanista de Marx que reconocen a las representaciones artísticas como elementos claves no solo en la carrera política por

llegar a un estadio superior en lo político y social, sino como una apuesta vital en el autoconocimiento del ser humano y de la sociedad.

Aunque Karl Marx no se centró específicamente en la estética en sus trabajos, sus escritos revelan una concepción estrechamente ligada con la noción de ser humano. Esta intersección entre estética y la condición de ser humano se puede apreciar en su concepto de “humanismo”. Según Marx, el ser humano es una potencia creadora que existe en el modo de poder-hacer, fundamentalmente ligado a la ciencia y la tecnología, pero que también se expresa a través del arte, lo que justifica la importancia de la estética. Por medio de esta potencia, es posible que el ser humano exteriorice las representaciones internas sobre el mundo y que pueda divulgarlas a los demás. La potencia de crear y comunicar estas percepciones son elementos claves para afianzar la necesidad de la revolución. La meta de esta propuesta marxista es concebir al ser humano liberado de la alienación y en posesión de fuerzas esenciales, como se lee en los textos de su juventud, que “el hombre sea el ser supremo para el hombre” (Marx, 1973, p. 136).

Desde el punto de vista de la estética, el problema fundamental no consiste en explicar la relación entre el arte y la sociedad de su tiempo, sino en determinar los sentimientos y aspiraciones plasmadas en el arte que tienen valor para hoy. En su *Introducción general a la crítica de la economía política* (2008), Marx rompe con cualquier dependencia de valorar el arte por medio de la ideología que explica las condiciones sociales de su época. Por ello, el arte no necesita estar alineado con la noción de progreso como en la ciencia y la técnica. Para Marx, el arte es necesario para percibir la realidad, ya sea la de los contemporáneos o de aquellos que tiempo después están frente a la representación artística. Este sugerente punto de vista es retomado por Adolfo Sánchez Vásquez al explicar que en nuestros días no se puede hacer poesía surrealista, pero la poesía que se hace en nuestros días tal vez no sería la misma si el surrealismo no hubiese existido (Sánchez Vásquez, 1979).

En síntesis, el arte y la noción estética no siempre van de la mano con el desenvolvimiento de la sociedad. No obstante, Marx considera que una sociedad socialista posibilita nuevas garantías para las representaciones artísticas de la misma manera que lo hace el capitalismo, el cual, a pesar de su hostilidad, promueve espacios y corrientes en las representaciones artísticas dignas de admirar y de tener en cuenta.

La crítica marxista no se enfoca expresamente en el arte, sino en la relación generalizada que existe entre el capitalismo y el ser humano como potencia creadora. Aunque esto parece contradictorio, Marx enfatiza que el sistema capitalista busca la creación por la creación y no la creación para el ser humano. Esta diferencia ontológica es sugerida en los *Manuscritos económicos y filosóficos* (1844), argumentando que la producción capitalista no tiene por fin la humanidad, sino la acumulación de capital y la circulación de mercancías. En otras palabras, toda actividad de la potencia creadora se cosifica, inclusive el artista se convierte en una cosa, en un productor de mercancías estéticas que sirven para incrementar y profundizar en las contradicciones de clase:

El artista tiene que librar una doble batalla; por un lado, se niega a exaltar una realidad inhumana y, para ello, busca vías artísticas diversas; por otro, se resiste a que su obra deje de responder a una necesidad interior de creación y satisfaga, primariamente, la necesidad exterior impuesta por la ley que rige en el mercado artístico. Sin descubrir o comprender el mecanismo revelado por Marx de la contradicción entre creador y capitalismo, el artista ha librado en los tiempos modernos una dura batalla que cuenta también con sus héroes: Van Gogh, Modigliani, etc. Y fueron héroes precisamente por aferrarse a un afán insobornable de satisfacer su necesidad interior de creación en un mundo regido por la ley de la producción capitalista. (Sánchez Vásquez, 1979, p. 103)

La tendencia del capitalismo a cosificar no es el único obstáculo para el arte en este sistema de producción, también es innegable la influencia de la propiedad privada en las representaciones artísticas. Su misión debería ser el goce estético profundo y generalizado, en lugar de ser simplemente accesible para una minoría privilegiada. Existen factores que contribuyen a la masificación de las reproducciones artísticas como la invención de la imprenta, la grabación de los discos en vinilo, la fotografía y, más recientemente, el alcance tecnológico sin precedentes de la Internet. Sin embargo, estos avances técnicos a menudo ignoran la función de

contribuir a la relación del ser social para el goce estético y lo que consiguen es individualizar la apropiación de las representaciones artísticas. Esta situación es prevista por Marx al afirmar que el avance técnico y tecnológico enajena al ser humano y hace que su actividad creadora sea ignorada. Esta enajenación causa que el ser humano no se reconozca en sus productos ni a sí mismo como sujeto creador, hasta el punto de que su relación con las representaciones artísticas llega a ser abstracta, impersonal o deshumanizada. El pintor no accede a la experiencia de quien posee su obra, y el escritor o músico poco reconoce las reacciones ante sus invenciones. Marx argumenta que el capitalismo despersonaliza el arte, incitando a los artistas a crear obras genéricas que agraden en lugar de interpelar y promover una conciencia crítica. El problema de tales obras es que carecen de toda memoria y difícilmente pueden resonar con las generaciones futuras. Esta forma de arte es conocida como arte de masas y se define como aquellos productos que satisfacen las necesidades pseudoestéticas de los humanos-masa cosificados, quienes son a su vez un producto característico de la sociedad industrial capitalista (Sánchez Vásquez, 1979). Si bien el arte como forma de entretenimiento para la masa no es bien visto desde la estética marxista, es conveniente aclarar que aquí se entiende y reconoce el arte popular como una categoría legítima de arte. Esta categoría, sin embargo, no debe confundirse con el arte populista que convierte al pueblo en objeto de representaciones artísticas transcribiendo expresiones, costumbres o cosmovisiones.

Quienes continúan con las tesis marxistas siempre dan a la estética y la representación artística la alternativa de servir al pueblo y de estar al servicio de la revolución. Esto hace que diversos referentes teóricos, como la idea de arte popular, adquieran una relevancia especial. Antonio Gramsci trata de vislumbrar el arte popular cuando argumenta que “la ‘belleza’ no basta. Se requiere un contenido intelectual y moral que sea la expresión elaborada y completa de las aspiraciones más profundas de un determinado público, de la nación-pueblo en una cierta fase de su desarrollo histórico” (Gramsci, 1998, p. 100). Para Gramsci, la estética debe tener un grado de contenido ideológico y moral, lo que define posteriormente como una “actitud hacia la vida”. La importancia del arte popular radica en que debe representar las aspiraciones o intereses de una sociedad en una fase histórica dada, y por ello guarda una estrecha relación con la política. Así, Gramsci dota al arte popular de tres características: “debe ser histórico, político y popular” (Gramsci, 1998, p. 31). Sin embargo, uno de los principales problemas del arte popular es su escasa comunicación con el pueblo, debido a que el capitalismo proporciona a las masas tipos de arte que las complacen. Al hacerlo adormece a las personas mientras las deshumaniza y las vuelve pasivas. En consecuencia, una de las principales necesidades del arte popular es encontrar su pueblo, ser divulgado, apreciado y apersonado por la comunidad.

El arte que no es popular, no está al servicio de la ideología, o carece de sentido histórico no es aceptado por el marxismo. Esta crítica fue compartida por André Breton, Diego Rivera y León Trotsky, quienes habiendo concurrido en México, publicaron un documento titulado *Manifiesto por un arte revolucionario independiente* (1938). En este, los autores plantean el estado de alarma en el cual se encontraba el mundo, particularmente en relación con el arte, debido a grupos de poder que califican de “vándalos”, los cuales buscan destruir cualquier forma de arte revolucionario. Los autores destacan las similitudes entre comunistas y fascistas en su trato hacia las representaciones artísticas, y enfatizan que en la Unión Soviética se ha olvidado la máxima de Marx respecto al arte (Breton *et al.*, 2020).

Por lo tanto, consideran que el camino del artista no debe ser la consigna de “ni fascismo ni comunismo”. La alternativa es seguir de la mano de la revolución y expresar por medio del arte las necesidades del ser humano y no el servicio hacia una forma de gobierno. El arte debe servir como una forma de resistencia que desprestige y exhiba las barbaries de los regímenes y solo deba lealtad al ser humano. Retoman las ideas del joven Marx sobre que el artista debe ganar dinero para vivir, pero no vivir para ganar dinero, pues los sistemas políticos coaccionan y no permiten que el arte sea independiente y revolucionario. Por último, reconocen la importancia de aquellas publicaciones independientes hechas por jóvenes en distintas partes del mundo que no buscan subsidios sino nuevos caminos. Estas publicaciones pueden dar pie a nuevas reinterpretaciones estéticas del arte popular, las cuales desde diversas temáticas pueden demostrar la esencia de un ser humano al borde del

tiempo, un ser humano en el cual el ideal de progreso no está sincronizado con un devenir en el que los sistemas solo son máquinas deseantes que buscan en la estética de masas una forma de pasar el tiempo.

Ahora bien, el arte también es político no necesariamente porque aborde temas de la política o refleje las desigualdades o conflictos sociales, sino porque crea un espacio y una temporalidad que, desde la distancia, ofrece perspectivas sobre aquellas problemáticas (Rancière, 2005). El arte es político porque ocasiona una experiencia alternativa a la cotidiana y permite que quien lo consume pueda trasgredir las jerarquías morales, religiosas, políticas y económicas. En otras palabras, las representaciones artísticas liberan, pues deben ser autónomas y buscar una revolución no desde un sistema político sino desde la propia política que reconfigura espacialidades tanto simbólicas como materiales.

Desde este postulado, autores como André Breton junto a León Trotsky, Louis Althusser, Adolfo Sánchez y Jacques Rancière analizan el papel del arte en la transformación social. Algunos desde orillas metodológicas y teóricas disímiles, pero con un postulado en común: el arte es liberador y, por tanto, debe ser siempre revolucionario e independiente de las formas de poder y de los gobiernos. La misión es entonces construir al individuo a la par que construye una sociedad. Esta perspectiva no produce consensos en los que se ha instalado el comunismo en momentos históricos puntuales. Por ejemplo, en la Unión Soviética con su misión de centralizar y controlar todas las producciones humanas en torno al Estado, las producciones artísticas fueron las primeras perjudicadas. Un ejemplo claro en el denominado realismo socialista de la Unión Soviética fue el rechazo a estilos modernos como el impresionismo, el dadaísmo o el cubismo al considerarlos burgueses. En 1932, Stalin decretó la reconstrucción de las organizaciones literarias y artísticas que tuvieran como finalidad financiar y promover representaciones que den relevancia a la política de Estado y a la vida del proletariado. Con esta nueva forma de regular el arte mediante el decreto *Zhdánov*, muchos artistas soviéticos tuvieron que exilarse, mientras que artistas del resto del mundo lo condenaron como un acto represivo.

Sin embargo, esto no ocurría solamente en la Unión Soviética, en el sector del mundo capitalista la censura no se hacía por decreto sino por consumo. Aquella producción artística que incomodaba o era crítica era condenada por las élites a ser considerada una obra paria o poco reconocida. Así aparecen las expresiones artísticas “subterráneas”. Lo subterráneo se entiende como aquello bajo la estructura de la sociedad y que aborda temas, emociones y sensaciones que no deben ser visibilizadas. Por esto mismo, el arte subterráneo es producido y divulgado por pequeños grupos que comparten intereses culturales. Asimismo, al tener escasa publicidad y apertura en la sociedad, estas producciones artísticas son resultado de la precarización del artista, sin descontar que al estar en su mayoría en sectores subalternos el mismo sistema hace que desaparezcan en medio de las obligaciones del capital humano, financiero y cultural.

Una de las producciones subterráneas de mayor reconocimiento es el fanzine, que aparece en la década de 1930. Su nombre se remonta a una expresión coloquial de publicaciones autónomas y de escasa circulación hechas por amantes de la ciencia ficción. Posteriormente, estas producciones son retomadas en la década de 1970 por los situacionistas y artistas de los cómics *underground*, y a finales de las décadas de 1980 y 1990, por sectores punk con influencias anarquistas que encuentran en el fanzine el medio de comunicación por excelencia que mejor se adapta a su ideología y a su presupuesto.

### **Los fanzines como producción artística y de expresión crítica**

Los fanzines son publicaciones en ocasiones seriadas de bajo presupuesto con temáticas que abarcan la crítica musical y literaria, la ilustración, el cómic, entre otras. El término zine viene de una forma coloquial de llamar a los collages que eran fotocopios y repartidos en reducidos círculos culturales. Sin embargo, otros autores apuntan a que su nombre viene de la unión de dos palabras fan y magazín, significando, entonces, una revista hecha por fanáticos o seguidores. Según Louis Russel, los primeros fanzines estaban dedicados a la ciencia ficción y su propósito era divulgar críticas de los seguidores sobre este tipo de entretenimiento. Solo hasta la década de 1970 el fanzine es desligado de la ciencia ficción e inicia su desplazamiento hacia otras áreas de la cultura y el entretenimiento (Triggs, 2010). El fanzine se diferencia de medios similares como las revistas, magazines y novelasgráficas en que no subsiste por medio de la publicidad. Esta ausencia de pauta lo convierte

en un medio totalmente autónomo y sin censura; y si bien este es de poca divulgación y de escasa supervivencia en el tiempo, nace como un actor de fuerza creadora por parte de quienes sacan su tiempo e incluso sus recursos económicos para crear una reproducción artística que les brinde un goce estético.

La autonomía y la ausencia de censura convierten el fanzine en un medio revolucionario que no depende de nadie y mucho menos de un sistema político. Por ejemplo, en la Unión Soviética los fanzines eran conocidos como *samizdat*<sub>2</sub> y se especializaban en la publicación de relatos cortos prohibidos por el sistema, al considerarlos un goce burgués. Debido a que estaban prohibidos, su difusión se daba de mano en mano, y quien tuviera una copia se comprometía a reproducirla como pudiera con el propósito de que llegara a más personas. Pero el fanzine no solo se da en ambientes de censura y control, muchas veces la censura y el control son ejercidos por la mano invisible del consumo (Komaromi, 2004).

En Estados Unidos durante la década de 1960, los movimientos contraculturales decidieron publicar sus propios números dirigidos a temáticas como la desigualdad social, el racismo, la Guerra de Vietnam y la liberación sexual. Estas temáticas no eran tocadas de manera directa por las revistas, y quienes lo hacían eran sometidos a fuertes controles editoriales, los cuales dependían de la financiación de grupos económicos que no veían con buenos ojos a la contracultura. De la misma manera, los artistas de novelas gráficas se vieron en la necesidad de crear sus propias publicaciones, pues la hegemonía de las dos grandes empresas de cómics ahogaba cualquier emprendimiento alternativo. Estas nuevas propuestas denominadas *cómic* eran novelas gráficas para adultos en las cuales se mostraban realidades incómodas y antivalores que la industria del cómic no quería mostrar, al considerar que sus publicaciones estaban dirigidas solo a menores de edad. Pero el principal influjo del fanzine se dio en la coyuntura de la revolución cultural al abordar temas explícitos como el sexo y el jipismo radical, destacándose a través de las producciones de Zap Comix (Romero, 2015).

Similar a la consideración de Breton y Trotsky, se argumenta que con la aparición de nuevas nociones anarquistas, particularmente la emergencia del punk, el fanzine llegó a su máximo esplendor. A finales de la década de 1970, la tendencia punk inspirada en el dadaísmo, el situacionismo y el fluxus<sub>3</sub> otorgaron al fanzine una tendencia contestataria y en ocasiones agresiva. El fluxus estaba en contra de considerar el arte como una mercancía, y para luchar contra ello buscaba hacer un arte sociológico. Su principal exponente es John Cage quien propuso el lenguaje como medio y no como un fin en el arte. El fluxus es una corriente soberbia que prioriza la libertad antes que la técnica (Maciunas, 1965).

En la década de 1980 la crítica del fanzine tomó mayor fuerza ante un sistema que buscaba captar todas las formas de producción artística y convertirlas en mercancía. Este sistema ya no intentaba censurar lo revolucionario sino anexarlo a una línea de consumo. El fanzine fue adaptado por editoriales gigantes que utilizaban su estilo para vender más. Por ejemplo, publicaciones como *i-D* tomaron la estética del fanzine y lo convirtieron en un elemento aparentemente único, pero que tiene un tiraje de miles de números. Sin embargo, el fanzine resistió y en la década de los noventa, con el fin del milenio, mostró a un ser roto que buscaba en los ácidos y el éxtasis alguna experiencia y goce. En ese momento, el fanzine retomó la perspectiva de la crítica social y las mujeres protagonizaron el florecimiento de una nueva etapa con iniciativas como *riot grrrl* que popularizaron fanzines hechos por mujeres y que combinaban problemáticas como la identidad de género, la sexualidad y la revolución contra una revolución ejercida por seres humanos. En su manifiesto expresaban la necesidad de discos, libros y fanzines que hablaran de ellas, de tal manera que se sintieran incluidas. Promulgaban el deseo de que existieran medios que hicieran eco de sus necesidades y no tuvieran que formarse mediante los estándares sociales impuestos por sociedades machistas (*macho gun revolution*). La misión de *grrrl rock* era salvar la vida de las mujeres y afianzar su fuerza productora (Hanna, 1991). En los últimos años, los fanzines han pulido su estética y ya no parecen fotocopias de pésima calidad; por el contrario, ahora son piezas estéticas con colores, texturas e ilustraciones hechas en computador.

A pesar de que mejoraron sus técnicas, algunos aún conservan la esencia contestataria e independiente que los convierte en memorias estéticas liberadoras para la expresión crítica.

En este orden de ideas, el fanzine es una producción artística y cultural de fácil producción y con un canal comunicativo bastante amplio. Su naturaleza independiente o como algunos lo llaman “subterránea” lo convierte en una forma de expresión de la ciudad para la ciudad. El fanzine alberga una experiencia artística y comunicativa libre y rebelde, haciéndolo una forma de expresión autónoma. Además, quienes se dedican a su reproducción lo hacen por gusto o pasión, ya que su rentabilidad económica es prácticamente nula. Estas características convierten al fanzine en una expresión artística, de diseño y de comunicación interesante al momento de estudiar las relaciones en las cuales personas quieren dar a conocer sus puntos de vista, experiencias o simplemente crear un producto con sus propias manos.

Ahora bien, todas las características anteriormente mencionadas sobre el fanzine son su fortaleza y al mismo tiempo su debilidad. La escasa circulación y el desconocimiento por parte de las comunidades sobre lo que es un fanzine lo convierte en una pieza comunicativa apreciada por muy pocos. Sin embargo, dentro de aquellas páginas, en ocasiones hechas de manera artesanal y fotocopiadas, se esconden verdaderas joyas de diseño y de crítica social que deben ser estudiadas, divulgadas y popularizadas. Los fanzines a su vez son piezas de resistencia, de denuncia social y de apertura comunicativa de personas que no buscan estar sujetas a círculos editoriales y comunicativos. De otro lado, el interés del fanzine por asuntos como el conflicto armado, la violencia y la desigualdad social lo convierte en aliado de colectivos feministas, ecologistas, *new age* y punks que buscan por medio de sus publicaciones descolonizar la palabra y la imagen y, si es posible, hacer memoria.

La articulación entre el conflicto armado en Colombia y las producciones culturales tienen dos puntos en común: su naturaleza polifónica y el contexto histórico. La primera refiere a que existen múltiples verdades que deben ser dilucidadas, analizadas y resguardadas como testimonio de lo acontecido, pero también como medida de reparación y resistencia, en especial cuando son respuestas creativas a tipologías de violencia directa, simbólica, pública y privada. La segunda es que el conflicto en Colombia y las producciones culturales son dinámicas y tienen una dependencia cronológica y sincrónica.

Esto significa que dependen de la construcción histórica y la memoria de las personas que experimentaron vivencias de esta y a la luz del presente tratan de configurar su pasado para abrazar el futuro.

La aparición del fanzine en Colombia se dio en la década de 1980 ante la necesidad de buscar nuevas formas de divulgación de contenidos como alternativas a los medios de comunicación conservadores y apegados a la norma que no satisfacen el goce estético de muchas personas. Desde ciertos sectores culturales, se decidió producir fanzines que plantearan críticas sobre las bandas de punk y metal en ciudades como Medellín, Bogotá, Cali o Bucaramanga. Si bien estos fanzines son hechos por fanáticos de bandas como La Pestilencia, Eskorbuto, PMH o Herpes, al adentrarse en sus páginas es posible encontrar resignificaciones de la espacialidad, en términos de Rancière, o problemas como la violencia, el abuso de autoridad o incluso coyunturas que han marcado la historia del conflicto armado. Muchos de los fanzines colombianos están diseñados para públicos muy específicos, por ello grupos metaleros y punkeros tienen sus propias producciones. Pese a ello, tras algunas diferencias o rencillas entre ellos abren sus contenidos y empiezan a abogar por la unidad cuando se refiere a la realidad política y social del país.

A finales de la década de los ochenta del siglo pasado en las universidades y los barrios populares se observó un incremento de jóvenes interesados por el punk y la música metal. Esta nueva perspectiva suscitó divergencias y disensos en la sociedad y la cultura hegemónica, a tal punto que se deshumanizaron a estos jóvenes calificándolos de seres peligrosos. Inclusive desde los mismos sectores revolucionarios son poco bienvenidas las expresiones de estos jóvenes, especialmente porque por su forma de ver el mundo cualquier sistema de gobierno o político supuestamente ejerce represión y coarta las libertades individuales. En las expresiones artísticas de estos jóvenes es común encontrar propagandas antiimperialistas contra los norteamericanos, pero también otras que critican el sistema comunista de la Unión Soviética. Esta última crítica desde luego no es bien recibida por sectores colombianos de la izquierda reconocidos por el dogmatismo y la fidelidad al modelo soviético. Estos fanzines aún son mecanografiados y luego fotocopiados, con líneas y trazos hechos a mano.

Entrados en el siglo XXI, los fanzines continúan empleando las mismas técnicas del siglo anterior. Sin embargo, los dibujos, así como la calidad de la impresión han mejorado considerablemente, lo cual se puede apreciar en que la letra es de más fácil lectura. En el año 2002, el caricaturista Botero hizo una reproducción gráfica ficcional de la Operación Orión y Mariscal en la Comuna 13 de Medellín en los Barrios Belencito, Betania y Villa Laura. Según fuentes oficiales, en la operación fueron heridos ochenta civiles, doce personas torturadas y noventa y dos desaparecidas (Maciunas, 1965), pero se cree que la cifra asciende a más, pues en las zonas de La Escombrera se encontraron cuerpos en una fosa común que se presume son resultado de dicha operación.

El fanzine en Colombia ha trascendido de ser una producción artística poco elaborada para convertirse en una pieza estética digna de colección. Algunos ejemplares han logrado mantenerse en el tiempo, volviéndose ejemplos de resistencia y perseverancia. Durante el año 2021 el fanzine de Eskorbuto celebró cuarenta años de existencia. A causa de esto, en una edición de lujo y limitada, editada por La Valija de Fuego, presentaron un fanzine lleno de la esencia anárquica que los caracterizó, aunque mostrando una preocupación apremiante por la pandemia del COVID-19. Una vez más, la tensión entre lo vivido y la experiencia que plasma el artista produce una mimesis, en esta ocasión negativa pero colectiva, ya que el virus nos recordó la fragilidad de la vida humana. Así, sobrevivir se volvió una forma de rebeldía, como lo expresaba Camus “vivir es un acto de rebeldía”.

### Conclusiones

¿Se puede transformar el mundo? Ante los avances transnacionales de ideologías políticas y económicas como el capitalismo, el socialismo e incluso el neoliberalismo, las representaciones artísticas se erigen como un lugar donde aún florece lo humano con su esencia rebelde y transgresora que por siglos se ha levantado frente a la línea del progreso positivo de la historia. El marxismo propone que las representaciones artísticas y la estética tienen la función de servir para la revolución y el goce estético del ser humano en su camino a encontrarse consigo mismo, en su humanidad. Tal es la importancia dada a esta idea que uno de los principios del socialismo es el de un ser humano completo, en el que el arte no está enajenado y sirve para concientizar. Desde luego, esta autonomía es puesta a prueba en sistemas políticos como el capitalismo y el comunismo, en los que las reproducciones artísticas quedan a merced de intereses políticos que buscan en el arte un beneficio económico o el aval de la ideología.

No obstante, algunos postulados son retomados y las reproducciones artísticas, a su vez, recuperan su autonomía y principio vital, que no es hablar de los problemas específicos y coyunturales, sino crear espacios de memoria que reconfiguren los espacios y de nuevo sacudan a las generaciones venideras. Esto es lo que convierte a las reproducciones artísticas en transgresoras, y aquellas que no lo hagan difícilmente serán consideradas en la posterioridad. Posteriormente, los estudios posmarxistas verán que la ciencia y la técnica no están tan emparentadas con el arte; esta diferencia es lo que le da su esencia al arte y, de alguna manera, permite establecer una forma de resistencia al mundo. Con Adorno y Rancière, el arte no necesita estar emparentado con nada más para parecer importante. Es importante, porque define la esencia de la libertad de lo humano, el cual toma de formas contraculturales todos los mecanismos para hacer de su producción una forma de combate.

El fanzine recoge las características de una reproducción cultural revolucionaria y popular, pero por su misma autonomía se enfrenta a la escasa divulgación, tal y como lo postula Gramsci, pues el mismo sistema de comunicación se encarga de invisibilizar tales manifestaciones y hacerlas subterráneas al punto que sean consumidas por pequeños grupos que en su mayoría son los mismos que producen otros fanzines.

Actualmente, debido a la presencia de los medios de comunicación masivos como la Internet y la aparente democratización de la información, los fanzines continúan relegados a espacios anónimos y círculos culturales reducidos. Aun así, estos representan un rico material que permite analizar posturas críticas y alejadas de los nodos de poder; ellos también expresan coyunturas nacionales de la política y la violencia, e incluso desde concepciones a veces políticamente incorrectas dejan ver posturas contestatarias que dignifican lo humano y

visibilizan las contradicciones de sociedades aparentemente democráticas, pero llenas de censura y consumos culturales de masas.

## Referencias

- Alekséyeva, L. (1992). El nacimiento del samizdat. Vilna.
- Althusser, L. (1967). La revolución teórica de Marx. México: Siglo XXI.
- Breton, A., Trotsky, L. & Rivera, D. (2020). Manifiesto por un arte revolucionario independiente. México: Siglo XXI.
- Gramsci, A. (1998). Literatura y vida nacional. Buenos Aires: Lautaro.
- Hanna, K. (1991). Riot grrrl manifesto. History is a Weapon. <https://www.historyisaweapon.com/defcon1/riotgrrrlmanifesto.html>.
- Hernández, Y. (2018). Víctimas entregaron informe sobre la Operación Orión al sistema integral de verdad, justicia y reparación. Hacemos Memoria. <http://hacemosmemoria.org/2018/10/17/informe-victimas-comuna13-verdad-justicia/>
- Komaromi, A. (2024). The material existencia of soviet Samizdat. *Slavic Review* 63(3), 597- 618.
- Maciunas, G. (1965). Manifiesto Arte/Fluxus. Nueva York.
- Marx, K. (1973). Anales francoalemanes. Madrid: Martínez Roca.
- Marx, K. (2008). Introducción general a la crítica de la economía política. México: Siglo XXI.
- Rancière, J. (2005). Políticas estéticas. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Romero, D. (2015). Copia subterránea: el fanzine como práctica editorial alternativa. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Sánchez Vásquez, A. (1979). Las ideas estéticas de Marx. México D.F.: Era.
- Triggs, T. (2010). Fanzines the diy revolution. San Francisco: Chronicle.
- Triggs, T. (2010). Fanzines the diy revolution. San Francisco: Chronicle.

## Notas

1

Esta división propuesta por Althusser fracciona el pensamiento de Marx en dos periodos cuyo punto de inflexión son las obras *La ideología alemana* y *Tesis sobre Feuerbach*, ambas escritas en 1845. El Marx anterior adquiere entonces el término de “joven Marx” con obras como *Manuscritos filosóficos y económicos*. Este Marx joven está interesado con el humanismo burgués y saca sus conclusiones en las relaciones sociales de producción.

2

Samizdat es un término ruso aplicado al proceso de copia y distribución clandestina de literatura censurada por el régimen soviético y comunista en Europa Oriental durante la Guerra Fría. De esta manera, se realizan copias de ensayos y poemas que expresan ideas y opiniones contrarias al gobierno. Los textos son mecanografiados o manuscritos mediante calcos. Las personas que crean, editan, publican y distribuyen estos textos se arriesgan a ser capturadas, arrestadas, despedidas de sus trabajos y/o encarceladas (Alekséyeva, 1992).

3

Fluxus es un movimiento de las artes visuales, de la música, la literatura y la danza que estuvo activo en las décadas de los años sesenta y setenta. El fluxus se proclama como un movimiento artístico sociológico que se declara contra el objeto artístico tradicional como mercancía. Sus principales expresiones se dieron en Estados Unidos, Europa y Japón, y su principal representante es George Maciunas.



**Disponible en:**

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=279079443007>

Cómo citar el artículo

Número completo

Más información del artículo

Página de la revista en redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc  
Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante  
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la  
academia

Álvaro Acevedo Tarazona

**El fanzine: una propuesta de expresión crítica desde el arte**

**The fanzine: a proposal for critical expression from art**

*Calle14: revista de investigación en el campo del arte*

vol. 20, núm. 36, p. 91 - 106, 2025

Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Colombia

[calle14.ud@udistrital.edu.co](mailto:calle14.ud@udistrital.edu.co)

**ISSN:** 2011-3757

**ISSN-E:** 2145-0706