


EL FANZINE CONTRACULTURAL COMO EXPERIENCIA EDITORIAL  
ALTERNATIVA EN LA ÁREA METROPOLITANA DEL VALLE DE ABURRÁ EN EL  
SIGLO XXI (2000 – 2019)

Juan Pablo Naranjo Gómez

Universidad Católica Luis Amigó  
Facultad de Comunicación, Publicidad y Diseño  
Programa de Comunicación Social  
Medellín  
2020



EL FANZINE CONTRACULTURAL COMO EXPERIENCIA EDITORIAL  
ALTERNATIVA EN LA ÁREA METROPOLITANA DEL VALLE DE ABURRÁ EN EL  
SIGLO XXI (2000 – 2019)

Juan Pablo Naranjo Gómez

Trabajo de grado presentado para optar por el título de Comunicador Social

Tutor  
Dr. Carlos Suárez Quiceno

Universidad Católica Luis Amigó  
Facultad de Comunicación Social, Publicidad y Diseño  
Medellín  
2020



Nota de aceptación:

---

---

---

---

---

---

Firma del presidente del jurado

---

Firma del jurado

---

Firma del jurado

## DEDICATORIA

A la memoria de Alejandro Peláez Mejía, ídolo.

A mi familia, por siempre creer en mí y en el ser humano que quiero ser, especialmente a mi madre Gina Tatiana Gómez, por sus sacrificios, por darme el maravilloso regalo de la educación y enseñarme a vivir bajo la disciplina del amor a mí mismo y el amor al prójimo.

Por último, con infinito amor a todos aquellos anónimos seres sensibles e inconformes que a través del arte contestatario soñamos generar un cambio, muchas veces arriesgándolo todo, hasta la vida misma, todo porque cargamos un mundo nuevo en nuestros corazones. Gracias por soñar.

¡Gracias por resistir!

*“La utopía está en el horizonte. Yo sé muy bien que nunca la alcanzaré, que si yo camino diez pasos ella se aleja diez pasos. ¿Entonces para qué sirve la utopía? Para eso, sirve para caminar.” - Eduardo Galeano*

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco a todos los docentes que acompañaron el proceso de elaboración de mi trabajo de grado desde los siguientes cursos:

- VII Nivel – Teorías Cognitivas y del Aprendizaje: Luis Fernando Zúñiga Melo
- VIII- Semiótica de la Educomunicación: Jaime Alberto Rojas Rodríguez
- IX – Etnografía de la Comunicación – Educación: Jaime Alberto Rojas Rodríguez

*“Ars longa, vita brevis.”*

*“El arte es largo, la vida breve” – Hipócrates.*

## TABLA DE CONTENIDO

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	12
1.1 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN .....	12
1.2 FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA PROBLEMA.....	15
1.3 OBJETIVOS .....	16
1.3.1 Objetivo general.....	16
1.3.2 Objetivos específicos.....	16
2. MARCO TEÓRICO .....	17
2.1 REFERENTES DE INVESTIGACIÓN .....	17
2.2 REFERENTE TEÓRICO .....	22
2.2.1 Comunicación alternativa.....	22
2.2.2 Educación Alternativa .....	25
2.3 Otros Referentes .....	31
2.3.1 Fanzine .....	31
2.3.2 Contracultura .....	43
2.3.3 Valle de Aburrá .....	47
2.4 MORFOLOGÍA DEL FANZINE DE MEDELLÍN .....	48
3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	49
3.1 PARADIGMA Y TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	49
3.2 ENFOQUE INVESTIGATIVO .....	50
3.2.1 Enfoque histórico-hermenéutico .....	51
3.3 DELIMITACIÓN.....	51
3.3.1 Objeto de investigación.....	51

3.3.2 Tiempo y escenario.....	52
3.3 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	52
3.4 TÉCNICAS DE GENERACIÓN Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	54
3.4.1 Técnica de observación .....	54
3.4.2 Observación no participante .....	55
3.4.3 Técnica de búsqueda y revisión documental .....	55
3.5 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE INFORMACIÓN .....	56
3.6 participantes .....	56
4. SISTEMATIZACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN .....	60
4.1 ORGANIZACIÓN DE DATOS CUALITATIVOS PARA EL ANÁLISIS .....	60
4.2 ANÁLISIS CATEGORIAL .....	72
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	79
6. Producto resultado de la investigación .....	83
6.1 Presentación .....	83
6.2 Justificación del producto .....	83
6.3 Descripción del diseño o elaboración del producto .....	83
6.4 Referencias .....	85
7. ANEXOS .....	88
7.1 CONSENTIMIENTOS INFORMADOS .....	88

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Plan de trabajo 2019 .....	58
Tabla 2 Plan de trabajo 2020 .....	59
Tabla 3. Presupuesto del proyecto .....	59
Tabla 4 Tabla de caracterización .....	61
Tabla 5 Resultados entrevista semiestructurada .....	68
Tabla 6 Variables o categorías .....	73
Tabla 7 Análisis categorial .....	74

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Portada Fanzine 'Minca' de la Fanzinoteca Ambulant, Barcelona (España) .....	37
Figura 2 Fanzine Prozac. imagen frontal .....	40
Figura 3 Fanzine 'ILEGAL Y QUÉ? Un fanzine sobre la contracultura Nro2.' .....	41
Figura 4 Frente Anticamera Fanzine.....	43
Figura 5 Theodore Roszak, teórico de la contracultura, en 1987.....	45
Figura 6 Esquema de entrevista .....	67

### FICHA TÉCNICA DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN PLANTEADO

**Título del proyecto de investigación:** El Fanzine Contracultural como Experiencia Editorial Alternativa en la Área Metropolitana del Valle de Aburrá en el siglo XXI (2000 – 2019)

**Línea de Investigación:** Comunicación - Educación

**Sub línea:** Comunicación, Educación y Medios

**Facultad:** Comunicación, Publicidad y Diseño

**Programa Académico:** Comunicación Social

**Palabras clave:**

1. Fanzine
2. Medios impresos
3. Autogestión
4. Contracultura
5. Educación Alternativa

### RESUMEN DE LA PROPUESTA INVESTIGATIVA

Esta investigación tiene como propósito caracterizar, esquematizar, interpretar y compartir información encontrada sobre el Fanzine Contracultural como una experiencia editorial alternativa en Colombia, específicamente en el Área Metropolitana del Valle de Aburrá en Medellín, abarcando el siglo XXI (2000 – 2019).

Para esto, se hablará desde las teorías de la comunicación, específicamente la teoría de la comunicación alternativa entendiéndose este tipo de comunicación y sus medios a lo largo de la historia como unos canales (los medios) discursivos de unas ideas distintas o paralelas a las de los medios masivos que moldean en gran medida las percepciones sociales, rompiendo así los esquemas de un modelo de comunicación hegemónico y normativo.

Así mismo se intentará profundizar en la relación entre el Fanzine y la contracultura que surge de todas aquellas voces que no se adaptan a la sociedad en la que habitan y por eso quieren ser escuchadas, así mismo aquellos que

desean mostrarse como forjadores de otros posibles mundos que de hacerse reales pueden aportar de manera más que “significativa a los procesos de cambio de una población. Es decir, que se conviertan en un fenómeno legítimo que haga resistencia frente a un único patrón social de comunicación” (Urzola, 2018, p. 4) y que además sirva como instrumento de progreso.

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Fanzine es un vocablo que acuña dos palabras de origen inglés en una sola, estas son: *fanatic* (fanático) y *magazine* (revista), lo que puede traducirse entonces como «revista para fanáticos» pues es una revista planeada, realizada y auto editada por aficionados a un determinado tópico. Los tópicos más populares suelen ser música, cómic, cine, literatura, ciencia ficción, entre otros.

Los Fanzines suelen estar muy especializados en su temática, ya que están escritos por verdaderos especialistas o apasionados empíricos en ella y están orientadas la mayoría de las veces a un público avanzado en conocimiento del tema tratado.

En Colombia y sobre todo en el Área Metropolitana del Valle de Aburrá (Antioquia), el fanzine se abre paso lentamente desde finales de los años 80 y a través de los 90 en medio de diferentes círculos de las marginalidades sociales, como la musical, la sexual, la ideológica o la contracultural, en la que se centra la realización de esta investigación. Teniendo en cuenta que dentro de la contracultura se abarca toda una serie de conductas, discursos y propuestas de pensamiento y de vida que chocan con la hegemonía de la sociedad dominante en la que son planteadas. Se observa entonces en sus temáticas diferentes líneas editoriales enfocadas a la difusión de pensamientos como el anarquismo, el hedonismo, la zoofilia, las aberraciones y fetiches sexuales, el gore, la transexualidad, el feminismo, entre otros.

### 1.1 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Teniendo en cuenta que la comunicación es una disciplina que tiene lugar en el ámbito de las relaciones sociales y humanas, buscando en gran medida trabajar en busca de un cambio social; la realización de este proyecto de investigación permitirá caracterizar, esquematizar, interpretar y compartir la información encontrada para

su interpretación en un producto final relacionado con la comunicación, aportando a la profundización de los conocimientos teóricos sobre el Fanzine como medio alternativo en el Área Metropolitana del Valle de Aburrá y su relación con la contracultura.

Esta nueva base de conocimiento será beneficiosa porque puede servir como referente de futuras investigaciones en las diferentes áreas de las ciencias sociales y humanas y permitirá visibilizar un poco este libre y a su vez tan desconocido medio, que desde la autogestión y la libre expresión se sigue trazando su camino.

Es importante darle esta visibilidad al Fanzine porque su uso permite plasmar y documentar pensamientos y conocimientos valiosos de personas a las que la sociedad en general no considera valiosas, y que de ser puestos en práctica podrían cambiar la cultura y la sociedad en la que vivimos; este contenido desde el escenario *underground* continúa vivo y a flote.

Con la realización de este trabajo se prevé cambiar el grado de desconocimiento de existencia de este medio por parte de las personas en general y los profesionales de las diferentes áreas humanas, para quienes puede resultar muy útil, pero especialmente a otros colegas comunicadores, para quienes no debería ser un medio desconocido; por el contrario, deberían verle y participar de la creación de un Fanzine al menos una vez durante su formación, ya que en el proceso de creación de un fanzine se aplican conceptos de formato, diagramación, diseño, investigación, entre otros que permiten llenar un vacío en el conocimiento práctico; por lo tanto la realización de esta investigación se hace aún más significativa y útil, ayudando en la formación de mejores y más preparados profesionales en el área de la comunicación.

Esta investigación se trabajará bajo la línea *Comunicación-Educación*, una de las líneas en la que la Universidad Católica Luis Amigó como institución basa algunos de sus ejercicios educativos, investigativos y prácticos en el área de la Comunicación Social.

Juan Guillermo López Fernández plantea esta línea en su libro *Textos y Argumentos VIII* publicado en el año 2006, allí le justifica bajo la premisa que “los medios de comunicación masiva y sus proyecciones en las renovadas posiciones de lo tecnológico son hoy protagonistas en el nuevo orden mundial” (p. 7). Es decir, que estos medios ejercen increíble influencia en nuestra manera de ver y entender el mundo; es allí donde “las prácticas de los comunicadores tienen que ver con la formación de identidades, con la integración de los más jóvenes al engranaje social y con la transmisión y legitimación de los saberes: Funciones atribuidas milenariamente a la educación” (p. 7).

Para el autor hay una crisis que consiste en que las comunidades se cuestionan sobre lo que deben hacer es estigmatizar o idealizar el discurso de los medios, puesto que las prácticas de los comunicadores que no concretan su horizonte ético a través de la investigación responsable continúan incrementándose; lo que define la urgencia de una línea de investigación que genere no solo conocimiento, sino además docencia desde sus constructos investigativos y se presente con alternativas de solución a la sociedad y sus distintas problemáticas sociales y del desarrollo.

Este sintagma de comunicación-educación será entonces no solo la matriz inicial y el campo del énfasis del programa, sino que además será su distintivo característico.

Además de la anterior línea mencionada, esta investigación será también abordada desde la sub línea de *Comunicación, Educación y Medios*, puesto que el Fanzine y especialmente el fanzine de tópico contracultural es un medio escrito pensado y construido desde los imaginarios de sus editores.

López Fernández (2006), quien también plantea esta sub línea explica que esta se configura “como constructora de narrativas que son mediaciones eficientes en la formación de identidades, en la transmisión de saberes y fungen como actores sociales que, con sus prácticas, se transforman y pretenden transformar sus contextos inmediatos” (p. 18) y en este proceso, el fanzine contracultural atraviesa diferentes espacios donde se terminan viviendo experiencias comunicativas educativas importantes.

## 1.2 FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA PROBLEMA

A través del detallado análisis a los antecedentes encontrados para la realización de esta investigación y que serán presentados más adelante se encontró que el estudio y aplicación de la cultura fanzinería en sus diferentes ramas temáticas escasea en Colombia, principalmente en la investigación académica en el campo del uso del fanzine y su relevancia como un medio comunicativo construido a partir de los imaginarios de quienes en el fanzine encuentran un espacio de expresión libre de censura y de monopolio informativo.

Este vacío investigativo toma entonces relevancia, ya que es debido a la naturaleza del fanzine, que es rebelde y «subterránea» (*Underground* en inglés) lo que precisamente ha limitado su investigación. Se han encontrado referencias investigativas desarrolladas en torno al fanzine y sus experiencias en la ciudad de Medellín en los años 80 y 90 del siglo XX. Lo que permite trazar un punto de partida como continuidad histórica a partir del inicio del siglo XXI. Es por este motivo que

esta investigación parte desde la siguiente pregunta: *¿Cuáles son las características del Fanzine contracultural que lo convierten en una experiencia editorial de comunicación y educación alternativa en el Área Metropolitana del valle de Aburrá desde el año 2000 al 2019?*

### **1.3 OBJETIVOS**

#### **1.3.1 Objetivo general**

Comprender la experiencia editorial del Fanzine contracultural como medio de comunicación y educación alternativo en el Área Metropolitana del Valle de Aburrá desde el año 2000 a 2019.

#### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Identificar los fanzines de naturaleza contracultural publicados en el Área Metropolitana del Valle de Aburrá desde el año 2000 al 2019.
- Examinar los componentes de elementos morfológicos que componen los fanzines de naturaleza contracultural publicados en el Área Metropolitana del Valle de Aburrá desde el año 2000 al 2019.
- Establecer la experiencia editorial de los fanzines contraculturales publicados en el Área Metropolitana del Valle de Aburrá desde el año 2000 al 2019.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1 REFERENTES DE INVESTIGACIÓN

Para hablar de un primer antecedente de investigación acerca de los fanzines y su influencia como medio de comunicación alternativo, se toma como punto de partida la tesis de grado de Trujillo Puentes (2016), titulada *Diseño de desarrollo de colección fanzine mediante trabajo colaborativo para bibliotecas comunitarias de Bogotá*, realizada en la Pontificia Universidad Javeriana para optar por el título de bibliotecóloga. En este ejercicio, la investigadora muestra como principal interés el desarrollo del fanzine desde la realidad de las poblaciones mediante trabajos colaborativos, específicamente en las bibliotecas comunitarias de la ciudad de Bogotá. para su realización se utilizó una metodología mixta. Esta investigación es considerada como participativa y exploratoria.

Como resultado de esta investigación, la autora recalca que de acuerdo con las necesidades de la investigación, se logra recolectar la información y la distribución de los fanzines en tres partes: la primera da a los fanzineros el papel de agentes de creación; la segunda, da a los bibliotecólogos el papel de organizadores y promotores del material recolectado; y, la tercera, da al público, como personas interesadas y difusores de contenidos, un espacio comunitario para que accedan con más facilidad a los fanzines.

Como conclusión relevante, el trabajo señala que es necesario mencionar que ambos espacios, la biblioteca comunitaria y la fanzinoteca, tienen finalidades completamente diferentes y que la búsqueda de espacios alternativos como las bibliotecas comunitarias no se genera como un espacio de información netamente académica.

En cuanto al material bibliográfico que manejan ambos espacios, no se evidencia una urgencia por responder a lo local. Aunque la Biblioteca Comunitaria nació desde una preocupación de barrio, no hay una urgencia por promover prácticas que relatan las situaciones que viven las habitantes de La Estrada. Hay un olvido hacia otras realidades. (Trujillo Puentes, 2016, p. 145).

Algunas de las bases teóricas utilizadas por esta autora para su investigación fueron: Agrimbau (2008) con un artículo de reflexión sobre la historieta en Argentina en los años 90; Analco (2004) con su artículo titulado *Fanzines, el papel de la resistencia*. Y Aponte (2013), con *El punto de partida: la diferencia entre lo público y lo común*.

Como segundo antecedente investigativo, se presenta a Forero Sánchez (2016) con estudio sobre Fanzines de cómic en las ciudades de Bogotá y Medellín de 2013 a 2014, realizada en la Universidad del Rosario. La autora desarrolla un problema de investigación con el propósito de evidenciar los esfuerzos que realizan los dibujantes, editores, diseñadores y los diferentes amantes de la historieta, para resaltar la importancia de este arte y la importancia de que siga existiendo. Es así como utiliza un enfoque cualitativo y lo desarrolla desde la etnografía.

Cómo uno de sus principales resultados se puede encontrar que muchos de los entrevistados para esta investigación, se remontan el inicio del término fanzine al año 2005 ya que antes se les conocía con otros nombres como historietas o comic; en esta medida es importante resaltar que desde el año 2000 la producción de fanzines se ha mantenido y no ha cesado. Se caracterizan por ser de pequeño tiraje y de dos a máximo tres números. Así mismo cabe resaltar que las ferias, eventos y reuniones, son los escenarios donde estos empezaron a surgir y a darse a conocer.

Algunas de las bases teóricas utilizadas por la autora para su investigación fueron de Barbieri (1998) con un tema sobre los lenguajes del cómic; Cardona (2011) y su propuesta sobre fanzines y publicaciones independientes en la ciudad de Cali y Merino (2011) con lo discursivo en torno al cómic en América Latina.

Para continuar con un tercer antecedente de investigación es importante mencionar a Romero Montes (2015) con su investigación titulada *Copia subterránea: el fanzine como práctica editorial alternativa*, desarrollado en la Pontificia Universidad Javeriana. Con esta investigación se pretendió conocer el desarrollo que tuvieron los fanzines en los años 90 en las ciudades de Medellín y Bogotá; todo desde un enfoque cualitativo con instrumentos como la observación participante y entrevistas semiestructuradas. Como resultado de la misma se puede reconocer la apropiación de imágenes y fotografías para reconocer los fanzines como una nueva experiencia gráfica que permite construir y reconstruir lo ya establecido, hacer críticas, generar debates y crear nuevos significados. Así mismo, el reconocimiento de las siglas HTM (hazlo tú mismo) o DIY (*do it yourself*) cómo ética presente a la hora de producir un fanzine, sin intervención de terceros y alejado de circuitos comerciales. Y, por último, demostrar; la importancia del editor, dibujante, escritor como agitador cultural ya que de allí se genera una serie de prácticas que tienen un impacto real en los contextos.

Algunas de las bases teóricas utilizadas por Romero Montes (2015), para su investigación y que están relacionadas con los Fanzines son: Greiff (2015), Gómez La Torre (1994); Pérez Silva (2009) y Kronfly (1999)

En esa medida y continuando con un cuarto antecedente de investigación, es preciso retomar los aportes de Greiff Tovar (2015), a partir de su investigación titulada *Más acá de la ficción: prácticas académicas, laborales y marginales del diseño en Bogotá*, realizada en la universidad Javeriana, la cual busca problematizar

la relación entre el conocimiento libre y los medios alternativos, así como el fanzine. Esta investigación, es realizada con un enfoque cualitativo utilizando instrumentos como la observación participante y la entrevista semiestructurada. Como resultado de la misma, se puede destacar que los fanzines son críticos, con una clara intencionalidad la cual trata de cuestionar de manera creativa y sutil los discursos legitimados, productos y personas reconocidas por medio de la utilización de expresiones de la cultura popular. Así mismo, resalta los diversos modos de producción de los fanzines donde se han explorado y experimentado distintas formas en su diseño, tipografía, manejo de la composición editorial y su libre manejo, dejando a un lado las revistas convencionales que deben ajustarse a unos formatos, pautas, plantillas y diseños que vayan siempre acorde a las tendencias sociales.

Una de las conclusiones principales de este estudio investigativo, señala que “los fanzines, en tanto producciones marginales contrapuestas a las publicaciones oficiales, no son solo definibles desde sus características morfológicas, ya que no son reducibles a un producto resuelto de manera precaria” (Greiff Tovar, 2015, p. 110). Así, con el uso de la tecnología de la actual sociedad de la información, se facilitan las técnicas de autoedición, con costos bajos en la adquisición de equipos de cómputo y el aumento de interacción en las diferentes plataformas sociales que permiten a quienes realizan este tipo de publicaciones, dominar ese imaginario. Además, la iniciativa de crear un fanzine, es motivada en respuesta a una cuestión que se da básicamente en doble vía: “el gusto adquirido y la crítica social. Estas situaciones se producen por la sedimentación que se produce en cada sujeto y la forma como la extrae de su experiencia biográfica particular” (Greiff Tovar, 2015, p. 110).

Igualmente, este estudio señala que la realización de los fanzines no es una práctica normalizada, que es uno de los supuestos que se fueron diluyendo por la “diversidad

de énfasis gráficos como los actuales. Si bien es cierto que en los años noventa los medios de producción [comunicación] no eran del todo alcanzables para la clase media” (Greiff Tovar, 2015, p. 111), los fanzines aun así eran producidos, aunque carecieran de calidad estética.

Algunas de las bases teóricas utilizadas por Greiff Tovar (2015) para su investigación son: el libro de Abbot Miller (2002); Adorno (1966) y el artículo Anónimo de 1997, producto de la Feria de Jóvenes Creadores (El Tiempo, periódico colombiano).

En esta misma línea y teniendo en cuenta los distintos estudios investigativos, es importante mencionar un artículo producido por Uribe Zapata (2017), titulado *Una revisión de prácticas educativas expandidas de la ciudad de Medellín*. El investigador problematizó las prácticas educativas expandidas en la ciudad de Medellín, y las dividió en cuatro partes: la primera, como definición de prácticas expandidas; la segunda, como exploración de iniciativas locales para ayudar a nutrir la categoría; la tercera, como introducción de dos nuevos conceptos y la cuarta, las conclusiones.

Como resultado de esta investigación, el autor señala que “en la actualidad, han surgido formas alternativas de la idea de laboratorio que intentan democratizar su acceso y configuración en un contexto de cultura digital. Hablamos de los *Living Labs*, los *hacklabs* y los laboratorios ciudadanos” (Uribe Zapata, 2017, p. 144).

En esa medida se puede concluir, con este artículo, que en Medellín se conocen dos publicaciones que han recogido iniciativas ciudadanas e institucionales para reflexionar acerca de “temáticas asociadas a la cultura digital, el arte, el activismo (...). [Estas no nacen de la academia por lo que se puede considerar que están dentro del] terreno de la literatura gris: (...) que circulan (...) por internet, pero no

por canales comerciales tradicionales” (Uribe Zapata, 2017, p. 141) como serían las bibliotecas, librerías, bases de datos.

Algunas de las bases teóricas utilizadas por Uribe Zapata (2017) fueron los trabajos de Apprich et al. (2013); Ballon et al (2005); Bourriaud (2006).

Un sexto antecedente de investigación se remonta a la investigación titulada *MMA Fanzine: una publicación sobre artes marciales y artes marciales mixtas*, del autor González Saavedra (2014). Su problema de investigación es: crear una publicación auto gestionada (fanzine) sobre artes marciales mixtas, de la cual tuvo como resultado recalcar la importancia de incluir más artículos con énfasis en la lucha y el *Jiu jitsu*, los cuales son muy importantes en las MMA (*Mixed Martial Arts*); así mismo recalca que ese proyecto sobre el fanzine puede verse sostenido a través de trabajos colaborativos de personas cercanas y apasionadas a las MMA.

Algunas bases teóricas utilizadas por el autor fueron el artículo Clyde (2011); Gorman (2013) y Hoyos (2003).

## **2.2 REFERENTE TEÓRICO**

### **2.2.1 Comunicación alternativa**

Para poder hablar sobre el Fanzine Contracultural en el Área Metropolitana del Valle de Aburrá entendiéndolo como una experiencia editorial alternativa se encuentra pertinente para esta investigación establecer un punto de partida desde la perspectiva de la teoría crítica de la comunicación alternativa, entendida como “una respuesta no autoritaria a la voluntad del cambio social, gracias a ella conocemos la voz de los actores sociales: hombres y mujeres que viven, piensan y sienten, y que buscan ser escuchados” (Corrales García y Hernández Flores, 2009, p. 1).

Se percibe entonces cual es el sentido de este medio como contrastador de opiniones en un mundo donde en gran parte de la población, no cuenta con acceso de artefactos tecnológicos (mediáticos) con los que pueda expresar libre y masivamente sus opiniones e ideas. Debido al interés inmediato y globalizado por la información masiva que es producida por medio de las agencias de noticias y periodismo más relevantes de la esfera global:

Que dan prioridad a la comunicación en tiempo real, sin proponer una reflexión crítica sobre los acontecimientos y además desde un enfoque [muchas veces] marcado por la manipulación ideológica, que se transmite en serie desde las grandes cadenas de TV, periódicos, radios y que está invadiendo cada vez más el espacio de Internet. (Martínez, 2006. citado por Sánchez Daza, 2009, p. 186)

Llegando en algunos casos a autoproclamarse como poseedores de la única información veraz y precisa.

Otro aspecto a tener en cuenta cuando se lee, observa o escuchan medios tradicionales de comunicación es el contexto que presentan al espectador, el cual pretende “privilegiar el entretenimiento y la publicidad [comercial]” Sánchez Daza, 2009, p. 187), con lo que se deja un espacio diminuto o casi inexistente para espacios dedicados a la reflexión crítica de los ciudadanos sobre su entorno y sus procesos de importancia común como los políticos y los sociales; “a la vez que tienden a ocultar o tergiversar los conflictos sociales que traen cuestionamientos políticos al sistema” (Sánchez Daza, 2009, p. 187) de poder dominante y hegemónico, sea este democrático, mixto o totalitario. Por lo anterior, el consumo constante de medios alternativos permite al ciudadano acceder a las diferentes miradas sobre una misma situación particular, permitiéndole tomar más y mejores decisiones, con concordancia respecto a lo que interpreta, siente y proclama. Los

medios de comunicación alternativa son entendidos entonces “como un sector cuya construcción, articulación y crecimiento es necesario para aportar al desarrollo de las luchas sociales y políticas, ya sea en el ámbito local, regional o global” (Sánchez Daza, 2009, p. 182).

#### 2.2.1.1 Medios alternativos de comunicación.

Pueden presentarse en cualquier formato, tanto editorial físico como editorial digital, radio, virtual y audiovisual. Pero, ¿Cómo diferenciar un medio alternativo de uno tradicional? ¿Qué características específicas posee un medio para calificarse como alternativo? Para dar respuesta a esta pregunta, se consideran varias características, teniendo en cuenta los símiles de ambos tipos de medios que hacen que sea fácil confundirse, sin embargo, los ya anteriormente mencionados autores Corrales García y Hernández Flores (2009), plantean siete características principales de los medios alternativos que permiten determinar cuándo un medio pertenece o no a la categoría de *alternativo*. Estas características están catalogadas de la siguiente manera:

- Características según Corrales García y Hernández Flores (2009):
  - **Propósito o Razón de ser:** aquella que se alinea a una necesidad social, busca visibilizar a aquellos afines a una causa, ideología o razón social específica, sea ésta de naturaleza humana, cultural, política, entre otras.
  - **Objetivo:** generar “retroalimentación entre el medio y la audiencia de manera continua” (p. 7), algo poco visto en los medios tradicionales
  - **Mensaje:** su presentación “difiere en forma y contenido a los medios tradicionales” (p. 7), preservando la intención de contar la verdad dejando de lado aquellos beneficios económicos recibidos por los medios tradicionales al callar información.

- **Organización:** “es más horizontal y democrática que la de los medios tradicionales. Todos los individuos interesados pueden participar en su producción, control y distribución, olvidando limitantes profesionales” (p. 7).
- **Enfoque:** “en los medios alternativos los consumidores participan y ayudan a definir las necesidades y objetivos del mismo” (p. 7). Este puede ir desde lo local hasta lo global, dependiendo en gran medida de su evolución y de la magnitud de la cantidad de temas a abordar.
- **Financiamiento:** “cuentan con diversas fuentes de financiamiento, las cuales pueden ser propias, de fundaciones o [ligadas a actividades] autogestivas, pero muy pocas veces ligados al estado o la publicidad [de privados]. Los medios alternos no tienen fines comerciales” (p. 7), sino netamente informativos.
- **Audiencia:** Debido a su naturaleza cooperativa y libre se compone en gran parte de productores, entendiendo a estos como "consumidor que asume simultáneamente los roles de productor y consumidor de contenidos" (p. 7).

Tras definidas estas claras características por parte de los anteriores autores se hace entonces mucho más fácil distinguir y catalogar un medio entre tradicional y uno verdaderamente alternativo, pero especialmente entre aquellos que con el tiempo adquieren cierta ambigüedad a medida que van creciendo en frecuencia de publicación y cantidad de lectores y terminan siendo ya no un Fanzine sino otro Magazine más.

### 2.2.2 Educación Alternativa

¿Qué se entiende por educación alternativa? La definición de este concepto varía levemente entre algunos autores, sin embargo, para Méndez (2007), la educación, para ser alternativa

Debe estar orientada, por tanto, a superar todos los dinamismos monoculturales de los que ha sido instrumento eficaz hasta ahora, para convertirse en una mediación para recuperar la palabra y para (...) (dar vida) a la polifonía de voces que surgen de la diversidad de mundos a que asistimos. (p. 66)

Es decir, para Méndez (2007) la educación para ser alternativa debe de cierta manera re inventarse en metodologías, objetivos y dinámicas (dinamismos) diferentes a los actualmente utilizados por el sistema educativo convencional, rompiendo con ese molde o paradigma pre diseñado por este para intentar abarcar y funcionar en todos los tipos de estudiantes y que no funciona correctamente debido a la polifonía de pensamientos, cosmogonías, capacidades y herencias culturales que cada uno hereda y que moldean visiones propias sobre la composición del mundo que cada uno de ellos posee. Así, la educación alternativa se es pensada con el mismo objetivo de realizar la formación integral del ser, pero a través de caminos distintos, que le permitan a ese ser no solo ser diferente, sino ser mejor.

Por su parte, para las autoras Álvarez y Maldonado (2007), una educación alternativa consiste en aquella estrategia que permita generar un trabajo colaborativo y de interacción permanente entre educador y estudiante;

Privilegiando la participación del alumno, a partir de la orientación y guía del docente, donde el proceso de aprendizaje significativo es auto gestionado por el mismo alumno a través de las mediaciones pedagógicas, de su propia reflexión, de su propio análisis, pero también del trabajo colaborativo entre los diferentes grupos. (Álvarez y Maldonado, 2007, p. 2)

Las autoras evidencian en su artículo titulado *Educación alternativa: una propuesta de prácticas y evaluación de aprendizajes* ¿Qué condiciones deben crearse para una propuesta de educación alternativa?

Para Mario Méndez (2007), que una propuesta de educación sea alternativa, es decir, “capaz de ayudar a revertir la forma excluyente en que ha sido configurado [el modelo educativo tradicional en] nuestra sociedad” (p. 64), esta debe repensarse profundamente desde los siguientes aspectos:

- **Ser consciente de su contextualidad:** las necesidades de la educación varían constantemente a través de factores como cantidad de estudiantes, instalaciones y contextos sociales como pobreza y conflictos armados, por lo que se hace necesario comprender estos contextos y su grado de afectación dentro de la propuesta educativa en cuestión.
- **Hacer del diálogo una mediación privilegiada:** la retroalimentación del docente a través del diálogo directo permite la construcción conjunta de una propuesta educativa efectiva.
- **Ponerse al servicio de la vida.**
- **Estar orientada** a superar la violencia epistemológica que ha caracterizado por siglos a la mayor parte de los ambientes educativos.

Sobre este contexto y condiciones, Álvarez y Maldonado (2007), reconocen distintos aspectos a los que determinan como fundamentales para encontrar el sentido de la educación alternativa, estos son:

- **Educar para:** “intentan convertir a los alumnos en *sujetos* de la educación y no en *objetos* de la misma” (p. 3), poseen diferentes enfoques y pueden ser utilizados varios para una misma propuesta educativa ya que no son excluyentes entre ellos mismos, estos *educa para* son:

- Educar para la incertidumbre
  - Educar para gozar de la vida
  - Educar para la significación
  - Educar para la expresión
  - Educar para convivir
  - Educar para apropiarse de la historia y de la cultura (p. 3)
- **Prácticas alternativas:** (el hacer de los alumnos). El “sentido de la práctica es ofrecer una fundamentación y explicar lo que se espera que el alumno aprenda con la misma” (p. 3), hay diferentes alternativas de prácticas para poner a prueba y potenciar las capacidades del estudiante, entre ellas se encuentran:
    - Prácticas de significación
    - Prácticas de prospección
    - Prácticas de observación
    - Prácticas de interacción
    - Prácticas de reflexión sobre el contexto
    - Prácticas de aplicación
    - Prácticas de inventiva
    - Prácticas para salir de la inhibición discursiva (p. 4)
- **Evaluación:** A criterio del profesor, lo importante es que permita el correcto seguimiento y mejora del aprendizaje.

#### 2.2.2.1 Medios educativos alternativos

Bajo el contexto de medios educativos alternativos “se agrupan experiencias de diversa índole que se insertan en contextos urbanos y rurales de Colombia” (Osses Rivera, 2015, p. 264) y Latinoamérica, según su necesidad. Quienes acuden a ellos de manera particular o en representación de un grupo social se caracterizan por

enfrentar “altos niveles de marginación y exclusión de las dinámicas sociales, económicas, políticas y culturales del país” (Osses Rivera, 2015, p. 264). En Latinoamérica estos medios se componen de múltiples experiencias que juntas se convierten en algo más relevante que un mero correlato de las distintas situaciones que atraviesan sus países.

Fue entonces lógico que, en las latitudes de América Latina, durante el siglo XX con lo costoso y poco práctico que era producir y distribuir un periódico o revista y con lo poco accesibles que eran las televisiones, especialmente para el campesinado;

La comunicación protagonizada por el pueblo recurriera preferencialmente a la radio por ser el medio de menor costo de equipamiento y de mayor facilidad de operación, así como el de más amplio alcance. Por eso los latinoamericanos fueron creando estrategias de uso pro-democrático de dicho medio. (Beltrán, 2006, p. 60)

Latinoamérica vivió entonces desde los años 60 un proceso muy importante y que utilizó tanto el poder de la comunicación alternativa como de la educación alternativa canalizados a través de distintos medios, pero especialmente medios radiales; Es así como en Colombia esta expresión vería su mayor éxito en un enorme proyecto de radio educativa nacional y popular conocido como *Radio Sutatenza*.

Sobre esta experiencia de comunicación-educación, una alternativa en Colombia, la presenta Vaca Gutiérrez (2011) quien tiene una mirada de Radio Sutatenza desde la comunicación social y la educación alternativa en su artículo *Procesos interactivos mediáticos de Radio Sutatenza con los campesinos de Colombia*. En este escrito, el autor indaga sobre las tácticas utilizadas por Radio Sutatenza para lograr una interacción con sus radio escuchas y relacionarse con los campesinos. Para ello, Vaca Gutiérrez (2011) analiza tres tipologías de discursos que convergen

en este enorme proyecto que fusionó lo popular, lo alternativo, lo educativo y lo comunicativo, estos eran:

- **Discurso hegemónico religioso:** fundada por el Monseñor José Joaquín Salcedo, la información emitida debía en algunos casos pasar por cierto grado de aprobación y sesgo del discurso religioso y moral de la época.
- **Discurso radiofónico:** a pesar de que como proyecto popular muchos de quienes a él se unían poseían poco o nula experiencia en radio se lograron estandarizar los formatos de programas para su emisión imitando aquellos que utilizaban otras cadenas nacionales de radio
- **Discurso educativo:** este ejercicio investigativo con la comunidad campesina, desde una mirada comunicativa-educativa y de formación, “muestra cómo esta experiencia contribuyó al cambio social, al desarrollo, desde el conocimiento de su realidad sociocultural, política y religiosa” (Vaca Gutiérrez, 2011, p. 254). Así, la identificación y fortalecimiento de sus necesidades de aprendizaje y de la unión entre las ramas de la comunicación y la educación a través de un proceso alternativo a las aulas de clase convencionales a las que les era difícil acceder a aquellos que conformarían la Colombia más pobre y vulnerable.

A partir entonces del análisis de estos discursos, Vaca Gutiérrez (2011) concluye que Radio Sutatenza a partir de sus procesos interactivos y mediáticos sí contribuye a la transformación y a la formación educativa de la población campesina colombiana, en la medida que sus procesos socializan conocimientos y destrezas que al ser aplicados generaron un cambio en la realidad colectiva de las cientos de miles de personas que se beneficiaron de sus contenidos y demostrando el poder que estas estrategias alternativas de comunicación-educación poseen.

## 2.3 OTROS REFERENTES

### 2.3.1 Fanzine

¿Qué es un Fanzine? La Real Academia Española, (RAE, 2020), define el fanzine como:

Del ingl. amer. *Fanzine*, y este acrón. de *fan magazine*; literalmente 'revista para fanes'.

1. m. Revista de escasa tirada y distribución, hecha con pocos medios por aficionados a temas como el cómic, la ciencia ficción, el cine, la música pop, etc. (párr. 1)

Según la anterior definición de la RAE se concluye entonces que un Fanzine es un medio impreso similar a una revista creado con el fin de difundir información de diferente índole, puede ser cultural, deportiva, informativa, de entretenimiento, entre otras.

#### 2.3.1.1 Nacimiento y expansión del Fanzine

Vargas (2014), en su texto sobre el fanzine en Colombia, da una primera visión de qué es, cómo surge y se expande el fanzine alrededor del mundo como experiencia editorial; según lo hallado en su investigación ella afirma que:

Los fanzines, que en teoría son publicaciones realizadas de manera independiente por aficionados a un tema específico, surgieron en los años treinta en Estados Unidos. El artista e ilustrador Boris Greiff, creador del fanzine *Ficciorama*, cuenta que los primeros en escribirlos fueron fanáticos de la ciencia ficción que solían enviar artículos a revistas comerciales que a duras penas aparecían en la sección de cartas. Entonces hicieron sus

propias publicaciones que, como era de esperarse, no se distribuían más allá de los lectores de ciencia ficción. (Vargas, 2014, párr. 2)

Desde ese momento se comienza a gestar una naturaleza *underground* en este medio dado que al ser su público tan limitado y restringido lo era también su popularidad. Pero no serían únicamente aquellos interesados en la ciencia ficción y los comics quienes verían una gran oportunidad en este medio, la autora también explica que:

Varios años después el rock and roll llegó y los adolescentes, una población inexistente para el mercado, utilizaron los fanzines para divulgar sus gustos musicales. Todo esto viajó a Inglaterra, donde en los años setenta el punk adquiría su estética de taches, nodrizas y crestas y un componente contracultural que se vio reflejado en las publicaciones subterráneas. (Vargas, 2014, párr. 2).

Por su parte González Saavedra (2014), expone otra opinión en cuanto al surgimiento del Fanzine en el mundo, exponiendo que:

Russ Chauvenet, un estadounidense que quedó ciego producto de una enfermedad a los 10 años, que alcanzó el nivel de experto y fue campeón amateur de ajedrez en su país y quien además es ampliamente reconocido como uno de los pioneros en la formación de la '*science fiction fandom*' (...) fue quien propuso y acuñó por primera vez la palabra 'fanzine' para describir un tipo de publicaciones auto editadas hechas por y para fanáticos de la ciencia, la ficción y la ciencia ficción que aparecieron entre finales de la década del 20 y comienzos de la del 30. (González Saavedra, 2014, p. 36)

Este dato se torna relevante ya que como lo afirma González Saavedra (2014), este hombre no solo acuñaría el término, sino que además sería el editor del que fuera conocido según el autor en mención, como el primer fanzine: *The Comet*. El cual recolectara varias cartas sobre temas científicos y de ficción entre editores y colaboradores. Tenemos entonces hasta este punto dos posibles autores en similitud de espacio y tiempo: Estados Unidos entre las décadas de los años 20 y los años 30.

González Saavedra (2014), además expone sobre la globalización del Fanzine, en su trabajo expresa lo siguiente:

Luego de las primeras publicaciones de ciencia ficción aparecidas y fomentadas durante el segundo y tercer cuarto del siglo XX en Estados Unidos, puede encontrarse en la década de 1970 en el Reino Unido, donde los protagonistas de la escena del fanzine no serán ya los *geeks* de la ciencia, la tecnología y el *sci-fi*, sino los inconformes e irreverentes británicos que incendiaron el estallido del movimiento punk. (González Saavedra, 2014, p. 37)

En este punto encontramos entonces que años más tarde del surgimiento del Fanzine el *rock n' roll* y especialmente el *punk* y su subcultura jugarían un papel trascendental en este proceso de globalización fanzinería, que, aunque el Fanzine ya se estaba globalizando, en este caso migrando de Estados Unidos a Inglaterra, la explosión contracultural y musical del *punk* le aceleraría y expandiría aún más hasta llegar a Colombia.

La llegada del Fanzine a Colombia tardó unos 50 años aproximadamente, ya que el factor distancia y la carente popularidad de este formato incluso en su país de origen generó el lento desplazamiento de éste hacia otras latitudes. Y aunque esta llegada

fuese tardía fue muy importante para la creación y el desarrollo de varias tendencias como el *cómic* y la novela gráfica. Jiménez Quiroz (2014), en su artículo *Páginas en emergencia: un itinerario de la novela gráfica en Colombia*, narra la importancia de la llegada del Fanzine al país para el surgimiento y desarrollo de la novela gráfica, ya que como él mismo explica:

A partir de la publicación de fanzines o revistas de reducida circulación en Bogotá, Medellín y Cali, comenzó a generarse una escena alternativa y diversa que planteaba una nueva manera de relacionarse con el cómic y los aspectos de una narrativa inspirada en un contexto local. Tal vez, el caso más representativo de esa época sea el del grupo de autores que emergió de publicaciones como 'Acmé', 'TNT', 'Agente Naranja' y 'SudaKa Comix'. Todas estas publicaciones, elaboradas con carácter antológico a la hora de reunir distintos nombres y estilos, vienen a ser el germen de lo que posteriormente sería la edición de novelas gráficas en Colombia. (Jiménez Quiroz, 2014, p. 4)

Las primeras prácticas fanzineras que tuvieron lugar en el país se dieron a principios de los años 80 del siglo XX, en ciudades como Bogotá, Medellín y Santiago de Cali, y sus contenidos se basan principalmente en *comics*, críticas sociales de una época en que el país vivía el pico de la violencia en sus diferentes conflictos armados y en música, especialmente música *rock* y sus derivados como *metal* y el *punk*. Esto generaba en quienes los creaban o consumían diferentes imaginarios de ciudad desde sus propias subjetividades. Gracias entonces a la llegada del formato Fanzine a Colombia varios artistas que no poseían los medios o el suficiente *talento* o técnica para dar a conocer y popularizar su trabajo artístico pudieron hacerlo, lo que era una hazaña en su época con la inexistencia del mundo digital, además porque este tipo de arte la mayoría de las veces rompía con los cánones y paradigmas de una sociedad colombiana católica, conservadora y en gran parte moldeada como

analfabeta artística. Todo esto sumado daba como resultado un panorama negro para quienes se atrevían a filosofar y crear desde la contracultura, muchos de ellos sin ni siquiera conocer el concepto de contracultura.

Para Trujillo Puentes (2016) aquel panorama negro fue más que real, así lo deja ver en su tesis. Allí narra cómo a medida que nuevos fanzines surgían en Colombia finalizando el siglo XX se hacía cada vez más difícil su creación y difusión debido a que:

Con el surgimiento de los fanzines Santa Bisagra y Prozac, publicaciones con contenido desagradable a cualquier tipo de comunidad, la Fiscalía y demás autoridades estatales les prohibieron su distribución y la creación de más números hasta el punto de que sus editores fueron excluidos de eventos importantes como la Feria del Libro de Medellín, motivo que los llevó a buscar otros caminos para mostrar sus elaboraciones (Trujillo Puentes, 2016, p. 48).

Y a pesar del negro panorama, Forero Sánchez (2016), abarca el Fanzine de *cómic* como una herramienta esencial para el artista desconocido de difundir su trabajo, así lo explica en su escrito, en el que afirma lo siguiente:

En el caso del cómic, el fanzine representa el primer paso que debe seguir un creador cuando comienza su carrera. Esto le permite dar a conocer su trabajo por lo menos entre sus amigos y compañeros más cercanos, así como por otras personas del gremio. La libertad del fanzine le permitirá construir un estilo propio y muy personal (si es lo que desea) y dependiendo de la calidad de su dibujo y de la historia en sí misma, puede ser invitado a participar en proyectos más grandes y complejos con otros artistas del gremio e incluso con algunas editoriales. (Forero Sánchez, 2016, p. 13)

Por otro lado, Greiff Tovar (2015) relata cómo los contenidos fanzineros realizados no solo en el Área Metropolitana sino en otras partes del país han influido en la comunidad fanzinerá de la capital; comenzando por ejemplo en el 2005 cuando:

La tradicional Feria del Libro de ese año acogió en el popular pabellón de diseño gráfico y caricatura una importante muestra de realizadores de estas publicaciones provenientes de Cali, Medellín y Bogotá, con títulos como *Colombian Trash* (1998), *19ExCusado* (2003-2006), *Santa Bisagra* (1997) y *Sursystem* (2001), entre otros. (Greiff Tovar, 2015, pp. 18–19)

Esto es muy relevante porque a pesar de que en la actualidad continúa siendo un formato tan desconocido en nuestro país ya es visible en estas ferias, lo cual es benéfico desde el punto de vista de la popularidad pues a estas ferias asisten miles de personas cada año que representan grandes impulsos económicos para sus creadores que más tarde servirán para una nueva materialización de un fanzine.

De otro lado, Uribe Zapata (2017) clasifica al fanzine como *literatura gris* debido a algunas de sus características como: la informalidad y la falta de control bibliográfico. Este autor nos regala una clara explicación de por qué el Fanzine es considerado literatura gris y en qué consta esta literatura cuando expresa que:

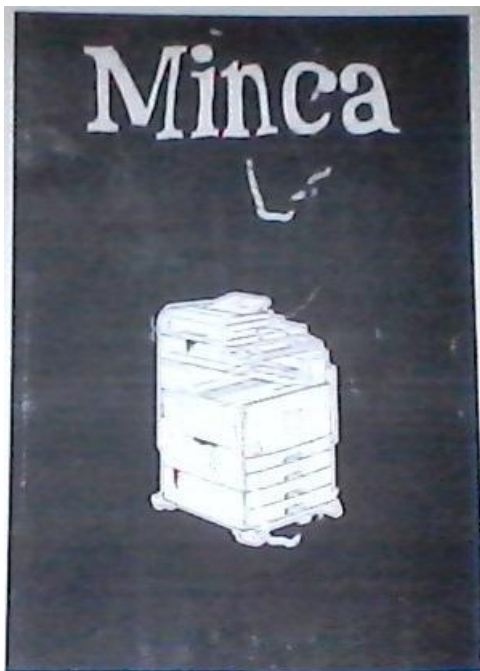
Tales publicaciones no nacieron en la academia y son prácticamente invisibles para los espacios de consulta paradigmáticos de la escolaridad universitaria formal. Así, tales publicaciones, que tienen un marcado espíritu fanzine, entrarían en el terreno de la literatura gris, esto es, referentes que circulan preferiblemente por internet, pero no por canales comerciales tradicionales (librerías, por ejemplo) o académicos en un sentido universitario (bases de datos, por ejemplo). Para un externo a cualquier campo del saber, como es nuestro caso, esta literatura presenta serios problemas de acceso

ya que su producción es limitada, está dirigida a un público específico y no siempre se ciñe a las normas de control bibliográfico. (Uribe Zapata, 2017, p. 141)

Y Uribe Zapata (2017) no se equivoca, sin embargo es posible encontrar fanzines cuyos artículos se encuentran bien referenciados, bibliografiados e incluso podrían servir como referencia académica, uno de esos casos hallados es el Fanzine 'Minca' (2008) creado en Barcelona, España por un colectivo perteneciente a la 'Fanzinoteca Ambulant' (Así, sin la letra e) y en cuyas páginas se evidencian referencias a diferentes autores, citas, bibliografía e incluso una entrevista de 16 preguntas con 16 fanzineros famosos de España, sin duda alguna, material tipo oro para cualquier entusiasta del Fanzine español.

### Figura 1

*Portada Fanzine 'Minca' de la Fanzinoteca Ambulant, Barcelona (España)*



*Nota: fuente fotografía propia del autor*

De otro lado, Arroyave (2005), redacta un artículo llamado '*Técnicas para editar fanzines auto gestionados*,' el cual presenta a través de una ponencia realizada en la ciudad de Barranquilla (Colombia). Su artículo busca inducir a las personas a gestar ideas y materializarlas en forma de fanzines superando la principal barrera a la hora de querer materializarlo: El dinero. La escasez económica lleva a aquellos que realizan fanzines a explorar diferentes materiales que tengan a la mano, no únicamente el papel impreso, pueden utilizarse otros objetos como tiras de recorte de periódicos o revistas, pinturas, metales, entre otros. Sobre la naturaleza auto gestionada del fanzine, este autor explica que:

Los fanzines (*fanatic magazine*) se caracterizan por ser de bajo presupuesto, es decir, de bajo costo en su producción. Otra de sus particularidades es que los recursos tanto económicos como materiales (papel, fotocopadoras, master...) son auto gestionados. Así que los que quienes estén interesados en sumergirse en el mundo de las publicaciones de este tipo, deben estar dispuestos a utilizar su cuerpo y su imaginación para llevar a buen término este producto editorial. (Arroyave, 2005, párr. 1)

Además, en su ponencia Uribe Zapata (2017), explica entre otras cosas cómo se deben de generar recursos para la impresión de un fanzine sin tener que sacrificar la libertad tanto editorial como gráfica, lo cual constata la esencia pura del espíritu del fanzinero y su obra.

### 2.3.1.2 El Fanzine del Área Metropolitana de Finales del Siglo XX

Sobre la llegada del fanzine al Área Metropolitana del Valle de Aburrá y especialmente a la ciudad de Medellín en los últimos años del siglo XX, Vargas (2014), afirma que llegaron en forma de fanzines musicales, especialmente de música punk y/o tiras cómicas:

Ya en los años noventa, el punk y los fanzines sobre música dieron paso a una generación de jóvenes que creció leyendo cómics de superhéroes (...) Incluso en el colegio, esos jóvenes empezaron a publicar fanzines. El ilustrador e historietista Wil Zapata, fundador del fanzine *Gatho*, recuerda los alquiladeros de historietas en los barrios Manrique y Aranjuez, donde por unas monedas se conseguían cómics de *Batman*; *Calimán*; *Arandú*, el príncipe de la selva, y *Tamakún*, el vengador errante. (párr. 7)

Asimismo, Vargas (2014) cuenta como este ilustrador acompañó varios fanzines importantes de esta época como *Zinema Zombie* y *Agente Naranja*, los cuales emigraron más adelante a formatos de novelas gráficas y cuyas contribuciones al mundo del fanzine colombiano son más que invaluable.

#### 2.3.1.3 El Fanzine contracultural del Siglo XX y las tribus urbanas

En los años 80 los entonces jóvenes de la subcultura *punk* de Medellín empiezan a documentar por sí mismos la escena local y a desahogarse no solo a través de conciertos sino a través del papel. Entre los primeros Fanzines de *rock* de la ciudad se encontraron algunos como *Metal Fuerza*, *Visión Rockera*, después llamado *Nueva Fuerza* (1986 – 1989) y *Medellín Subterráneo* (1986) que fuese editado por Piedad Castro, actual bajista de la agrupación *punk Fértil Miseria*, y Olimpo, vocalista de *Bastardos Sin Nombre* o BSN (Vargas, 2014). Estos fueron algunos de los primeros en documentar y crear fanzines para la creciente escena subterránea de la capital Antioqueña. Ellos también se encargaron de indagar sobre bandas emblemáticas internacionales, ya que la información por fuera de estos círculos rockeros era casi nula debido al factor distancia y a la inexistencia de medios como el internet. Se puede decir entonces, que sus aportes pueden tomarse para la cultura musical fanzinería actual como invaluable.

Nacerían también en la Medellín de los 90 fanzines especializados en cómic y humor gráfico como *Agente Naranja* (1993) y *Prozac* (Vargas, 2014).

## Figura 2

*Fanzine Prozac. imagen frontal*



Nota: tomado de <https://bit.ly/36CYc8q>

A través de los años, algunos seguidores de ideologías como el anti capitalismo, el Comunismo/Socialismo, el Anarquismo y algunos movimientos musicales especialmente el *punk*, el *hardcore*, el *metal* y el *rap* han reconocido el Fanzine como un mecanismo de alta capacidad informativa, contracultural, ideológica y política que tanto predicán y aplican estas corrientes musicales; ya que las características intrínsecas de este tipo de publicaciones alternativas le han permitido al Fanzine contracultural en Colombia escabullirse por naturaleza entre los círculos sociales que más rayan con el concepto de sociedad de consumo y autoritarismo informativo.

### 2.3.1.4 (Contexto) el Fanzine hoy: la era digital *webzine*

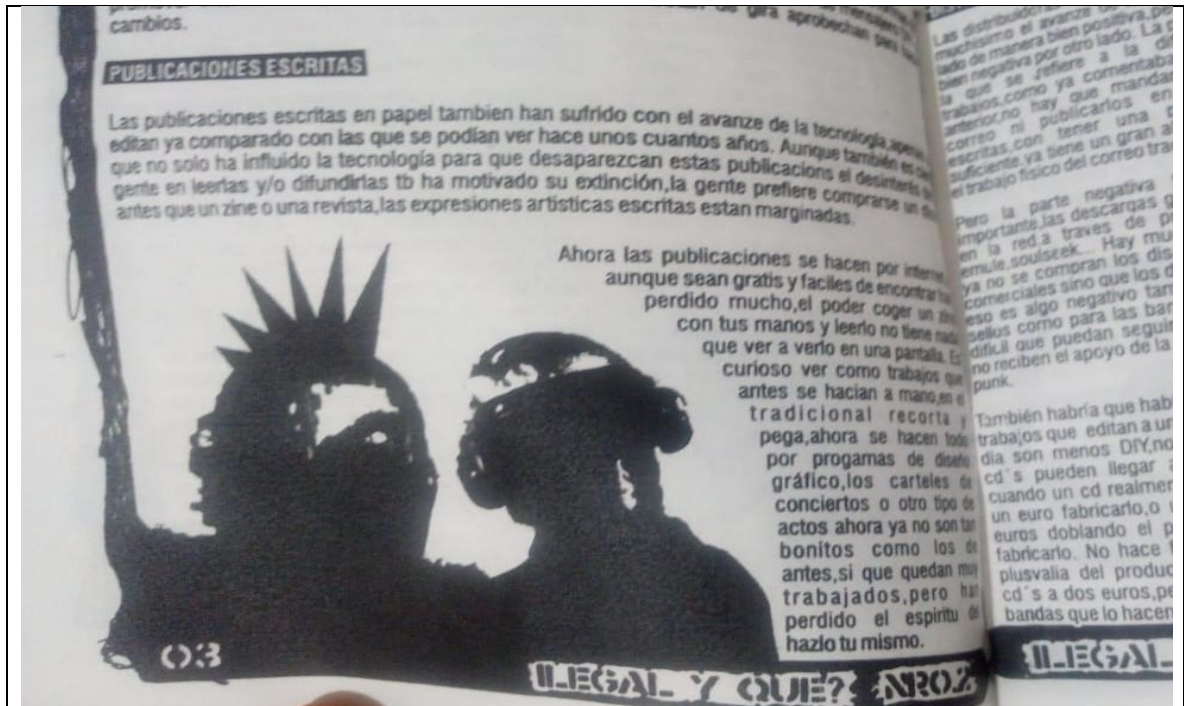
En la actualidad la influencia del avance tecnológico es innegable, es precisamente este avance el que permitió el surgimiento mismo del Fanzine, primero de manera análoga (impreso) y ahora en digital (*webzine*). Es así como hoy en día se pueden encontrar en la red diferentes tipos de fanzines en formato digital listos para descargar, difundir e imprimir y que posiblemente por falta de recursos de el/la o los autores no han podido ser materializados y distribuidos, pero si pueden ser compartidos con gran inmediatez gracias a la red.

Pero algunos piensan que estos avances digitales pueden llegar a arrinconar el Fanzine impreso argumentando que “la gente prefiere comprarse un disco que un Fanzine o una revista (...) las expresiones artísticas escritas están marginadas” (*Illegal y qué?*, 2008, p. 3).

#### Figura 3

*Fanzine 'ILEGAL Y QUÉ? Un fanzine sobre la contracultura Nro2.'*





Nota: fotografías propias del autor.

Desde el 2011, la línea de ropa italiana *Marni* comienza una serie de publicaciones de moda a las que definen como Fanzine y que puede encontrarse en versión digital (webzine) titulado *Anticamera*, en su página web *marni.com*. Un año después de su lanzamiento la marca de ropa *Urban Outfitters* y la agrupación británica de *indie pop* *The xx* publicaron cada uno sus propios webzines generando así un incremento en la masificación del público webziner. Pero esto no es necesariamente bueno ya que marcas comerciales y figuras públicas como estas pueden poner en peligro la idea original del fanzine/webzine en especial el de naturaleza contracultural; Estas figuras populares lo hacen con intenciones de pautar sus marcas o negocios particulares, con grandes capacidades monetarias, profesionales de la fotografía y la comunicación y con equipos de alta tecnología que facilitan su labor. Toda una antítesis con respecto a los orígenes del Fanzine ¿evolución o retroceso? he allí entonces el dilema. Es entonces cuando en los actuales tiempos el rescatar el Fanzine ya sea en formato análogo (impreso) o digital (webzine) y regresarlo a su concepción original resulta una idea más que romántica.

**Figura 4**

*Frente Anticamera Fanzine*



*Nota:* tomado de <https://bit.ly/38JLTtx>

### **2.3.2 Contracultura**

El nacimiento de esta expresión y movimiento se remonta a diferentes orígenes según lo plantean distintos autores, un primer acercamiento remonta a mayo de 1968 en París, donde miles de estudiantes universitarios protestan en la capital francesa contra los estatutos conservadores de su sociedad que los hacía vivir en un ‘limbo’ o estado de marginación entre ellos como parte de la sociedad y la cultura adulta que no los reconocía como iguales; Así que estos jóvenes “reacios a integrarse en la cultura oficial, por el resquebrajamiento de un orden y unos valores morales en los que no creían, desarrollaron una cultura propia, alternativa, que recibió el nombre de contracultura” (Rodríguez González, 2002, p. 30). El autor, también da a mostrar que esta contracultura emergente se nutrió energéticamente por sus influencias provenientes de “la música *rock*, las drogas psicodélicas, las comunas y la filosofía oriental y hermética” (p. 30).

Para Rodríguez González (2002), aunque la contracultura surge durante los años sesenta, esta “hunde sus raíces en un anterior movimiento antiautoritario, libertario, de larga tradición universal: el *underground*, inspirado en filosofías irracionales, que no buscan la verdad al modo del racionalismo positivista” (p. 30). Es decir que podría ser tomado también como una posterior evolución de este movimiento, más que como una idea original.

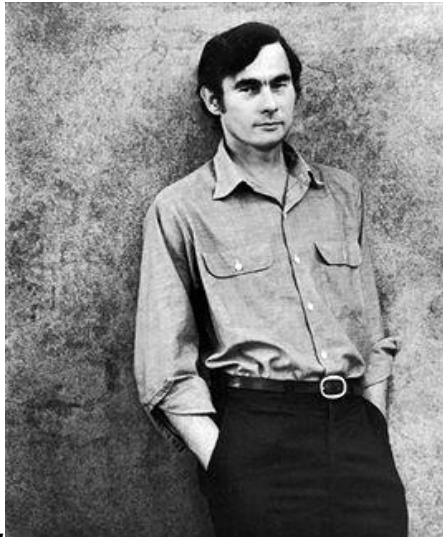
Y desde el otro lado del mundo, Theodore Roszak, Nacido en la ciudad estadounidense de Chicago en 1933 y fallecido el 5 de Julio del 2011, quedaría “en la historia como el hombre que acuñó la expresión ‘contracultura’” (Arroyo, 2011, párr. 1). El diario El País, en manos del periodista Arroyo (2011), reseña a Roszak, como tributo a su obra, solo unos días después de su muerte, quien definió la contracultura como un término de “uso frecuente en el cruce de las décadas de los sesenta y setenta del pasado siglo y que hace referencia al rechazo manifestado por parte de la juventud urbana de los países desarrollados a buena parte de los valores dominantes” (Roszak, citado por Arroyo, 2011, párr. 1). Pero lo cierto es que detrás de esa palabra se escondían más que un amplio conglomerado de sensaciones, ya que Theodore Roszak en su libro de 1968 titulado *El nacimiento de una contracultura*, citado por Arroyo (2011), según su propia definición, esta contracultura “incluye la crítica a la tecnocracia, al cientificismo, a los esquemas de relación familiar y sexual tradicionales, así como la afirmación de que hay más formas de conciencia que la del hombre adocenado” (párr. 1).

El libro, *El nacimiento de una contracultura* fue leído por su generación “como una biblia contracultural (...) incluía tanto el análisis del fenómeno” (Arroyo, 2011, párr. 3), que había acuñado como las influencias en las que se inspiraba y que eran en primer lugar la gente joven, “pero también pensadores (...) como Wright Mills, Paul Goodman, Alan Watts, Herbert Marcuse, Betty Friedman o Eldridge Cleaver. En una nota a pie de página, tuvo buen cuidado de no olvidar las tendencias anarquistas

registradas en el mayo francés [movimiento estudiantil del 68]” (Arroyo, 2011, párr. 3).

### Figura 5

*Theodore Roszak, teórico de la contracultura, en 1987*



*Nota:* fotografía atribuída a Gotfryd (1969), tomada de <https://bit.ly/3kzCbwa>

Además de Roszak, otros autores como Herrera Zavaleta (2009); Rodríguez González (2002); Usón Bandrés (2015) han estudiado y compartido sus pensamientos sobre surgimiento y definición de la contracultura.

Para Herrera Zavaleta (2009) por ejemplo “la contracultura es un paradigma que nos permite comprender el devenir de expresiones culturales alternativas a un sistema. Incluye manifestaciones artísticas, científicas, sociales, filosóficas, económicas y políticas, contrarias o diferentes a la Cultura Oficial, a la cultura del sistema” (p. 73); es decir, un corriente de pensamiento que obedece a una forma alternativa de ver la realidad a como la establezca el sistema dominante, este paradigma “establece límites a lo hegemónico, formula interrogantes e introduce enigmas en el imaginario social” (p. 73).

Herrera Zavaleta (2009), además ubica la contracultura en el imaginario colectivo como:

Sumergida y marginal por la enorme fuerza del imaginario social del sistema que establece creencias, gustos, morales, patrones anquilosados, los que a su vez crean modelos de conducta y de «comportamientos correctos» que originan represiones muchas veces feroces y terribles que no sólo pertenecen al pasado (p. 74).

Así concluye que la contracultura se mueve entre lo marginal y oculto “para marcar nuevas tendencias y lograr cambios; no sólo en el sistema que asfixia y oprime, sino lograr que ese caminante que es el hombre se encuentre algún día a sí mismo” (Herrera Zavaleta, 2009, p. 74).

Desde España, Usón Bandrés (2015), a través de su investigación para la Universidad de Zaragoza presenta una definición de contracultura de manera corta como:

Un deseo de ruptura respecto a los valores de la cultura vigente, a través de innovaciones en el arte, la ciencia, la espiritualidad, la proyección de una filosofía hedonista y vitalista orientada a la búsqueda de la felicidad aquí y ahora. (p. 129)

Gracias a estos autores, como conclusión entonces se entiende por contracultura un movimiento surgido en Francia como consecuencia de protestas juveniles y cuyos ideales chocaban directamente con aquellos que predominaban en su sociedad como verdaderos y que a medida que ha avanzado a través del tiempo ha ido adoptando estamentos específicos en diferentes áreas de la vida y el

comportamiento humano hasta convertirse en el movimiento que es hoy día y que busca generar cambios tanto de fondo como de forma en las sociedades modernas a las que se enfrentan. Así como decía el propio Theodore Roszak, citado por Arroyo (2011), la contracultura “es una exploración del comportamiento concreto de la conciencia” (párr. 1).

### 2.3.3 Valle de Aburrá

El Valle de Aburrá es una extensión de tierra ubicada en Antioquia, departamento de Colombia. En él se erigen varias ciudades, o municipios como les define el mapa político del territorio nacional. En el centro se encuentra la capital antioqueña: Medellín. Y a su alrededor otros nueve municipios conforman la totalidad de la huella del Área Metropolitana urbana allí construida.

Así, Hermelin (2007), en un pequeño artículo titulado *Valle de Aburrá: ¿Quo Vadis?* escrito para la Universidad Nacional de Colombia indica que este Valle

Forma una depresión alargada que se extiende en dos tramos: uno de unos 30 km de longitud de sur a norte, desde Caldas hasta Bello, con un ensanchamiento de unos 7 km a la altura de Medellín. El otro, más estrecho, está orientado hacia el noroeste, va de Bello a Barbosa y mide unos 35 km de largo. (p. 8)

Indica además que este Valle:

Está rodeado por montañas que alcanzan a elevarse unos 3000 metros. Como el Alto de San Miguel, el Cerro del Padre Amaya y el Cerro Boquerón y por altiplanos como el de Ovejas, el de Santa Elena, el de San Vicente Río Negro y el de Santa Rosa de Osos. (Hermelin, 2007, p. 2)

## 2.4 MORFOLOGÍA DEL FANZINE DE MEDELLÍN

Aunque no se encontró un manual de estilo conformado y estandarizado para la creación de un fanzine que nos indique aspectos específicos tales como: formato, tipologías, colores, texturas e imágenes; se encontró que anteriormente como afirma Greiff Tovar (2015), los fanzines “solían ser mal acabados, chambones, y esto no era un capricho, su intención era saltarse las reglas impuestas por el modelo capitalista y demostrar que hay formas distintas de ser y de ver que pueden ser válidas” (p. 20).

Es así entonces como la conformación morfológica de un Fanzine gira en un principio en torno a la idea temática del producto final, con el objetivo de aportar en la formación de un sentido crítico en torno a este. En el Área Metropolitana del Valle de Aburrá estos contenidos giran en su mayoría en torno a las dinámicas propias de la ciudad y su contexto histórico.

En la actualidad, aunque algunas publicaciones aun obedecen al formato anteriormente señalado, la aparición de nuevos formatos y la influencia de la tecnología amplían enormemente no solo la capacidad difusiva sino también aspectos como la idea temática, el diseño y el tiraje.

### 3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1 PARADIGMA Y TIPO DE INVESTIGACIÓN

Para la realización de este trabajo se opta por el paradigma cualitativo. Pero ¿Qué es el paradigma cualitativo? Una perfecta definición redactada por Álvarez-Gayou Jurgenson et al. (2014), para su artículo *Investigación cualitativa*, presentado en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, lo describe así:

Un término que cubre una serie de métodos y técnicas con valor interpretativo que pretende describir, analizar, descodificar, traducir y sintetizar el significado, de hechos que se suscitan más o menos de manera natural. Posee un enfoque interpretativo naturalista hacia su objeto de estudio, por lo que estudia la realidad en su contexto natural, interpretando y analizando el sentido de los fenómenos de acuerdo con los significados que tiene para las personas involucradas. Es decir, las metodologías cualitativas no son subjetivas ni objetivas, sino interpretativas, incluye la observación y el análisis de la información en ámbitos naturales para explorar los fenómenos, comprender los problemas y responder las preguntas. El objetivo de la investigación cualitativa es explicar, predecir, describir o explorar el “porqué” o la naturaleza de los vínculos entre la información (párr. 6).

La naturaleza del paradigma cualitativo parte de la comprensión de la realidad, es decir: es comprensiva y empática. En ella “el científico observa, descubre, explica y predice aquello que le lleva a un conocimiento sistemático de la realidad” (Álvarez-Gayou Jurgenson et al., 2014, párr. 4). De igual forma, Ramírez Robledo et al. (2004), también plantean una naturaleza del paradigma cualitativo en su texto sobre *Paradigmas y modelos de investigación*. Esta definición dice así:

El paradigma cualitativo posee un fundamento decididamente humanista para entender la realidad social de la posición idealista que resalta una concepción evolutiva y negociada del orden social. Percibe la vida social como la creatividad compartida de los individuos. El hecho de que sea compartida determina una realidad percibida como objetiva, viva, cambiante, mudable, dinámica y cognoscible para todos los participantes en la interacción social. (p. 53)

Esta entonces este paradigma (cualitativo) pensado para *interpretar* la realidad natural del objeto o sujeto de investigación, recolectando datos a través de distintas técnicas que permitan un posterior análisis y generación de un conocimiento científico valioso desde el punto de la academia.

Se considera además pertinente para este ejercicio investigativo, trabajar desde el paradigma cualitativo ya que se busca comprender de manera holística la conducta del fanzine contracultural y sus editores/consumidores en el marco del Valle de Aburrá; sus obras, mensajes, tópicos, protagonistas y procesos pasan de medios a mediaciones que convocan importantes experiencias Comunicativas - Educativas enriquecedoras para comprender mejor el mundo de los 'libros libres'.

### **3.2 ENFOQUE INVESTIGATIVO**

El enfoque investigativo es un sinónimo de perspectiva, es decir, de las maneras de ver, percibir y sentir. Para las ciencias sociales el enfoque se aplica en la ubicación y caracterización del conocimiento investigativo y sus intervenciones sociales con el fin de dar a conocer, explicar, comprender o transformar la realidad.

Cada enfoque investigativo tiene características diferentes, esto permite una visión distinta del conocimiento, lo que permite formar distintas alternativas de investigación, priorizando distintas categorías de conocimiento de la realidad.

### **3.2.1 Enfoque histórico-hermenéutico**

Teniendo entonces en cuenta los anteriores parámetros se opta por un enfoque histórico-hermenéutico para el desarrollo de esta investigación ya que en este se busca "reconocer la diversidad, comprender la realidad: construir sentido a partir de la comprensión histórica del mundo simbólico; de allí el carácter fundamental de la participación y el conocimiento del contexto como condición para hacer la investigación". (Cifuentes Gil, 2011, p. 30).

Esta misma autora indica que en este enfoque se busca "comprender el quehacer, indagar situaciones, contextos, particularidades, simbologías, imaginarios, significaciones, percepciones, narrativas, cosmovisiones, sentidos, estéticas, motivaciones, interioridades e intenciones que se configuran en la vida cotidiana". (Cifuentes Gil, 2011, p. 30).

## **3.3 DELIMITACIÓN**

### **3.3.1 Objeto de investigación**

El objeto de esta investigación es el Fanzine contracultural, entendido como una publicación editorial autónoma, auto gestionada, de carácter no comercial, realizada por distintos actores que no necesariamente son profesionales de la comunicación y cuyos contenidos están estrechamente relacionados con tópicos normalmente censurados, poco populares o considerados tabú por grandes o mayoritarios sectores de la sociedad en la que ven la luz.

### 3.3.2 Tiempo y escenario

Este proyecto investigativo se llevó cabo en el lapso de dos años (2019- 2020). Tiempo planeado para obtener la información necesaria durante la investigación y el título profesional de comunicador social.

Es trabajado dentro del Área metropolitana del Valle de Aburrá, que abarca los municipios de Medellín, Barbosa, Girardota, Copacabana, Bello, Itagüí, Sabaneta, Envigado, La Estrella y Caldas y es presentado en la Universidad Católica Luis Amigó.

### 3.3 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Para generar un producto investigativo correcto y funcional se debe iniciar desde la heurística (recolección de fuentes y antecedentes) para pasar a la hermenéutica (análisis, comprensión y correlación de fuentes y antecedentes) es así entonces como el siguiente proceso metodológico fue escogido para la ejecución de esta investigación, tomado del documento *Guía para construir estados del arte* de los autores Londoño Palacio et al. (2016)

**Heurística:** “es necesario que el investigador realice un proceso de búsqueda de la información, el que, por lo general, se lleva a cabo en seis sub fases” (Londoño Palacio, 2016, p. 48).

- **Preparatoria o iniciación:** Es la fase inicial en la que se identifica el tema, problemática u objeto a investigar, en la que se desarrollan las siguientes tareas: “a) establecer los elementos teóricos que sustentan la construcción de un Estado del Arte, las fases y su relación. b) (...) Identificar (...) y contextualizar el objeto de estudio” (Londoño Palacio, 2016, p. 48).

- **Exploración:** para comprender el problema, se hace una lectura analítica de los antecedentes académicos y formales, que lleven a determinar cuál es el tipo de información y la cantidad que se requiere (Londoño Palacio, 2016).
- **Descriptiva:** extraer de los materiales documentales, la información y los datos necesarios y relevantes para luego revisarlos, describirlos y reseñarlos, mediante el establecimiento de las siguientes condiciones: “a) (...) los referentes disciplinares y teóricos. b) (...) Los autores que los han realizado. c) (...) Las delimitaciones espaciales, temporales y contextuales. d) (...) Los diseños metodológicos utilizados” (Londoño Palacio, 2016, p. 49).
- **Formulación:** teniendo en cuenta los datos e información hallada, se generan ideas centrales e indicadores (Londoño Palacio, 2016).
- **Recolección:** se compila la información que se considera más relevante en fichas bibliográficas, como elemento de apoyo en el registro de datos e de las fuentes de información documentales que se seleccionaron como base argumentativa. Al diligenciar la ficha bibliográfica, la información que se registra allí, queda ordenada y clasificada eficientemente para luego ser recuperada en el ejercicio de construcción escrita y dar evidencia de los referentes bibliográficos consultados (Londoño Palacio, 2016).
- **Selección:** se organiza el material documental que se ha encontrado y ordenado para establecer si queda faltando información o si se finaliza la búsqueda (Londoño Palacio, 2016).

Luego de las seis sub fases de la heurística, se pasa a la hermenéutica que es la “lectura, análisis, interpretación, correlación y clasificación de la información, según el grado de interés y necesidad frente a la nueva investigación. (...) Es necesario establecer la forma como se llevará a cabo su sistematización [de la información]” (Londoño Palacio, 2016, p. 50). Para este segundo proceso, se presentan las siguientes fases:

- Interpretación: es proceder al análisis de los documentos por áreas temáticas de manera integrada, lo que permite ampliar el horizonte del estudio por unidades de análisis y proporcionar datos nuevos integrativos (...) [por] núcleos temáticos.
- Construcción Teórica: (...) es la construcción del documento que contiene el Estado del Arte.
- Publicación: es dar a conocer a la comunidad científica los resultados finales del Estado del Arte ya consolidado. (Londoño Palacio, 2016, p. 50)

### **3.4 TÉCNICAS DE GENERACIÓN Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

#### **3.4.1 Técnica de observación**

Es la técnica principal del método científico, técnica que consiste en observar atentamente durante prolongados tiempos el fenómeno, hecho o caso que está bajo estudio para de esta manera obtener información y registrarla a través de diferentes métodos para su posterior análisis y obtención de nuevos datos.

“La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación” (Díaz Sanjuán, 2010, p. 5). El autor, también hace referencia a la observación desde una perspectiva científica: “observar científicamente. Significa observar con un objetivo claro, definido y preciso: el investigador sabe qué es lo que desea observar y para qué quiere hacerlo, lo cual implica que debe preparar cuidadosamente la observación” (Díaz Sanjuán, 2010, p. 7).

Este mismo autor presenta unos pasos a seguir cuando se planea realizar una correcta observación científica y que garantizan el éxito de esta, estos pasos son:

- Determinar el objeto, situación, caso, que se va a observar.
- Determinar los objetivos de la observación para que se va a observar.
- Determinar la forma con que se van a registrar los datos.
- Observar cuidadosa y críticamente.
- Registrar los datos observados.
- Analizar e interpretar los datos.
- Elaborar conclusiones. (Díaz Sanjuán, 2010, pp. 7-8)

Es así entonces como la observación se ubica como la técnica adecuada para la realización de esta investigación por su adaptabilidad y funcionalidad.

#### **3.4.2 Observación no participante**

Como modalidad derivada del ejercicio de observación científica se considera pertinente para la realización de este proyecto investigativo optar por la medida de observación conocida como observación no participante, esta:

Se trata de una observación realizada por agentes externos que no tienen intervención alguna dentro de los hechos; por lo tanto, no existe una relación con los sujetos del escenario; tan sólo se es espectador de lo que ocurre, y el investigador se limita a tomar nota de lo que sucede para conseguir sus fines. (Campos y Covarrubias y Lule Martínez, 2012, p. 53)

#### **3.4.3 Técnica de búsqueda y revisión documental**

El ejercicio central de esta técnica es la de rastrear documentos y elaborar consultas en diferentes fuentes y recursos de información especializados. Las fuentes de información se clasifican en primarias y secundarias. Las primeras se hallan en archivos, sean públicos, privados y/o personales y dan cuenta de aspectos

históricos, fotografías, mapas, cartas, etc. En ocasiones requieren de autorizaciones especiales para acceder al material. Las fuentes secundarias por su parte, son las biografías, informes, memorias, etc. (Galeano, 2004; Gómez Bastar, 2012).

En la revisión documental se debe llevar un registro de las fuentes consultadas con una descripción completa de los datos de los documentos y una valoración inicial a la luz de los objetivos trazados en la investigación. Luego se procede a realizar una selección y clasificación categórica de los documentos para luego someterlos a un análisis de contenido. (Galeano, 2004; Gómez Bastar, 2012).

### **3.5 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE INFORMACIÓN**

Tras finalizar la fase de recolección de datos, se procede a categorizar y codificar la información que los participantes han proporcionado a través de las técnicas e instrumentos seleccionados en diferentes fichas, matrices y tablas, para posteriormente presentar los resultados en un texto descriptivo que desglose toda esa información; para así conocer las interrelaciones que estos datos poseen, permitiendo una máxima comprensión de la realidad estudiada.

### **3.6 PARTICIPANTES**

Las entrevistas semi estructuradas fueron direccionadas a tres productores de este medio impreso; puesto que estos últimos poseen experiencias más profundas al interactuar con cada uno de los procesos que implica el Fanzine, desde el planteamiento de un tópico a tratar, pasando por la recolección de información, la maquetación del diseño, la generación de contenido, la imprenta y el proceso de distribución.

Los tres entrevistados son: Luis, productor del Fanzine *P.L.A.S.T.I.C*; Camilo, productor del Fanzine *Satán* y el productor denominado *Truchafrita* con su proyecto *Robot*.

### 3.7 PLAN DE TRABAJO

**Tabla 1**

*Plan de trabajo 2019*

Actividades / Meses	Año 2019											
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic
Obtener fanzines de la mayor cantidad posible de municipios ligados al Área Metropolitana												
Asistir e identificar fanzinotecas en el Área Metropolitana del valle de Aburrá.												
Tomar contacto con creadores, desarrolladores y consumidores de fanzines a través de estas ferias y fanzinotecas.												
Obtener mínimo 15 diferentes fanzines para análisis												
Categorizar el material por orden cronológico.												
Categorizar el material por temática												
Categorizar el material por número de ediciones y sostenimiento en el tiempo												
Identificar grupos urbanos, ideológicos o teóricos más recurrente en estos fanzines												
Categorizar el material por construcción colectiva, individual o mixta.												
Identificar uso de expresiones idiomáticas características												
Categorizar formato de cada fanzine.												
Categorizar por material por contenido gráfico.												
Categorizar fanzines a color y a blanco y negro												
Identificar elementos icónicos más recurrentes												
Identificar simbología y sus elementos más recurrentes												
Identificar transgresiones importantes en cuestiones de diseño.												
Analizar y separar los datos más relevantes para la investigación												

*Nota:* elaboración propia del autor



## 4. SISTEMATIZACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN





### 4.1 ORGANIZACIÓN DE DATOS CUALITATIVOS PARA EL ANÁLISIS





Esta investigación requirió de revisiones documentales para articular los diferentes antecedentes encontrados en tesis, monografías, artículos de revistas indexadas, proyectos audiovisuales, multi mediales y demás. Pero también incluyó un análisis morfológico y de contenido a todos los Fanzines de la ciudad encontrados a lo largo del proceso indagatorio y en los que participan todos los fanzineros aquí entrevistados.

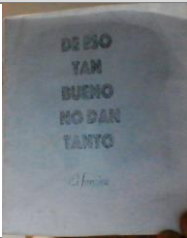



Para el logro de cada uno de los objetivos propuestos, se utilizaron varias técnicas de recolección de información. En primer lugar, se elaboraron fichas bibliográficas, matrices y una tabla de caracterización sobre los Fanzines contraculturales que fueron identificados como publicaciones propias del Área Metropolitana del Valle de Aburrá. Adicionalmente, se aplicó una entrevista semi estructurada a tres productores de los Fanzines.





Inicialmente, se elaboró una tabla de caracterización en la que se ve reflejada la información de cada uno de los 20 Fanzines seleccionados para la realización de este trabajo y que sirven como una de las fuentes de los datos que se buscaron. Dicha tabla cuenta con información relevante como: el nombre del Fanzine, año de publicación, temática, entre otras características importantes, generando así una primera base de datos (ver tabla 4).





**Tabla 4**
*Tabla de caracterización*

No.	Fanzine (foto portada)	Año	Nombre	Temáticas	Descripción	Tipo	Formato	Materiales	Precio al público (Col\$)	Tipo de montaje
1		2003	El Horizontal	Desobediencias, insurrección y anarquismo. Fomenta a través de distintos escritos y dibujos la crítica, el pensamiento y la acción para un mundo más libre y solidario.	16 páginas, rico en ilustraciones tipo caricatura e ilustraciones instructivas.	Colectivo	Revista 19x9cms	Fotocopias de papel a blanco y negro	\$1000	Mixto
2		2015	Mestruario	Publicación humanista y anti carcelaria. Colección fotográfica de dibujos y escritos realizados por presos de la ciudad de Medellín.	16 páginas, solo posee fotografías, no indica autores ni firmas.	Colectivo	Revista 12 x 10 cms	Fotocopias blanco y negro	\$1000	Mixto
3		2015	La ética del Pato	Existencialismo, crítica a la moral / Novela onírica sobre un pato que desea revelarse contra el mundo.	30 páginas, sin ilustraciones	Individual	Cuadernillo - 12x10 cms	Portada de cartón semidura color beige con ilustración referencial, hojas de papel reciclado.	\$5000	Digital
4		2015	Habitar a cielo abierto	Fotorreportaje de pequeños mobiliarios urbanos creados por la gente sin dinero.	20 páginas, contenido netamente fotográfico.	Individual	Revista 19x8,5cms	Fotocopias Blanco y negro	\$2000	Digital

No.	Fanzine (foto portada)	Año	Nombre	Temáticas	Descripción	Tipo	Formato	Materiales	Precio al público (Col\$)	Tipo de montaje
5		2015	Congreso de Los Pueblos	Comunismo y poder popular - Cartilla de trabajo y explicación de las luchas indígenas y campesinas y sus causas.	10 páginas.	Colectivo	Revista 16x8cms	Fotocopias Blanco y negro	\$ 0	Digital
6		2016	Marabunta	Anarquismo, cultura y pedagogía libertaria - Revista contracultural libertaria de la casa anarquista 'El Hormiguero'	20 paginas	Colectivo	Revista 17 x 10 cms	impresión profesional, portada semidura en cartón a color	\$3000	Digital
7		2017	Brugmansia	Pensamientos feministas sobre la revolución, la libertad y la sororidad, Feminismo, y aborto libre	8 páginas, rico en ilustraciones y fotografías en su interior	Colectivo	Cuadernillo 10X10 cms	Fotocopias Blanco y negro	\$ 0	Digital
8		2017	Sin Mi Seria	Caricatura crítica - Ilustraciones ficticias de distintos lugares de Medellín en caos	Fotocopias Blanco y negro, 8 páginas, rico en ilustraciones en su interior.	Individual	Revista 20x12 cms	Fotocopias Blanco y negro	\$2000	Análogo

No.	Fanzine (foto portada)	Año	Nombre	Temáticas	Descripción	Tipo	Formato	Materiales	Precio al público (Col\$)	Tipo de montaje
9		2017	De eso tan bueno no dan tanto	Critica a las clases políticas del país, tanto de izquierda como de derecha	Fotocopias Blanco y negro, 20 páginas.	Colectivo	Cuadernillo 10x10 cms	Fotocopias Blanco y negro	\$ 0	Digital
10		2018	Más MARRANO	Humor sobre Porcicultura y consumo de carne - Refleja a través del humor una cruel realidad que está ahí, pero evitamos observar	22 páginas, fotografía referencial de portada, rico en fotografías e ilustraciones.	Colectivo	Revista 18x8 cms	Fotocopias Blanco y negro	\$2000	Digital
11		2018	NO ROCK AND ROLL 32	Nihilismo y existencialismo - Imágenes iconoclastas y escritos existencialistas y nihilistas	12 páginas, rico en ilustraciones.	Individual	Revista 18x8 cms	Fotocopias Blanco y negro	\$2000	Análogo
12		2018	¿Qué pasó con el peo Químico?	Humor crítico sobre la cotidianidad - Refleja a través del humor una cruel realidad que está ahí, pero evitamos observar	20 páginas, rico en ilustraciones.	Colectivo	Revista 18x8 cms	Fotocopias Blanco y negro	\$3000	Mixto

No.	Fanzine (foto portada)	Año	Nombre	Temáticas	Descripción	Tipo	Formato	Materiales	Precio al público (Col\$)	Tipo de montaje
13		2014	Manual de Auto-destrucción		Manual existencialista sobre deconstrucción del ego. Recrea una serie de pasos para vivir una experiencia espíritu-sensorial con el gran ser conocido como "ERRE" que le permitirá al lector deconstruirse totalmente como un ser con una nueva visión del universo y que	Individual	Cuadernillo - 12x10 cms	portada color negro semidura de cartón, hojas papel reciclado.	\$4000	Digital
14		2014	L'Deus-Ex-Orcista		Gnosticismo-cuántico y Demonolatría. Presenta una serie de escritos pertenecientes a la ola del 'arte negacionista'	Individual	Cuadernillo - 12x10 cms	portada color rojo semidura de cartón con ilustración referencial, hojas papel reciclado.	\$4000	Digital
15		2015	L'Deus-Ex-Orcista		Eskatología y Sjcatología - Lo mundano, lo sucio, lo guarro y lo depravado son el tema central de este fanzine	Individual	Cuadernillo - 12x10 cms	portada color azul semidura de cartón con ilustración referencial, hojas papel reciclado.	\$4000	Digital
16		2017	Satán		Adoración de la 'figura rebelde' representada por satanás y la música <i>rock and roll</i> .	Colectivo	Plegable 15x10 cms (plegado)	Hoja de papel tamaño oficio	Aporte voluntario	Análogo

No.	Fanzine (foto portada)	Año	Nombre	Temáticas	Descripción	Tipo	Formato	Materiales	Precio al público (Col\$)	Tipo de montaje
17		2016	Revista Deambulante	Recopilación de escritos, dibujos y collages sobre existencialismo,	26 páginas, portada color negro con ilustración referencial.	Colectivo	Revista 20x12 cms	Fotocopias Blanco y negro	\$5000	Mixto
18		2018	PLASTIC	Crítica a los espacios públicos restringidos al ciudadano a los que califica como <i>plásticos</i>	18 páginas, Proyecto fotográfico/documental de espacios y mobiliarios públicos en la ciudad de Medellín.	Individual	Revista 18x13	Técnica Mixta: Impresión Digital y Fotocopia a Blanco y negro	\$20000	Mixto
19		2002	EL NECIO	Comics sobre 'cine pecueco' y la muerte.	14 páginas de comics, monocromático, referentes gráficos sobre películas famosas.	Colectivo	Cuadernillo de cartulina - 13x7 cms	Impresión negra sobre cartulina azul	\$2000	Digital
20		2019	PUSSYFEST	Anarco-Feminismo. música <i>punk</i> , artículos y poesía compuesta por mujeres punkeras		Colectivo	Revista 20x14 cms	Fotocopias Blanco y negro	\$ 5000	Análogo

Nota: elaboración propia del autor

Seguidamente, se recurre al uso de la conformación de una entrevista semi estructurada a tres diferentes creadores de Fanzines del Área Metropolitana donde se ahondan en los aspectos históricos, temáticos y morfológicos de sus obras (que también están incluidas en el esquema de caracterización), conocimiento personal sobre la contracultura y la experiencia editorial particular de la realización de cada producto, para establecer así si existe o no una relación entre movimientos contraculturales y el Fanzine, quienes son sus protagonistas y cómo funciona toda la experiencia desde la idea de un contenido hasta su materialización y distribución.

El primer entrevistado es Luis con su Fanzine *P.L.A.S.T.I.C*; luego se entrevista a Camilo con su Fanzine *Satán* y finalmente, está Truchafrita con su Fanzine *Robot*.

**Figura 6**

*Esquema de entrevista*

<b>ENTREVISTA FANZINEROS</b> <i>Por: Juan Pablo Naranjo</i>	
<b>Aspectos Generales</b>	1- ¿Cómo se llama tu proyecto fanzine? 2- ¿Es este un proyecto fanzine personal o colectivo? 3- ¿Cuánto tiempo lleva o estuvo en emisión dicho fanzine? 4- ¿Qué frecuencia de emisión posee o poseía en caso de ya no circular? 5- ¿Cuál es la temática del fanzine? 6- ¿Cómo nace la idea para nombrar dicho proyecto? ¿dónde surge la inspiración? 7- ¿De qué manera se gestiona el material que compone este proyecto de fanzine? Es decir: ¿Cómo es el proceso creativo? 8- ¿Cómo se da a cabo aquel proceso de concertación de roles durante el desarrollo del proyecto? ¿Cómo deciden quien maqueta, imprime o distribuye el producto final? 9- ¿Este material posee de alguna manera una curaduría por parte editorial? (De ser así ¿Qué aspectos comprende y que tan intensiva es esta curaduría de material?) 10- ¿Cómo se financia el proyecto? (¿De dónde obtiene fondos para la impresión por ejemplo?) 11- ¿Posee entonces un papel relevante para este proyecto la mercantilización o monetización del material final? 12- ¿Qué tipo de personas conforman el público final u objetivo que consume esta publicación? 13- ¿Cuáles son los espacios de divulgación y distribución de este material? ¿Cómo logra llegar el fanzine final al lector? 14- ¿Cuál es el valor monetario del producto final? 15- ¿Qué le espera en el futuro a este fanzine? 16- ¿Cuáles han sido los principales obstáculos a la hora de sostener un proyecto fanzine en el tiempo?
<b>Contenido</b>	17- ¿Los elementos gráficos, icónicos, tipológicos y pictóricos utilizados en la realización de este proyecto fanzine reflejan relación de algún tipo con movimientos e ideologías contraculturales como, por ejemplo: ¿el anarquismo, el feminismo, la revolución sexual, entre otros? ¿sí? ¿No? ¿Cuáles? 18- ¿Para la maquetación de este fanzine se utilizó una técnica análoga (fotocopias) digital (pc) o mixta?
<b>Contracultura Y Fanzine</b>	19- ¿Qué entiendes por contracultura? 20- ¿Cómo conociste el fanzine? 21- ¿Por qué realizar un proyecto fanzine y no mejor un proyecto tipo magazine (revista) de una vez? 22- ¿Qué otros proyectos de fanzine te han inspirado en estas temáticas contraculturales? ¿Tienes otros proyectos fanzine en mente? 23- ¿Considera que el fanzine debería ser un formato más popular o debería conservar ese estilo underground? ¿Por qué?

Como se puede observar en la figura 6, la entrevista semiestructurada realizada se compone de tres momentos: el primer componente, se relaciona con los aspectos generales (preguntas 1 a la 16), luego está el componente de contenido (preguntas 17 y 18) y componente contracultura y Fanzine (preguntas 19 a la 23).

A continuación, se presentan los resultados de las entrevistas (tabla 5).

**Tabla 5**

*Resultados entrevista semiestructurada*

características	Respuestas		
	Luis - Fanzine <i>P.L.A.S.T.I.C</i>	Camilo - Fanzine <i>Satán</i>	Truchafrita - Fanzine <i>Robot</i>
Tiempo de emisión	Dos ediciones, 10 ejemplares que regalé, la segunda: vendí 10 o 15 y he regalado como otros 10	Once ediciones, cada mes, después cada cuatro. Ya no teníamos una regla.	Lleva 17 años, desde 2003. Sale cada mes (mil a dos mil ejemplares). Era dar a conocer que existía. Las últimas ediciones en <a href="http://robotcomics.blogspot.com/">http://robotcomics.blogspot.com/</a>
Temática	Aglomeración de pensamientos, razonamientos filosóficos, artísticos, sociales, económicos... Arte para no artistas, que cualquier persona, que no importe su procedencia, su forma de pensar, su religión o lo que sea de esas etiquetas lo lea y lo sienta.	Distribuir el arte y lo que nosotros sentíamos	Es un formato que permite decir lo que vos quieras. Ahora, si lo que vos querés es hablar, no sé, la televisión y los niños, seguramente el fanzine se convertirá en una revista mainstream. Pero si vos decís "yo quiero hacer un fanzine de música" de los parches subterráneos de Medellín, de los parches en Castilla y León, eso jamás será revista, porque jamás se volverá una cosa tremendísima.
Inicio de la idea	Todo el contenido que hay aquí lo hice yo sin ayuda de nadie más...Yo concebí el Fanzine como una catarsis personal	Satán es un referente cultural de la rebeldía, de cuestionarse, no aceptar lo que debemos hacer, cómo debemos vivir, cómo debemos vestir, pensar, sentir ... salirse de todos esos esquemas de la sociedad. Encontrar una postura espiritual. Un motivo para luchar y expresar el arte y burlarnos del absurdo sistema ... de sobrevivir como un artista.	
Proceso creativo y Roles	Fue todo un proceso de recolección de meses, 6 meses de todo ese material y también de ilustrar mucho, escribir, mucho ensayo y error. El contenido lo hice yo sin ayuda de nadie más...como una catarsis personal.	Todos participamos desde el arte (dibujo, fotografía, poesía, música) Pero también invitamos a que se expresaran por medio de lo que quisieran. Se imprime, le hacemos todo el proceso. es algo muy muy artesanal, que cada fanzines pega con nuestras propias manos	Éramos tres, luego seis y nos reuníamos una vez al mes para definir los temas como: ¿Quién dibuja la historieta? ¿Quién hacía las tiras? ¿Quién escribía sobre la película de cine?... Ahí decidían las temáticas, cada una reunión, cada mes y ya luego yo lo armaba o alguno más y salía.
Curaduría material		Hacemos un paralelo entre lo que nos expresan y lo que sentimos. Nos ha gustado las ideas que hemos tenido y hemos respetado, esa libertad de expresar. Compañeros que les gustaba nuestro trabajo y que sentían que tenían algo para expresar y lo recibíamos con todo el gusto.	Pues normalmente había amigos que dibujaban, o enviaban un texto, porque conocían de qué se trataba todo el asunto, porque la gente sabía exactamente qué podía mandar. ... Entonces me dicen: "yo hago esto", "puedes mejorar de esta forma".

Medios de financiación y monetización del material final	Sale de mi propio bolsillo No se crea el fanzine pensando en generar beneficio económico. Básicamente lo reinvierto en el mismo proyecto	Es financiarlo nosotros mismos, Ya después se empezó a generar un ahorro, que también sirve para imprimir calcomanías, ya que <i>Satán</i> también ha trabajado con calcomanías, camisas, parches, afiches. El aporte es voluntario y eso era también romper, con que se necesitaba librar un montón de plata ... En las ferias uno terminaba con el mismo dinero que se generó, o truequeando.	
Público destino y espacios de divulgación	Personas desde los 15 hasta los 25 años, jóvenes "alternos" ... Ahí entra el problema con las etiquetas. Es para gente que parcha en el Poblado, en la U. ... metaleros, punks, traperos o lo que sea, digo cualquier tipo de público. Nunca he ido a una feria de Fanzines, me encantaría, la verdad no sé cómo consultar con una editorial o no sé qué precio puede tener el Fanzine final.	Principalmente la de las escenas de música que hay en la ciudad. También las editoriales auto gestionadas que permiten distribuir e imprimir. Por ahí el 80% de las veces usted tiene que explicar que es un Fanzine. El fanzine se distribuye en ferias y Facebook, diciendo que vamos a estar con el Fanzine en el parque de San Antonio de Prado a tal día y a tal hora... Teníamos, un conversatorio, hablando de eso que nos inspiraba y distribuir el Fanzine.	Reparto casi todo en la cicla, ... en las universidades. en los bares del centro, todo lo que es alrededor del Parque del Periodista en las Torres de Bomboná, en el Colombo Americano ... Cada mes se distribuyen mil o dos mil ejemplares, es regalado. Es mucho más efectivo que vender 50 machines. Nos permitió que nos conocieran, que supieran cómo era nuestro trabajo...
Relación ente los elementos gráficos, icónicos, tipológicos y pictóricos y movimientos e ideologías contraculturales (anarquismo, feminismo, revolución sexual...)	La transgresión de los símbolos universales como la cruz, la crucifixión, las cámaras de seguridad y las imágenes sacras transgredidas a algo más oscuro e irónico Símbolos como el dinero y de que somos aún autómatas prescindibles o que somos hijos del cosmos y nacimos para fluir y no para luchar, pero a la vez somos hijos de la industria y por ende aquella eterna dicotomía entre ser hijos del cosmos y fluir y autómatas prescindibles en ese engranaje que es el sistema corroído y corrupto, desde las raíces hasta lo más alto...	El fanzine es una posibilidad de promover ideas y ha sido aprovechado por la contracultura. Tiene un potencial para los movimientos sociales, artísticos, la música. El arte que se promueve en los fanzines, también es contestatario, que habla de ser consecuentes con el consumismo, con la destrucción del planeta, con las herramientas para nuestras propias revoluciones y afirmar nuestras ideas. Siempre ha habido movimiento fanzine dentro del punk en las varias escenas La cruz invertida, el pentagrama y la A de La anarquía; También símbolos que hemos inventado que reflejan nuestro sentir e impone cierta fuerza y rebeldía también. El símbolo de la lucha es el puño.	Estábamos muy pegados a lo que era, la figura de Robert Krom, del gran norteamericano, asuntos de la calle que tienen que ver también con la música underground, en el caso de rock y las músicas tradicionales norteamericanas, que nos parecía que era una música muy subterránea. Robert Crown, en esa época tendría 60 años, lo admirábamos mucho porque tenía esa visión de hacer este tipo de historietas diferentes a las que se hacían de superhéroes o ese tipo de cosas. El comic independiente norteamericano, que es básicamente lo que yo trato de hacer, pues de emular, no de imitar; Ellos quieren ver capas y gente tirando rayos y todo eso.
Que entiende por contracultura	Respuesta transgresora a otros movimientos. Y esa respuesta se da por el descontento, por la violencia, por la ira, por el inconformismo de que esto no puede seguir así, igual. La contracultura se mantiene como abajo, opaca y siento que es necesario que salga, que se exalte Tiene que seguir como respuesta a cada movimiento.	Porque nosotros somos conscientes de la situación que estamos viviendo en el país, en el mundo, debemos saber que el arte debe ser una herramienta para para mostrar esa verdad y para abrirle los ojos a muchas personas que no se dan cuenta de pronto que estamos así en estas crisis, por la desinformación de los medios.	Poder decir con libertad las cosas, que uno quiere decir... Es la libertad.
Como conoce el Fanzine	He visto pocos fanzines contraculturales y que inciten a preguntarse como realmente están las cosas. Siempre quise hacer un fanzine y los que en ese momento veía no me inspiraban a nada, Había un vinilo, venían con fanzines fotocopiados, de música de punk. Entonces a mí me interesó mucho eso.	El movimiento fanzine esta desde que yo empecé a salir a toques de punk, a salir a parques donde se reúnen los punks y los metaleros, la contracultura... porque en realidad no es solamente el rocanrol, sino los raperos, el reggae y también hay movimientos muy fuertes en el arte, en el grafiti	

---

Por qué hacer un Fanzine y qué inspiró este proyecto	He visto pocos fanzines contraculturales y que inciten a preguntarse como realmente están las cosas.	Se mueve dentro de una contracultura ligada a la música, calcomanías, tatuaje, pines. Pues saber que hay un movimiento ahí de fanzines que se están rotando sus ideas y trabajos muy muy bonitos, también me inspiran a la revolución, a luchar basado en esta premisa, de esta especie de emancipación informativa.	Hacer un fanzine implica tener un plan, hoy en día, cuando me siento a dibujar, yo ya sé para dónde va ese dibujo ... Yo armo un plan. Segundo, decido los formatos.
--	--	--	--

---

Nota: elaboración propia del autor

Las respuestas de las entrevistas en términos generales y que responden al proceso editorial contemplado en el tercer objetivo específico, presentan que la frecuencia de emisión de los Fanzines es intermitente (mensual, trimestral, etc.). Su contenido tiene como eje el arte que se vive en las calles y barrios como una forma de expresión y de crítica social (movimiento social).

Respecto del proceso creativo del Fanzine, los entrevistados confluyen en que es una producción y realización colaborativa y que no contempla formatos y normas especiales en la presentación del contenido.

Al responder sobre los medios de financiación, los entrevistados afirmaron que es una inversión que se hace desde sus propios ingresos. Algunos reciben un aporte voluntario, otros truequean los Fanzines en ferias y otros regalan los ejemplares.

Frente al tipo de lector al que va dirigido el Fanzine, este busca en especial la comunidad *underground*, *punk* y estudiantes universitarios.

Para la respuesta a cuál es el futuro del Fanzine, solo se tuvo respuesta de Luis, quien dijo que *“se seguirá vendiendo; regalando y mejorar la segunda parte del fanzine y realizar novelas gráficas, cómics. (...) Yo pienso que es un formato que tiene que Popularizarse”* (Comunicación personal, 10 de octubre de 2020). Mientras que, al hablar sobre los obstáculos, el entrevistado Truchafrita responde que: *“Como eso no es un negocio y nosotros lo regalamos, entonces yo creo que la continuidad de este tipo de cosas no se da es porque uno no encuentra la forma de hacer negocio con eso”* (Comunicación personal, 31 de octubre de 2020)

#### **4.2 ANÁLISIS CATEGORIAL**

Los elementos presentados en esta investigación: los referentes teóricos, y los resultados de las entrevistas se analizan bajo las variables o categorías que se muestran en la tabla 6.

**Tabla 6**

**VARIABLES O CATEGORÍAS**

Objetivos específicos	Variables o categorías	Autores que sustentan	Variables categorías primer nivel	Variables categorías segundo nivel	Variables categorías tercer nivel	Preguntas
Identificar los fanzines de naturaleza contracultural publicados en el Área Metropolitana del Valle de Aburrá desde el año 2000 al 2019.	Contracultura	(Forero Sánchez, 2016; Greiff Tovar, 2015; Jiménez Quiroz, 2014; Trujillo Puentes, 2016; Vargas, 2014)	Nacimiento del fanzine	Novela grafica	Comics	¿Qué tópicos de la contracultura son tratados en la obra? ¿Cuál es el fanzinerero más relevante?
			Llegada a Colombia	Fanzineros	Artistas gráficos	
		(Greiff Tovar, 2015)	Llegada y expansión al Área Metropolitana del Valle de Aburrá	Subculturas	Punks y metalheads	¿Por qué acuden estas al fanzine?
Examinar los componentes de elementos morfológicos que componen los fanzines de naturaleza contracultural publicados en el Área Metropolitana del Valle de Aburrá desde el año 2000 al 2019.	Elementos morfológicos	(Forero Sánchez, 2016; Greiff Tovar, 2015; Vargas, 2014)	Transgresión de estilo	Gramática	Ausencia de gramática	¿Existe una particular intención particular para este fenómeno o es fruto del desconocimiento idiomático? ¿Por qué los militantes a estas ideologías ven en el fanzine capacidad de difusión?
			Ideologías	Elementos ideológicos	Mayúsculas mal utilizadas	
					Simbología	
Establecer la experiencia editorial de los fanzines contraculturales publicados en el Área Metropolitana del Valle de Aburrá desde el año 2000 al 2019.	Componentes históricos Componentes prácticos	Entrevistas a productores locales de Fanzines (Camilo, Luis y Truchafrita)	Formato	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flyer</li> <li>• Revista</li> <li>• Cuadernillo</li> <li>• Papiroflexia (plegables dípticos, trípticos, cuadrípticos, entre otros)</li> <li>• Fotocopia de papel</li> <li>• Papel reciclado</li> <li>• Cartoncillo</li> </ul>	Tamaño	¿Motivo por el cual se inclina por este formato? ¿Existe una presión económica que impulse a escoger este material? ¿cuánto cuesta
			Iconografía			
			Material			
						Formato de entrevista (tabla)

*Nota:* diseño de la ficha Jaime Alberto Rojas Rodríguez

Por su parte, la tabla 7, enlaza a los referentes teóricos con las respuestas de los entrevistados, evidenciando aspectos que se esperaban alcanzar en cada uno de los objetivos propuestos. Así, con el objetivo específico número dos, se encontró que: todos los entrevistados coinciden en que las distintas vertientes de la música *rock and roll* y en especial la música e ideología *punk* fueron un enorme catalizador e impulsador en la contracultura fanzinera en los años 90 y en la actualidad lo siguen siendo; pues todos reconocieron durante la entrevista que su influencia marcó en algún punto las estéticas de sus productos finales y la de los que les habían inspirado, en concordancia con lo expuesto por (Romero Montes, 2015; Uribe Zapata, 2017; Vargas, 2014).

**Tabla 7**

*Análisis categorial*

Referente	Interpretación	Reflexión crítica	Respuestas entrevistados
Vargas (2014)	Medio de comunicación impresa independiente Temática inicial de ciencia ficción. Se expande a las escenas del <i>rock n roll</i> adolescente. Llega a Inglaterra a mezclarse con el <i>punk</i> Adquiere contenidos contraculturales  En Medellín el fanzine llegó a las comunas con contenido gráfico tipo comic. Existían 'alquileros' de comics donde también era común encontrar fanzines.	Los autores confluyen que este es el surgimiento del Fanzine como palabra y formato.  El comic y la novela gráfica se han constituido como expresiones contraculturales importantes de la ciudad y del mundo, y se encuentran frecuentemente en el Fanzine	Truchafrita: Los CDs venían con fanzines fotocopiados, de música de <i>punk</i> .  Camilo: El punk ha sido también muy ligado a esto. Siempre ha habido movimiento fanzine dentro del punk en las varias escenas... El movimiento fanzine esta desde que yo empecé a salir a toques de punk  Luis: es como para gente que parcha en el poblado, en la u... pues como metaleros, punks
González Saavedra (2014)	El término es anglosajón  Revistas autoeditadas y autofinanciadas en temas de ciencia ficción Surgen entre los años 20 y 30 del siglo XX.  Hasta los años 70 fue propio de Estados Unidos, y luego, en Inglaterra adoptó a la comunidad punk (irreverente e inconforme)	La temática inicial del movimiento fanzinero se dio con base a la ciencia ficción.  El fanzine se revoluciona cuando llega a manos de la comunidad <i>punk</i> y se diversifican las temáticas contraculturales.	---
Forero Sánchez (2016)	Con el comic, el Fanzine es una perfecta plataforma de iniciación y difusión del trabajo de cada artista...La libertad del Fanzine permite explotar la creatividad y forjar estilos y temáticas e incluso evolucionar a proyectos comunitarios o grupales.	El Fanzine no es únicamente un medio expresión, en el caso del comic es expresión, arte y unión.	Camilo: es como algo que uno puede realizar con su propio círculo, su entorno, es expresar así sus formas, sus ideas, formas de pensar, el arte, lo que sentimos entonces...Esa libertad de expresar lo que uno siente por medio del arte con los compañeros que nos han colaborado

Referente	Interpretación	Reflexión crítica	Respuestas entrevistados
Jiménez Quiroz (2014)	La publicación de fanzines dentro de un reducido círculo de creadores y consumidores de comics en ciudades como Medellín, Bogotá y Cali generó una escena diversa y alternativa de personas que comenzaron a consumir este tipo de publicaciones, algunas de las más representativas son: <i>Acmé</i> y <i>Agente Naranja</i> .	■	Luis: Es algo así como que arte para no artistas... Truchafrita: básicamente nosotros publicamos fanzines porque es que aquí no hay revistas para nosotros.
Uribe Zapata (2017)	Los Fanzine se enmarcan como literatura gris debido a que son difíciles de rastrear y no se venden o intercambian por los circuitos tradicionales de las publicaciones escritas. Además, falta control bibliográfico para tener en cuenta estos formatos como fuente de conocimiento legítimo.	La falta de control bibliográfico puede ser un problema a la hora de intentar adquirir conocimientos a través de publicaciones fanzines, esto hace estrictamente necesario que el lector cuestione constantemente la veracidad de lo que lee.	--
Greiff Tovar (2015)	Ese año la feria del libro contó con la participación de varios fanzines entre sus títulos.	Que la feria del libro reconozca un espacio para Fanzines da muestra de cómo este género sobrevive hoy en día y más aún, como se expande y genera público y consumo.	Camilo: El fanzine se distribuye mayormente en ferias
Trujillo Puentes (2016)	Los contenidos de los fanzines Santa Bisagra y Prozac generaban descontento por parte de las masas mayoritarias, tanto así que llevaron a la exclusión de estos trabajos de la feria del libro de Medellín, lo que obligó a los editores a buscar espacios nuevos para distribuir su material.	El fanzine, en especial el contracultural raya con el pensamiento de las masas mayoritarias, por lo que quien lo hace o lo distribuye puede llegar a pasar por situaciones difíciles con personas de su entorno o con las instituciones gubernamentales o del orden público.	Camilo: los contenidos que se encuentra en los fanzines no los ve ninguna otra revista. Usted no los encuentra en la televisión. Es difícil que lo encuentren en Internet
Romero Montes (2015)	Todos los actores que intervienen en la producción de un fanzine pueden estar intercambiando constantemente de papel entre autor y editor, o incluso siendo ambos al mismo tiempo, esta es una práctica normal en contra del tradicional orden de composición de un producto editorial más tradicional.	Romper las maneras de actuar y los paradigmas de trabajo puede ser bueno, ya que al intentar cosas nuevas podemos crear nuevas visiones y no estandarizar todos los procesos	Truchafrita: Éramos seis y nos reuníamos una vez al mes para definir los temas como ¿Quién dibuja la historieta? ¿Quién hacía las tiras? ¿Quién escribía sobre la película de cine?

**Nota:** elaboración propia del autor

Las influencias dadas por la música *punk* esencialmente, se pueden ver marcadas en los elementos morfológicos de las obras de los artistas entrevistados y de las obras recolectadas, elementos como: tipografías vistosas y con elementos agresivos (alambres de púas por ejemplo), fotografías e ilustraciones con imágenes transgresoras y de burla a elementos de la sociedad tradicional (ciudades ardiendo, simbología anarquista, cruces invertidas, imágenes paganas e iconoclastas, entre otros) y transgresiones ortográficas. Además, se da a entender que el consumo de este tipo de contenidos es muy apetecido aún por quienes siguen esta música e ideologías.

*El movimiento fanzine esta desde que yo empecé a salir a toques de punk, a salir a parques donde se reúnen los punks y los metaleros, la contracultura (...) El punk ha sido también muy ligado a esto. Siempre ha habido movimiento fanzine dentro del punk en las varias escenas y el fanzine es movimiento, así que tiene así larga historia y siempre ha estado familiarizado. (Camilo, comunicación personal, 16 de octubre de 2020)*

*Básicamente personas desde los 15 hasta los 25 años, jóvenes pues como 'alternas' no y pues... Pues que ahí entra el problema con las etiquetas. Pues porque puedo decir que es como para gente que parcha en el poblado, en la u... pues como metaleros, punks, como traperos o lo que sea, digo cualquier tipo de público (Luis, comunicación personal, 10 de octubre de 2020)*

*Los CDs venían con fanzines fotocopiados, fanzines de música de punk. Entonces a mí me interesó mucho eso (...) Tienen que ver también con la música underground, en el caso de rock y las músicas tradicionales norteamericanas, que nos parecía que era una música muy particular y muy especial y muy subterránea (Truchafrita, comunicación personal, 31 de octubre de 2020)*

De igual forma, el tercer objetivo específico referente a la experiencia editorial en el Área Metropolitana del Valle de Aburra, los entrevistados, respecto al tema de la mercantilización o monetización de los contenidos Fanzines, todos coincidieron de alguna manera en que la realización de proyectos Fanzine se apega más a motivos personales, artísticos y pasionales que a la espera de una retribución económica de alguna clase. Los datos encontrados indican que son los mismos implicados en la realización de un fanzine -sea este de tipo colectivo o individual- los que sacan de su propio bolsillo para generar una primera edición impresa y que la recaudación

económica que genera el producto final la mayoría de las veces a duras penas alcanzan a cubrir los gastos de una nueva emisión, esto debido a dos factores:

- Falta de pautas o patrocinio: esto porque al permitir que externos quieran mostrar productos o servicios en estos tirajes los contenidos pueden verse altamente censurados.
- Falta de público: el desconocimiento de este tipo de formatos y más de sus temáticas generan pocos espacios de compra y venta de este tipo de material, por lo que muchas veces el material no se vende en su totalidad, parte de este termina ‘truequeándose’ por material similar como calcomanías, dibujos y música o hasta por cigarrillos, licor o estupefacientes.

La información recogida a través de los encuestados contrasta con los fanzines encontrados como muestra para la realización de esta investigación; y con los referentes teóricos (Arroyave, 2005; Greiff Tovar, 2015; Romero Montes, 2015; Vargas, 2014), ya que se encontró que el precio regular de estas producciones oscila entre los COP \$2000 y \$5000, lo que refleja el bajo grado de ingreso que puede dejar cada copia tras descontar el precio de manufactura; sin embargo, para hacer aún más desconsolante el panorama económico, se pudieron documentar casos donde el acceso al material era gratuito o bajo aporte voluntario a partir de los COP \$500. Como dato adicional, también se pudo documentar uno donde el precio ascendía a los COP \$20.000.

*Lo que pasa es que como eso no es un negocio y nosotros lo regalamos, entonces yo creo que la continuidad de este tipo de cosas no se da es porque uno no encuentra la forma de hacer negocio con eso (...) De todas maneras, es mucho mejor que cuando yo tenía 18 o 20 años, que entonces por lo general, uno terminaba cambiándolos por cigarrillos o por una cerveza, porque era finalmente en lo que nos íbamos a gastar la plata. (Truchafrita, comunicación personal, 31 de octubre de 2020)*

*Si me interesa el dinero, por supuesto que sí, pero pienso que sólo es un medio; o sea, no se crea el fanzine pensando en generar beneficio económico. No, no, no... Pues lo que yo gano yo lo re invierto en materiales; Básicamente lo reinvierto en el mismo proyecto... O sea, a mí me encantaría producirlo en serie y venderlo, sí me encantaría y pienso hacerlo, la verdad. Pero también he regalado muchos fanzines a personas que se lo merecen.*  
(Luis, comunicación personal, 10 de octubre de 2020)

*Con Satán, las ediciones individuales eran siempre aporte voluntario y eso era también romper, así como con que se necesitaba librar un montón de plata porque en realidad nosotros sacábamos fotocopias y lo imprimimos también de formas en las que no nos iba a salir muy costoso. Nosotros íbamos también poder distribuirlo a cualquier público o cualquier persona, así tuviera 500 o tuviera mil. Y también había muchas personas que valoraban y veían así el trabajo y nos daban por ejemplo 5000. Entonces a la final creíamos que hasta nos podía ir más bien sin colocarle un precio fijo* (Camilo, comunicación personal, 16 de octubre de 2020)

## 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El presente estudio mostró a grandes rasgos una visión del Fanzine en el Área Metropolitana del Valle de Aburrá en la que resalta la temática contracultural en la escena local antioqueña, revelando una pequeña muestra de Fanzines, su historia, elementos, características, significados y su configuración en el ámbito socio-cultural. Siendo este una forma legítima de suscribirse al derecho a la libre expresión desde diversos temas como lo son: ciencia ficción, cultura, arte, literatura, cine, tecnología, etc. El Fanzine contracultural es entonces una publicación desarrollada de forma independiente como una manera de expresión y de diversificación de la oferta cultural, donde su contenido está enmarcado en los discursos de los fanzineros dados por sus propias experiencias e intereses, es decir, desde su particularidad. Su producción es artesanal (casera) y a pequeña escala con tirajes de ejemplares reducidos, lo que limita su difusión y frecuencia de emisión que termina siendo intermitente en la mayoría de los casos (mensual, trimestral, etc.).

Este tipo de publicaciones tienen, además, un enfoque *underground*, con marcadas influencias de la música *Punk*, *Metal* y *Rock n' roll* en general, lo que lleva a que en ocasiones sean consideradas por las grandes editoriales y el público general como un tipo de producción vulgar, rara o incluso hasta incoherente, que no merece atención de su parte. Esta clase de censuras generalizadas conducen a que quien crea estos contenidos y quiera ver su publicación materializada deba hacerlo a través de la vía de la auto gestión monetaria permanentemente, ya que la pauta y el patrocinio monetario en estos tirajes es inexistente y la retribución monetaria post venta de material únicamente cubre los gastos para una próxima emisión impresa.

Históricamente, el Fanzine se ha gestado en un mar de contradicciones temáticas frente a la cultura e idiosincrasia dominante en la zona geográfica en que este es concebido, pues los datos encontrados a través de los referentes investigativos y los elementos recopilados para la realización de este estudio revelan que este es

un elemento de exploración creativa que se origina en la lectura de las situaciones cotidianas en los contextos político, económico y social de la aldea global, para contradecirlas y criticarlas, proponiendo cambios por medio de manifestaciones de la cultura escrita, así que además, es una forma de ir contra el sistema y la represión, como un arte que critica la cultura, los medios masivos de comunicación, el capitalismo y los modos de vida en la actual sociedad consumista que dictan las maneras de ser y relacionarse. El Área Metropolitana del Valle de Aburrá no ha sido ajena a ello, pues los Fanzines aquí caracterizados y que vieron la luz entre los años 2000 y 2019 visibilizan saberes, vivencias y espacios que no gozan de alta popularidad en la esfera pública o en la agenda mediática y cultural vigente, pero que aun así están allí proponiendo temáticas y creando saberes desde su propia esfera más reducida, esperando impactar en la población general.

Sin un interés comercial ni económico, el Fanzine no llega a todos, se mueve en pequeños espacios como ferias de fanzine, conciertos y lugares culturales, por su naturaleza es exclusivo y desconocido, no es popular, solo se aproximan a él, quienes comprenden que las ideas alternativas o contraculturales y las representaciones graficas que allí se muestran conducen a una reflexión profunda sobre el estado actual de las cosas y que sus formatos y simbología revelan una estética urbana característica, que desecha, altera, transgrede, se burla y relega de alguna forma esta clase de publicaciones y las omite de la escena cultural dominante, invisibilizándola drásticamente; lo que es una pena desde el punto de vista de sus productores quienes coinciden que este debería ser un formato más popular entre las personas, pues consideran que dichos contenidos educan, informan, comunican y promueven el pensamiento crítico, el arte y la independencia.

El cambio más observable en el proceso de experiencia editorial en fanzines del siglo XXI con respecto a sus predecesores del siglo XX y su llegada a Colombia en los años 80 y 90 es sin duda su morfología, más específicamente su estética, pues la técnica o formato Análogo que constaba de cortar, pegar, dibujar y escribir un

producto que posteriormente sería fotocopiado y que fuera en el siglo XX la única técnica habida para la realización de estos contenidos ha sido poco a poco reemplazada por la técnica de montaje Digital, es decir, a través de software especializado para maquetación de revistas u otros software en una computadora de la que posteriormente se podrá hacer una copia virtual para la internet ( Recordar el *webzine* en el apartado 2.3.1 Fanzine ) o será fotocopiada, esto es evidenciado a partir de los 20 fanzines recopilados y caracterizados; Allí se encontró que 11 de estos, es decir el 55% se maquetó y diseñó únicamente a través de medios digitales (*software*), 5 de ellos (25%) a través de una técnica mixta de análogo y digital, donde el software de diseño hace su parte a través del mejoramiento de una pieza análoga escaneada y vectorizada. Por último, 4 de estos fanzines, es decir, el 20% restante, realiza sus productos finales a través de una técnica netamente análoga, en la mayoría de los casos a blanco y negro, por cuestiones económicas, aunque algunos lo hacen por la estética que brinda la fotocopia.

Este proceso de experiencias de montaje editorial recolectadas a través de los fanzines analizados y las respuestas de quienes fueron entrevistados permiten concluir que en los fanzines actuales la técnica de montaje editorial en base a la tecnología digital puede considerarse como la tendencia dominante, pues se encuentra presente en el 80% del material recopilado, este porcentaje incluye tanto fanzines diseñados total o parcialmente a través de software, superando ampliamente la incidencia del formato tradicional del fanzine, al que denominamos como formato análogo; dicho formato acoge todo aquel fanzine cuyo montaje se diera a través de la recopilación de técnicas como el collage, el dibujos y la fotografía en hojas que posteriormente son fotocopiadas.

Esta tendencia es normal considerando que quienes han generado este tipo de contenidos a partir de los años 2000, por sus rangos de edades que oscilan entre los 17 y los 48 años pertenecen a las generaciones conocidas como *migrantes* y *nativos digitales*, quienes ya han naturalizado el uso de la tecnología en su

cotidianidad; tecnología que brinda facilidades que antes no existían, como poder editar un Fanzine desde un *smartphone* en la palma de la mano y en cualquier lugar, no desde una habitación llena de recortes, trazos, papeles, lápices, entre otros instrumentos de papelería y bisutería.

El Fanzine contracultural se ha constituido entonces en el Valle de Aburrá como una forma legítima de expresión que a pesar de sus múltiples obstáculos para generar productos y sus escasos espacios y entradas monetarias se sigue abriendo paso poco a poco en el complejo entramado de la cultura de lectura paisa, pues hoy en día es más conocido y popular que hace 20 o 30 años atrás. Su relación con las distintas vertientes de la música Rock n roll y derivados le han permitido mantenerse vigente hasta ahora a través del imaginario colectivo de quienes consumen dichas melodías y son estos una gran fuente de inspiración y difusión de contenido fanzine entre la población del valle. Las experiencias editoriales recopiladas indican que quienes generan fanzines lo perciben como una experiencia enriquecedora tanto para ellos como para quienes les consumen, por lo que ideas para materializar casi siempre están presentes, sin embargo los problemas de tipo financiero han sido y siguen siendo un factor imperante en la frecuencia y cantidad de emisiones, aunque sus productores anhelan que dichos formatos se popularicen en algún momento no lo ven como una realidad próxima ni consideran que sea un objetivo alcanzable para un artista vivir de este tipo de obras; En especial si se tiene en cuenta que debido a la globalización del internet cada vez más proyectos emigran a la virtualidad no solo para abaratar costos sino además para expandir su público; Sin embargo, a pesar de tantas nuevas capacidades al acceder a la virtualidad, mantener el fanzine original de formato impreso resulta para muchos en una idea más que romántica.

## **6. PRODUCTO RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN**

Como producto final se optó por generar un artículo científico, ya que este es un documento en el que se recogen y presentan a grosso modo los resultados obtenidos. Además en él se expone y defiende ante la Universidad y el lector en general la investigación con especial detalle en la información obtenida y en el proceso de recolección y procesamiento de esta, adicional de un vistazo general de las conclusiones generadas a través de la investigación.

### **6.1 PRESENTACIÓN**

El artículo se presenta dentro de la Universidad Católica Luis Amigó como evidencia del proceso formativo e investigativo llevado a cabo a través de los distintos cursos que conforman la construcción de conocimiento investigativo que inicia en Teorías Cognitivas y del Aprendizaje y finaliza en Comunicación, Educación y Ciudad.

### **6.2 JUSTIFICACIÓN DEL PRODUCTO**

La creación de el artículo es importante ya que esta sintetiza de manera óptima la información recopilada a través de todo el proceso investigativo previo y permite a quien se interese por esta investigación comprenderla a grosso modo, sin tener que leer la investigación completamente, a menos que su interés así lo requiera.

### **6.3 DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO O ELABORACIÓN DEL PRODUCTO**

Por sugerencia de la misma institución, el artículo se encuentra basado en la normativa propuesta por la revista Comunicar (2020), para la redacción de artículos científicos.

Esta redacción está compuesta de la siguiente manera:

- Título y Autoria del artículo.
- Resumen (Inglés y español)
- Introducción.
- Ruta Conceptual.
- Ruta Metodológica
- Resultados.
- Discusión Y Conclusiones.
- Referencias.

De esta manera se logra sintetizar de manera eficiente en un corto artículo que va de las 4 a las 6 páginas máximas de extensión toda la investigación y se demuestra el conocimiento por parte del autor de su obra.

#### 6.4 REFERENCIAS

- Álvarez-Gayou Jurgenson, J. L., Camacho y López, S. M., Maldonado Muñiz, G., Trejo García, C. Á., Olguín López, A., & Pérez Jiménez, M. (2014). La investigación cualitativa. *Xikua. Boletín Científico de la Escuela Superior de Tlahuelipan*, 2(3). <https://bit.ly/2JOUwIV>
- Álvarez, M. M., & Maldonado, M. (2007). Educación alternativa: una propuesta de prácticas y evaluación de aprendizajes. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, a080(24), 1–12. <https://doi.org/10.21556/edutec.2007.24.487>
- Arroyave, M. (2005). *Técnicas para editar fanzines autogestionados*. Agencia prensa rural. <https://bit.ly/3eV6cWI>
- Arroyo, F. (2011, julio 21). *Theodore Roszak, el teórico que lanzó la contracultura*. EL País. <https://bit.ly/38GmPDN>
- Beltrán, L. R. (2006). La comunicación para el desarrollo en latinoamérica: un recuento de medio siglo. *Anagramas: Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 4(8), 53–76. <https://bit.ly/3eXM31w>
- Campos y Covarrubias, G., & Lule Martínez, N. E. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45–60. <https://bit.ly/32Ho2qz>
- Cifuentes Gil, R. M. (2011). *Diseño de proyectos de investigación cualitativa*. Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico.
- Corrales García, F., & Hernández Flores, H. G. (2009). La comunicación alternativa en nuestros días: acercamiento a los medios de la alternancia y participación. *Razón y Palabra*, 70. <https://bit.ly/38Lo7xD>
- Díaz Sanjuán, L. (2010). *La observación*. Universidad Nacional Autónoma de México. <https://bit.ly/32KwLbw>
- Forero Sánchez, D. (2016). *Fanzines de cómic en Bogotá y Medellín 2013 - 2014. Encuentros y divergencias en la supervivencia del cómic colombiano* [Universidad del Rosario]. <https://bit.ly/3pdpWZI>

- Galeano, M. E. (2004). *Estrategias de investigación social cualitativa: el giro de la mirada*. La Carreta.
- Gómez Bastar, S. (2012). *Metodología de la investigación*. Red Tercer Milenio. <https://bit.ly/3f0zCID>
- González Saavedra, F. (2014). *MMA Fanzine una publicación sobre artes marciales y artes marciales mixtas* [Pontificia Universidad Javeriana]. <https://bit.ly/3ph9RCw>
- Greiff Tovar, B. A. (2015). *Más acá de la ficción: prácticas académicas, laborales y marginales del diseño en Bogotá* [Pontificia Universidad Javeriana]. <https://bit.ly/2lmKcYp>
- Hermelin, M. (2007). Valle de Aburrá: ¿Quo vadis? *Gestión y Ambiente*, 10(2), 16. <https://bit.ly/35ethQi>
- Herrera Zavaleta, J. L. (2009). Filosofía y contracultura. *Quaderns de filosofia i ciència*, 39, 73–82. <https://bit.ly/35gVK87>
- Ilegal y qué?* (2008). Deskontento records.
- Jiménez Quiroz, D. (2014). Páginas en emergencia: un itinerario de la novela gráfica en Colombia. *Boletín Cultural y Bibliográfico*, 48(86), 1–10. <https://bit.ly/3eln3LR>
- Londoño Palacio, O. L., Maldonado Granados, L. F., & Calderón Villafañez, L. C. (2016). *Guía para construir estados del arte*. International Corporation of Networks of Knowledge. <https://bit.ly/36yAQ3X>
- López Fernández, J. G. (2006). *Fundamentación teórica, metodológica y operativa de la línea de investigación en comunicación - educación*. Fundación Universitaria Luis Amigó. Facultad de Comunicación Social.
- Méndez, M. (2007). Hacia una propuesta de educación alternativa. *Teoría y Praxis*, 11, 64–79. <https://bit.ly/2GZf8gB>
- Osses Rivera, S. L. (2015). Cincuenta años de radio comunitaria en Colombia. Análisis sociohistórico (1945-1995). *Revista Científica General José María Córdova*, 13(16), 263–283. <https://bit.ly/3nA8oWn>
- Ramírez Robledo, L. E., Arcila, A., Buriticá, L. E., & Castrillón, J. (2004). *Paradigmas*

- y modelos de investigación. Guía didáctica y módulo (2a ed.)*. Fundación Universitaria Luis Amigó. <https://bit.ly/2UtWzo4>
- Real Academia Española. (2020). *Diccionario de la lengua española*. <https://bit.ly/3cM0DGV>
- Revista Comunicar. (2020). *Revista Comunicar*. <https://bit.ly/2JhjwZm>
- Rodríguez González, F. (2002). Lenguaje y contracultura juvenil: anatomía de una generación. En F. Rodríguez González (Ed.), *El lenguaje de los jóvenes* (pp. 29–56). Ariel. <https://bit.ly/3IA88Ws>
- Romero Montes, D. C. (2015). *Copia subterránea: el fanzine como práctica editorial* [Pontificia Universidad Javeriana]. <https://bit.ly/3ksnlYc>
- Sánchez Daza, G. (2009). *América Latina y El Caribe en la economía y sociedad del conocimiento: una revisión crítica a sus fundamentos y políticas*. Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales - CLASCO. <https://bit.ly/3psIMx9>
- Trujillo Puentes, L. A. (2016). *Diseño de desarrollo de colección fanzine mediante trabajo colaborativo para bibliotecas comunitarias de Bogotá* [Pontificia Universidad Javeriana]. <https://bit.ly/36IHTgi>
- Uribe Zapata, A. (2017). Una revisión de prácticas educativas expandidas de la ciudad de Medellín. *Guillermo de Ockham: Revista científica*, 15(1), 139–148. <https://doi.org/10.21500/22563202.2757>
- Urzola, D. J. (2018). *Comunicación alternativa para el cambio social* [Trabajo de grado. Universidad Santo Tomás]. <https://bit.ly/3ffZBWF>
- Usón Bandrés, R. (2015). Ajoblanco. Una revista libertaria y contracultural, 1974–1975. *Cuadernos Iberoamericanos Revista de Historia y Comunicación*, 1, 128–143. <https://bit.ly/3eZ2Otm>
- Vaca Gutiérrez, H. (2011). Procesos interactivos mediáticos de Radio Sutatenza con los campesinos de Colombia (1947-1989). *Signo y Pensamiento*, 30(58), 254–269. <https://bit.ly/32wPwPO>
- Vargas, L. (2014, julio 23). *El Fanzine en el país. Fotocopias colombianas*. Revista Arcadia. <https://bit.ly/2UfqfVG>

## 7. ANEXOS

### 7.1 CONSENTIMIENTOS INFORMADOS

- CAMILO (SATAN)

#### **Consentimiento Informado para Participantes de Investigación**

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por JUAN PABLO NARANJO GÓMEZ, de la Universidad LUIS AMIGÓ. La meta de este estudio es RECOLECTAR DATOS NETAMENTE ACADÉMICOS PARA LA REALIZACIÓN DE UNA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta, o lo que fuera según el caso). Esto tomará aproximadamente 30 minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación de este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario y a la entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas. Una vez transcritas las entrevistas, las grabaciones se destruirán.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

---

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por JUAN PABLO NARANJO GÓMEZ. He sido informado (a) de que la meta de este

estudio es RECOLECTAR DATOS NETAMENTE ACADÉMICOS PARA LA REALIZACIÓN DE UNA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA.

Me han indicado también que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente \_\_\_\_30\_\_\_\_ minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a JUAN PABLO NARANJO GÓMEZ al teléfono 319 488 9779.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando este haya concluido. Para esto, puedo contactar a JUAN PABLO NARANJO GÓMEZ al teléfono anteriormente mencionado.

SATAN

Camilo Gómez

26 de septiembre 2020

Nombre del Participante  
(en letras de imprenta)

Firma del Participante

Fecha

- LUIS NOREÑA (P.L.A.S.T.I.C)

### **Consentimiento Informado para Participantes de Investigación**

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por JUAN PABLO NARANJO GÓMEZ, de la Universidad LUIS AMIGÓ. La meta de este estudio es RECOLECTAR DATOS NETAMENTE ACADÉMICOS PARA LA REALIZACIÓN DE UNA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta, o lo que fuera según el caso). Esto tomará aproximadamente \_\_\_30\_\_\_ minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación de este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario y a la entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas. Una vez transcritas las entrevistas, las grabaciones se destruirán.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

---

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por JUAN PABLO NARANJO GÓMEZ. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es RECOLECTAR DATOS NETAMENTE ACADÉMICOS PARA LA REALIZACIÓN DE UNA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA.

Me han indicado también que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente \_\_\_\_30\_\_ minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a JUAN PABLO NARANJO GÓMEZ al teléfono 319 488 9779.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando este haya concluido. Para esto, puedo contactar a JUAN PABLO NARANJO GÓMEZ al teléfono anteriormente mencionado.



Luis Noreña

10 / Octubre / 2020

---

Nombre del Participante  
(en letras de imprenta)

Firma del Participante

Fecha

- ÁLVARO TRUCHAFRITA

### **Consentimiento Informado para Participantes de Investigación**

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por JUAN PABLO NARANJO GÓMEZ, de la Universidad LUIS AMIGÓ. La meta de este estudio es RECOLECTAR DATOS NETAMENTE ACADÉMICOS PARA LA REALIZACIÓN DE UNA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta, o lo que fuera según el caso). Esto tomará aproximadamente \_\_\_30\_\_\_ minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación de este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario y a la entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas. Una vez transcritas las entrevistas, las grabaciones se destruirán.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

---

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por JUAN PABLO NARANJO GÓMEZ. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es RECOLECTAR DATOS NETAMENTE ACADÉMICOS PARA LA REALIZACIÓN DE UNA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA.

Me han indicado también que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente \_\_\_\_30\_\_ minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a JUAN PABLO NARANJO GÓMEZ al teléfono 319 488 9779.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando este haya concluido. Para esto, puedo contactar a JUAN PABLO NARANJO GÓMEZ al teléfono anteriormente mencionado.



TruchaFrita

31-octubre-2020

---

Nombre del Participante (en letras de imprenta)	Firma del Participante	Fecha
--	------------------------	-------

Nota: Todas las firmas fueron digitalizadas a través del aplicativo celular