

CUERPOS EN PAPEL: LA REPRESENTACIÓN DEL CUERPO JUVENIL EN EL FANZINE

Aída Analco Martínez*

EL FANZINE

El fanzine es una publicación informal hecha de manera artesanal por jóvenes de diferentes identidades juveniles. El primer fanzine del mundo apareció en 1930 en Estados Unidos: *The Comet* y fue publicado por aficionados a la ciencia ficción –de ahí el nombre de estas publicaciones *fan* de admirador, aficionado y *zine* de *magazine*, revista en inglés– desde ese momento la práctica se extendió por todas las grandes urbes y fue adoptada por jóvenes de todo el mundo. Los primeros fanzines *punks* son publicados en 1976 en Inglaterra (*Sniffin' Glue*) y en Estados Unidos (*Punk*). En México, la primera de estas publicaciones aparece en 1982 en el Distrito Federal: *El fanzine falso magazine*.

El fanzine se ha convertido en un vehículo de comunicación entre los y las jóvenes, en el que los límites son reconstruidos, reformulados y transformados a través de las páginas de este tipo de publicaciones. De esta manera, el lenguaje sirve para denunciar, para expresar, en el

fanzine no importa la ortografía, en él la estética cede su espacio al contenido y no importa el cómo se diga, sino lo que se diga. El fanzine es un medio de enlace entre jóvenes y a la vez una forma de diferenciación entre ellos mismos. Cada realizador imprime sus características en el fanzine y quienes los consumen se reconocen e identifican en sus contenidos y en sus formas.

En el fanzine, sus realizadores van a ser los propios protagonistas, son ellos puestos en primer plano quienes aparecen en estas publicaciones, es la representación de sus mismos cuerpos, se hacen visibles y desde ahí cuentan sus historias en primera persona. En este texto se quiere hacer énfasis en aquellas características estéticas que dotan de especificidad al fanzine y mostrar cómo se vincula la representación del cuerpo con propuestas estéticas particulares en este tipo de publicaciones.

EL CUERPO FRAGMENTADO

Uno de los recursos más usados dentro de los fanzines es la elaboración de collages. En este sentido se ve al collage como fuente de significados inagotables, que

* Escuela Nacional de Antropología e Historia.

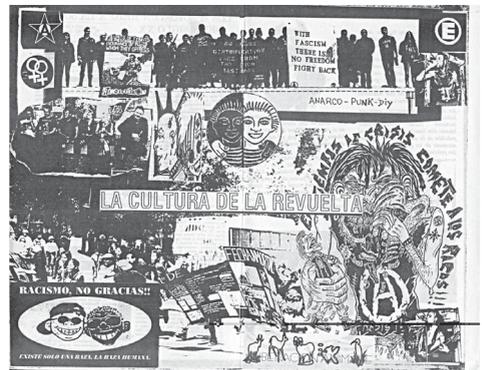
rompe con la sintaxis de las publicaciones comerciales, de la vida cotidiana, que encuentra lógicas distintas de articulación de imágenes provenientes de distintos ámbitos con palabras que se complementan y enriquecen mutuamente.

Collage como posibilidad de generar nuevos discursos y que en su interior alberga nuevas reglas como el amontonamiento, la unión de contrarios, el potenciar la unión de la palabra y la imagen, entre otros elementos que apuntan no sólo a una estética particular, sino a formas y estilos de vida de los realizadores de este tipo de publicaciones. El collage es un caos ordenado, es la superposición de elementos, donde pareciera que uno y otro se arrebatan la palabra entre sí, es una escenificación de la realidad misma, es la plasticidad del fanzine que recoge a través del collage una serie de imágenes y textos fragmentados, una emulación de cómo se percibe la ciudad y cómo perciben ellos su vida misma, realidad en pedazos, identidad en trozos de aquí y de allá.

En este sentido el cuerpo mismo de los jóvenes es representado por partes, se recurre a la metonimia para que una parte del cuerpo represente distinto. Las mismas características físicas toman un nuevo sentido y un corte de cabello, un símbolo en la ropa, una actitud, un gesto se vuelven la síntesis de aquello que quieren expresar. Asimismo, el cuerpo puede verse como una representación misma de la realidad fragmentada, es decir, el cuerpo se jerarquiza de diferentes maneras de acuerdo a las circunstancias y cada parte significa distinto. Una mano, un brazo, un peinado, se vuelven emblemas identitarios con sentidos y códigos específicos para cada grupo juvenil. El cuerpo a veces se vuelve invisible, otras es la puesta en

escena del mismo lo que los hace ser y desde el papel configurar afinidades a partir de su representación.

Cuerpos que muestran distintas vestimentas que operan como referentes de un estilo de vida, de formas de concebir el mundo, cuerpos desde las páginas de un fanzine que emplazan a las diferentes culturas juveniles, el cuerpo entonces se convierte en una imagen que adscribe identidades dentro de este tipo de publicaciones.



Collage en Fanzine *Pensares y Sentires*, No. 16, 2000

Español, inglés, ilustraciones, fotografías y símbolos distintos se dan cita en este collage. La A de anarquía dentro de una estrella, símbolo del socialismo mezclado con anarquismo. “With fascism there is no freedom”, “La cultura de la revuelta”, “Liberacion Animale”, “Anarco-Punk DIY” (Do it Yourself), “Racismo, no gracias!!”, “En tiempos de crisis cómete a los ricos”, frases que intentan sintetizar su postura ante la vida, que intentan conectar no sólo los elementos del collage, sino a jóvenes de distintas nacionalidades y razas. Caras sonrientes de niños y jóvenes pertenecientes a diferentes razas con la frase

“Existe sólo una raza, la raza humana” en la parte de abajo.

Fotos de *punks* de otros países (tal vez de Inglaterra por sus ropas y rasgos). La fotografía de un cantante con el dorso desnudo, con una guitarra al hombro y frente a un micrófono. Metonimia de la música que los aglutina, pero que no basta, porque factores de cohesión entre los jóvenes son las distintas formas de dominación de la que son sujetos. Un *punk* “caníbal” que mastica a un rico, mientras sostiene a otro con la mano izquierda. Pongo caníbal entre comillas, porque los *punks* pueden comerse a los ricos, porque son de otra especie, canibalismo que es y no es, dependiendo cómo se le mire. Porque los ricos con su capitalismo salvaje se comen a los pobres, peor aún, los obligan a comerse entre ellos para poder sobrevivir. Canibalismo que sirve de metáfora para dar cuenta de las condiciones de vida en el mundo.

Metáfora del deseo de tragarse a los ricos, saciar el hambre y desaparecerlos aunque sea en las páginas de un fanzine. El “rico” viste corbata y traje, metonimia de una forma de vida que se contrapone a la ideología del *punk*, a su vestimenta, a sus intereses. Los ricos son engullidos por el *punk* hambriento, mientras a sus pies se lee una campaña por la liberación de los animales, un llamado al no consumo de productos hechos con animales, porque para los *punks* ellos sí son valiosos y dignos de respeto, no como los “ricos”. La conjunción de estos elementos dentro del collage hace que las lecturas se multipliquen y tomen otro sentido, si estuvieran separados perderían la fuerza y la polisemia que les confiere el estar todos dentro de una misma página. Así opera el collage dentro del fanzine, la lógica es

evidenciar los defectos de determinados personajes que aunados a las virtudes de otros, resultan una crítica implacable, por mencionar sólo un ejemplo.

El collage también tiene que ver con el constante bombardeo de imágenes al que estamos sometidos en las grandes ciudades, en una era donde lo visual tiene predominancia sobre los demás sentidos, el collage es una técnica que ofrece múltiples posibilidades de comunicar nuevos mensajes. Crítica, denuncia, burla, chiste, preocupaciones, deseos. Mundos recreados, donde los fanzineros deciden qué incluir y qué no, universos simbólicos en donde se puede vivir momentáneamente con la ilusión de que las cosas cambien, para que esperar a que pase en la realidad, tal vez no ocurra, pero dentro de las páginas del fanzine está sucediendo. El vértigo como uno de los objetivos del collage, vértigo recreado en la lectura que es en donde se aprecia y se potencia como una totalidad, ya que durante la construcción de un collage se van agregando de manera fragmentaria los elementos, deslizando y transformando sus significados, se juega con las fronteras, se instauran nuevas, se recorren otras y al final el resultado es una suerte de Gestalt, donde el todo es más, mucho más, que la suma de sus partes.

Vértigo sentido en el cuerpo como experiencia inmediata, que se traduce en el papel, con la superposición de imágenes, revoltura de sensaciones, adrenalina de los cuerpos que se traslada a las páginas de estas publicaciones. Vértigo ante la serie de estímulos recibidos, en primerísima instancia a través del cuerpo, durante el tránsito y la vida cotidiana en la ciudad. Ojeadas a la realidad en donde todo y nada merecen nuestra atención, pero una

vez fijándose en los detalles se descubren los significados, se encuentran mensajes y se construyen realidades diferenciadas.



Fanzine *Histeria*, Número único, ca. 1986

Sid Vicious ha muerto, lucha, opresión, el deporte es... salud, alcoholismo, alusión al mundial de fútbol, enajenación, nazismo, negocio, manipulación, un bebé cuya mamila es una nave espacial de Estados Unidos, con el número 666 en un costado. Cuerpos amontonados, hacinados, tal vez reflejando la vida misma de los realizadores de fanzines en las ciudades. Cuerpos que representan distintas edades, que apelan a diferentes imaginarios para crear sentido a partir de la multiplicidad de imágenes.

Cuerpos que ocupan el espacio de los otros, que borran e instauran fronteras que se recorren y se retraen, vivencias instantáneas que poco a poco se digieren en tanto experiencia sensorial y más tarde se seleccionan, se ordenan, se jerarquizan para lograr una unidad imaginaria a partir de la aparente fragmentariedad. Collages que dan cuenta del vértigo de la experiencia de sus realizadores, de las ansías

de abarcarlo todo y finalmente quedarse con muy poco, estética del abigarramiento, que anuncia nuevas formas de lo barroco.



Fanzine *Insurrección*, No. 3, 2002

Algunas Consideraciones: Es palero por herencia y explotado por estúpido, obedece a sus mayores por la misma razón y por **convencencia**.



Nombre Científico: Granadero
Nombre Común: Reprisivus Pasivus
Reino: Incorporado al sistema
Filum: Sin cerebros
Clase: obedientes
Orden: Explotados
Familia: Palerus
Genero: Reprisivos
Especie: Pasivos

Diet. Su distribución no es uniforme, sino en forme amontonada no se dan valor al andan solos, porello viven en manadas para sobrevivir.

Fanzine *Autopsia*, No. 1, 1991

Dos menciones distintas, con once años de diferencia entre una publicación y otra, pero con el mismo tema, en la portada de

Insurrección, Kontra toda autoridad la mano de una mujer desnuda apunta hacia la cabeza de un policía, mientras un cuerpo yace en el suelo. Metáfora de la impotencia, la desnudez como sinónimo de inseguridad, de sometimiento, de vergüenza al no poder hacer casi nada. El brazo se extiende –recordando la estética del cómic en donde los superhéroes son elásticos y sus extremidades pueden crecer a distancias fantásticas–, alargamiento del brazo, como símbolo de “poderes sobrenaturales”; al final una mano que se convierte, por analogía morfológica, en una pistola pero que jamás disparará balas. Síntesis de una de las funciones simbólicas del fanzine, desde sus páginas, los fanzineros a manera de francotiradores sociales eligen a quién disparar: denuncias, burlas, reclamos, escarnios, insultos. Páginas llenas de catarsis, deseos, anhelos y sueños convertidos en tinta y papel.

En la segunda imagen, se hace una clasificación taxonómica *my sui generis* de un granadero (*represivus pasivus*). En ambos de manera simbólica se manifiesta la antipatía de los fanzineros hacia los cuerpos represivos. Dos tratamientos diferentes para el mismo tema; en el primero se dramatiza el deseo de exterminar a un policía, en el segundo, de una manera humorística se degrada al granadero, y es convertido en un animal, con las peores características (descerebrado, sumiso, obediente, represor). Desde el papel se menosprecia a los “enemigos”, se manifiestan los sentimientos, pero más allá de eso, se da rienda suelta a las fantasías.



Fanzine *Pensares y Sentires*, No. 11, 1998

Otros “enemigos” a vencer, son las empresas transnacionales que contaminan el planeta, realizan experimentos con animales, los asesinan, se enriquecen vendiendo sus productos de ínfima calidad, crean monopolios por todo el mundo, explotan a sus empleados, en fin son como una peste que arrasa todo lo que encuentran a su paso. De esta manera, empresas como McDonald’s, Kentucky Fried Chicken, Procter and Gamble, Coca-Cola, Pepsi-Cola, entre otras, se convierten en símbolos del capitalismo, de la destrucción ambiental y del dominio económico en todos los lugares. Por esto, desde los fanzines se convoca a no consumir sus productos, se alerta a la gente sobre la nocividad de los mismos y se plantea algunas alternativas para consumir productos naturales.

En la portada de este fanzine, un joven remite a la estética *punk*, la “facha” que

otrora fuera motivo de descalificación y estigmatización, en este caso se vuelve emblema de identidad, icono que resume todo un grupo y se convierte en centinela y salvaguarda de una postura ideológica que intenta aglutinar intereses colectivos.

EL CUERPO LÚDICO

Lo lúdico es una categoría que permea todo el proceso del fanzine, a lo largo de la exposición de otras categorías, lo lúdico aparece una y otra vez como una manera de decir las cosas, una forma de percibir la vida como un juego interminable. Lo lúdico es buscar los momentos para la diversión, hacer fiesta y lograr un carnaval continuo, desde la banqueta hasta las páginas del fanzine, tiene que ver con la vertiginosidad que otorga el apostar, el arriesgarse, el sentir ese piquetito en la panza que da la emoción de jugar, no importa si se pierde, de todas formas se gana siempre, porque el juego del fanzine lo inventaron los marginales, los otros no lo conocen, tal vez porque no sabrían cómo jugarlo porque desconocen sus reglas.

Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego. Ya este carácter de libertad destaca al juego del cauce de los procesos naturales. Se les adhiere y adapta como un hermoso vestido. [...] El juego no es la vida "corriente" o la vida "propriadamente dicha". Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia (Huizinga, 2000: 20-21).

En este sentido, el hacer un fanzine se vuelve una práctica espontánea, revesti-

da con el carácter lúdico que ayuda a crear otros mundos. Se vuelve un terreno fértil para el juego, donde se pasa de lo serio a la broma de un renglón a otro. Es hacer "como si" en realidad tuvieron al enemigo en frente y poder decirle todo lo que piensan, es gritarle al otro, poder reclamarle, pero siempre haciendo "como si" estuviera ahí, aunque el otro esté muy lejos y los gritos se vuelvan susurros inaudibles.

A través de lo lúdico se transforma el mundo, llega el abandono o el éxtasis, ritmo y armonía, que acompañan al juego en su desarrollo. De esta manera, los realizadores de fanzines, delimitan su publicación como campo de juego, y en sus páginas se transmite la pasión y el arrebató de escribir, teniendo como fondo lo lúdico.

La posición de excepción que corresponde al juego se pone bien de manifiesto en la facilidad con que se rodea de misterio. Ya para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás. Lo que éstos hacen "por allí afuera" no nos importa durante algún tiempo. En la esfera del juego las leyes y los usos de la vida ordinaria no tienen validez alguna. Nosotros "somos" otra cosa y "hacemos otras cosas" (Huizinga, 2000: 26).

Diferenciarse de los demás a través de las páginas de sus fanzines, ser "otra cosa", "hacer otra cosa", es la apuesta de los fanzineros al crear este tipo de publicaciones. Las reglas se convierten en otras, ellos son quienes las inventan, pero también cumplen con la regla del "no hay reglas" y así van recreando y construyendo el fanzine, su único y muy particular espacio para el juego. Espacio para el ejercicio creativo que pone en marcha la parte

lúdica del ser humano, solo con ella se puede inventar, crear, proponer. En estas condiciones se genera el fanzine.



Fanzines *Desde Abajo* y *Comunidad Punk*, 1999

Dos fanzines en uno, los realizadores de *Desde Abajo* y *Comunidad Punk* decidieron que ante la falta de recursos para poder sacar cada uno su publicación, podían juntarlas en una misma, así cada colectivo tiene su propia portada, y al interior

de la publicación se leen hasta llegar al centro, en donde confluyen y terminan ambas. “Jugar” y hacer como si fueran dos publicaciones siendo una misma. Las portadas con estéticas distintas para acentuar aún más la diferencia y la ilusión de ser publicaciones distintas. En la portada del lado izquierdo, un niño jugando con un yo-yo que es impactado en la cara de un policía, anécdota convertida en metáfora y representación de cómo perciben la desigualdad de fuerzas entre ellos y los cuerpos de represión. La imagen acompañada de la frase “Muerte a la autoridad viva la desobediencia”, desobediencia asociada a los niños como opción binaria de comportamiento: obedecer o desobedecer. Fantasía lúdica llevada casi a la literalidad dentro del fanzine.

Un punto de referencia inexcusable a la hora de caracterizar la cultura juvenil y adolescente es su orientación hacia el placer y el juego, en contraste con la responsabilidad que domina la vida adulta (esto dicho de un modo muy general y consciente del esquematismo que ello implica, pronto a ser aprovechado muchas veces por la sociedad adulta como arma arrojada contra los jóvenes) (Rodríguez, 2002: 21).

Lo lúdico es seguir siendo niños, toda la vida, si la sociedad no es capaz de confiar en los jóvenes, ellos no asumirán las responsabilidades que no les quieren ser otorgadas, permanecerán como chamacos juguetones, se negarán a crecer, no hay para qué hacerlo, no hay oportunidades, las opciones se restringen, no hay prisa, tiempo sobra, desde la niñez es más fácil burlar la norma, es hacer travesuras desde el papel, aunque con la esperanza de que la niñería trascienda y no sea sólo

anécdota, si no que la vida cambie, que por una vez el juego lo ganen ellos y no los otros, los que siempre ganan desde la dominación y las cúpulas.

... el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (Huizinga, 2000: 27).

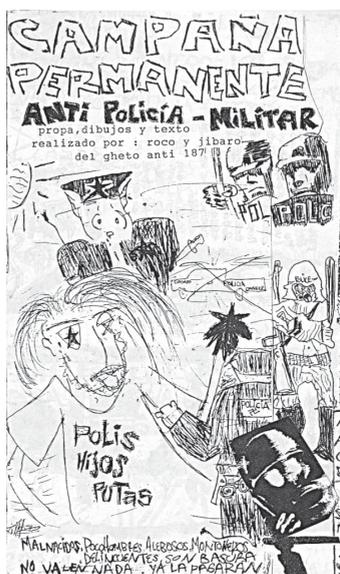


¡Nemi Zapata! Ayemo Miqui ¡Nemi Zapata!
¡Zapata vive! No ha muerto ¡Zapata vive!
Se busca
Uno de los jóvenes inadaptados que intenta
romper la paz social

Fanzine *Anticapital*, No. 3, ca. 2001

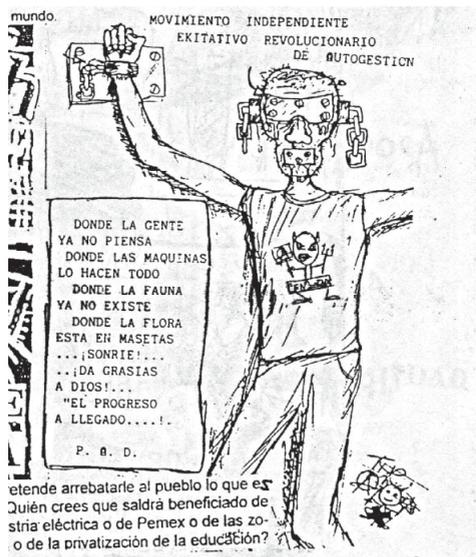
Un Zapata *punk*, indígena, inadaptado, actualización de las características de este personaje que en otro tiempo sirvieron para convertirse en héroe nacional, identificación que desafía al tiempo. Si Zapata viviera sería como ellos, él sigue viviendo para ellos, y lo acercan aún más parándole los cabellos a la usanza de la estética *punk*. Complicidad con quienes sienten simpatía por Zapata, pero no sólo eso, sino que comparten las mismas condiciones de desigualdad, incluso la edad no lo hace viejo, ellos lo “juvenilizan” y lo anclan todavía más cerca de ellos. La risa que para los otros, los ricos y burgueses apenas se esboza frente a esta imagen, en los fanzineros se vuelve carcajada.

Tal es la perspectiva que alcanzan los fanzineros respecto a su realidad, distancia que a veces no llega y cuesta trabajo tomarla pero que cuando se logra, potencia el discurso y los eleva a otro lugar para desde ahí dar cuenta de lo que viven, pero que en muchos momentos se materializa en todos lados y resulta en ironías que no sabemos si reír o llorar ante ellas. Descripción breve pero exacta de la vida cotidiana que a veces se nos escapa por estar inmersos en ella, pero ahí están los fanzineros para recordarnos las ausencias que a fuerza de vivirlas se convirtieron en presencias.



Donde la gente ya no piensa, donde las máquinas lo hacen todo, donde la fauna ya no existe, donde la flora está en masetas ...¡Sonríe!... ¡Da gracias a Dios!... El progreso ha llegado...!

Interior del Fanzine *Vamos a Matarlos*, No. 9, 2001



Fanzine *Vamos a matarlos*, No. 9, 2001

“Campaña permanente anti policía-militar” es el título que corona esta imagen, se pueden ver a dos personajes con macanas y escudos que representan a los granaderos, quienes han sido los encargados de reprimir las manifestaciones en las calles de diferentes lugares del planeta. Sobresale la imagen de un joven con cabello largo y una camiseta en la que se puede leer “Polis hijos putas”, en la parte de abajo se lee: “malnacidos, pocohombres, alebosos, montoneros, delincuentes, son basura, no valen nada. Ya la pagarán”.

El insulto como reducto de carácter simbólico para expresar su impotencia e inconformidad ante la agresión de la que se sienten sujetos día con día. Las groserías como una forma de transgredir las reglas y dar cuenta del mundo en que viven, de la volatilidad de la vida que se les escapa, de la que a veces ellos quisieran escapar, mutaciones, cambios, transformaciones que se suceden con una rapidez tal que se convierten en un torbellino que los envuelve y que ellos intentan descifrar.

[...] el vocabulario grotesco de la plaza pública (sobre todo en los niveles más arcaicos) estaba orientado hacia el mundo y los fenómenos de ese mundo que se hallaban en estado de perpetua metamorfosis, de transición de la noche al alba, del invierno a la primavera, de lo viejo a lo nuevo y de la muerte al nacimiento. Además, dicho lenguaje está salpicado de alabanzas e injurias que no van dirigidas a uno ni a dos elementos. [...] fusión de elogios e injurias [...] en su base reside la idea de un mundo en estado de permanente imperfección, que muere y nace al mismo tiempo, es decir un mundo bicorporal. La imagen dual que reúne a la vez elogios e injurias, trata de captar el instante preciso en que se

produce el cambio, la transición de lo antiguo a lo nuevo y de la muerte al nacimiento. Es una imagen que corona y derroca al mismo tiempo. En el curso de la evolución de la sociedad clasista, esta concepción del mundo sólo podía expresarse en la cultura extraoficial, porque no tenía derecho de ciudadanía en la cultura de las clases dominantes, dentro de la cual elogios e injurias estaban claramente separados y petrificados, ya que el principio de la jerarquía inmutable, en el que nunca se mezclaba lo inferior y lo superior, era la idea básica de la cultura oficial. Esto explica por qué la fusión de elogios e injurias es totalmente ajena a dicha cultura y, en cambio, se adapta a la popular callejera (Bajtín, 1999: 49).

Tales son las apuestas generadas desde el fanzine: comprender el mundo en qué viven, dejar plasmadas sus realidades, vivir dentro de un fanzine, morir en la página siguiente “ahogados por el sistema” y renacer con ánimos libertarios.



Detalle de un cómic sobre los derechos de la mujer en Fanzine *Insurrección Kontra Autoridad*, Núm. 3, 2002

El nombre del fanzine mismo incluye este particular uso de las letras y por tanto de la ortografía, *Insurrección Kontra Autoridad*, insurrección que viene desde las palabras, que son transformadas en territorios liberados por donde transitar. “Por ke no eres la mujer típika” escrita esta última palabra en el cabello de la mujer, tipicidad que jamás les llegará, que tendrá lugar en sus cabezas sólo cuando se vuelva “atípica”. Ahondar en la diferencia desde el lenguaje mismo, distinguirse a partir de la subversión de la norma, transgresión que se vuelve regla dentro de las páginas de un fanzine.

LA ESTÉTICA DEL ABIGARRAMIENTO

El abigarramiento también tiene que ver con el terror al vacío, herencia del *barroquismo* mexicano de hace siglos, pero este terror al vacío se vincula con la incertidumbre, así se van llenando los huecos

con mensajes, para poder tapar la incertidumbre que genera una hoja en blanco, se van acumulando los elementos que además muestran a sus realizadores, sus intereses, preocupaciones, gustos, sueños, todo se vuelca en el papel, y queda dibujada la identidad de sus hacedores, porque quien no tiene nada que decir no sabe quién es.

La dimensión lúdica de las culturas juveniles y su creatividad *performativa* sugieren la hipótesis de un *resurgimiento de lo barroco* en muchos estilos juveniles. En todo arte barroco hay una propensión manifiesta a la *apertura*. En la música, en la pintura, en la escultura o en la literatura hay una llamada al éxtasis de los sentidos. La *desenvuelta apertura de formas* se manifiesta en el barroco mediante el radicalismo de lo inventivo, lo arbitrario, lo no estipulable. Mediante técnicas de densificación de la expresión del lenguaje. [...] El lenguaje barroco –tanto en términos plásticos como literarios– se desarrolla, en su urgencia comunicativa o en el estímulo a la flexibilidad de estructuras, en torno a tres vectores principales que, actualmente, caracterizan también muchas manifestaciones de las culturas juveniles: lo *lúdico*, el *énfasis visual* y lo *persuasorio*. [...] en muchos estilos juveniles encontramos un énfasis de lo visual, un juego creativo con las formas, un vértigo de lo lúdico, una identificación persuasoria con símbolos que marcan y distinguen una plenitud existencial (Machado, 2002: 28 -29).

El fanzine se vuelve un ejemplo de esta nueva era de lo barroco, si bien algunas de estas publicaciones han optado por diseños más cercanos a las normas editoriales de revistas comerciales, y se pue-

den encontrar páginas realizadas en computadora, a dos columnas y con imágenes insertadas de manera convencional. Lo cierto es que sigue predominando la estética de lo barroco, del amontonamiento, de lo lúdico, de la transgresión y de lo visual.

... a diferencia de revistas de música, el fanzine tiene una estética subterránea, una estética diferente a la de una revista bonita con fotos a colores, los fanzines son fotocopias, con artículos y collages, [...] daba una imagen distinta, lo que tenía el fanzine es que a veces era como un cuento macabro por las imágenes y por los rollos que aventaban, [...] tenían una gráfica muy cruda, estéticamente eran feos, eso es lo que tenían, había artículos a mano y eso es algo particular de los fanzines, estéticamente no están muy bien hechos, pero tienen ese rollo crudo, a veces ni están engrapados, y los collages se ven muy padres visualmente, que son ideas retomadas del dadaísmo, frases con collages, de lo que llegó [...] y visualmente eran muy padres...¹

Lo feo vuelto estética particular de los jóvenes fanzineros, estética de lo “mal hecho” que, durante su realización, a veces toma más tiempo que lo “bien hecho”. Apertura que permite jugar, crear, recrear, construir y expresar las cosas articuladas de acuerdo a lógicas distintas, estética de lo antiestético, de lo feo, lo crudo, lo grotesco, que para muchos puede ser visto como excéntrico (raro y extravagante) término que en su significado denota la posición de los fanzineros, ex-céntrico, que queda fuera del centro, y para no

¹ Armando, entrevista realizada el 18 de junio del 2002.

quedar ahí, condenados a la periferia, crean centros distintos y su estética es un buen ejemplo de esto.

La excentricidad en el vestir, presente en muchos estilos juveniles, corresponde también a una puesta en causa de la validez de los límites convencionales. El exceso puede verse ilustrado a través de lo que representan los graffitis. [...] Lo que está en causa ... (es) una búsqueda sustancialmente decorativa de superficies. Aquí está en juego un exceso de *representación*, una *hiperbolización amplificadora* de lo real (énfasis en lo apoteósico, en el simulacro, en la exuberancia). Otras características del *barroco* parecen matizar las culturas juveniles contemporáneas. Empezando por las *metáforas*, *alegorías* y sus significados ocultos [...] En la metáfora sobresale la idea de metamorfosis y la interrelación lúdica del ser y del parecer. Es cierto que, bajo la apariencia de lo metafórico, lo real sobrevive. Pero sobrevive como una insinuación, a través de una rebuscadísima búsqueda de *asociaciones* extravagantes. [...] El gusto por la metamorfosis y la ostentación es una característica del barroco, pero también de las culturas juveniles cuando ritualizan el disfraz y las expresiones transfiguradoras y excesivas... (Machado, 2002: 30).

Estética del exceso, del quebrantar normas que se vuelve regla, límites que se ponen a prueba, estética de la permisón que prohíbe lo convencional, estética del riesgo, del vértigo, estética de las operaciones retóricas, imaginación que se potencia, formas particulares de representar y representarse dentro de las páginas de este tipo de publicaciones. Los fanzineros generan su propia estética,

evidenciando las diferencias, poniendo de manifiesto que para dar cuenta de la realidad que viven, la estética convencional, de lo "bonito", no es suficiente, no les significa, se aleja de lo que ellos ven día con día. Por ello, se lanzan a la búsqueda de imágenes con las que puedan recrear y representar aquello que mediante los medios convencionales no pueden comunicar.

Los dibujos, las viñetas, las caricaturas también dotan de una personalidad particular a cada fanzine, existen algunos que incluso tienen sus propios ilustradores o moneros quienes se encargan de hacer historietas para cada fanzine, retomando elementos de la imagen del grupo juvenil al que pertenezca la publicación. La imagen tiene un papel muy importante dentro de la elaboración del fanzine, es un elemento formal que contribuye de manera determinante a construir la estética de estas publicaciones. Dentro del fanzine la imagen tiene diferentes funciones: ilustración, descripción, narración.

Las imágenes y las palabras son elegidas de acuerdo a criterios especiales, cuyos significados al ser plasmados en papel recrean los códigos compartidos entre cada grupo de jóvenes. Otra función de la palabra respecto a la imagen es el relevo...

[...] que es menos frecuente (por lo menos en lo referente a imagen fija); se la encuentra principalmente en los dibujos humorísticos y en las historietas. Aquí la palabra (casi siempre un trozo de diálogo) y la imagen están en una relación complementaria. Las palabras, al igual que las imágenes, son entonces fragmentos de un sistema más general y la unidad del mensaje se cumple en un nivel superior: el de la historia, de la anécdota, de la diégesis... (Barthes, 1970: 133).



Fanzine *Tercer Mundo Rebelde*, No. 3, 2002

En la imagen un joven con la cabeza cubierta y la mano izquierda en alto haciendo la "V" de la victoria. El título del fanzine es *Tercer Mundo Rebelde*. Con sólo estos elementos, la lectura se vuelve distinta. La pose del individuo fotografiado es ya una connotación dentro del discurso. El brazo extendido hacia arriba y la mano en esa postura, nos remite a un significado compartido, se trata de un signo de lucha, de combate; esto aunado al título del fanzine, nos orienta hacia determinados significados, no se trata de una publicación conservadora, derechista, progobiernista, al contrario, los elementos de esta portada nos lleva hacia un polo totalmente opuesto, que es también, tal vez, una de las características de los fanzines, el llevar la imagen y la palabra a los extremos, que

haya poco espacio para la duda respecto al discurso que se está manejando, y que no se confunda con otras publicaciones.

CUERPOS COLECTIVOS O LA COMUNIDAD UNIVERSAL

Los realizadores de estas publicaciones dirigen sus mensajes pensando en un interlocutor con una doble dimensión, por un lado los compañeros más próximos, más inmediatos en términos de distancia física, aquellos con quienes comparten su vivir cotidiana, su espacio físico; por otro lado están aquellos compañeros a miles de kilómetros de distancia pero que comparten un mismo territorio simbólico, es decir, existe una afinidad que va más allá de los lugares físicos que ocupan unos y otros, y a través de sus publicaciones forman territorios simbólicos, rutas trazadas por las afinidades, cuerpos aglutinados de manera imaginaria en torno a objetivos comunes, intereses compartidos, búsquedas similares enlazadas en las páginas de los fanzines.

De tal forma que el fanzine puede ser dimensionado como un lugar de confluencia de jóvenes de distintos estados y países, en ese sentido, los fanzineros aspiran a ser ciudadanos del mundo, copartícipes de grupos mundiales, integrantes de cuerpos colectivos, dimensión universalista a la que apelan y desde ahora se sienten parte de ella a través de las páginas de estas publicaciones.

[...] el punk desde un principio mantuvo contacto con mucha gente, tan así como era que en México nos daba gusto que hubiera alguien en Michoacán o en Oaxaca, pues igual buscábamos

satisfacción de sus realizadores, ante la imposibilidad de poder viajar ellos mismos, por eso existe un intercambio activo entre los grupos de fanzineros, no sólo del país, sino de todo el mundo. Cuerpos que viajan a través de sus publicaciones, representación de experiencias vividas que comunican desde las páginas, cuerpos en papel cumpliendo largos itinerarios donde nunca se sabe cuál es el lugar de destino. ■

BIBLIOGRAFÍA

- Bajtin, Mijail (1999) *La cultura popular en la Edad Media y en el renacimiento* Madrid, Alianza.
- Barthes, Roland (et. al.) (1970) *La Semiología* Argentina, Tiempo Contemporáneo.
- Huizinga, Johan (2000) *Homo ludens* Madrid, Alianza.
- Machado Pais, José (2002) "Praxes, graffitis, hip-hop" en Carles Feixa et al., *Movi-*

mientos juveniles en la península ibérica Barcelona, Ariel.

Rodríguez, Félix (ed.) (2002) *Comunicación y cultura juvenil* Barcelona, Ariel.

HEMEROGRAFÍA

- Fanzine *Anticapital*, núm. 3, ca. 2001.
- Fanzine *Autopsia*, núm. 1, 1991.
- Fanzine *Conciencia de Clase*, núm. 4, 2002.
- Fanzines *Desde Abajo y Comunidad Punk*, 1999.
- Fanzine *Histeria*, número único, ca. 1986.
- Fanzine *Insurrección Kontra Autoridad*, núm. 3, 2002.
- Fanzine *Pensares y Sentires*, núm.11, 1998.
- Fanzine *Pensares y Sentires*, núm. 16, 2000.
- Fanzine *Tercer Mundo Rebelde*, núm. 3, 2002.
- Fanzine *Vamos a matarlos*, núm. 9, 2001.
- Orta, Miguel en Fanzine *Conciencia de Clase RASH-DF*, núm. 2, ca. 2001.