

Galaxina, Andrea (2017). Introducción; Contextualizando el fanzine y Fanzines hechos por mujeres: reescribiendo la escena fanzinerera. En *Puedo decir lo que quiera! ¡Puedo hacer lo que quiera! Una genealogía incompleta del fanzine hecho por chicas*, pp. 10–11; 12–20 y 40–50
Madrid: Bombas para desayunar

Como medio de expresión y comunicación los fanzines nunca han dejado de estar presentes en la vida de los muchos movimientos contraculturales que han ido emergiendo desde principios del siglo XX. Con más o menos visibilidad, en la actualidad estamos viendo cómo las grandes instituciones culturales están mostrando un interés cada vez mayor por estas manifestaciones establecidas en los márgenes de la cultura *mainstream*. Ya sea debido a un interés genuino en conocer este tipo de movimientos o bien por el contexto de crisis económica en la que nos encontramos desde hace ya casi diez años, lo cierto es que muchos de los productos derivados de estas culturas marginales y *underground* están entrando dentro de la institución. Aunque en el contexto anglosajón este interés comienza hace algunos años¹, en nuestro país se empieza a observar esta tendencia recientemente. De un tiempo a esta parte han ido creciendo el número de exposiciones dedicadas a los fanzines², los archivos con elementos de este tipo e incluso las fanzinotecas instaladas bibliotecas y museos.

Curiosamente todos estos acercamientos se han producido obviando por completo la brecha de género. El mundo del fanzine no es ajeno a los problemas y silencios del sistema patriarcal en el que vivimos y por ello es cada vez más necesario realizar un acercamiento a los fanzines desde una perspectiva feminista prestando una atención preferente a la producción realizada por mujeres. Considero que hay que destacar la importancia que tienen los fanzines, y sobre todo los producidos por mujeres, como lugares para la productividad, la expresión reflexiva y la disidencia. Los fanzines, en definitiva, documentan un momento cultural concreto a través de la utilización de componentes triviales y olvidados, ejemplos de lo efímero de una cultura de la que las mujeres, muchas veces, se sienten ausentes. A través de estos se demuestra cómo las mujeres son capaces de negociar con esa cultura y de construir nuevos espacios y significados. Sin olvidar la capacidad que tienen para difundir el feminismo, así como para trascender las fronteras que lo limitan al ámbito de la cultura *underground*.

A todo esto hay que añadir la necesidad, a mi modo de ver, cada vez más urgente por empezar a construir una genealogía del fanzine hecho por mujeres. Los pocos relatos que de momento se han escrito sobre la historia del fanzine en el Estado español y en el contexto occidental en general obvian de manera alarmante el papel que han tenido los fanzines hechos por mujeres y, por supuesto, niegan la existencia de unos referentes propios y distintos a los de los fanzines hechos por hombres.

Así pues, con ¡*Puedo decir lo que quiera!* ¡*Puedo hacer lo que quiera!* pretendo empezar a cubrir ese vacío histórico e iniciar la construcción de un relato alternativo al relato hegemónico.

2·

CONTEXTUALIZANDO EL FANZINE

Definir, contextualizar y sistematizar el fanzine es una labor casi imposible. Su propia naturaleza se rebela ante cualquier intento de catalogación y de validación. Si bien existe un consenso acerca de lo que sí es un fanzine, los límites se presentan difusos. Los fanzines o *zines*³ son, tal y como los define Duncombe, “revistas no comerciales y no profesionales de pequeña circulación que son producidas, publicadas y distribuidas por sus creadores”⁴. Podríamos establecer tres características que los distinguen de los medios *mainstream*: la primera es que los creadores de los fanzines son amateur y forman parte de una comunidad que se genera en torno a ellos; la segunda que el producto se realiza de forma barata, reproducido múltiples veces, sin ánimo de lucro y motivado principalmente por el simple placer de hacerlo; y la tercera que la distinción entre productor y consumidor es difusa, y por tanto su potencial político es extraordinario.

Los fanzines son “la quintaesencia de lo amateur”⁵ y los conocimientos, las capacidades, el virtuosísimo o la profesionalización se vuelven secundarios. Se pone en valor la idea de que cada uno puede crear lo que quiera, esta será la idea fundamental de la ética DIY (*Do it yourself*/Hazlo tú mismx) que nos estimula a crear nuestra propia experiencia

cultural “frente al mensaje lanzado por los grandes medios de masas que animan a la gente a consumir”⁶. Este concepto será explotado en los años 70 con el punk, inspirado principalmente por el situacionismo y Guy Debord quien instaba a la gente a hablar por sí misma: “Una organización revolucionaria siempre debe recordar que su objetivo no es hacer que la gente escuche discursos de expertos líderes, sino hacer que hable por sí misma”⁷. El fanzine, por tanto, interpela directamente a quien lo lee, crítica el modelo dominante de consumidor pasivo y además es un medio que estimula la creación activa de una alternativa cultural.

Así pues, el fanzine tiene la capacidad de generar nuevos espacios, dando protagonismo a voces que llaman la atención sobre los intereses de comunidades que en la mayoría de los casos se encuentran situadas en los márgenes de la sociedad y de la cultura. Para todas estas voces los fanzines son una “celebración de su posicionamiento fuera de la corriente principal, de sus intereses poco comunes, de su papel como inadaptados, rechazando el *statu quo*”⁸. O dicho de otro modo, espacios donde el “Otro” es capaz de representarse a sí mismo. Los fanzines, por tanto, permiten un espacio para testar nuevas ideas e imaginar un orden diferente de las cosas, y es en este punto en el que está implícita la experimentación con nuevas identidades, vocabularios políticos y emociones que no son tan fácilmente aceptadas en la sociedad dominante.

Los fanzines provienen “de la pura inspiración y de las ganas de crear por uno mismo nuestra propia cultura radical”⁹. Por tanto se encuentran a años luz de cualquier motivación comercial: se regalan, intercambian o se venden a precios muy bajos que buscan cubrir el gasto de la producción y el envío. Nunca llevan publicidad y se impone un modo de producción lo más económico posible. No es necesario contar con grandes presupuestos ni con infraestructura. Los fanzines además de

situarse fuera de la lógica de mercado, también ocupan un lugar periférico dentro de la creación cultural y artística, forman parte de lo que el teórico Gregory Sholette¹⁰ ha definido como materia oscura de la actividad artística¹¹ ya que funcionan fuera del mundo del arte y por tanto son invisibles para aquellos que determinan qué es cultura. Esto se debe a que muchas de estas actividades “operan a través de economías basadas en el placer, la generosidad o la libre distribución de bienes y servicios y no están construidas a partir de la falsa exclusividad requerida por la estructura de valores de las instituciones artísticas”¹² más cercanas a la dialéctica neoliberal a partir de la cual se diferencia a ganadores y perdedores en función del interés que despiertan para el mercado.

La importancia política del fanzine se sustenta asimismo por el despliegue de “una política que privilegia lo personal y la intimidad sobre lo público y lo abstracto”¹³. Los fanzines abrazan lo invendible, lo local, lo particular y lo peculiar. Configuran la resistencia a un micronivel, es decir, en vez de ofrecer una gran revolución efectúan una resistencia a pequeña escala, de base y a un nivel personal. Estas intervenciones micropolíticas en el sistema hegemónico y en el orden simbólico a veces son tan personales que parecen invisibles, pero sin embargo, en palabras de Clemencia Rodríguez “activan un proceso sutil de fractura en el ámbito de poder, social y cultural de cada día”¹⁴.

En resumen, “los fanzines, en su contenido, forma y organización constituyen una alternativa de cómo las relaciones humanas, la creación y el consumo podrían ser organizados”¹⁵.

2.1 Breve historia del fanzine

El fanzine como tal nace en los años 30 de mano de los seguidores de la ciencia ficción. Si bien la mayoría de los autores están de acuerdo en que el precedente más primitivo de las publicaciones autoeditadas lo encontraremos en los panfletos de grupos disidentes producidos durante la Revolución Americana y Francesa en el siglo XVIII. Más cercanas en el tiempo y con una mayor influencia sobre los actuales fanzines serán las publicaciones realizadas por algunos de los grupos de las vanguardias artísticas de principios del siglo XX, en particular del dadaísmo y del surrealismo. Las revistas que crearán estos artistas servirán para fortalecer la comunidad artística y crear una consciencia comunal crítica durante la posguerra. Al igual que los fanzines modernos, la distribución se realiza a través de librerías o a través del correo. Además, estas revistas, se publicitan y presentan, facilitando así su difusión, a través de charlas en cafés, librerías y estudios, siendo apoyadas por editoriales independientes y pequeñas galerías. Esta red funcionó, durante la década de los 10 y los 20, como un efectivo lugar de encuentro y a la vez como una forma de evitar el aparato de las editoriales y galerías convencionales. Sin embargo, el sentido que subyacía en estas revistas eran muy diferente a la que años más tarde tendrán los fanzines, tal y como señala Atton:

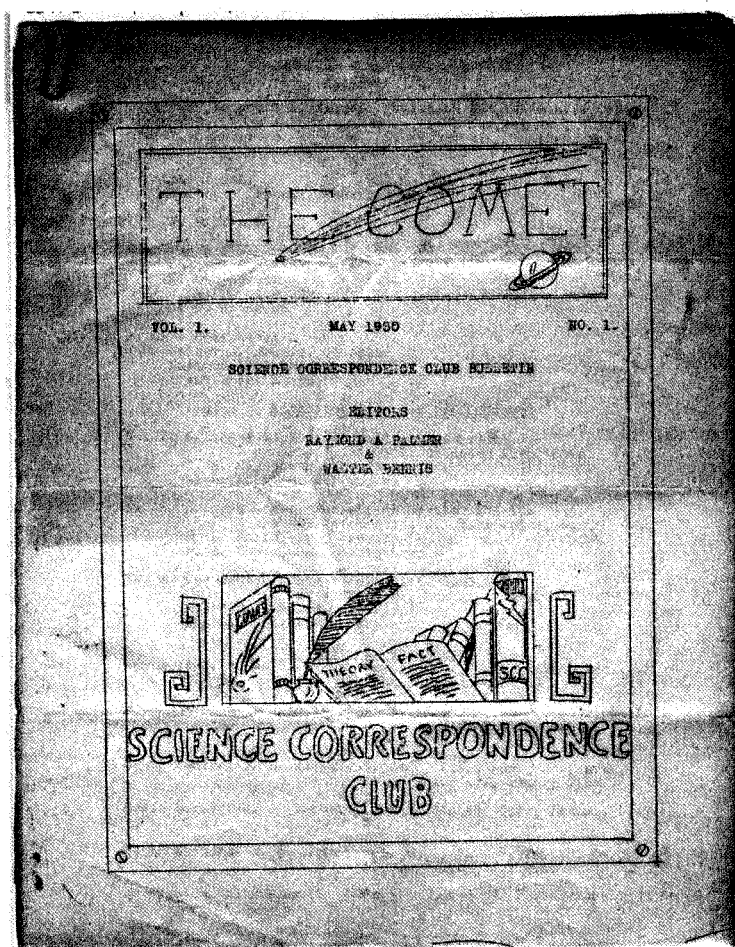
A pesar de sus objetivos revolucionarios los protagonistas de estos movimientos y sus productos estaban localizados en los valores del Gran Arte. En estos casos las publicaciones no eran amateur sino publicaciones privadas. Las impresiones no estaban limitadas por fuerza mayor (por problemas financieros, los límites de la tecnología o por tener un público pequeño), sino que eran limitados para promover su coleccionabilidad.¹⁶

La mayor influencia que estas revistas de vanguardia tendrán en los fanzines será la manera en la que sus creadores experimentan con las imágenes y los materiales. El desarrollo de técnicas artísticas subversivas como el *collage*, el *détournement*¹⁷ o la *apropiación*¹⁸ y su estilo editorial, con artículos expresando sus puntos de vista radicales, servirán de ejemplo para las siguientes generaciones de artistas y autores de fanzines.

El situacionismo será otro de los hitos en los que detenernos en este recorrido. Los situacionistas pondrán parte de su empeño en redefinir los límites del arte. Se servirán de panfletos y pasquines autoeditados para difundir su ideario. El estilo visual de sus publicaciones y su actitud influirán de manera decisiva en los fanzines posteriores.

Sin embargo el nacimiento del fanzine tendrá lugar en una escena situada a años luz del ambiente artístico europeo: la de los fans de la ciencia ficción. Desde los años 20 se empiezan a popularizar en Estados Unidos las revistas de este género. Una de las más famosas será *Amazing Stories* que abrirá sus páginas a la participación de los lectorxs y que funcionará como una plataforma en la que conectar con otros fans de la ciencia ficción generándose así una potente comunidad que derivará en poco tiempo en la creación de numerosos clubes de fans. Así en 1930 se publica el primer fanzine de la historia: *The Comet*¹⁹. Estas publicaciones eran conocidas como *funmagazines* o *fanmags* hasta que en 1941, uno de los escritores más populares, Russ Chauvenet, acuñará el término *fanzine*²⁰.

El nacimiento y posterior desarrollo del fanzine irá de la mano del avance tecnológico y perfeccionamiento de las técnicas de impresión. Un elemento fundamental de esta historia será el mimeógrafo. Esta máquina de impresión de bajo coste funcionaba estampando la tinta a través de una plantilla en el papel dejando un acabado un tanto imperfecto y sucio. Fue inventada por Thomas Edison y comercializada por



[Fig. 1] Imagen de *The Comet*, considerado el primer fanzine de la historia

A.B. Dick Co. en 1887²¹. No será hasta casi un siglo después, en los años 50 y 60, cuando se viva una verdadera revolución del mimeógrafo, que será determinante para la explosión de la prensa radical y la naciente contracultura. Esta prensa *underground* anticipará y ayudará a vertebrar grupos activistas relacionados con el movimiento antibelicista, feminista, por los derechos de la comunidad LGTBQ, la Nueva Izquierda, etc.

Tras el mimeógrafo, la generalización de la tecnología y sobre todo, con la introducción de la fotocopiadora, los fanzines se fueron multiplicando y empezaron a abarcar temáticas muy diversas. El desarrollo de la impresión en *offset* y la máquina de escribir permitirán a cualquiera producir su propia prensa de forma barata y accesible. En este contexto, en 1976, surge el punk. En un principio se caracterizó por su nihilismo, por ser un movimiento destructivo que reflejaba el clima de desconcierto, frustración y desánimo de la juventud de la época, pero pronto esto se empezó a aprovechar creativamente. Los fanzines²² se convertirán en un medio ideal para canalizar la ira y para difundir información y así se crea una escena musical contracultural con la que romper la hegemonía y sobrevivir a la cultura *mainstream*. El punk fue una celebración de lo amateur, defendió la idea de que cualquiera puede crear cualquier cosa que desee. Los fanzines punks serán la encarnación de este ideal y de la celebración de la ética DIY. La estética de estos fanzines está fuertemente influenciada por Dada y el situacionismo.

El siguiente gran hito de la historia del fanzine tendrá lugar en los años 90 con el riot grrrl y las mujeres como protagonistas de la creación fanzinera. En el siguiente capítulo nos detendremos en ello.

En el Estado español el origen del fanzine está condicionado por la dictadura franquista. No será hasta la muerte del dictador cuando empiecen a salir a la luz los

ejemplos de una incipiente cultura subterránea que estaba empezando a fraguarse. En 1967 nace en Madrid *Cuto*, “el primer fanzine editado en España dedicado al cómic”²³. En 1973, verá la luz en Barcelona el fanzine *El Rrollo Enmascarado*, piedra de toque del cómic *underground* en el país y en el que colaboraron artistas como Nazario o Javier Mariscal. Como señala Pablo Dopico, “será entre 1976 y 1979 cuando se produce el crecimiento y desarrollo del comix español, en unos años de efervescencia política y creativa que vieron nacer numerosas revistas y fanzines *underground*”²⁴. Los inicios del fanzine están íntimamente ligados al comix, pero también a la música. Títulos como *Kaka de Lux*, *El aviador* o *Rockocó* serán los antecedentes gráficos de lo que más tarde se conocerá como La Movida Madrileña²⁵.

En efecto, en el Estado español el fanzine está unido a escenas contraculturales como la punk y la hardcore, y también a movimientos políticos y sociales como el anarquismo, el antimilitarismo o el vegetarianismo.

En los últimos años, con la generalización de Internet, el fanzine, lejos de desaparecer, ha ampliado sus horizontes. La posibilidad de conocer este medio sin la necesidad de pertenecer a una escena concreta o de vivir en un lugar que facilite el acceso a ellos ha provocado que se realicen, intercambien y visibilicen cada vez más fanzines. Además la proliferación de fanzines también ha funcionado como una reacción a la sobreinformación que se genera en las redes, una manera de escapar “del escrutinio de Internet, el cual puede ser más opresivo que liberador”²⁶.

3.

MUJERES CREANDO CULTURA,

MUJERES HACIENDO FEMINISMO

Antes de meterme de lleno a hablar de fanzines me gustaría recordar que voy a tratar un tipo muy concreto: aquellos hechos por mujeres en los cuales de alguna manera se denota la influencia del riot grrrl, donde hay una combinación de crítica feminista y DIY traducido a un nuevo lenguaje. Lo que en términos anglosajones podemos identificar como *grrrl zines* y que autoras como Kearney caracterizan como “aquellos que destacan por la exploración de la identidad y las experiencias femeninas”⁷². Si bien, algunas fanzineras prefieren utilizar otras denominaciones para referirse a ellos, siendo la más común *femzine*, ya que consideran el término *grrrl zine* “demasiado conectado con los Estados Unidos”⁷³. En el Estado español no existe una denominación fija para referirse a estas publicaciones así que, por una cuestión de practicidad y teniendo en cuenta que las fuentes bibliográficas que he utilizado para dotar al tema de un marco teórico son anglosajonas, utilizaré la denominación de *grrrl zine*, teniendo siempre presente la problemática del término.

4.1 Los grrrl zines: caracterización y estrategias

Las riot grrrls volvieron a los fanzines por un montón de razones: por la expresión personal, para dar salida a su creatividad, para romper el aislamiento, para encontrar amigas, una comunidad, una red de trabajo y como una forma de resistencia cultural y política. Para muchas, especialmente para aquellas que vivían en ciudades pequeñas en medio de ninguna parte, los fanzines eran una manera genial de conectar con gente con ideas afines alrededor del mundo sin tener que conocerse en persona. Los fanzines son una manera de decir: ¡no estás sola! Vamos a compartir nuestras experiencias y a aprender las unas de las otras.

- Elke Zobl⁷⁴

La cultura del fanzine ha estado y está dominada por hombres. Sin embargo, el poder del feminismo y la importancia del trabajo en red han contribuido a que el número de chicas involucradas en la producción de fanzines haya crecido exponencialmente. Como nos descubre la cita de Elke Zobl, los fanzines constituirán un medio a través del cual las mujeres jóvenes podrán compartir con otras la experiencia de vivir en una sociedad sexista y ser conscientes de que no están solas⁷⁵. Como apunta Duncombe “en este proceso ellas renombrarán su experiencia, transformando estas dificultades personales en un problema político y social”⁷⁶. Serán un foro colectivo en el que definir la naturaleza, historia y la identidad de su comunidad, y también un espacio en el que expresar sus opiniones sin ser ridiculizadas o censuradas. Piepmeier los define como “lugares que construyen identidades, comunidades y narrativas”⁷⁷. Estarán íntimamente relacionados con el concepto cultural y académico de la tercera ola del feminismo y, de hecho, algunas

de las características distintivas de este momento serán visibles en los fanzines, como su carácter interseccional, poniendo el acento en problemáticas clave como la sexualidad, el placer, la raza o la etnicidad. Servirán también como uno de los medios utilizados por estas nuevas feministas para articular su teoría.

Es interesante destacar cómo los fanzines buscarán a través de una serie de estrategias estéticas, iconográficas y temáticas alcanzar sus dos objetivos principales: la subversión de los discursos dominantes a partir de la apropiación y reconfiguración de los productos culturales dados y la construcción de nuevas narrativas que hablen directamente de sus autoras. Si realizamos un análisis en profundidad de los contenidos de muchos de los fanzines hechos por mujeres, veremos cómo estos se repiten. Los podríamos agrupar en tres bloques:

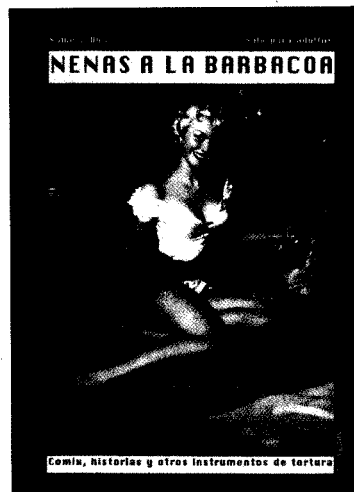
i) *La exploración de la feminidad*. El terreno iconográfico de la feminidad será uno de los temas más explorados y explotados en los fanzines hechos por chicas. La feminidad se convierte en algo mutable y moldeable, lo que la transforma en una importante arma política. De la mano de lo que la tercera ola del feminismo propone, la mujer y la feminidad ya no son una entidad hegemónica inamovible. En los grrrl zines realizados en el Estado español vemos tres tendencias en lo que se refiere a la exploración de la feminidad: por un lado, aquella que rechaza los ideales femeninos, representando a la mujer como un sujeto fuerte y poderoso subvirtiendo así el discurso general dado por los medios que las sitúa como sujetos débiles y dóciles [Fig. 5]. Por otro lado, está la tendencia que reivindica las formas más exageradas de feminidad normativa, apropiándose de ella para darle una connotación política, utilizando esta iconografía de la cultura de chicas de manera inesperada, poniendo en marcha la

crítica y el activismo. Así, por una parte, vemos cómo se utilizan imágenes de mujeres exuberantes, con una belleza situada dentro del canon normativo [Fig. 6] o que explotan la sexualidad como un arma de subversión. Pero a la vez, frente a esta feminidad sexualizada, también se recurre a su opuesto, lo que las investigadoras anglosajonas han llamado *reclaiming cute*⁷⁸, que podemos traducir al español como reivindicando lo adorable, lo “mono”. El uso de dibujos animados, dibujillos de corazones, estrellas, símbolos feministas, etc. La estética naif, suave, dócil, como arma política [Figs. 7 y 8].

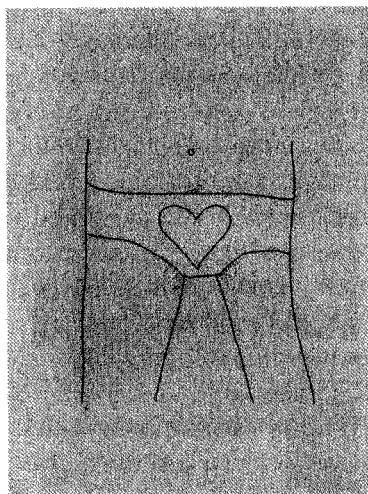
ii) *Apropiación y subversión del lenguaje*. Como nos sugiere Piepmeier, “las feministas se darán cuenta de que muchos artefactos culturales asociados a la feminidad tienen significados variables, sobre todo cuando son combinados de maneras inesperadas”⁷⁹. De esta manera, en estos fanzines vamos a encontrarnos un uso de las imágenes o del lenguaje que puede resultarnos sorprendente. Un ejemplo de esto será el uso que las riot grrrl hacen del lenguaje asociado con el cuerpo. Solían incorporar en su piel eslóganes ofensivos, convirtiéndose en una suerte de valla publicitaria de la terminología sexista. Es común ver fotografías o dibujos en las que hacen una reivindicación de la sexualidad con imágenes más o menos explícitas de sus cuerpos, en los que ocasiones llevan pintados epítetos sexuales tales como *BITCH*, *SLUT* o *WHORE*⁸⁰. De esta forma arrebataban el control del lenguaje a aquellos que hacían uso de este tipo de términos para degradar a las mujeres, apropiándose de ellos y alterando su significado, desestabilizando los estándares de género y rechazando el mandato cultural según el cual el cuerpo de las mujeres “debe estar en silencio y sólo ser visto como un objeto sexual”⁸¹. Así el cuerpo femenino se convierte en un espectáculo, pero un espectáculo incómodo, muy diferente al que la cultura



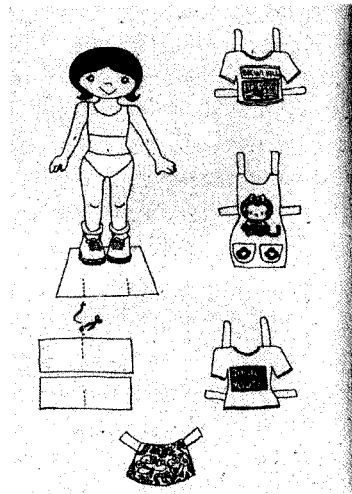
[Fig. 5] *Mujeres Pancarta #2* de Gelen Jeleton



[Fig. 6] *Nenas a la Barbacoa* de Juanita y Caracoles



[Fig. 7] *Fanzine La Raya #pussy* de Ida Galván y Jara Perdomo



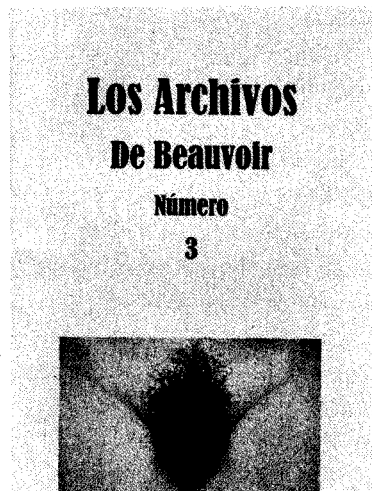
[Fig. 8] *Fanzine Miau! #2* del F.M.E.B.

dominante está acostumbrada. También es recurrente la utilización de palabras e imágenes relacionadas con los tabúes y las perversiones sexuales como dibujos de coños, vulvas, tetas, culos, etc. [Fig. 9]

Igualmente interesante es el uso de la retórica de la rabia. La manera en la que la ira es expresada está muy relacionada con el punk. En los fanzines es común la utilización de términos que instigan a las chicas a sentir rabia, a reconciliarse con ella y usarla como arma [Figs. 10 y 11].

iii) *Creación de una nueva identidad.* “Los fanzines ofrecen un espacio a la gente para experimentar nuevas personalidades, ideas y políticas”⁸². Para las chicas se presentan como una alternativa a las actividades que los medios de masas y sobre todo las revistas de adolescentes señalan como aquellas en las que deberían estar ocupadas, privilegiando otros intereses a través de sus habilidades creativas que además también proveen de un espacio para explorar su identidad. Esta identidad, en ocasiones, es menospreciada tanto en la sociedad dominante como en los pequeños grupos compuestos mayoritariamente por hombres a los cuales estas chicas pertenecen, incluyendo la comunidad fanzinera. Los grrrl zines utilizarán tres tipos de discurso con los que explorar su identidad y que han sido asociados con el movimiento feminista, pero que en estos fanzines, sin embargo, se transforman mediante un uso de la estética punk. Estos discursos son:

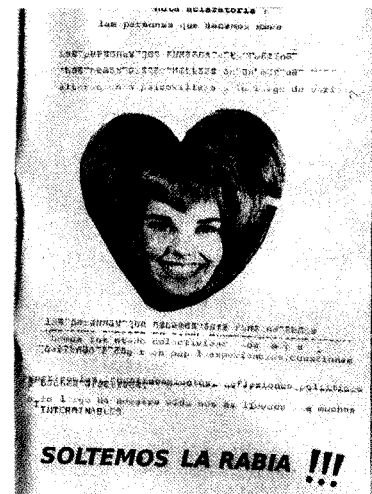
- *El orgullo femenino.* Los grrrl zines serán el terreno en el que sus creadoras afirmen su identidad femenina, a la vez que reivindican la marginación que las mujeres han sufrido históricamente en la cultura. La portada y títulos de los fanzines funcionan como los primeros lugares para abordar



[Fig. 9] *Los Archivos de Beauvoir* #3 editado por Hola Ediciones



[Fig. 10] *Fanzine Miau!* #5 del F.M.E.B.



[Fig. 11] *Amores a la deriva* de V.V. AA.



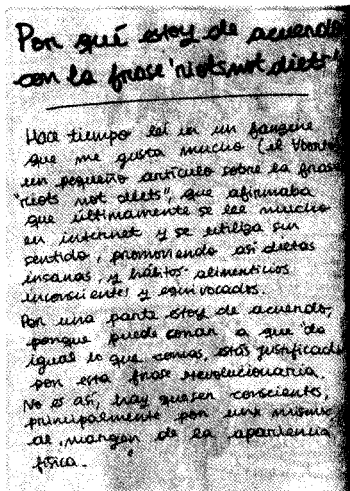
[Fig. 12] *Bravas* #1 de Mar Cianuro y Tania Berta Judith

este discurso [Fig. 12]. Asimismo, la utilización de imágenes de mujeres prominentes nos comunica un mensaje poderoso sobre la identidad femenina. Muchas chicas utilizan sus fanzines para explorar su identificación como feministas mientras también animan a sus lectorxs a hacer lo mismo.

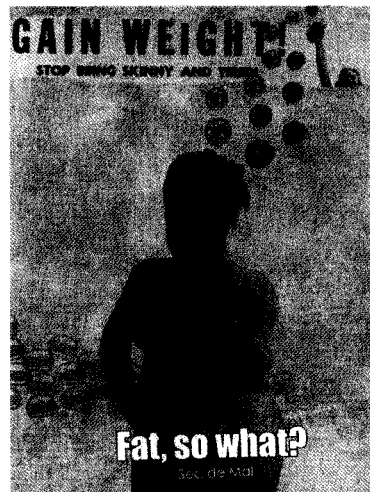
- *Estándares de belleza.* El discurso relacionado con la belleza y la imagen corporal tendrá una posición protagonista en los grrrl zines. Frente al mensaje dominante presente en los medios de comunicación que anima a las chicas a privilegiar su apariencia frente a otro tipo de características, en los fanzines se pondrá el acento en explorar formas alternativas de belleza, sugiriendo una nueva política del cuerpo femenino. Para lograrlo en primer lugar los estándares tradicionales de belleza deben ser criticados y rechazados. Para ello, se apropian de imágenes dadas por medios comerciales y los reconfiguran de forma que revelan sus características opresivas. Muchas chicas confiesan un profundo malestar y frustración con sus cuerpos. En los fanzines se exploran los problemas de peso, se celebran los cuerpos gordos, reconociendo que, de esta manera, resisten los estándares de belleza femenina perpetuados por las industrias de la moda y de la pérdida de peso. Empoderándose a través de sus tamaños no normativos y animando a otras chicas gordas a hacer lo mismo, promocionan el cuerpo político feminista. Estas imágenes revelan que muchas fanzineras en el Estado demuestran su interés en desarrollar una nueva política del cuerpo para las jóvenes que se va más allá de los estándares de la apariencia femenina convencionales promocionados en los medios de comunicación [Figs. 13, 14, 15 y 16].



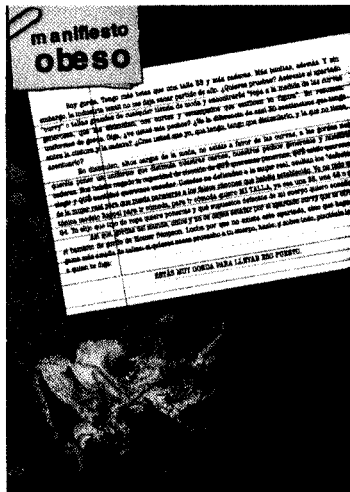
[Fig. 13] *Ménage à trois* #9 de Irene Dance, La Señorita y Thomas



[Fig. 14] *Soma Records* #5 de Julieta Caprara



[Fig. 15] *Sisterhood* #1 editado por Sisterhood



[Fig. 16] *FEMINIZINE* #3 editado por Bombas para Desayunar

- *Historia de las mujeres.* Una de las maneras en las que las feministas combatirán el patriarcado y la misoginia será a través de la reconstrucción de una historia específicamente femenina, la llamada en inglés *herstory*⁸³. Esta *herstory* “no sólo reclamaba a las chicas y mujeres para una historia feminista, sino que también situaba los *grrrl zines* en una trayectoria histórica concreta”⁸⁴. Muchos *fanzines* contarán con imágenes e información de figuras femeninas del pasado que podían ser vistas como un modelo feminista a seguir por las chicas de hoy en día, con listas de libros, artículos, películas o discos considerados importantes para el desarrollo de una conciencia, identidad, política y cultura feministas. Proveerán información sobre ellas o frases dichas por estas. Otros *grrrl zines* participan en la ampliación de la historia e ideología feministas poniendo la atención en mujeres menos conocidas que hayan luchado en ámbitos dominados por hombres. Así, las *fanzineras* resucitan y reivindican a las mujeres que habían sido silenciadas como resultado de sus ideas o comportamientos radicales, excéntricos o perversos, de este modo rechazaron simultáneamente tanto la historia masculina como los estándares tradicionales para la identidad femenina y feminista. De esta manera, los *grrrl zines* crean una serie de espacios discursivos seguros donde las mujeres pueden experimentar con identidades discolas aprendiendo de mujeres que han resistido los roles y el comportamiento femeninos normativos. También, en un esfuerzo por ir más allá y dar visibilidad a mujeres anónimas pero inspiradoras, incluyen entrevistas con ellas e información sobre su trabajo.

A través de estas estrategias, además de ayudarnos a configurar la genealogía del *fanzine* hecho por mujeres, buscarán, como dice Radway, “desafiar los binarismos sociales convencionales como lo público/privado, lo personal/

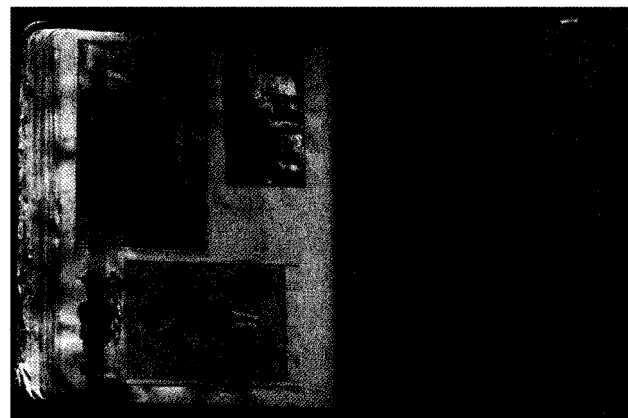
político y lo feminista/femenino”⁸⁵; los fanzines desplegarán además lo que la autora denomina creatividad insubordinada: “creatividad indisciplinada, insurgente, que pone en tela de juicio las normas de la cultura dominante y que en ocasiones puede ser tan disruptiva que resulta invisible para los puntos de vista convencionales pudiendo ser malinterpretada como cómica, trivial o insignificante”⁸⁶. El uso del lenguaje visual de los fanzines punk —agresivo, sucio, desordenado— y la estética amateur del corta y pega se mezclan con una serie de recursos visuales propios, en ocasiones cercanos a lo naif traduciéndose todo ello en un lenguaje propio.

En resumen, los grrrl zines “documentarán la habilidad del feminismo para transformarse a sí mismo y adaptarse a los tiempos, dando respuesta a una cultura cambiante y, del mismo modo, ayudando a las chicas a construir identidades sociales nuevas y decididas y a producir intervenciones políticas alternativas”⁸⁷.

4.2 Una genealogía incompleta

4.2.1 Antecedentes

Como apunta Piepmeier, “posicionar a los grrrl zines dentro de la genealogía feminista hace más visible la resistencia de las mujeres y nos habilita para crear una imagen más precisa tanto de los fanzines como de la tercera ola”⁸⁸. Esta genealogía se remonta al siglo XIX. Las dos tipologías que se sitúan como antecedentes de los grrrl zines serán los álbumes de recortes y las publicaciones sobre la salud de las mujeres. Los álbumes de recortes o *Scrapbooks* utilizarán técnicas a las que más tarde recurrirán los fanzines como el *détournement*. Además tratarán temas que posteriormente serán centrales en los grrrl zines como el género, la identidad, la comunidad o las formas de resistencia, así como ofrecerán un espacio a las chicas para construir nuevas posibilidades identitarias, para expresarse por sí mismas y para comunicarse con otras mujeres en una cultura que no las proveía de casi ningún lugar de encuentro.



[Fig. 17] Ejemplo de *Scrapbook* del siglo XIX