
ACTUALIDAD DEL FANZINE ILUSTRADO EN MÉXICO

Cultura y subjetivaciones sociales

ACTUALITY OF THE ILLUSTRATED FANZINE IN MEXICO

Culture and Social Subjectivations

JUAN ALBERTO MARTÍN DEL CAMPO JIMÉNEZ

juansatiri.grafico@gmail.com

JUAN CARLOS BERMÚDEZ RODRÍGUEZ

juan.bermudez@uaem.mx

Universidad Autónoma del Estado de Morelos. México

Recibido 15/05/2017 | Aceptado 03/08/2017

Resumen

El fanzine es un producto cultural relacionado con la edición independiente. Es un objeto artesanal construido a modo de revista o libro, reproducido mediante fotocopadoras u otros métodos. En México cobró mucha fuerza a partir de la década de los ochenta. Se le reconocía como un producto subversivo y subterráneo que alojaba contenido político, literario y gráfico. En la actualidad se ha transformado: ya no se trata de una manifestación exclusivamente contracultural, sino que va más allá del choque contra lo establecido.

Palabras clave

Fanzine; diálogo; contracultura; subjetivación

Abstract

The fanzine is a cultural product related to independent publishing. Built as a magazine or book, it is reproduced by means of photocopiers or other methods. In Mexico it has gained much presence since the decade of the 80s. This product was reckoned as a subversive and underground product. It contained political, literary and graphic content. Now this phenomenon has been transformed: it is no longer only a countercultural manifestation, but it goes beyond the clash against the established.

Keywords

Fanzine; dialogue; counter culture; subjectivation



Al reflexionar sobre los objetos que encuentran su naturaleza en la imagen, se vuelve indispensable adoptar una óptica que considere la diversidad de observadores, de preguntas y de respuestas. Por ello, es necesario replantear la forma de aproximarse al conocimiento hasta modificar la dinámica del diálogo donde usualmente se polarizan dos extremos que, tras una batalla, puedan negociar una tercera opción. Dialogar con la realidad implica una escucha atenta que detecta y combate en el oyente la soberbia de quien solo recibe lo que busca y lo orillaría a mantener una distancia con el mundo. Dialogar con los otros supone restablecer un modelo que había sido marginado por débil y que permite compartir lo que el mundo da cada persona, disponiendo espacios para observar cómo se construye algo posible, latente, soñado. De esta manera, el diálogo se convierte en una actividad inclusiva que permite la participación de varios individuos y la multiplicidad de saberes y de discursos. Tal es el caso del fanzine que incluye la disidencia, la emancipación, la expresividad artística, las selecciones de la edición, la problemática de publicar y, en nuestro caso, a la Ciudad de México. Las contradicciones que acompañan a la estetización de la sociedad modifican el marco de producción del fanzine y transforman su filiación contracultural sin perder la fuerza liberadora inherente a la construcción de subjetividades (capaces de activar micropolíticas que incluyen el placer, la solidaridad y la producción propositiva de alternativas dentro del nihilismo del arte contemporáneo). A su vez, permite comprender las tensiones emergentes de las paradojas que lo enmarcan.

Este producto cultural se relaciona con la edición independiente. Se trata de un objeto artesanal construido a modo de revista o de libro, reproducido por medio de fotocopiadoras o de otros métodos, como la risografía.¹ Algunas veces, presenta acabados finos e impresiones en serigrafía o en tórculo de grabado tradicional. Se edita de manera muy limitada, cada fanzine o zine cuenta con una cantidad reducida de ejemplares distribuidos de mano en mano, por medio de pequeñas redes editoriales o a través de los propios autores en pequeños festivales de gráfica alternativa.

El término proviene de la expresión inglesa *fan magazine*, la cual se atribuía al culto por las historietas norteamericanas de ciencia ficción, como *Amazing Stories* de Hugo Gernsback en la segunda década del siglo XX. Algunos jóvenes se enviaban correspondencia que incluía dibujos y pequeñas historias derivadas de ideas y de propuestas gráficas de estas publicaciones, que tenían una persistente alusión a temas fantásticos de héroes, criaturas, planetas lejanos y naves espaciales. Es destacable el carácter independiente y juvenil que responde a una necesidad de expresión, pero a la vez se relaciona con la admiración hacia personajes creados dentro de la ficción

¹ La risografía es un sistema de reproducción fotostática por medio del cual pueden imprimirse tintas planas superpuestas (cada color se imprime por separado bajo registro), normalmente utilizado para publicaciones de tirajes cortos.

pulp —un género de revistas de la industria gráfica popular estadounidense, tildado de esa forma debido a su edición en papel de pulpa barata—.

Con el paso del tiempo esta distracción se fue sofisticando, al grado de que comenzaron a desarrollarse pequeñas historietas artesanales impresas con mimeógrafo. Cada vez con mejores dibujos y acabados, este fenómeno se volvía una pequeña plataforma para futuros ilustradores y escritores de historietas. Se sabe que algunos creadores importantes comenzaron editando sus propios zines, como una herramienta para mostrar sus habilidades y ser contratados por empresas dedicadas a estas actividades editoriales características de la cultura popular norteamericana.

En las décadas de los sesentas y setentas cobró mucha fuerza, sobre todo a partir del nacimiento de los movimientos juveniles denominados *contraculturales*. En este tenor, el fanzine acompañó distintas luchas sociales por los derechos civiles

de las minorías, luchas por la libertad de presos políticos, disidencias sexuales y muchos otros temas políticos. También aparecieron entre sus páginas propuestas literarias, principalmente las vinculadas con la generación *Beat*, la gráfica experimental, el *collage* y el periodismo musical de culturas alternativas y subterráneas, como el punk.

El uso de los fanzines impresos o fotocopiados como medios de difusión musical siguió su curso hasta los años noventa, cuando la mayor parte se trasladó a *blogs* en Internet bajo el nombre de *webzines*. Debido a que muchos de estos textos e imágenes publicadas sobre las distintas escenas del rock aún mantienen un perfil alternativo y de corte independiente, se consideran una herramienta accesible para los grupos de críticos musicales que aprovechan la red para vincularlos a *podcast* y, más recientemente, a canales de *Youtube*. Aun entre el *mainstream* y lo subterráneo, el fanzine con sus hibridaciones se mantiene vivo y conserva su aspecto de herramienta de difusión para muchas propuestas alternativas.

Las propias bandas de rock y de punk han sido creadoras del fanzine. Un famoso ejemplo que amalgamó la producción estético-política de una las bandas fueron los *zines* de *Crass*. Este proyecto musical surgió como parte de *Dial House*, que se trataba de una casa abierta a modo de comuna anarquista donde se realizaban actividades políticas y artísticas relacionadas con el pensamiento libertario e insurreccional de filósofos y agitadores sociales, como Emma Goldman, Mijail Bakunin y Errico Malatesta, que actuaban siempre bajo la consigna «no hay autoridad más que tú mismo». La importancia de estos *zines* radica no solo en las ideas que dejaron de manifiesto, sino también en la propuesta artístico-visual característica del apropiacionismo y el collage —técnica también utilizada para el diseño de las carátulas de los discos de *Crass*, realizadas por Gee Vaucher, artista emparentada estilísticamente con la obra de Jamie Reid y de Winston Smith—.

Toda esta gama de estilos puede enmarcarse dentro de un ámbito punk, que de igual manera tuvo relación con la moda y con personajes característicos durante su surgimiento. Podría decirse que trascendió la música para convertirse en un modo de vida y para presentarse como identidad de rebeldía la cual, a pesar de ser cooptada por los medios masivos de comunicación y la mercadotecnia, en su origen fue profundamente subversivo. Al igual que el rock psicodélico y los géneros musicales anteriores, cuestionó los cánones estéticos, las costumbres, las sexualidades hegemónicas y todo aquello considerado autoridad. El fanzine se consolidó. Mucha gente editó sus propios productos: músicos, poetas, colectivos y activistas lo trataron como un medio instantáneo para expresar sus ideas de manera libre.

En la Ciudad de México, estos usos del fanzine se replicaron de manera muy similar ya entrada la década de los ochenta. Algunas crónicas de autores, como José Agustín Ramírez (1996) y Carlos Monsiváis (2008), narran el nacimiento del Tianguis Cultural del Chopo, escenario fundamental para que el fanzine circulara, ya no solo como medio de difusión de la música punk, sino también como escaparate de expresiones literarias, políticas, poéticas y gráficas. Enrique Arriaga Celis e Inés Estrada (2015), productores de fanzine, se dieron a la tarea de crear junto con la Mediateca del Museo Universitario del Chopo un proyecto denominado *Fanzinoteca*, que se trata de un espacio enfocado a la recopilación, la clasificación y la conservación de fanzines. Derivado de este proyecto surgió el libro *Fanzinología Mexicana 1985-2015*, en el cual, además de presentar imágenes que rescatan esta práctica en México, se pueden leer algunas reflexiones de los autores-compiladores y de personajes estrechamente relacionados con la escena. Son ellos quienes narran cómo se llevó a cabo el festival *Zin Amigos* en el año 2012, acontecimiento que marcó una nueva etapa para el fanzine en la Ciudad de México, donde ha florecido la producción estética en torno a la *gráfica alternativa* y la *edición independiente*. Aunque este festival ya no se lleva a cabo, constituyó el detonante para la aparición de otros que, a su vez, intentan replicar el formato de feria o muestra gráfica similar en otros países.

El fanzine como un arte de lo cotidiano: subjetividad y agenciamiento

El fanzine se puede entender como un producto cultural rodeado de significados relacionados con las ideas y los modos de vida de quienes los producen, ligado siempre a movimientos subterráneos que en momentos específicos fueron contraculturales. Es destacable la aproximación histórica de Aída Analco Martínez (2011) al documentar las formas de producción y de configuración de los circuitos alternativos, resaltando el apoyo en redes de distribución mano a mano de amigos y de conocidos que establecieron puntos de encuentro en la ciudad como el ya mencionado Tianguis del Chopo,

fuera del Metro Balderas o en el mercado dominical de La Lagunilla. La mirada antropológica de la autora deja entrever el interés investigativo que existe por este tipo de fenómenos dentro de las humanidades: las expresiones juveniles urbanas, el abigarramiento gráfico en los espacios públicos, los estilos de vida, la precariedad y el ímpetu autogestivo son factores determinantes para la producción signos que cuestionen las prácticas clásicas de lo considerado como el buen gusto, legitimado por las nociones estéticas hegemónicas.

El fanzine se encuentra relacionado con la juventud y la construcción de su imaginario, la actitud contestataria y la búsqueda de estrategias alternativas de publicación donde destaca la autogestión. Estas constantes relacionadas entre sí van cambiando de matiz y reflejan, con ello, los cambios producidos socioculturalmente. Por este motivo, estudiar el fanzine como índice social no puede estar sujeto únicamente a concepciones dicotómicas o científicas, donde las operaciones sociales que conforman al sujeto se analicen de manera fija entre pares opuestos del tipo: dominante y dominado, oprimido y opresor, sano y enfermo, cuerdo y loco, alta y baja cultura. Una polarización de esta clase no considera los matices surgidos en la interacción de las constantes relacionadas con el fanzine, que involucran variaciones a través del tiempo. Más que diferenciar las polarizaciones, resultaría conveniente describir las disposiciones cooperativas, donde los propios sujetos son partícipes de sus subjetivaciones y, además, pueden ser creadores de sus propios deseos. La subjetivación heredera del postestructuralismo permite la posibilidad de lecturas que rompen con las categorías y las taxonomías clásicas, propias del contractualismo y la tradición marxista.

Desde esta óptica contemporánea, Guilles Deleuze y Félix Guattari (1993) han brindado herramientas para analizar agenciamientos micropolíticos, entendiéndolos como cooperaciones rizomáticas entre individuos que forman parte de pequeños grupos, en su mayoría denostados o percibidos como anómalos por las culturas dominantes —denominadas así por el marxismo—, o por los territorios o líneas duras del ser. Una ontología de la dureza sería precisamente aquella que ha regido históricamente la cultura occidental. De manera que todo lo que no cabe dentro de esta rigidez histórico-geográfica es considerado inaceptable o, en última instancia, leído bajo la trampa política-moral de la inclusión, que todo lo asimila como posibilidades mercantiles. Por ejemplo, personas discriminadas por procesos de racismo, disidencias sexuales, grupos de activistas o personas con capacidades diferentes son consideradas distintas por las normativas hegemónicas y, al señalarlas, promueven la exclusión, la cual paradójicamente permite la aparición de una redituable demagogia política; esta última desconoce cómo es justamente sobre la diferencia que se construye la individualidad y el motor del diálogo. La contracultura aparece como una opción que establece límites a lo hegemónico. Asimismo, comprende expresiones culturales alternativas al sistema oficial sostenido por la tradición que establece la dicotomía de alta y

baja cultura. Es una oposición que pretende alterar todo el contexto cultural en el que se inscribe lo político de la vida diaria. La década del sesenta presenció el florecimiento de los movimientos contraculturales que, aunque tuvo espinas muy agudas de represión, permitió alimentar la idea de cambiar el camino seguido por las sociedades industriales, marcado por una eficiente organización tecno-burocrática y capitalista.

A generaciones de distancia se puede observar que las crisis económicas y políticas no derivan en la revolución, sino que se descubren como agentes que refrescan lo instituido. Así sacan del juego a los capitales ineficientes y disciplinan a los trabajadores, de manera que «la crisis de un modelo económico o de un paradigma de dominio conduce automáticamente al establecimiento de otro nuevo» (Holloway, 2005: 208). Las dimensiones tomadas por el mercado artístico, los periódicos colapsos bursátiles a nivel global, la presión por parte del temor al SIDA sobre la sexualidad, la definición de la corrupción como algo inevitable en cualquier administración sin importar su filiación política, la inseguridad cotidiana al vivir al interior de Estados fallidos, son hechos que inducen al escepticismo y la sensación generalizada de impotencia. La emancipación perseguida al seguir lo contracultural se transforma en un gesto simulado que va dirigido, no a un hacer, sino a figurar (Bauman, 2007; Heath & Potter, 2005).

Los *fanzineros* hacen frente al derrotismo. Los nombres de los festivales y de los colectivos dejan percibir una resistencia dirigida a la racionalidad de lo instituido: *Zin Amigos* (de 2012 a 2014), *Zinzeos* (2015), *Fanzinorama* (2015), *Matazanos* (2015), organizados por Inés Estrada, *Niño Down Editorial*, *Laloide Comix* y *Publicaciones Escoria*. Pero se percibe un giro encaminado a la posibilidad de cambio obrando desde dentro, utilizando las instituciones de promoción cultural, haciéndoles trampa, como queriendo deconstruirlas. Por esto, resultan ejemplares las palabras de Alex Aceves Bernal:

[...] no podría decir que soy el hijo de las luchas del proletariado [...] a mí me interesa un chingo el arte y la investigación y soy idealista y si creo que se puede cambiar el mundo, pero creo que más bien para algo tenemos que ir, algo se tiene que formar aquí [los festivales], algo tiene que solidificarse para decir: «no es sólo unos cuantos», «ya es una generación de artistas consagrados» [...] yo espero que cada vez sea más gente, pero, poco a poco nos hemos ido a otros lados [...] (5 de abril de 2016: s/p).

También podemos pensar en aquellos pequeños grupos conformados por afinidad amical y en la búsqueda de solidaridad que permita la autogestión en el fanzine: jóvenes creadores de pequeñas comunidades fanzineras que generalmente no tendrían por qué coincidir, como lo hacen los grupos macropolíticos, en ideologías comunes, ideales subversivos y contestatarios fijados en paradigmas clásicos de pensamiento insurreccional. Más bien buscan la posibilidad de

producir *afectos alegres*, en términos del filósofo Baruch Spinoza (2015), en tanto a las oportunidades contingentes para estrechar lazos de convivencia, para generar espacios de diálogo, para sensibilizarse ante las propuestas gráficas y estéticas de otros colectivos y productores, para intercambiar materiales e ideas, beber cerveza, reír, bailar y escuchar música en vivo.

A la sombra de estas ideas, podríamos destacar algunas nociones de lo artístico desde Deleuze y Guattari (1993) quienes, desde una perspectiva claramente adherida a la filosofía de Spinoza, ponen en un papel preponderante a la singularidad de las estrategias que permiten construir los *perceptos* que sostiene al arte y a los agenciamientos micropolíticos como puntos de partida para hablar de una posible estética de la resistencia.

Los agenciamientos propuestos por ambos autores están mucho más relacionados con las vivencias sensibles, la amistad y la camaradería que con ideales revolucionarios del contractualismo marxista clásico, que comúnmente resultan muy fijos e inamovibles para las circunstancias de vida de lo cotidiano, lo cotidiano y las posibilidades de generar modos de vida más libres y alegres en el mundo contemporáneo. El arte desde este punto de vista serviría más como un fármaco con la finalidad de desautomatizar la percepción, aludiendo al sueño de los formalistas rusos.

En este sentido el fanzine se practica como un arte de lo cotidiano cuyo objetivo sería el de producir afectos alegres, es decir, incrementar las potencias creativas de quienes los producen y de quienes los perciben. Para ello, se requiere de formas de convivencia en espacios donde la pluralidad y la libertad son prioritarias y, aunque resulte un ideal, de lograr la inclusión del mayor número de subjetividades creadoras. En el ámbito de la escena del fanzine, al menos, se tiene la intención; se promueve la construcción de redes de apoyo y de interés común, replanteando los fundamentos revolucionarios para definirse como un producto cultural móvil entre subjetivaciones libres, capaces de atravesar lo instituido, de suscitar el grito que habita, siguiendo la idea de John Holloway (2005), en la conjunción de una sociedad injusta junto con el deseo real de poderla redirigir hacia una justa, en la tarea de aprender la esperanza obligados por el horror del mundo.

En la actualidad, el fanzine ilustrado se encuentra vinculado a festivales celebrados en casas, espacios culturales alternativos, centros de entretenimiento e, incluso, en museos. Su organización corre por cuenta de los propios productores y colectivos, donde la mayoría se conoce y aunque no todos sean amigos siempre se manifiestan un aire de camaradería. Dependiendo del lugar, puede haber bebidas alcohólicas, *snacks* y música en vivo por parte de bandas de rock o punk. Es común encontrar en este tipo de eventos una gran variedad de productos gráficos y artesanales, como camisetas, botones, *stickers* y *prints*, entre otros. Por esta razón, en ocasiones el fanzine puede perder protagonismo; aun así, continúa siendo un elemento clave y la referencia más fuerte para este tipo de eventos.

El vertiginoso mundo de lo comercial y el mercantilismo artístico produce nuevos modos de subjetivación en los que las operaciones de dominio político se esparcen y se dirigen, en gran parte del planeta, a los modos de vida de los ciudadanos. Por ello cabe destacar que cada vez más productos creativos se democratizan, a pesar de considerarse refinados o vulgares. Es ahí donde se cuele el fanzine, entendido como un producto proveniente de contextos callejeros y subversivos con cabida también en ferias de libros y en museos. Aunque los contenidos continúan realizando una crítica a la cotidianidad y el estilo es libertario, los artistas se insertan en una tendencia hacia la democratización estética, la cual posibilita las expectativas de validación de los creadores de fanzine y reemplaza la ética de la abyección contracultural por una ética del placer inscrita dentro de la producción y consumo mercantil. Guilles Lipovetsky y Jean Serroy (2015) se refieren a un *capitalismo artístico* que se consume como sistema triunfante y posibilite una «democratización del deseo», perteneciente a la sociedad de consumo de masas promotora del confort y el ocio, a la vez que se van aumentando los ingresos, lo cual permite un crecimiento de la población capaz de comprar lo que le gusta y no solo lo necesario.

Se trata de una dinámica hiperindividualista y de la modernización como ideal a seguir, vinculada a las ideas de evolución y competitividad de la tecnología, la producción y el consumo. Contradicciones que, a la par de promover una sociedad injusta capaz de institucionalizar comercialmente cualquier disidencia, instauran la posibilidad de querer ser a sí mismo, rescatando la individualidad, el hedonismo y lo lúdico —factores que permiten buscar y alcanzar calidad de vida—. Es necesario contemplar que, si bien Lipovetsky y Serroy contemplan que la globalización debilita el monopolio de la productividad estética por parte de las metrópolis occidentales, las circunstancias de oferta y las posibilidades de compra cambian según las condiciones económicas del consumidor: no tiene las mismas posibilidades de un trabajador francés que uno mexicano. También es necesario considerar que vivir siguiendo una ética de la diversión puede promover una vida más humana vinculada al placer y lo lúdico, pero se corre el riesgo de promover la explotación, la banalización de la vida generalizando la estupidez.

Los fanzineros tienen que hacer frente a estas paradojas. Muchos creadores aprovechan las ofertas de instituciones culturales a través de convocatorias apuntaladas por empresas y organizaciones de gobierno, pero no dejan de lado la fundación de grupos o movimientos alternativos e independientes. El fanzine pasea en los intersticios y los pliegues donde el quehacer estético fluye con menos restricciones. Podría sonar contradictorio, pero esa es la naturaleza singular de los fanzines: no estar necesariamente insertos dentro de un aparato coercitivo o burocrático para salir a la luz, para hacerse públicos. Para crear un fanzine se necesitan, sobre todo, ganas de hacerlo, sin que un comité editorial revise su contenido antes de ser fotocopiado o reproducido

en otro medio para su posterior distribución. Por supuesto, las ediciones son muy cortas, nunca se equiparán en número a los tirajes manejados por las empresas o instituciones dedicadas a las publicaciones ilustradas o de contenidos populares como las historietas.

La euforia y fascinación que actualmente provocan los fanzines no es por casualidad. Vivimos en tiempos de la autoproducción, la gente lucha constantemente por ser visible en sociedad. Existir socialmente implica ser visto en una época en la que el consumismo es el modo de vida imperante para subsistir. Esto provoca que los creadores de fanzine oscilen constantemente entre los campos de producción cultural alternativa y la gestión institucional. Aunque el fanzine actualmente puede ser interpretado como una moda o furor esporádico y espontáneo, queda claro que la autogestión y la libertad de expresión son asuntos personales y políticos a través de estas publicaciones. Así, la necesidad de crear espacios de afinidad y de expresión gráfica es canalizada de manera muy pertinente.

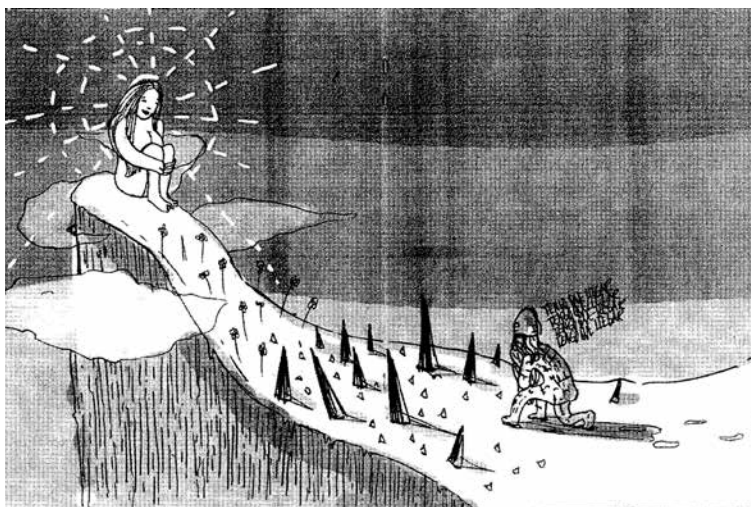


Figura 1. *Infierno I* (2014), Dr. Intransferible. Dibujo sobre papel, imagen digitalizada de fanzine (Fuente: Worst Seller)

Como fenómeno de imagen resulta un tema muy amplio, del cual se pueden extraer elementos de análisis gráfico, de composición, de edición y de creación estética en general. Estos aspectos están atravesados por fenómenos sociales y culturales, encarnados en vivencias de sus protagonistas: colectivos, productores y público. Es necesario detenerse a revisar la relación establecida entre el fanzine y el arte contemporáneo, teniendo en cuenta que el arte contemporáneo es una crítica artística del arte mismo definido por tres cuestionamientos, tal como señala Alain Badiou (s/f). En una primera instancia, critica la noción infinita de la obra, sometida a dos normas. La primera, es la

posibilidad de la repetición de la obra y que deja de ser única como resultado de una empresa individual que permite firmarla. La segunda revisa la figura del artista como genio creador; cualquiera puede ser artista ya que el gesto artístico deja de estar determinado por los medios que lo materializan y puede ser reproducido de manera anónima: el arte no se sujeta a una técnica particular que exige la acción de un artista conocedor de la misma, sino se define como una elección de medios que posibilita la disolución de la frontera entre las artes. La tercera crítica se dirige a la obra como algo proyectado a la eternidad, el arte contemporáneo estará más relacionada a los efectos del arte, no como espectáculo que detiene el tiempo y obliga a la contemplación: el arte viviente, reemplaza la inmovilidad de la obra por el movimiento de la vida. En su papel de segundo entrevistado Axel Zárate Miranda narra:

[...] yo me he dado cuenta que cada vez más gente que va a un festival, ve lo que hacen y le gusta y se emociona y dice «yo también quiero hacer mi fanzine», «ah ok, hacer un fanzine es *súper* fácil, nada más dibujas, copias y lo haces», lo que he visto es que de repente el público se vuelve ahora productor [...] es chido porque a final de cuentas vamos creciendo en este pedo, pero a veces se deforma un poco en la parte de que ya no hay una investigación atrás de la editorial [...] como todas las cosas, cuando hay mucha apertura se puede distorsionar todo [...] (Zarate, 15 de abril de 2016).

Es un es artista autodidacta, dedicado al dibujo, la pintura, el collage, la experimentación sonora y el tatuaje. En las palabras de Zárate se puede constatar que los creadores del fanzine se encuentran en las encrucijadas descritas por Badiou respecto al arte contemporáneo. La confluencia entre gráfica y narrativa se realiza como el efecto producido por un bloque de vivencias que incluyen a los artistas, al público que a su vez es invitado a producir, además de la confrontación entre las editoriales industrializadas y aquellas de autogestión artesanal. Toda esta actividad está guiada por actitudes libertarias y lúdicas, apareciendo como promesa dentro de su postura irreverente.



Figura 2. *Lxxvz zin pellejo. Slam poetr* (2015), Ávila Patricia y Zárate Axel. Dibujo sobre papel, imagen digitalizada de fanzine (Fuente: Santiamén Ediciones)

Imágenes, encuentros e identidad

El fanzine interesa como fenómeno de imagen y como una máquina compleja de creación intersticial, que se margina y se corrompe, que deviene de manera minoritaria y se fija en territorios propios del fetichismo mercantil; y además oscila constantemente entre lo cultural y lo comercial, lo sofisticado y lo popular, entre lo alternativo y lo institucional. Produce agenciamientos creativos y amicales, identificación y pérdida de identidad. Se expande como rizoma entre las calles y los lugares de encuentro de los jóvenes. Se contagia su modo de creación y se exhibe en museos donde muere lentamente para revivir, después, gracias al ímpetu de nuevos creadores con estilos y propuestas estéticas muy diversas, presentando muchos clichés estéticos, pero también estilos vanguardistas originales y auténticos, que dan cuenta de la experiencia y consolidación de un oficio de ilustración o dibujo y edición. En el mundo del fanzine en la Ciudad de México, se pueden encontrar materiales equiparables en calidad artística a muchos otros productos similares que se reproducen y se distribuyen bajo el sello de grandes editoriales.

Las condiciones de estetización de la cultura mercantil en el mundo contemporáneo, los deseos de perseverancia como creadores y la camaradería unen a los creadores de fanzine en pequeñas comunidades que se van amalgamando y abigarrando en pequeños espacios, en los cuales se llevan a cabo festivales de gráfica alternativa. Gracias a esto podemos encontrar un rico panorama de estudio que, desde lo antropológico, nos ayuda a comprender cuáles son las motivaciones de estos jóvenes, además de revisar propuestas estéticas del todo interesantes para su análisis. Podríamos afirmar que el fanzine de contenido político, anarquista e insurrecto tiene muy poco protagonismo en este tipo de festivales; ya no hay un interés de los creadores por adherirse a una ideología fija, aun así, el propio acto de autogestión en el fanzine genera sus propias micropolíticas de subjetivación, mucho más vinculadas a la amistad y la afinidad que a cualquier otro acto macropolítico de tradición rebelde o contracultural, llámese marxista o anarquista. El fanzine en sí mismo es un fenómeno que celebra la diversidad cultural y las ganas de hacer las cosas uno mismo, en la tarea personal mejorar y con la capacidad de comunicar, de producirse a sí mismo desde la diferencia radical de ser uno.

Referencias bibliográficas

Aceves Bernal, Alex (5 de abril de 2016). *Entrevista personal*. Ciudad de México. Puede pedirse a <juansatiri.grafico@gmail.com>.

Analco Martínez, Aída (2011). *Dese abajo ¡y a contracorriente! El fanzine y los imaginarios juveniles urbanos*. Ciudad de México: Escuela Nacional de Antropología e Historia.

- Arriaga Celis, Enrique y Estrada Inés (2015). *Fanzinología mexicana 1985-2015*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Bauman, Zygmunt (2007). *Vida de consumo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Deleuze, Guilles y Guattari, Félix (1993). *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Anagrama.
- Heath, Joseph, y Potter, Andrew (2005). *Rebelarse vende. El negocio de la contracultura*. Madrid: Taurus.
- Holloway, John (2005). *Cambiar el mundo sin tomar el poder*. Caracas: Vadell Hermanos.
- Lipovetsky, Guilles y Serroy, Jean (2015). *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama.
- Monsivais, Carlos (2008). *Los rituales del caos*. Ciudad de México: Era.
- Ramírez, José Agustín (1996). *La contracultura en México*. Ciudad de México: Debolsillo.
- Spinoza, Baruch (2015). *Ética demostrada según el orden geométrico*. Madrid: Alianza.
- Zárate Miranda, Axcel (15 de abril de 2016). *Entrevista personal*. Ciudad de México. Puede pedirse a <juansatiri.grafico@gmail.com>.

Referencia electrónica

- Badiou, Alain (s/f). «Fifteen Theses on Contemporary Art. Thèses sur l'art contemporain». *Performance Research* 9 (4) [en línea]. Consultado el 4 de agosto de 2017 en <<http://www.lacan.com/frameXXIII7.htm>>.