



Hermann Omar Amaya Velasco

ORCID: [0000-0002-1098-6884](https://orcid.org/0000-0002-1098-6884)

Luis Fernando Macías García

Imágenes e imaginarios en las Comunidades Virtuales. Del Fanzine escrito al digital

Páginas 171-184

En:

Lo estético en el arte, el diseño y la vida cotidiana / Nicolás A. Amoroso Boelcke, Olivia Frago Susunaga y Alejandra Olvera Rabadán, coordinadores. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, 2021. 375 páginas.

ISBN 978-607-28-2162-0

Relación: <https://doi.org/10.24275/uama.1242.8980>

Universidad
Autónoma
Metropolitana
Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**



Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco

<https://www.azc.uam.mx/>



Ciencias y Artes para el Diseño

División de
Ciencias y Artes para el Diseño

<https://www.cyad.online/>



Departamento del
Medio Ambiente

Departamento del
Medio Ambiente

<https://medioambiente.azc.uam.mx/medio-ambiente.html>



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como
Atribución-NoComercial-SinDerivadas

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Imágenes e imaginarios en las Comunidades Virtuales. Del Fanzine escrito al digital

Dr. Hermann
Omar Amaya
Velasco
Dr. Luis
Fernando Macías
García
Universidad de
Guanajuato



171

[Ir al índice](#)

Resumen

El trabajo desarrolla un análisis del fanzine como una manifestación cultural y como un fenómeno estético de las sociedades actuales donde se reproducen imágenes e imaginarios que dicen algo sobre el mundo contemporáneo. Las imágenes que deambulan en sus hojas engrapadas, hechas a mano, en un papel y una impresión de baja calidad representan un testimonio de la evolución del comportamiento humano en su relación con las tecnologías comunicativas.

Palabras clave: Imágenes, Imaginarios, Fanzine, Ethos, Comunidad virtual.

Abstract

In this work we analyze the fanzine as a cultural manifestation and as a current aesthetic phenomenon where images and imaginaries are reproduced to tell something about the contemporary world. This images, wander around with stapled papers made by hand and printed in a low quality, they are taken as a testimony about the evolution of the human behavior and the communicative technologies.

Keywords: Images, Imaginary, Fanzine, Ethos, Virtual community.

Introducción: la endemia de la imagen

La palabra endemia es un término empleado en el saber médico para referirse a un proceso patológico intermitente que se mantiene o escasona en un organismo, en una población o zona geográfica, durante periodos prolongados de tiempo. Gilbert Durand, por su parte, traslada el término a las ciencias sociales para referirse a una endemia de la imagen, o iconoclasia endémica. En su libro *Lo imaginario* (2000) explica cómo en la civilización occidental ha prevalecido una desconfianza de la imagen, por siglos la imagen ha representado un mal amenazante para la estabilidad epistémica del mundo: a partir de Platón la búsqueda de la verdad era posible sólo a través de certezas racionales, desde entonces la imagen quedó reducida a una representación visible pero endeble del mundo que no pertenece al universo de las proposiciones verdaderas o falsas. En el cristianismo temprano, el de la Patrística y la Escolástica del siglo VIII, se emprendió una persecución en contra de los dogmas que adoraban tumbas con imágenes de Dios o santos, pues la fe cristiana, afirmaron los Padres de la iglesia, no requiere de pruebas empíricas acerca de la existencia Dios.



172

Así se construye una comprensión del mundo fundamentada en la abstracción, en las ideas puras, en la demostración lógica y en el razonamiento matemático, como Galileo lo escribió en su libro *El Ensayador*:

La filosofía está escrita en ese libro enorme que tenemos continuamente abierto delante de nuestros ojos (hablo del universo), pero que no puede entenderse si no aprendemos primero a comprender la lengua y a conocer los caracteres con que se ha escrito. Está escrito en lengua matemática, y los caracteres son triángulos, círculos y otras figuras geométricas sin los cuales es humanamente imposible entender una palabra; sin ellos se deambula en vano por un laberinto oscuro. (Galilei, 1981, p. 51)

No obstante esta visión epistemológica abstracta, en occidente la imagen reaparece como un mal indeseable pero constante, para cumplir diversas funciones. El mismo Platón recuperó su función en los mitos para explicar su pensamiento, como si él mismo supiera que algunas verdades se escapan del filtro de la racionalidad y de los principios lógicos.

Es en este malestar de la imagen donde se construye este texto. Con los medios masivos de comunicación la imagen parece adquirir otro estatus cognitivo. En su artículo *Imágenes, cuerpos y tecnología: dos versiones del giro icónico* (2012), la filósofa española Ana García Varas emplea el término de “giro icónico” para explicar una transformación cultural contemporánea en la que las formas del pensamiento lingüístico y abstracto quedaron desplazadas por otro modelo que

[Ir al índice](#)

privilegia los elementos visuales en las estructuras, ideologías y diversas manifestaciones humanas.

En las sociedades contemporáneas la imagen parece haber recuperado una dignidad perdida, y sin embargo, más allá del universo del arte, concretamente del arte pictórico, ésta sigue siendo cuestionada. Giovanni Sartori, por ejemplo, en su texto *Homo videns: la sociedad teledirigida* (2002) argumentó que el uso de imágenes en tanto lenguaje principal de comunicación ha sido la causa de un reblandecimiento intelectual del ser humano actual.

Desde la filiación a Hans Belting en *Antropología de la imagen* (2007), sostenemos que es necesario hacer un estudio profundo de la imagen que se desborde de las fronteras de la historia del arte. Coincidimos en el hecho acerca de que es la antropología, en tanto disciplina que estudia las manifestaciones humanas que conforman la diversidad cultural, un saber que tiene la capacidad de estudiar la imagen más allá del arte, puesto que la imagen es “la imagen del ser humano” (Belting, 2007, p. 10)

Preferimos emplear el concepto en plural: imágenes, puesto que abordaremos imágenes reales encarnadas en el espacio concreto de un texto: el de los *fanzines*, estudiaremos ciertas imágenes impresas en las fronteras de una hoja de papel y de su tránsito hacia su digitalización en los contornos virtuales de una pantalla. Recuperamos la noción de “imaginarios” en el contexto social de las imágenes, es decir que una imagen es algo más que un producto de la percepción, es también un conjunto de articulaciones simbólicas que dicen algo sobre el mundo, lo imaginario es una simbolización personal y colectiva de imágenes sobre la cual se constituye cualquier representación de lo humano.

El *fanzine* es estudiado aquí como una manifestación cultural de las sociedades actuales, como un lugar donde se reproducen imágenes e imaginarios que dicen algo sobre el mundo contemporáneo. Más allá de los contornos seguros de las ciudades modernas que estudia García Canclini en su texto *Culturas híbridas* (2013), nos interesa aquí la pregunta sociológica acerca de la posibilidad de vivir juntos en el contexto de las redes sociales y el Internet, pero ¿cómo hablar de relaciones sociales modernas, que a veces están dejando de ser modernas y de ser relaciones sociales (al menos en su sentido tradicional)?¹ Proponemos a continuación el postulado siguiente: existe una experiencia derivada de las tecnologías digitales que conforman la idea de una nueva forma de relacionarnos y de hacer comunidad.

Problematización: el fanzine

Ak 47, *El Galimatías*, *Moho*, *Pus moderna*, *Cambio Radical Fuerza Positiva*, *Furia y Mensaje*, *Boletín del espacio Anarkopunk*, *Puro Pinche*

¹ Parafraseamos aquí una pregunta del texto recién citado de García Canclini *Culturas híbridas*: “Pero ¿cómo hablar de la ciudad moderna, que a veces está dejando de ser moderna y de ser ciudad?” (García Canclini, 2013, pág. 37)



Ruido, *Illy Jocker*, *Cryptas*. Hablamos del fanzine, de la conjugación de dos palabras inglesas: fans y magazine; de acuerdo con la periodista Silvia Font, en su guía *Cómo hacer un fanzine* (2018), el neologismo fue acuñado, por primera vez, en 1940 por Louis Russell Chauvenet.

Se trata de una publicación pequeña, hecha en casa, no comercial, de poca difusión. De naturaleza impresa, usualmente fotocopiada, alejada de las empresas editoriales y de las grandes ideas, su propósito es la difusión de propuestas ideológicas, de géneros musicales alternativos, de creaciones literarias o pictóricas y de la conformación de identidades políticas. Es un medio de difusión del movimiento *underground*, "contracultural", diría José Agustín en su libro *La contracultura en México: la historia y el significado de los rebeldes sin causa, los jipitecas, los punks y las bandas* (1996), "se trata de un movimiento compuesto por [...] una serie de [...] expresiones culturales, usualmente juveniles, colectivos que rebasan, rechazan, se marginan, se enfrentan o trascienden la cultura institucional" (p. 129).



174

Ir al índice

En la tesis *Resistir y existir. Identidad y cultura en los inicios de la escena punk de Guadalajara, 1986 – 1992*, escrita por el académico de la Universidad de Guadalajara Juan David Covarrubias en el año 2011, se sostiene la idea del fanzine como un medio identitario y como [...] "un medio de comunicación visual de la cultura punk en el que es posible expresar inquietudes, posturas políticas, reclamos sociales, desahogos personales, gustos culturales, organización social, etc. mediante formas inspiradas en el "do it yourself" (hazlo tú mismo)" (2011, p. 61).

De acuerdo a Yecatl Peña, en su artículo *La escena underground* (2016) escrito para la revista mexicana *Tierra adentro* (Nº 217), en México los fanzines comenzaron a circular hasta finales de los años 80, su emergencia vino acompañada de la conformación de tribus urbanas como el Punk, el Hardcore, la cultura Queer, el movimiento Dark y de creaciones literarias alternativas. Durante la última década del siglo XX prevalecieron como un medio de comunicación impreso que buscaba consolidar comunidades independientes, caracterizados principalmente por su posición crítica a una ideología oficial, a una industria de la cultura, a un sistema de poder que dispone a placer de los aparatos y las redes de comunicación.

La oposición parece clara: una cultura de lo subterráneo, de la inconformidad, de la oposición, frente otra de lo banal, de lo superfluo, que aceptaba los modos de reproducción de la cultura oficial así sin más. Ciertos jóvenes de finales del siglo XX cuestionaban las grandes redes del poder, otros, en cambio, parecían sólo asumir los modelos y roles convencionales sin posicionamiento crítico alguno.

Lo anterior se asemeja más a una simplificación burda de una dinámica social compleja, en el sentido que resulta imposible explicar el comportamiento social de una diversidad de individuos a través de un maniqueísmo ideológico como el anterior. Lo que en realidad resulta atractivo es la dinámica social emergente, nos interesa analizar

la función del *fanzine* como un medio de expresión fundamental para la conformación de una diversidad de comunidades nacientes que se oponían a otra para trascenderla o simplemente diferenciarse. No obstante, con la llegada de las tecnologías Web 2.0 la interacción entre individuos pareció retomar nuevos rumbos², dando como resultado la impresión de que las fronteras entre la aparente oposición de dos culturas, ente la *pop* y la *underground*, entre la oficial y la independiente, lograron diluirse.

Lo que en este trabajo sostenemos es que con los medios de comunicación digitales es posible apreciar el surgimiento de códigos inéditos y de nuevas dinámicas sociales. En esta lógica, el *fanzine*, un acto visible de rebeldía, termina por derramarse en formas de expresión diversas, la música, por ejemplo, en el año 2000 se masificó gracias a la interactividad mediática P2P (*Person-to-Person*) y al intercambio de colecciones de música en formato MP3 a través de programas como *Napster*, *Ares*, *Winmx*, *eMule* o *uTorrent*. Los medios digitales hicieron accesible aquello que antes era apenas un privilegio de unos cuantos, parece incluso que el *fanzine* impreso ha sido sustituido por otros medios de expresión como *Facebook*, *Twitter*, *Google+*, *LinkedIn*, *Tumblr*, *Instagram* o *WhatsApp*, pero ¿cómo identificar las transformaciones sociales ocurridas con el uso del Internet? ¿Exactamente qué es lo que se ha modificado de nuestros modos de ser y estar en sociedad?



175

Comunidad y cibercultura

El término de comunidad virtual parece ofrecer una respuesta, es por ello que hemos decidido interrogar dicho fenómeno social proveniente de las entrañas de la cibercultura, con la intención de reconocer la conformación de esto que nombramos como imágenes e imaginarios del mundo contemporáneo. Por cibercultura nos referimos a la conformación de nuevas prácticas y códigos sociales que se desarrollan al interior de comunidades de naturaleza virtual. A lado del antropólogo José Luis Picciuolo sostenemos que la antropología puede hacer aportes fundamentales para el estudio de este espacio nuevo: el de las comunidades virtuales, “[...] donde se están generando nuevas reglas y donde por primera vez hay un contacto multiétnico generalizado. Ese espacio no se ubica en ninguna parte y genera sus propias reglas.” (Picciuolo Valls, 1999, p. 12)

Como punto de partida tomamos a préstamo una premisa del filósofo greco-francés Cornelius Castoriadis, quien sostiene lo siguiente: “El hombre no existe que en y para la sociedad – y la sociedad siempre es histórica.” (Castoriadis, 1986, p. 276). De naturaleza antropológica, el enunciado manifiesta la idea de lo social como la condición necesaria para la existencia del hombre, la sociedad es una forma que ordena y da sentido a las diversas actividades humanas y al hombre mismo,

² El término Web 2.0 es acuñado en 2004 para referirse a una nueva fase en la evolución tecnológica del Internet y su uso. La transformación radical de la Web 2.0 radica en el perfeccionamiento comunicativo del Internet hacia la simplicidad, la interactividad y la nueva conformación de redes sociales.

pero la forma de organización de lo social suele ser particular y en constante transformación, de ahí su historicidad. En síntesis, el hombre existe bajo el abrigo de dos condiciones fundamentales: la sociedad que habita y la historicidad de semejante sociedad.

Dos cuestionamientos esenciales se desprenden de la premisa anterior: en primer lugar ¿qué es lo que nos mantiene unidos en una sociedad? Es decir, ¿qué es lo que permite que un conjunto de individuos, distintos entre sí, puedan cohabitar y conformar una unidad llamada sociedad? Y en segundo lugar, ¿qué es lo que hace surgir formas nuevas de sociedad?, en otras palabras, en lo que concierne a la historicidad de la sociedad, ¿cómo es posible que una unidad social, más o menos estable, se transforme y permita el surgimiento de nuevas formas de lo social?

El término de imaginario representa el conjunto de significados encarnados y animados en los individuos y las instituciones particulares. Hablamos de imaginarios porque en efecto su significado no se agota en sus referentes racionales, tampoco está relegado a condiciones causales o a razones necesarias y suficientes, se trata de imágenes personificadas en la dinámica misma de lo social; un imaginario es una apropiación por parte de los individuos de carne y hueso de los signos que circulan y conforman una cultura.



176

[Ir al índice](#)

Por esta razón Castoriadis afirma que un imaginario se encuentra más cercano a la capacidad creativa e imaginativa del hombre, y no a los procesos lógicos-deductivos de la racionalidad humana.

Una forma de abordar el fenómeno de las comunidades virtuales es a través de la pregunta acerca de las imágenes e imaginarios que ahí se configuran. Si bien es cierto que las tecnologías digitales han propiciado una transformación de las dinámicas sociales, resulta relevante preguntarse en qué consiste exactamente esa transformación, ¿cuáles son esas nuevas imágenes e imaginarios emergentes en los procesos comunicativos de las comunidades virtuales?

Como si de un oxímoron se tratara, la palabra comunidad implica reflexionar acerca del individuo y su posibilidad de convivir con otros. La oposición es latente: individuo-sociedad, uno-múltiple, singularidad-heterogeneidad. La contraposición tiene una vigencia sociológica pues cuestiona la posibilidad de ser y de estar en colectividad, estudiarla exige un análisis detenido sobre el hombre, la individualidad, la identidad, la diferencia, la convivencia.

Por otra parte, la palabra que adjetiva la comunidad: lo virtual, es un término que establece las características distintivas de esta convivencia. La posibilidad de estar juntos virtualmente significa pensar en un tipo de convivencia humana alejada de un espacio y un tiempo geográficamente definidos, en relaciones humanas sin un “cara a cara”, mediatizadas por los procesos comunicativos de las tecnologías digitales.

Imágenes e imaginarios de la comunidad

Ven saltando el muro de Berlín.
Ven hacia este mundo libre, sonriendo,
pronto verás con tus ojos fatigados
Nuestra bendita libertad.

La verdad yo no sé a qué vienes.
La verdad te diré ya no hay dónde huir.

("Ven y ve", La Polla Record, 1985)

En *La imagen* (1992), Jacques Aumont afirma que la imagen es un término ambicioso que abarca un campo vasto y diverso de la actividad humana, por ello al inicio de su texto precisa que su estudio se remite exclusivamente a las que tienen una forma visible, es decir, a las imágenes visuales (p. 13). Es posible hablar de otro tipo de imágenes, la palabra escrita o los sonidos, por ejemplo, evocan imágenes, los mitos también pueden ser considerados un conjunto de imágenes, de ahí la importancia de semejante precisión, y a la cual suscribimos nuestra reflexión.

Hans Belting, por su parte, en *Antropología de la imagen* (2007) afirma que una imagen no puede ser estudiada de forma autónoma como una entidad abstracta, esto quiere decir que una imagen depende siempre de un medio material que la transmite, imagen y medio son las dos caras de una sola moneda, "puesto que una imagen carece de cuerpo, ésta requiere de un medio en el cual pueda corporeizarse" (Belting, 2007, p. 23), de ahí que un estudio profundo de la imagen está condicionado a comprender el medio que la hace visible.

Las imágenes son seres vivos acogidos en medios de transmisión, en este sentido el cuerpo humano es también una entidad medial donde transitan las imágenes; aquí las imágenes se vuelven antropomórficas en el sentido que se trata de imágenes vivas enredadas en la subjetividad colectiva. En esta triangulación (imagen – medio – cuerpo humano) se encuentra el sentido profundo del término imaginario, puesto que se trata de imágenes apropiadas por la subjetividad humana, de imágenes con sentido y significado en un contexto cultural determinado.

Los imaginarios se escapan de la comprensión lógica del mundo, por ello la antropología se ofrece como una disciplina que aspira a escudriñar en la imaginación humana, en la capacidad creativa, en sus creencias y en sus formas de significar las imágenes. En esta plataforma teórica resulta interesante cuestionarse qué significa convivir en la virtualidad, por eso analizamos la evolución del *fanzine*, sus imágenes e imaginario como una unidad de sentido que pone de manifiesto la transformación de los ideales de una comunidad.

El término de comunidad ha sido empleado en diversos momentos de la historia, en cada uno de ellos su significado ha sido distinto. En *La comunidad desobrada* (2001), su autor, el filósofo francés Jean-Luc Nancy, habla por ejemplo del ideal comunista del siglo XX,



donde la noción de comunidad tenía sentido en un ideal de trabajo y fuerza colectiva; el trabajo, el esfuerzo cotidiano, la producción y el bienestar común eran los valores que daban sustento al imaginario de una comunidad.

No obstante, con la caída del comunismo los imaginarios de una comunidad comunista también se debilitaron, es así que ante el desencanto de la URSS y la devaluación de las causas colectivas surge la pregunta acerca de ¿dónde pensar la comunidad?, lejos de los ideales comunistas ¿qué es lo que hace posible una comunidad en el siglo XXI?

Nancy desarrolla la idea siguiente: con la caída del ideal socialista se erige una “sociedad de individuos”, es decir de hombres que codifican su propia identidad desde la ausencia de relación con los otros, hablamos de hombres individualizados, sin embargo, el intelectual francés advierte que [...] “no se hace un mundo con simples átomos. Es necesario un clinamen. Hace falta una inclinación o una disposición del uno hacia el otro, del uno por el otro o del uno al otro. La comunidad es al menos el clinamen del «individuo».” (Nancy, 2001, p. 17).



178

Ir al índice

Esto parece ser claro para “los hijos del doble derrumbe”, término empleado en el texto *Punks de boutique. Confesiones de un joven a contracorriente* (2008) por el intelectual francés Camille de Toledo, para aquella generación de individuos que han forjado sus conciencias entre la caída del muro de Berlín y la de las Torres Gemelas³, entre los ideales de un mundo cerrado como el soviético o Berlín del Este y la apertura y las promesas libertarias del neoliberalismo norteamericano; así, entre la oposición del encierro de un sistema y la apertura del otro se teje la identidad de toda una generación identificada en la constante del derrumbe, de la destrucción.

El hastío de dicha generación deambula entre la conciencia del encierro y la condena del liberalismo. Aquí los *fanzines* cobran sentido, ellos representan un mecanismo de expresión desesperada y deliberada, un medio para identificarse, reencontrarse e imaginarse a sí mismos más allá de las fronteras del comunismo o de las promesas identitarias de la cultura *pop*, para resignificar los ideales de Proudhon, de Bakunin, de Kropotkin o de los hermanos Flores Magón, para recrear nuevas formas de expresión artística que reflejaran sus propias experiencias del mundo.

Imágenes e imaginarios del *fanzine*

Como ya ha sido dicho, la idea del “Do-It-Yourself” resulta ser un principio fundamental en la realización de un *fanzine*. La autogestión implica una serie de cuestiones ideológicas que involucran una especie de dignificación del trabajo autónomo e independiente, y de

³ El término “hijos del doble derrumbe” es tomado prestado del filósofo francés Camille de Toledo, de su texto *Punks de boutique. Confesiones de un joven a contracorriente*: “Me falta el aire [...] no creo ser el único. Al contrario, apuesto a que este “YO” sofocado es un NOSOTROS; el NOSOTROS de una generación que ha forjado su conciencia entre dos fechas curiosamente simétricas: 9/11 por 9 de noviembre de 1989, y el 11/9 por 11 de septiembre de 2001.” (De Toledo, 2008, p. 31)

reivindicación del libre pensamiento que se opone al de los medios de comunicación masivos.

Algunos autores, como Juan David Covarrubias (2001) o Hugo Marcelo Sandoval, en su artículo *El movimiento anarcopunk de Guadalajara. Una apuesta por resistir-existir contra y más allá del Estado/capital* (2011), relacionan al *fanzine* con la ideología punk, y en efecto, dicho movimiento contracultural suele mantener una afinidad con algunas posiciones anarquista promotoras de la autogestión, de ahí que resulta ser un medio ideal de expresión. Bajo esta idea, el periodista norteamericano Greil Marcus establece una analogía entre el movimiento Punk y los sucesos de mayo del 68 en París:

¿Quién sabe lo que vendrá después? El punk sigue siendo un lenguaje vivo. Hace poco, unas mujeres islámicas se manifestaron ante la embajada de Francia en Londres por la polémica de la prohibición del *burkini*, y una mujer llevaba un cartel en el que se leía 'Burkini Kill. Revolution grrrl style now': una referencia a *Bikini Kill*, una banda punk de chicas de los 90. Ahí estaba la misma disrupción de antes, pero con un nivel de ruido nuevo. (Blanques, 2016)

Pero el *fanzine* no es una iniciativa exclusiva del punk, diversos movimientos contraculturales lo han empleado como medio de expresión. En realidad se trata de un grupo de individuos que construyen una comunidad a través de la exposición en imágenes de un género musical alternativo, de una ideología política, de sus afinidades artísticas, cinematográficas o incluso sexuales. Un *fanzine* es algo más complejo que una revista fotocopiada o una revista alternativa, su característica principal es su propia presentación gráfica, pueden existir publicaciones de cualquier tamaño o forma, formatos irregulares, materiales que pueden estar escritos o dibujados a mano, o gráficos montados con tijeras a través de la técnica del *collage*; se parte del principio de la libertad total de expresión, pues no suele haber restricciones, por lo que cualquier temática y forma tiene cabida.

Pero el principio individual de la libertad total de expresión se ajusta con otro de naturaleza colectiva: el de *Think It With Others*, puesto que un *fanzine*, por lo regular, nace y se hace en grupos que se reconocen y aspiran comunicar la imagen que los identifica en tanto diferentes en un entorno social. Así, la construcción de un *fanzine* implica también la construcción de una comunidad por medio de la cual se coordinan intereses individuales y colectivos para dar sentido a una identidad.

En la investigación realizada por Juan David Covarrubias (2001) se distinguen algunos *fanzines*:

1. *Fanzines antisistemas*: son publicaciones hechas con una propuesta claramente anarquista y libertaria, abordan propuestas concretas derivadas de un subgénero del punk, como la propuesta Oil!, el movimiento *Straight Edge*, el *Ska Punk*, el *Hardcore Punk*, el *AnarcoPunk*, entre otros;



2. *Fanzines de movimiento alternativo*: en esta categoría lo alternativo adjetiva una pluralidad de actividades o propuestas musicales que se generan de forma paralela o simultáneamente, estos *fanzines* se concentran en recuperar la escena musical local, los géneros musicales son diversos: *dark, punk, trash, death metal, noise metal, grindcore*, entre otros;
3. *Fanzines nihilistas y/o existencialistas*: a diferencia de la ideología antisistema, en estos *fanzines* se aprecia una exaltación a los procesos introspectivos, alusiones a la muerte o su desprecio a cualquier institución social;
4. *Fanzines academicistas*: en este género se recupera la contradicción de ciertos *fanzines* con una tendencia intelectual que analiza fenómenos culturales marginales y recibe el apoyo de instituciones.

En esta clasificación las imágenes de un *fanzine* prevalecen bajo la condición de ser caseras, son imágenes de producción artesanal, hechas a mano; existen en el abrigo de un medio no-masivo de comunicación que manifiesta una ideología que se opone a cualquier manual de estilo, línea editorial o periodicidad, a veces sólo es un folio doblado en dos, su tiraje es pequeño y su existencia efímera. Así, las imágenes contenidas se transforman en imaginarios colectivos que ponen en evidencia una especie de manifiesto político que aspira a reivindicar la autonomía de las comunidades emergentes, a través de la insubordinación ante cualquier norma editorial o de pensamiento, y de esfuerzo individual o colectivo para pensar, decir, decidir y organizarse independientemente.



180

[Ir al índice](#)

El éthos de las comunidades virtuales

Una comunidad se construye entonces desde el sentido de pertenencia de sus miembros, en la que, a diferencia de una sociedad, los individuos comparten y se identifican a través de gustos compartidos. En esta lógica, los *fanzines* resultan ser un vestigio de imágenes de comunidades contraculturales diversas que manifiestan un imaginario de autonomía y reivindicación del sentido de pensar en contra, más allá o en la lejanía de cualquier intento de opresión.

Estas comunidades se construyen en un espacio físico de interacción, ahí se confeccionan los gráficos, se crean las imágenes y se tejen los lazos de afecto entre los individuos, ahí también se construye el imaginario de lo *underground*, de lo diferente, de la oposición, de lo alternativo. Sin embargo, en el contexto de la cibercultura esta interacción parece no tener lugar.

Resaltamos el sentido aparente de la última afirmación, pues suele afirmarse que la ausencia de una interacción cara-a-cara tiene implicaciones respecto a la fragilidad de las relaciones sociales, igualmente suele afirmarse que la ausencia de un espacio físico y la posibilidad de pensar en un ciberespacio genera una forma distinta de comunicación que va más allá de la relación sincrónica habitual.

En este sentido vale la pena replantear las preguntas iniciales de este trabajo: ¿Podemos seguir hablando de comunidad? ¿Es realmente posible la comunicación humana en espacios virtuales? ¿Podemos seguir viviendo juntos desde la mediación tecnológica de los mundos virtuales? ¿Qué es lo común en una comunidad virtual?

En su artículo *Internet, virtualidad y comunidad* (2005) el investigador costarricense Ignacio Siles plantea la cuestión de la virtualidad a través de un análisis de la comunidad virtual. El autor, por su parte, recupera la noción de convenciones del filósofo francés Pierre Livet, para explicar los procesos comunicativos de las comunidades virtuales. De acuerdo a Livet [...] "el saber mutuo entre los individuos existe pero es inaccesible, y por lo tanto se hacen necesarios puntos de referencia para la coordinación individual y colectiva que permanezcan legibles en caso de error o de fracaso de la comunicación" (Siles, 2005, p.63). En este sentido, la función de una convención es proveer puntos comunes de referencia, promover la cooperación, vincular los intereses individuales con un fenómeno colectivo; así pues una comunidad virtual puede ser definida como "una red socio-técnica de actores en constante negociación y como un espacio híbrido de interacciones" (Siles, 2005, p. 65).

Las dinámicas sociales que ocurren en las comunidades virtuales permiten entonces superar los límites de una comunicación en papel, como es el caso de los ya citados *fanzines*. Los colectivos que se forman en la virtualidad aún conservan el propósito de crear identidades entre los participantes o usuarios, pero además la interacción en ciberespacios hace posible la consolidación de nuevas convenciones para la socialización inmediata ente individuos.

En sitios de Internet como BookMooch.com, TruequeBook.es, o StyleLovely.com, observamos comunidades internacionales para intercambiar libros, ropa, o videojuegos usados. Mochileros.org es una gran comunidad de viajeros hispanoparlantes que comparten información, consejos y experiencias de viajes. Existen también sitios para conocer personas y conseguir hospedajes gratuitos en todo el mundo, como [The Hospitality Club](http://TheHospitalityClub), Couchsurfing o Wwoof. Las redes sociales como *Facebook*, *Instagram*, *Twitter* o *Flickr*, han resultado ser otros medios para la conformación de comunidades virtuales de acuerdo a los intereses académicos, artísticos, intelectuales, culturales o deportivos de cada uno de los usuarios.

Lo que observamos es la emergencia de un nuevo éthos, de un nuevo cauce, diría el intelectual español Emilio Lledó, por donde fluye [...] "la lucha que cada ser se ve obligado a llevar para incorporarse a lo colectivo, [es ahí] donde se configura una nueva forma, histórica ya, de individualidad" (Lledó, 2006, p. 18). De acuerdo con Lledó, el éthos no es una cuestión del pensamiento que interpreta la experiencia, es una cuestión de *praxis*, del obrar humano, son las acciones humanas las que se ordenan y se jerarquizan en los anaqueles de los valores de una sociedad, es el conjunto de actos humanos los que conservan una



cierta utilidad para facilitar la convivencia armónica entre individuos, de esta forma, un *éthos* proviene de lo colectivo y conforma, además, la estructura de lo individual.

En la actualidad parte de lo colectivo sucede en las redes sociales, los individuos han logrado reconocerse en nuevas formas de estar juntos en la virtualidad. En Internet, la ausencia de un espacio físico representa una oportunidad comunicativa diferente, en la virtualidad el individuo tiene la oportunidad de reconocerse más allá de las fronteras geográficas. Así, sobre la base de lo virtual se consolida un nuevo sistema de valores, donde las cosas y su materialidad adquieren una dimensión diferente, en el sentido que un objeto se vuelve virtual cuando se desmaterializa, cuando su condición física no es necesaria durante su uso.

En un texto digital, por ejemplo, la disposición espacial de las palabras ocurre en espacios electrónicos y no físicos, de igual manera su lectura ocurre a través de un recorrido espacial distinto. Es claro que la experiencia de leer un texto digital a través de una computadora, una *Tablet*, o una *Kindle* es diferente a la de un texto impreso, y su comprensión, probablemente, también lo sea.⁴ Así pues, en los espacios virtuales, con los objetos virtuales, durante la comunicación virtual, ocurren inéditas formas de ser, nuevos hábitos entre los individuos, y otras formas de interacción.



182

[Ir al índice](#)

Resaltamos el acto de compartir (información, bienes, productos culturales, espacios, habilidades); en las comunidades virtuales se observa una forma de interacción y de identificación entre individuos fundado a través del trueque, del intercambio de mercancías, de espacios para hospedarse, de habilidades profesionales, de novedades musicales, de bibliotecas digitales, incluso de eventos culturales.

Sostenemos que una causa fundamental para la consolidación de este valor moral es la virtualización de los objetos, ya que no es lo mismo compartir un bien material que uno virtual. Un objeto material es una unidad cuya reproducción es la condición que hace posible su intercambio a un mayor número de personas, un objeto digital, en cambio, no requiere ser reproducido, debido a su naturaleza digital su intercambio es casi inmediato.

Existe pues un nuevo *éthos*, una variación en la conciencia de quienes habitan los mundos virtuales, una interacción basada en la cooperación de los miembros de una comunidad, una tendencia a redefinir ciertos procesos tradicionales, como es la comunicación misma, o la apertura a modelos económicos alternativos, fundados en el trueque,

⁴ Katherine Hayles, profesora de literatura en la Universidad de Duke, ha definido dos "estilos cognitivos" que se aplican a la lectura: la *deep attention* ocurre en una comprensión profunda para un solo objeto y durante un periodo largo de tiempo, y la *hyperattention* refiere al cambio frecuente y repentino de atenciones. La *Deep attention* es propia de la lectura lineal de los textos impresos, mientras que la *hyperattention* corresponde al mundo de la lectura digital, de naturaleza hipertextual, multimodal y multiseccional. (Hayles, 2012, pp. 187-198)

en el intercambio de bienes o habilidades profesionales, o el reconocimiento de colectividades efímeras y de interacciones entre individuos cuyos lazos ocurren por deseos o intereses inmediatos, sin compromisos políticos o ideológicos.

Conclusiones

El *fanzine* ha evolucionado al ritmo de las tecnologías digitales. Algunas décadas después de haber servido a la voz de los *geeks* norteamericanos, a la de las sufragistas inglesas o a la de la escena punk mundial, en Internet se encuentran diversos sitios dedicados a este género de autoedición que no ha sucumbido en la emergencia de sitios webs personales o Blogs; su distribución no se ha modificado, los textos se comparten personalmente o por correo postal, creando un vínculo especial entre el lector y el autor; existen ferias y convenciones dedicadas al culto del *fanzine*.

A pesar de la evolución tecnológica el *fanzine* prevalece en tanto medio de comunicación física, si existencia no depende solamente de un sentimiento de nostalgia de algunos coleccionistas, se siguen produciendo autoediciones, los individuos continúan creando vínculos a través de este medio de producción de imágenes.

El imaginario de autonomía, de emancipación, de libertad total de expresión permanece vigente en las comunidades alternativas actuales. Pero es justo la ausencia de una norma editorial o de estilo la que permitió que el *fanzine* pudiera incorporar las tecnologías digitales sin modificar su propuesta originaria. Así, el *fanzine* puede seguir haciéndose manualmente, evocar procesos o gráficos hechos con tecnología del siglo XX, diseñarse con programas de edición de imagen, o incluso publicarse digitalmente.

La preocupación acerca de la fragilidad de las relaciones sociales hechas en el mundo virtual resulta ser un pseudoproblema, en el sentido que el *fanzine* ya parte de la idea de su existencia efímera, y sin embargo, esto no es un obstáculo para que individuos interactúen y se identifiquen entre sí.

El hallazgo más relevante es el *éthos* que emerge al interior de las comunidades virtuales: el acto de compartir saberes, habilidades, productos, animales, experiencias, bienes materiales, imágenes, se convierte en un principio de convivencia que da sentido a un nuevo imaginario de comunidad y da sentido a las formas de dirigirse del individuo contemporáneo.

Fuentes de información

Castoriadis, C. (1986). *Domaine de l'homme. Les carrefours du labyrinthe*. Paris: Éditions de Seuil.

Lledó, E. (2006). El mundo homérico. En V. Camps, *Historia de la ética. De los griegos al renacimiento* (págs. 17-34). Barcelona: Crítica.

Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.



183

[Ir al índice](#)

Covarrubias Corona, J. (2011). *Resistir y existir. Identidad y cultura en los inicios de la escena punk de Guadalajara, 1986 - 1992* (Tesis de Licenciatura en historia). Guadalajara, Jalisco: Universidad de Guadalajara.

Aristoteles. (2003). *Metafísica*. Madrid: Gredos.

Bauman, Z. (2003). *Comunidad. En busca de seguridad en un mundo hostil. Temas para el siglo XXI*. México: Siglo XXI.

Belting, H. (2007). *Antropología de la imagen*. Buenos Aires: Katz Editores.

De Toledo, C. (2008). *Punks de boutique. Confesiones de un joven a contracorriente*. Oaxaca: Almadía.

Durand, G. (2000). *Lo imaginario*. Barcelona: Ediciones de bronce.

Font, S. (31 de 10 de 2018). La aventura de aprender. Obtenido de Cómo hacer un fanzine: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=12&ved=2ahUKEwjuqZHGMLeAhVCT6wKHVL9AE84ChAWMAF6BA-gAEAI&url=http%3A%2F%2Faaaventuradeaprender.educalab.es%2Fdocuments%2F10184%2F71399%2FGuia-LADA_Como-hacer-un-fanzine&usq=AOVaw0artTANGdaMOO8a

Galilei, G. (1981). *El ensayador*. Buenos Aires: Aguilar.

García Canclini, N. (2013). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Buenos Aires: Paidós.

García Varas, A. (Número 46, 2012, segundo semestre.). Imágenes, cuerpos y tecnología: dos versiones del giro icónico. *Thémata. Revista de filosofía*, 717-730.

Giménez, G. (2007). *Estudios sobre la cultura y las identidades sociales*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes e Instituto Coahuilense de Cultura.

Hayles, Katherine. (2012). *How we think: digital media and contemporary technogenesis*. Chicago: University of Chicago.

Maffesoli, M. (2007). *En el crisol de las apariencias*. México: Siglo XXI editores.

Nancy, J.-L. (2001). *La comunidad desobrada*. Madrid: Arena.

Peña, Y. (217, Julio-Agosto 2016). *La escena underground*. *Tierra adentro*, 86-91.

Picciuolo Valls, J. (1999). Dentro y fuera de la pantalla. Apuntes para una Etnografía del Ciberespacio. En L. Cucurella, *Antropología del ciberespacio* (págs. 9-22). Quito, Ecuador: ABYA-YALA.

Quéau, P. (1995). *Lo virtual: virtudes y vértigos*. Barcelona: Paidós.

Ramírez Gómez, J. (1996). *La contracultura en México: la historia y el significado de los rebeldes sin causa, los jipitecas, los punks y las bandas*. México: Grijalbo.

Sartori, G. (2002). *Homo videns: la sociedad teledirigida*. México: Taurus.

Serres, M. (1996). *Atlas*. París: Flammarion.

Siles, I. (Vo. II, Núm. 108, 2005). Internet, virtualidad y comunidad. *Revista de Ciencias Sociales*, Universidad de Costa Rica, 55-69.

Stuart, H. (1996). *The Question of Cultural Identity*. En H. Stuart, D. Held, & Et al, *Modernity. An Introduction to Modern Societies* (págs. 596-633). Londres: Wiley-Blackwell.

