



Facultad de Comunicación

Tema:

Diseño de un producto editorial del proceso creativo del fanzine, como medio de comunicación alternativo y transdigital del diálogo entre lo analógico y digital; propuesta "Convivir con las Bestias"

**Trabajo de Titulación para la obtención del Título de Licenciatura en
Comunicación**

Presentada por:

Ruth Gómez

Tutor:

Amaia Arribas

Quito, 10 de enero 2022

RESUMEN

El presente proyecto de grado se dio en busca de producir una colección editorial de fanzines bajo el título “Convivir con las Bestias”, por lo cual se realizó una investigación y análisis que ayude a entender el término fanzine y así poner en práctica las características investigadas.

A lo largo del proyecto encontraran la descripción de los fanzines, que a su vez sirve como una guía detallada para la creación y publicación de uno. Se pretende explicar que es medio de comunicación alternativo al servir como una auto publicación que sirve para la difusión de ideas y obras artísticas de ilustradores, fotógrafos y escritores. Dichos fanzines que se han sumergido también en la digitalización de las cosas, pero que también en su gran mayoría conservan su lado analógico, volviéndose híbridos que mantienen un diálogo ameno y trabajan de la mano para las nuevas creaciones.

Palabras clave:

Fanzine

Publicación editorial

Medio de comunicación alternativo

Diseño

DIY

DECLARACIÓN DE ACEPTACIÓN DE NORMA ÉTICA Y DERECHOS

El presente documento se ciñe a las normas éticas y reglamentarias de la Universidad Hemisferios. Así, declaro que lo contenido en este ha sido redactado con entera sujeción al respeto de los derechos de autor, citando adecuadamente las fuentes. Por tal motivo, autorizo a la Biblioteca a que haga pública su disponibilidad para lectura dentro de la institución, a la vez que autorizo el uso comercial de mi obra a la Universidad Hemisferios, siempre y cuando se me reconozca el cuarenta por ciento (40%) de los beneficios económicos resultantes de esta explotación.

Además, me comprometo a hacer constar, por todos los medios de publicación, difusión y distribución, que mi obra fue producida en el ámbito académico de la Universidad Hemisferios.

De comprobarse que no cumplí con las estipulaciones éticas, incurriendo en caso de plagio, me someto a las determinaciones que la propia Universidad plantee.



C.I. 1725150377

DEDICATORIA

El presente proyecto de grado lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y darme fuerza para continuar en este proceso de obtener mi título universitario.

Le dedico este proyecto a mis padres, por su amor, por saber formarme como buena persona, con valores y por su sacrificio de todos estos años, gracias a ellos he llegado hasta aquí.

A mi abuelita y a mi hermano que siempre han estado presentes, acompañándome, guiándome, por ser ejemplos para seguir, gracias por hacer mi vida inmensamente feliz.

A todas las personas que me han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito.

ÍNDICE

Índice de contenido

Índice de contenido.....	5
1. CAPÍTULO I: Introducción.....	13
1.1. Antecedentes:	13
1.2. Definición del problema	13
1.3. Justificación	14
1.1. Objetivo General	15
1.2. Objetivos específicos	15
1.3. Preámbulo	15
1.3.1. La importancia de esta clase de propuestas alternativas dentro de la comunicación.....	15
1.3.2. Objetivo documental.....	16
1.3.3. Objetivo funcional	16
1. CAPÍTULO I: Marco teórico	17
1.1. Fanzines	17
1.2. Fanzine vs Revista	19
1.3. Historia del Fanzine	21
1.3.1. Origen	22
1.3.2. Evolución del fanzine	24
1.3.3. Nueva era digital.....	26
1.4. Público del fanzine	28
1.5. Físico o digital	30
1.4. Fanzine y redes sociales	32
1.6. Características del fanzine	35
1.6.1. Financiación.....	35
1.6.2. Amateurismo y DIY	36
1.6.3. Difusión del fanzine.....	37
1.6.4. Géneros y temáticas.....	38

1.6.5.	Técnicas	44
1.6.6.	Formatos	46
2.	CAPÍTULO III: Metodología de investigación	49
2.1.	Planteamiento metodológico	49
3.	CAPÍTULO IV: Diseño y desarrollo de un fanzine	50
3.1.	Proceso creativo del fanzine	50
3.2.	Propuesta conceptual	51
3.2.1.	Brief	52
3.3.	Concepto	54
3.4.	Propuesta del logo: Convivir con las bestias	55
3.5.	Diseño	56
3.5.1.	Cromática: la importancia y uso del color	56
3.6.	Diseño preliminar: bocetaje y edición inicial	58
3.6.1.	Diagramación.....	58
3.7.	Producto final	59
3.8.	Distribución y promoción en internet	60
3.8.1.	Redes sociales:.....	60
3.8.2.	Plataformas digitales.....	61
4.	Conclusiones y recomendaciones.....	62
	Bibliografía.....	63

Índice de tablas

Tabla	1:	Comparación	entre	revista	y	
fanzine.....						20

Índice de figuras

Figura	1.	Análisis	del	proceso	creativo	del	fanzine	
.....								50

Índice de imágenes

Imagen 1: Colección de fanzines.....	18
Imagen 2: Publicación de Hugo Gemsback.....	22
Imagen 3:The Comet, Fanzine of Sciencie Correspondence Club.....	23
Imagen 4:Tapa del número 1 de Punk, fanzine neoyorkino de finales de los años 70's.	24
Imagen 5: Fanzine autobiográfico. Manías, rarezas y obsesiones.....	27
Imagen 6: Perfil de Instagram @brush_willis.....	33
Imagen 7: Libro “No soy tu princesa” del autor Brush Willis.....	33
Imagen 8: Fanzine Criminalas.....	34
Imagen 9:Fanzine CAH por Leo Quievreux.....	39
Imagen 10:Fanzine comic Earthbound por Blonk ‘Jean-Claude Aumais’ 2016.....	39
Imagen 11:Fanzine A Star Wars Zine por Gold Rain 2016.....	40
Imagen 12: Fanzine Esquina 2 Skazine por varios autores.....	40
Imagen 13: Fanzine Misanthropunk 2011 por Rawzine.....	41
Imagen 14:Fanzine activista Quema tu móvil por Pimienta 2010.....	41
Imagen 15: Fanzine político America por Magius de Archipictor 2018.....	42
Imagen 16:Fanzine Ni una menos, traducción del francés por Lou Rogers.....	43
Imagen 17: Fanzine Reedición de Caballitos de troya del libro Ira de Polank.....	43
Imagen 18: Fanzine Fuerzas Absurdas por Andrea Galaxina.....	44
Imagen 19: Fotozine My kind of Town por Nick Exposed.....	46
Imagen 20: Picozine: Ya no sé con qué estoy soñando por Lovestruck Prints, Geneviève.....	47

Imagen 21: Metafanzine Pez por Mon Magan	48
Imagen 22: Logo Convivir con las Bestias.....	55
Imagen 23: Significado de los colores.....	56
Imagen 24: Paleta de colores elegida.	57
Imagen 25: Diagramación Convivir con las Bestias 1	58
Imagen 26: Fanzine Convivir con las Bestias: Confinamiento, el virus y mis pensamientos.	59
Imagen 27: Perfil de Instagram Fanzinarte donde se encuentra publicado Convivir con las Bestias 1.....	60
Imagen 28: Portafolio en red social Behance	61

Título del proyecto: Diseño de un producto editorial del proceso creativo del fanzine, como medio de comunicación alternativo y transdigital del diálogo entre lo analógico y digital; propuesta "Convivir con las Bestias"

Autor: Ruth Ximena Gómez Pinos

Correo electrónico: rgomezpinos@estudiantes.uhemisferios.edu.ec

Resumen

El presente proyecto de grado se dio en busca de producir una colección editorial de fanzines bajo el título "Convivir con las Bestias", por lo cual se realizó una investigación y análisis que ayude a entender el término fanzine y así poner en práctica las características investigadas.

A lo largo del proyecto encontraran la descripción de los fanzines, que a su vez sirve como una guía detallada para la creación y publicación de uno. Se pretende explicar que es medio de comunicación alternativo al servir como una auto publicación que sirve para la difusión de ideas y obras artísticas de ilustradores, fotógrafos y escritores. Dichos fanzines que se han sumergido también en la digitalización de las cosas, pero que también en su gran mayoría conservan su lado analógico, volviéndose híbridos que mantienen un diálogo ameno y trabajan de la mano para las nuevas creaciones.

Palabras Clave:

Fanzine

Publicación editorial

Medio de comunicación alternativo

Diseño

DIY

Abstract (en inglés)

This degree project was given in order to produce an editorial collection of fanzines under the title "Living with the Beasts", for which an investigation and analysis was carried out to help understand the term fanzine and thus put into practice the characteristics investigated.

Throughout the project you will find the description of the fanzines, which in turn serves as a detailed guide for creating and publishing one. It is intended to explain that it is an alternative means of communication by serving as a self-publication that serves for the dissemination of ideas and artistic works of illustrators, photographers and writers. These fanzines that have also immersed themselves in the digitization of things, but that the vast majority also retain their analogue side, becoming hybrids that maintain an entertaining dialogue and work hand in hand for new creations.

Key words:

Fanzine

Editorial publication

Alternative means of communication

Design

DIY

1. CAPÍTULO I: Introducción

1. Antecedentes:

Fanzine en el vocablo de origen inglés, hace referencia a magazine: revista y fan: aficionado. Es entonces, una revista hecha y auto editada por aficionados a un determinado tema (Castro Osorio, 2018).

Este tipo de publicaciones nace décadas atrás, cuando todavía no existían los blogs, ni Instagram, ni Pinterest, las personas tuvieron que encontrar la forma de dar a conocer sus pensamientos y cómo forma de libertad de expresión.

Desde entonces, el fanzine sirve como un soporte de auto publicación para la difusión de ideas y obras artísticas de ilustradores, fotógrafos y escritores.

2. Definición del problema

El fenómeno del fanzine no es un instrumento de comunicación nuevo, sino que desde hace mucho tiempo esta es una herramienta de auto publicación, que ha servido como un medio de comunicación alternativo de vital importancia para la libertad de expresión. La posibilidad de que cualquier tema, puede ser expuesto de una forma artística, a un bajo costo le permitió al fanzine ser una propuesta alternativa dentro de la comunicación que puede ser de interés para quienes buscan ser escuchados. Por medio de esta herramienta de auto edición hemos conocido las voluntades y las voces de los actores sociales: hombres y mujeres que viven, qué piensan y sienten. Más, esta propuesta alternativa de cambio social se ha perdido con el paso de los años con la llegada de la nueva era tecnológica.

En la actualidad el fanzine sufre una crisis de identidad, por la aparición de las redes sociales y el desplazamiento del papel. Pero, aunque muchos piensan que el fanzine

era un producto del pasado aún existe una enorme cultura a su alrededor, y aunque su conservación ha sufrido cambios, el fanzine es medio de larga trascendencia y su extinción está lejos de ser. Por el contrario, los fanzines han sufrido una ‘transdigitalización’ para mantener el dialogo entre lo analógico y digital (Roa Novoa, 2008).

3. Justificación

En el presente proyecto se quiere investigar sobre el fanzine y hacer énfasis en aquellas características estéticas y contextuales que lo dotan de especificidad.

Además, se enfocará en analizar el fanzine como un medio alternativo para llegar a otras personas con los mismos intereses y como artefacto de protesta para la sociedad. El fanzine como producción alternativa editorial contribuye a la comunicación de mensajes, pues brinda la oportunidad de que cualquiera pueda realizarlo, con su principal característica como es el DIY “do it yourself”, ‘hazlo tú mismo’ en español, ofrece independencia y libertad para publicar cualquier tema desde cualquier punto de vista (Pérez, 2016).

Lo que se busca es demostrar cómo aportar a la construcción del desarrollo social, por medio de la creación y desarrollo de un fanzine. “Convivir con las bestias” es el título que tendrá la línea editorial de fanzines a crear, dedicado a crítica de problemas de nuestra sociedad actual, como el uso excesivo de la tecnología, la soledad, y todas aquellas ‘bestias’ que el ser humano puede tener en su interior y causan conflicto en nuestra vida diaria.

Es preciso proponer una ruptura en el ámbito cultural por medio de los fanzines, que han tomado nuevos rumbos y se han adaptado a las nuevas plataformas digitales para su conservación (Álvarez & Fe, 2019).

Finalmente, de esta manera se espera responder al desarrollo de un fanzine con métodos analógicos y digitales y así se pretende esclarecer los componentes en los que el fanzine trabaja como método comunicativo visual y cultural.

1.1. Objetivo General

Producir una colección editorial de fanzines “Convivir con las Bestias”, poniendo en práctica características investigadas.

1.2. Objetivos específicos

- Identificar las características de fanzine
- Analizar el fanzine como un instrumento de comunicación alternativo y de libre expresión
- Determinar los elementos necesarios para la creación de un fanzine

1.3. Preámbulo

1.3.1. La importancia de esta clase de propuestas alternativas dentro de la comunicación

La importancia del fanzine es que se desenvuelven fuera de las limitaciones de los medios de comunicación tradicionales. De esto que los medios alternativos de comunicación nacen como respuesta a los fuertes procesos de represión y revisión de los mensajes que se presentan desde la institucionalidad, haciendo el fanzine una herramienta representativa para los que querían romper el silencio y expresar crítica social (Castro Osorio, 2018 p.17).

1.3.2. Objetivo documental

El objetivo documental de un fanzine se muestra con el fin de comunicar, representar y difundir lo que una sociedad necesita como movimientos culturales, ideologías, pensamientos, historias de fantasía, entre otros.

1.3.3. Objetivo funcional

Por otro lado, el objetivo funcional del fanzine busca posicionarse como un medio de difusión individual y colectivo, donde el fin es quebrantar esa atadura entre la cultura del consumo y lograr que su utilización prodigue elementos positivos para promover la participación social y crear contra culturas. Es decir, que se amplifica los vínculos con las culturas populares, todo mediante la colaboración directa del desarrollo social y participativo que cada individuo o grupo entrega a este recurso. Es así como los fanzines pueden servir para abrir espacios y dar encuentros sobre nuevas temáticas, las cuales no han sido abordadas en otros medios.

1. CAPÍTULO I: Marco teórico

1.1. Fanzines

Definir qué es un fanzine resulta complejo, en sentido que intentar definirlo va de algún modo, en contra de lo que es. Ponerle “límites” a algo que se caracteriza principalmente por ser un medio de expresión que ofrece libertad total.

La palabra fanzine proviene del acrónimo de origen inglés de los términos ‘fan’, que significa fanático y ‘zine’, magazine. Traducido literalmente a nuestro idioma española da como resultado ‘revista para fans’ (Font, 2017).

El fanzine habitualmente es entonces definido como aquella ‘revista’ o, mejor dicho, publicaciones autoeditadas de manera independiente, que tiene como finalidad principal ser un medio de comunicación que no manejan censura de contenidos. Así, captura el espíritu de DIY, ‘Do It Yourself’ que en su traducción es ‘Hazlo tú mismo’, característica de la plena autonomía de este medio alejado de lo convencional y que ofrece nuevas formas discursivas y de expresión (Pérez, 2016, p.61).

Finalmente, el fanzine es entonces, un tipo de revista específica que hace énfasis en su proceso de DIY y que también se caracteriza por su creación económica, sin fines de lucro cuantiosos, sino está más enfocado al beneficio social y crecimiento personal.

Aunque, término fanzine es complejo de definir por otro lado, resulta muy agradable a la hora de entenderlo, “el fanzine es una práctica cultural que toma como insumo las propias voces, lenguajes y jergas” (Castro Osorio, 2018, p.12).

Los fanzines abren la puerta para que cualquier individuo se sume a este medio de auto manifestarse, ya sea como lector que consume fanzines o como el creador, ambos pueden experimentar la libertad que este invita. Concibiéndolo por todo lo que este ofrece: contenidos, redacción, diseño, edición, etc.

Imagen 1: Colección de fanzines



Fuente: (Fanzinología, 2020).

1.2. Fanzine vs Revista

Otro aspecto importante que ayuda a definir el fanzine es precisamente la diferencia que existe entre este formato con una revista. Si bien el término fanzine proviene de revista, y de hecho esta es la razón por la que sus formatos son confundidos constantemente, la diferencia más grande que existe entre estos son sus fines.

Ambos son medios para realizar publicaciones, sin embargo, publicar en una revista envuelve mantenerse dentro de los márgenes de contenido y acogerse a normas editoriales. Mientras que, el fanzine son publicaciones alejadas de lo convencional que ofrece nuevas formas discursivas y de expresión. Tal es así, que en el fanzine se puede proponer cualquier tema y retratarlo de la forma que más le apetezca al creador (Font, 2017).

Las revistas también han evolucionado en formas gráficas, pero el fin es muy distinto al de un fanzine. Las revistas hacen posibles publicaciones exigidas por la coyuntura y va dirigido hacia lo público. En el libro de Beatriz Sarlo¹ de Intelectuales y revistas, habla de cómo las revistas se configuran dentro del marco de generar información general, y de ser publicaciones periódicas; además, de ser de índole propiamente comercial (Sarlo, 1992).

El fanzine en cambio es completamente independiente, vence a la idea de comercialización, porque se adaptó a la idea de que “publicar hoy puede ser exclusivo e inaccesible, con reglas estrictas establecidas sobre dónde, por qué, cómo y qué se puede publicar”² (Lloyd, 1978, p.14). Las revistas son las principales anunciantes o empresas

¹ Beatriz Sarlo: es una periodista, escritora y ensayista argentina en el ámbito de la crítica literaria y cultural. (Revista Anfibia, 2015)

² Traducido del inglés: “Publishing today can be exclusive and inaccessible, with strict rules set in place on where, why, how, and what can be published” (Lloyd, 1978).

editoriales, todo lo contrario, a un fanzine que empieza por un hazlo tú mismo y se deriva en autopublicarse.

Un fanzine es el producto de un contrato libre, a este no hay un cliente o marco que lo financie, toda la autogestión del creador comúnmente es hecha por sus propios recursos. Esto permite que se escape de las ataduras de los formatos físicos y no tiene que rendir cuenta a ningún manual de estilo o línea editorial (Lloyd, 1978).

Dichos aspectos de diferenciación son en resumen comparativos de tres tipos:

Tabla 1: Comparación entre revista y fanzine

Tipo	Revista	Fanzine
Publicación	Comercial	Independiente
Audiencia	Lector Conocido	Lector específico (fanático)
Composición	Estructurado y rígido	Libre e intuitivo

Elaborado por (Álvarez & Fe, 2019).

Ahora bien, los fanzines también han evolucionado convirtiéndose en publicaciones que se han adaptado por diseños más cercanas a las normas editoriales de revistas. A estos tipos de fanzine que han tomado una directriz más profesional se les denomina prozine.

El prozine viene del fanzine, pero se diferencia por ser de gran calidad. Estos hacen uso de herramientas profesionales y suelen ser trabajos que tienen un propósito más comercial, mucho más parecido al de una revista. En contexto, a partir de los años '90s el mundo se sumió en el boom tecnológico y de innovación lo que permitió que esta cultura de 'zines' se volviera más atractiva para los artistas y creadores, que se equipaban rápidamente de escáneres y cámaras digitales. Por tanto, se podría decir que actualmente

todas las publicaciones independientes llegan a ser prozines, pero realmente eso no es así, mayormente se usa el fanzine para describir este tipo de vehículo de comunicación (Batey, 2018).

Del mismo modo, para aclarar los prozines no llega a ser del todo una revista y no se la puede catalogar ahí, por varias razones: primeramente, porque no cuenta de una línea editorial real, segundo porque sus temáticas van alejadas a las convencionales, no existe la censura y finalmente porque la autoedición no cabe dentro del marco de una revista. Aunque hemos aclarado que existen prozines que son un tanto diferentes a un fanzine, siguen estando dentro de la misma categoría de fanzine (Javier, 2019).

1.3. Historia del Fanzine

Se cree que los orígenes del fanzine se remota a muchos siglos atrás con el nacimiento de la imprenta y la prensa subversiva. La imprenta que data del año 1440 aproximadamente, lo que ayudo a dar cabida a los medios tradicionales impresos. Libros, revistas, periódicos, artículos, cualquier medio de carácter comunicativo que tenga como objetivo informar a la masa, en su conjunto.

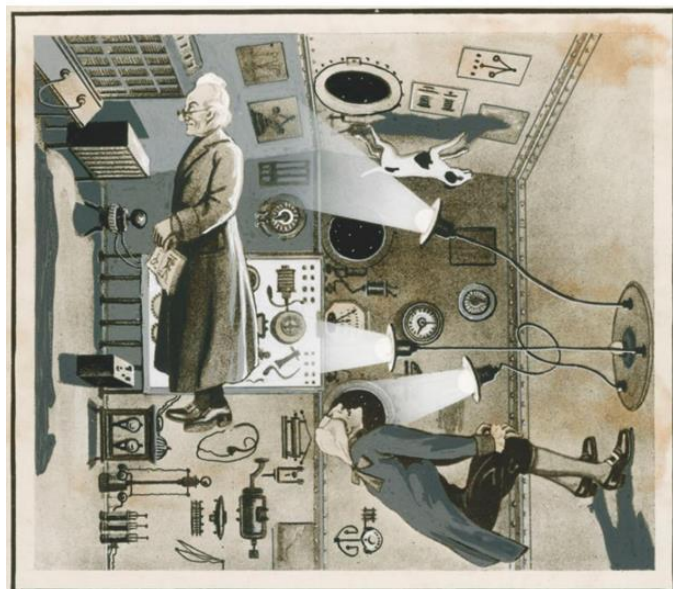
Este tipo de medios masivos han sido explotados dentro de la publicidad y se han constituido por el público de cada década. Valiéndose de estos han querido estructurar la sociedad de una cierta manera, para que jueguen dentro de la opinión pública hacia lo que deben pensar, incluso pone una vara sobre lo que se considera bueno o malo. Estos medios, en resumen, reflejan la gama más amplia de la sociedad, pero qué sucede con el resto: aquellos que las revistas o periódicos no le satisfacen, pues ahí es donde aparece medios alternativos provenientes de revoluciones contraculturales. Que darán origen al fanzine (Dominguez Goya, 2015).

1.3.1. Origen

El fanzine se presenta mucho antes de que se lo conozca como tal, porque como ya hemos dicho la prensa independiente ha existido desde la invención de la imprenta. Se han hallado publicaciones similares al concepto fanzine desde año 1908, con escritores pioneros de los géneros de ciencia ficción y textos de formatos gráficos (Ayala Ramírez, 1996).

Un gran ejemplo fue el escritor pionero de la ciencia ficción, Hugo Gernsback que se dedicó a hacer publicaciones ilustradas sobre las nuevas tecnologías, como fue 'Modern Electrics'. Sus publicaciones continuaron hasta años después en 1913, pero fue en los años 20 cuando se potencio este tipo de publicaciones y aparecieron muchos fanzines de ciencia ficción y el mundo underground.

Imagen 2: Publicación de Hugo Gernsback



Fuente: (Pérez, 2016).

Los primeros ejemplares de fanzines surgieron con autores que imaginaban finales alternativos a sus cómics favoritos o profundizaban en los perfiles de los personajes de alguna saga.

Se cree que en el año 1926 Gernsback³ crea el primer fanzine, ‘Amazing Stories’, pero recién en el año 1930 se emplea el término fanzine en Estados Unidos para referirse a este tipo de publicaciones específicas.

Un par de años después se lanza de ‘The Comet’, un fanzine hecho por aficionados a la ciencia ficción en 1930. Después de esto el mismo año, se formó un grupo de ‘fans’ conocido como ‘Science Correspondence Club’, lugar para fomentar ideas y que dieron pie a la creación de algunos tirajes cortos.

Imagen 3: The Comet, Fanzine of Science Correspondence Club



Fuente: (Club, 1930).

³ Gernsback: Inventor, escritor y editor de ciencia ficción estadounidense (Fernández de Cano, 2007).

A partir de los años 40 y 50, surgió una Generación Beat, que basados en ideas de contra cultura dieron diferentes aportes a su contenido con temas como las drogas, libertad sexual, naturaleza, movimientos hippies, entre otros (Pérez, 2016, p.65-66).

Antonio Lara⁴ además explica que el surgimiento del fanzine proviene de las denuncias de la sociedad de la democratización de los medios, por lo que el fanzine nació en la tarea fundamental de mostrar nuevas posturas y gustos personales en sus contenidos.

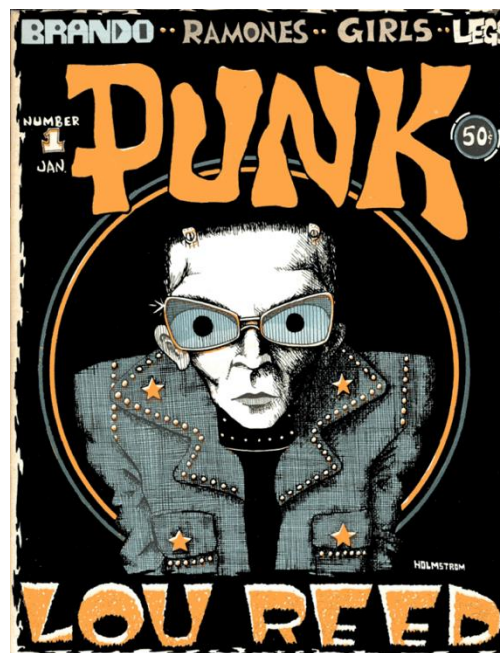
1.3.2. Evolución del fanzine

Resulta complicado trazar una cronología clara de este fenómeno que se caracteriza por habitar lo alternativo de la cultura y fijarse al margen de los canales convencionales de comunicación (Batey, 2018).

La revolución del fanzine se da sobre todo en los felices años sesenta, después de la Segunda Guerra Mundial, cuando fue en aumento la población juvenil junto con el inminente desarrollo económico y tecnológico que hizo profundos cambios sociales y culturales. Esta contra cultura, que realmente no deja de ser una verdadera cultura, revolucionó a las publicaciones de fanzines encabezadas sobre todo por los movimientos hippies y punks.

Imagen 4: Tapa del número 1 de Punk, fanzine neoyorkino de finales de los años 70's

⁴ Antonio Lara García: fue un catedrático español que formó parte de los teóricos del cómic.



Fuente: (Balbuena, 2016).

Esta cultura llamada underground aparece y se mueve sobre todo en Estados Unidos que presentó contradicciones a una sociedad de consumo y de ahí se expandió para otros países de Europa y posteriormente a Latinoamérica (Rodríguez González, 2006).

Los fanzines aparecieron en todos los países como manifestaciones de contracultura, incluido a esto que su popularidad se vio caracterizada por sus medios de edición de bajo costo y la admiración a una estética particular de los jóvenes al DIY (Castro Osorio, 2018, p.23).

Finalmente, la digitalización de la sociedad, el cambio de analógico y físico de los contenidos supuso una reconversión industrial, cultural y social, de manera que se cambió los niveles de producir este tipo de contenidos. En contexto, la aparición de la fotocopiadora expandió la posibilidad de publicar pequeños formatos y abaratar costes.

Las copias de hasta entonces tenían rasgos particulares como el uso de blanco y negro, cosa que se adaptó muy bien a los movimientos como el punk y otros movimientos

que emergieron con gran fuerza luego como el feminista de la década de los 90s (Giménez Devís & Izquierdo Castillo, 2016).

1.3.3. Nueva era digital

Un fanzine puede hoy adoptar distintos formatos en función de la creatividad del autor. Con la revolución particular de Internet en los 2000 el mundo cambió, pues las personas encontraron nuevas formas de expresión particularmente libre y de gran alcance con los blogs y webs personales, a un costo sumamente bajo. He aquí cuando los fanzines sufrieron una decadencia dentro de la sociedad.

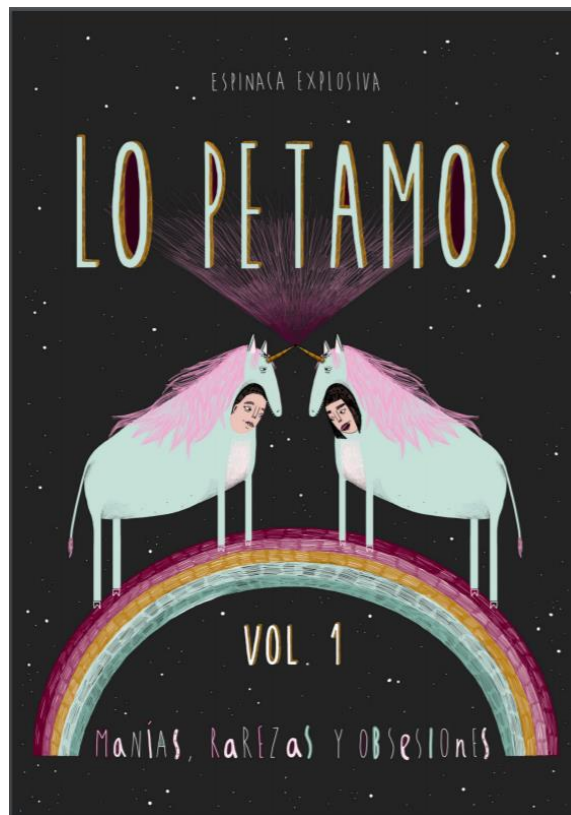
Los fanzines que ahora son difundidos únicamente de manera digital adquirieron el nombre de webzines o e-zines, que realmente se asemejan a un blog o una revista digital, pero aun así conservan ciertos rasgos característicos de un fanzine común (Giménez Devís & Izquierdo Castillo, 2016).

Este tipo de comunicación alternativo comprende y se compromete en el cambio social del recurso tan grande como es el internet, donde todos los individuos de la sociedad tienen cabida. La fácil accesibilidad y una más rápida difusión, es la razón por la que los fanzines se han trasladado a este medio que también ofrece nuevas herramientas y oportunidades para estos.

Entonces el fanzine moderno se evidencia como la relación entre medios de diferente naturaleza, una combinación de papel y pantalla. Sin embargo, algunos expertos como Mon Magan⁵ asegura que existe una dualidad sobre lo impreso y la versión digital y que en los últimos años ha ganado impulso por la mejora de las técnicas de reproducción.

⁵ Mon Magan: Creativo editorial, fotógrafo y educador artístico

Imagen 5: Fanzine autobiográfico. Manías, rarezas y obsesiones



Fuente: (García García, 2015).

También, un artículo del diario El Mundo dice que “hoy viven otra época dorada gracias a sobresaturación de contenidos digitales” (Lara, 2017). El fanzine ha mutado, porque ahora su carácter gráfico y artístico alejado del consumo masivo, está siendo un nuevo soporte para que muchas firmas y marcas sobre todo de moda. Vena Cava, H&M, Adidas, Vogue, entre otras se han sumergido en el mundo de los fanzines para dar a conocer sus colecciones y como estrategia de marketing, han lanzado algunas de estas publicaciones de la mano con algún artista o ilustrador. “Hay esperanza” dice el autor, aunque lo cierto es que la mayor parte de la producción de fanzines siguen sin estar vinculados a ningún tipo de interés comercial, estas nuevas ideas de potencializarlo hacen que no se pierdan la tradición fanzinera (Lara, 2017).

1.4. Público del fanzine

El fanzine es una práctica cultural que permite publicar de forma libre y directa sin ataduras ni intereses para terceros. Es decir, el fanzine son auto publicaciones que tienen como principal público ellos mismos y la experiencia que puede obtener de la misma. Aunque suene un tanto egoísta, los fanzines han funcionado como el nexo de la realidad con su libertad de expresión para decir lo que piensa o siente el autor. Para después descubrir que existe alguien más que comparte sus ideas (Castro Osorio, 2018).

El fanzine aparece como una manifestación de lo underground y ha evolucionado para convertirse en una forma de expresión para cualquier individuo que se anime a asumir el reto de plasmar opiniones pensamientos, intereses, habilidades y mucho más (Pérez, 2016).

Aunque con el paso de los años se han diversificado y han tratado de llegar a distintos tipos de audiencias siempre se han planteado a los jóvenes como principal público que consume fanzines. Pues estos se mantienen en movimientos sociales como un rechazo a los valores sociales y a los modos de vida establecidos.

Las subculturas y las publicaciones de este tipo alternativo nacieron en los jóvenes que eran los que más ideas y ganas de expresarse tenían y tienen hasta el día de hoy. Es por ello por lo que se considera el público ideal del fanzine siempre han sido jóvenes de 15 a 30 años quienes se identifican con el mensaje.

De jóvenes para jóvenes, ellos son la audiencia clave dentro del mundo de los fanzines que entienden el contenido y más que eso el lenguaje, jergas, y aprecian los gráficos e ilustraciones. Para los jóvenes los fanzines son algo más que meras publicaciones sin sentido, ellos son capaces de hacerlo suyo, representando el cuerpo juvenil en el fanzine (Javier, 2019).

Entonces, el hacer un fanzine se vuelve una práctica espontánea, en busca de un carácter lúdico que ayuda a crear otros mundos, como en sus orígenes cuando los fanáticos querían crear otros finales o darles otra tonalidad a sus comics, los fanzines son

para aquellos que desean establecer ese canal comunicacional para un público específico (García et al., 2009).

Muchos expertos como Mon Magan concuerdan que el fanzine está dirigido a pequeñas comunidades, con las que pueden entablar relaciones más estrechas.

El fanzine va dirigido a quién lo desee leer, a quién entienda su lenguaje y la calidad de su contenido. Si no es bien recibido, no necesariamente significa que es malo o no sirve, porque recordemos es algo marginal, por tanto, al igual que ocurre en otras esferas de la sociedad existe fragmentación que hace que sea considerado hermético (Rodríguez González, 2006).

1.5. Físico o digital

Con la llegada de la nueva era de innovaciones tecnológicas los fanzines se modificaron para adaptarse a los nuevos medios digitales. Pero si analizamos la definición de fanzine, es tan amplia y diversa como su naturaleza, por tanto, cuando hablamos de fanzines nos referimos a un medio de comunicación independiente, alternativo y que se dirige a un público específico que se basa en la libre expresión, por tanto, no responde a paradigmas sociales, culturales o políticos (Giménez Devís & Izquierdo Castillo, 2016).

Cada fanzine presenta su propia estructura y forma particular, eso es lo que le brinda una diferenciación. Una de las peculiaridades del fanzine son sus métodos de producción, las técnicas de trabajo y las herramientas que sus creadores emplean. Existen dos modelos claros de fanzines, el tradicional analógico y el formato digital. Ambos son fanzines ya sean en formas impresas o que estén en una pantalla.

El primer formato se caracteriza por ser elaborado de manera analógica, es decir graficado, pintado o escrito de forma manual en papel. Por tanto, este es el modelo tradicional de los fanzines el cual ha sido usado y aprovechado desde sus inicios para la difusión de las ideas por medio del papel.

A partir de los años 2000 con la revolución digital se da un cambio en el mundo, y los fanzines tuvieron que adaptarse a las nuevas plataformas digitales para su conservación. Aparece un nuevo género digital, los ‘e-zines’ o también llamados ‘web-zines’, lo que supuso un cambio en el proceso y producción de fanzine, sugiriendo el reemplazo del formato físico (Giménez Devís & Izquierdo Castillo, 2016).

En comparación los modelos webzine se asemejan mucho a las de una revista digital, con posibilidades de suscripción y maneras de organización diferentes (equipos y colaboraciones). También los fanzines se han adaptado a las redes sociales, adquiriendo diferentes formatos de publicación. Entre los beneficios del cambio de modelo productivo del fanzine es que permitió en otras cosas reducir los costos de producción prácticamente a cero y abrir la puerta a un nuevo frente estético.

Pero estos estilos de fanzine digital hacen poner en duda hasta qué punto este webzine son publicaciones independientes como lo es el modelo tradicional. En primera instancia la razón de las publicaciones digitales debe ser de naturaleza auto gestionada y que su principal fin no sea el económico. Por otro lado, también se habla del tiempo que les queda a los formatos impresos debido a la aparición de tecnologías, cosa que parece ser resiliente y se mantienen vigentes y en constante adaptación (Álvarez & Fe, 2019).

El modelo digital ofrece posibilidades mucho más amplias que las del modelo tradicional dado que también incorpora comunicación en redes, videos virtuales, incluso códigos QR. Pero aun así este no brinda la parte real, algo que forma parte del mundo y es totalmente táctil (Font, 2017).

Con diversidad de opiniones como la de Mon Magán sobre este medio digital «representa una nueva forma de edición, aunque en muchos casos complementan la tradicional edición en papel» (Magán, 2009). Es decir, el fanzine contemporáneo en su adaptación ahora combina recursos analógicos y digitales que se apoyan entre sí para mantener vigente este tipo de publicaciones. Con procesos digitales para su diseño y que finalmente son impresas para su difusión.

“Digital nunca. Salvo para vender y promocionar, claro. internet es un medio, no un fin” Julian Almazan⁶. Tal como él hay muchos autores que afirman que el fanzine debería ser únicamente analógico, más encontramos que existen nuevos autores emergentes que se dedican únicamente al modelo digital. Sin embargo, la trasdigitalización resuelve sin dudas esa tensión encontrando el dialogo ideal entro lo analógico y digital (Álvarez & Fe, 2019).

⁶ Julian Almazan : Fanzinero, autor de ‘Fanzines para chicas’

4. Fanzine y redes sociales

Las redes sociales son el producto de la revolución tecnológica del siglo XXI, que se han promovido a nivel mundial por el desarrollo y masificación de nuevos aparatos inteligentes como computadores, teléfonos móviles, tablets, generando un intercambio de información global que plantea la modificación de muchos paradigmas de comunicación entre ellos los fanzines.

Son millones los individuos en todo el mundo, especialmente adolescentes y jóvenes que se suman todos los días a las nuevas tecnologías e internet, incorporándose en su vida cotidiana. Es así como encontramos en las redes sociales el medio más cotidiano de hoy en día, en donde su acceso es fácil y masivo y por ende el medio de comunicación con mayor valor para la difusión de ideas y auto publicaciones como los fanzines.

El fenómeno fan no es nuevo entonces, solo que ahora lo llamamos followers, pero groupies de bandas, frikis y otras agrupaciones siempre han existido, más, ahora con las redes sociales cada uno puede encontrar un espacio y crear comunidad.

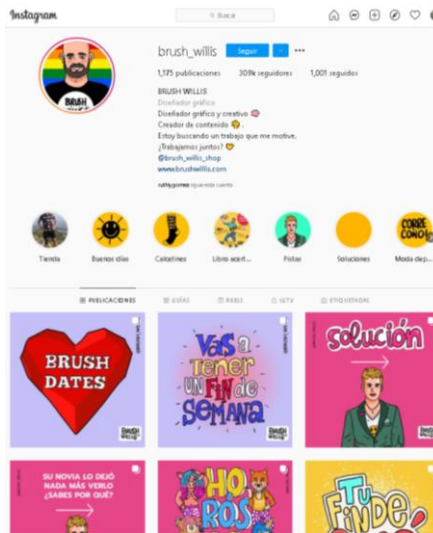
Las redes sociales entonces son un buen medio de libre expresión en donde podemos toparnos con usuarios que comparten intereses y por tanto resulta ser un buen medio de difusión para dar a conocer y finalmente distribuir fanzines.

Los fanzines totalmente digitales o productos impresos finalmente comparten un espacio para ser promocionados en redes sociales como Facebook, Instagram, Behance, Pinterest, Reddit, entre otros. Hay diferentes dinámicas y objetivos de publicar los fanzines como, por ejemplo:

- Publicaciones de expresión sin un fin lucrativo, autores que solo desean mostrar al mundo sus pensamientos e ideas. A estos suelen llenarles crear una comunidad a su alrededor e interactuar con usuarios que comparten sus gustos. Muchas veces esperan ganar fama y popularidad antes de hacer un negocio con sus publicaciones, para luego dar un salto a vender de cierta forma su contenido.

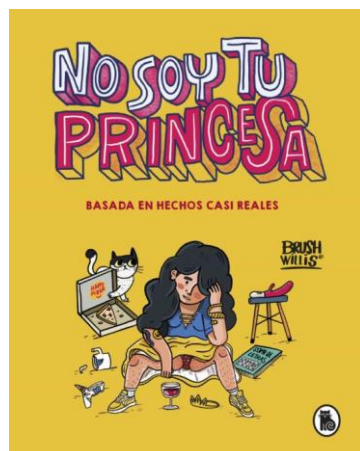
Ese fue el caso del autor Brush Willis, un diseñador gráfico que tuvo sus inicios en redes sociales como Instagram, que desde hace varios años se puso a compartir sus divertidas ilustraciones cargadas de sátira y humor negro. Años después en el 2017 publicó su primer “fanzine” impreso oficial y lo comercializó por redes, obtuvo tanta fama que una editorial de libros comenzó a publicarlo oficialmente.

Imagen 6: Perfil de Instagram @brush_willis



Fuente: (Willis, 2021).

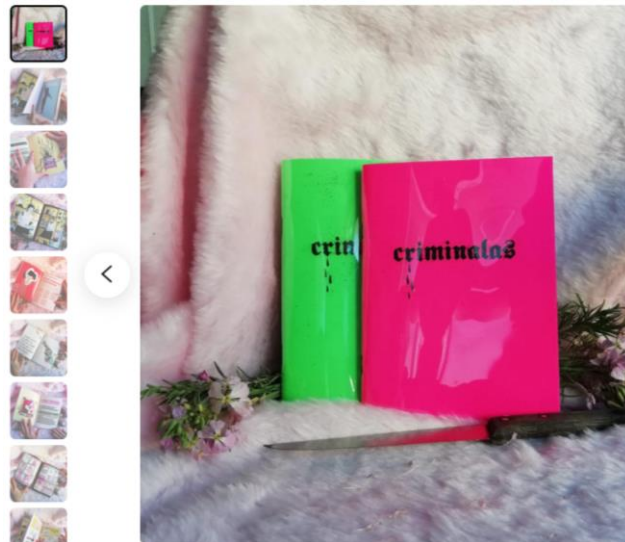
Imagen 7: Libro “No soy tu princesa” del autor Brush Willis



Fuente: (Libro, 2021).

- Publicaciones con el objetivo de producir ventas y finalmente obtener ganancias de estos. Ya sean fanzines totalmente digitales o impresos, pueden encontrar compradores por diferentes medios, ya que las nuevas tecnologías se adaptan a comprar documentos digitales o que se hagan envíos a cualquier ciudad. Estos suelen publicar pequeñas partes de su fanzine para llamar la atención, pero dejar cierta expectativa, y así independientemente del costo que tenga un fanzine la persona pueda tomar la decisión de comprar el fanzine y verlo completo.

Imagen 8: Fanzine Criminalas



Fuente: (Criminalas, s.f.).

1.6. Características del fanzine

El fanzine es una herramienta de comunicación que posee sus características propias que lo dotan de especificidad. Aunque anteriormente ya se mencionaron muchas de sus características, a continuación, se expondrá rasgos particulares sobre el fenómeno del fanzine.

1.6.1. Financiación

La financiación de un fanzine es uno de los aspectos más complejos para estas auto publicaciones. Por lo general, este tipo de actividad de autoedición no cuentan con un apoyo económico externo, sino que funcionan con financiación personal, en los que el creador o miembros del equipo dan aportes personales.

Por tanto, al producir un fanzine no se puede tener como principal objetivo la parte económica. Aunque si se busca una rentabilidad por medio de la venta de números a precios reducidos, para cubrir los costes de producción y asegurar la continuidad del fanzine (Giménez Devís & Izquierdo Castillo, 2016).

Fanzineros principiantes aseguran que la gestión de recursos para imprimir es un tema difícil, puesto que no hay mucho conocimiento de cómo acceder a estímulos que no sean publicitarios. Sumado a esto el hecho que muchos creativos no quieren que sus productos se conviertan en una “escalera para hacer publicidad” (Castro Osorio, 2018, p.185).

Aunque gran parte de los creadores de fanzines apuestan por mantener la línea editorial típica fanzinería de los años 90, que obvia la publicidad y se caracteriza por estar alejado del consumo masivo. Desde hace muchos años los fanzines también se han adaptado por publicaciones de carácter artístico, que tienen como objetivo promocionar ciertas marcas. Un caso son las marcas de moda, por ejemplo, en el 2011 en Italia se comenzaba a trabajar con proyectos de fanzines digitales y también analógicos de una

gran marca de lujo llamada Marni; más tarde en Estados Unidos otras marcas reconocidas como H&M o Kanye West financiaban a artistas para mostrar sus marcas de maneras originales y distintas (Lara, 2017).

Pero este no es el único medio de financiación que han encontrado los amantes de los fanzines, sino que también han surgido otras ideas en las que venden espacios publicitarios, en las que pueden recibir pequeñas comisiones por promocionar marcas. Estos suceden de diferente forma y depende mucho de la marca, pero por lo general les resulta atractivo las adaptaciones originales que pueden tener, puesto que son los mismos creadores quienes muchas veces deciden cómo promocionarlos en sus fanzines.

Esta es una gran opción ya que no necesariamente el fanzine debe girar en torno a la marca, y no es tan invasivo como las típicas publicidades que se encuentran en las revistas. Claro que también, se debe tomar en cuenta que la temática y la calidad del producto final son factores decisivos al momento de presentar los fanzines a las marcas, además que junto con el fanzine se debe presentar el plan de difusión o alcance de este, y es cuestión de las marcas aprobarlas.

Si bien estas últimas pueden ser opciones para financiar fanzines, hay que tomar en cuenta que no son fáciles de lograr estas alianzas o patrocinios con marcas y por ende muchos prefieren hacerlo por su cuenta, sin ningún tipo de cohesión, pedido o imposición, con la libertad de total que el fanzine les admite.

1.6.2. Amateurismo y DIY

El DIY (Do it yourself) también tiene su significado colectivo, DIWO o TIWO ‘Do it with others’ y ‘Think it with others’ respectivamente, lo que llevan a resultados diversos.

Se trata, pues, de un planteamiento filosófico y político proveniente de la contracultura que el fanzine heredo para definir “la capacidad de expresarse con libertad

por encima de dominar las capacidades necesarias para desarrollar una publicación” (Magan, 2018).

El amateurismo dentro del mundo del fanzine es una característica propia del mismo, como ya hemos mencionado antes cualquier persona puede realizar un fanzine ya que al no tener una línea editorial estricta su tipo de elaboración puede ser diversa.

Según estudios de hechos en España sobre los fanzines, aseguran que más del 65% de los mismos son elaborados por fanzineros amateurs. Lo que significa que no se necesita ser un experto fanziner para crear un fanzine y es por eso por lo que estas propuestas son lo que son, sin necesidad de ser profesional, sin delimitaciones o restricciones, el fanzine es un fenómeno que se mueve con la gente, ya sea para hacerlos ellos mismos o con colaboraciones, se espera que sea un tipo de expresión que no muera con el tiempo (Barranquero Carretero & Meda González, 2015).

1.6.3. Difusión del fanzine

Por cuanto, a la distribución y difusión, el fanzine usa distintas vías para llegar a los consumidores, como, por ejemplo: librerías, tiendas alternativas, locales de música y vintage, ferias, en internet, entre otros (Lloyd, 1978).

Con el crecimiento de la actividad del fanzine ha encontrado nuevas formas de distribuirse, pues estas generalmente no cuentan con una rígida planificación editorial detrás. Tampoco suelen tener una periodicidad fija y muchas veces son difíciles de buscar.

Cómo y dónde exponer un fanzine también depende de su autor, de la temática y el género que este dedicado la publicación. Por ello, los podemos encontrar en bares, en tiendas de cómics, o en ferias de lanzamientos (Zhinín Ayala, 2016).

Ya que el fanzine siempre cuenta con un valor añadido, el trueque de publicaciones es una práctica común, en la que los lectores se intercambian publicaciones independientes sin necesidad de un equivalente monetario.

El internet ha ayudado en gran medida a difundir estos fanzines, con mucho más alcance del que suelen tener las publicaciones únicamente impresas.

1.6.4. Géneros y temáticas

Los géneros y tipos de temáticas de fanzines existen una infinita oportunidad creativa, son tan numerosos y ricos pues depende de cada autor o aficionado que puede valerse para editar y publicar un fanzine.

De carácter híbrido y multifacético debido a la libertad expresiva. Estas publicaciones representan la exposición de la realidad más cercana y cotidiana a sus faneditores/as. Expondré a continuación un listado de las principales tipologías, en cuanto a contenido y diseño, como es el fan editor quién da vida propia a la diversidad de esta, listar al completo toda su tipología, sería imposible.

Ciencia Ficción

Este tipo de fanzines fueron los primeros en la historia, estos aparecieron como relatos de una creación o como historias de los logros científicos, investigaciones o haciendo alusión a utopías futuras.

Imagen 9:Fanzine CAH por Leo Quievreux

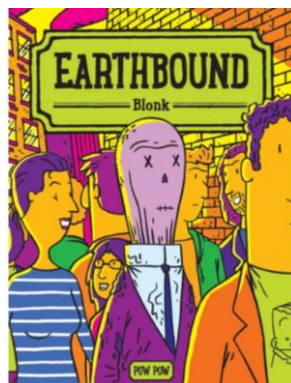


Fuente: (Fanzinología, 2020).

Cómic

Los fanzines de cómics son eternos, y aunque ahora tan tomado su propio diseño editorial, con elementos como: viñetas, planos, metáforas visuales, líneas, cinéticas, entre otras. Los cómics tuvieron sus inicios como publicaciones independientes que les ofrecía el fanzine en el que se contaban relatos o historias explicadas mediante viñetas o recuadros o bajo costo.

Imagen 10:Fanzine comic Earthbound por Blonk 'Jean-Claude Aumais' 2016



Fuente: (Pow & Blonk, 2016).

Cine

Los fanzines de cine suelen tomar una película cómo inspiración o también sucede que suelen tomar un género cinematográfico como el terror, la ciencia ficción, anime, o cualquier personaje relacionado al cine para realizar su propia publicación.

Imagen 11:Fanzine A Star Wars Zine por Gold Rain 2016



Fuente: (Rain, 2016).

Música

Nacieron en la década de los 60, por los movimientos rockeros y de punk donde los aficionados escribían sobre sus artistas favoritos, mostraban su afición por la moda de aquellas décadas, o seguían las giras de sus bandas favoritas. En los 2000 se dio una evolución del género cuando cambiaron la música rock por los nuevos fenómenos musicales como la cultura de club, tecno, entre otras.

Imagen 12: Fanzine Esquina 2 Skazine por varios autores



Fuente: (Issue, 2010).

Punk

Ubicamos al punk como un género puntual por su estética del recorta y pega y de la moda de los 70. Esta muestra la riqueza de la subcultura punk y hardcore, no solo mostrando la música a su alrededor sino también la literatura, pensamiento y moda del movimiento.

Imagen 13: Fanzine Misanthropunk 2011 por Rawzine



Fuente: (Rawzine, 2011).

Político y activista

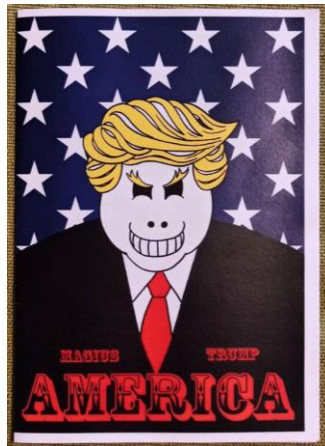
A partir de la década de los 80 y 90 existió una gran corriente en difusión de tus ideas al margen de un grupo editorial. Lanzar fanzines exponiendo diferentes posturas políticas, el activismo, la denuncia social, brindaba la oportunidad estar al margen de censuras y presiones políticas o empresariales. Además, animaban a la participación ciudadana e influían en la toma de decisiones.

Imagen 14:Fanzine activista Quema tu móvil por Pimienta 2010



Fuente: (Pimienta, 2010).

Imagen 15: Fanzine político America por Magius de Archipictor 2018



Fuente: (MagiusDeArchipictor, 2018).

Feminista

El movimiento feminista es uno de los temas más concurrentes en los últimos años y no solo a nivel de fanzines. En los 90 ya se buscaba la reivindicación del papel de la mujer en la sociedad y ahora más que nunca la revolución feminista ha logrado viralizarse en cada rincón del planeta. El fanzine feminista es entonces una temática muy presente que sirve como medio de expresión política y artística.

Imagen 16:Fanzine Ni una menos, traducción del francés por Lou Rogers

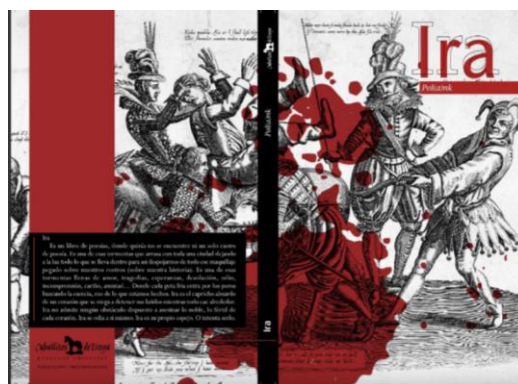


Fuente: (FanzineBulbasaur & Rogers, 2016).

Literatura

La literatura es un tema que los fanáticos lectores han realizado desde hace mucho tiempo. Las publicaciones autoeditadas al igual que el cine, suelen escoger un libro, personaje, autor o género literario para dedicarlo a sus fanzines. Algunas en crítica y otras en admiración, existe una infinita variedad de fanzines literarios. Donde muchas veces los fanáticos vuelven a escribir las historias con diferentes finales u otros personajes, o tratan de darle vida a la historia por medio de ilustraciones y gráficos.

Imagen 17: Fanzine Reedición de Caballitos de troya del libro Ira de Polank

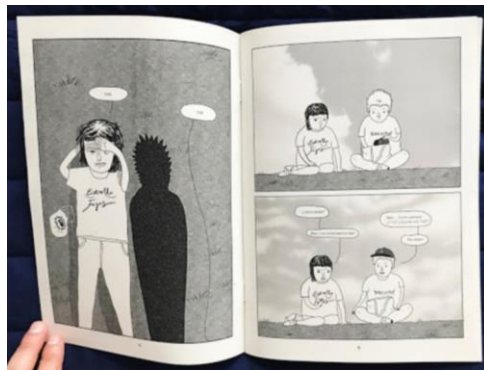


Fuente: (RevistaIssue, 2010).

Perzine o autobiográfico

Los perzines son fanzines personales dónde a modo de diario, el autor cuenta alguna historia suya, habla de alguna vivencia, de sus pensamientos íntimos, sus sueños o de su manera de entender la vida. Estos nacieron con el fin de poder exponerse y sincerarse, antes de que existiera los blogs, Twitter o Facebook era la forma más fácil de decir ‘este soy yo’. Pueden ser realizados con una variedad infinita de técnicas y aun que ya existe todo tipo de redes sociales es un tema que a muchos autores les gusta realizar.

Imagen 18: Fanzine Fuerzas Absurdas por Andrea Galaxina



Fuente: (Galaxina, 2019)

Los fanzines son muy ricos y diversos, ya he nombrado algunos de los temas más usados pero también pueden abordar otras temáticas como la filosofía, religión, sexo, arte, deporte, moda, entre otros.

1.6.5. Técnicas

“El fanzine nos permite manifestar nuestras ideas al margen de las corrientes y medios preestablecidos (Font, 2017, p.127). Como ya hemos dicho antes, el fanzine representa libertad y en la utilización de técnicas no es la excepción.

En los inicios la técnica madre de hacer fanzines fue el ‘collage’. Aunque sigue vigente esta forma, interpretada como ese conjunto de cosas pegadas que cobran sentido, existen muchas técnicas de edición y elaboración de bajo coste, recursos que son accesibles y cercanos a los fanzineros.

Con las nuevas tecnologías ahora existen nuevas herramientas que ayudan a la elaboración y producción de este.

Entre las técnicas analógicas más populares están: recorta y pega o collage, escritura manual, máquina de escribir, el reciclaje de materiales, sellos de caucho, estampas, pegatinas, papel celo, ilustración con pinturas, acuarelas, oleos, etc.

Por otro lado, gracias a la tecnología existen otras técnicas como la serigrafía o el fotocopiado. Ahora que también se publican fanzine en internet la gente usa muchos programas de diseño e ilustración digital como los programas de Adobe, o algunas otras técnicas que responden al diseño gráfico en concreto.

Es por ello que muchos de los fanzines actuales se pueden confundir con revistas por sus condiciones editoriales de producción (Zhinín Ayala, 2016).

1.6.6. Formatos

Dentro de todo lo que engloba al fanzine tiene una clasificación que propone señalar sus formatos en función de la creatividad empleada por sus autores, a continuación, se enlistará algunos formatos del fanzine (Álvarez & Fe, 2019).

Fanzine Split

Resulta de la combinación de varios fanzines, una unificación de retazos en una única publicación.

Fotozine

Como su nombre lo dice, estos fanzines son dedicados a la fotografía, aunque incluya otras técnicas y formatos como textos o ilustraciones, las imágenes deben ser la principal atracción.

Imagen 19: Fotozine My kind of Town por Nick Exposed



Fuente: (Exposed, 2017).

Prozine

Hace referencia a la gran calidad y el uso de herramientas profesionales para su producción, que llega a ser cercano a la revista, pero sin serlo.

Graphzine

Este tipo de fanzine hace referencia a un espacio para publicar trabajos artísticos de ilustradores, dibujantes y otros artistas visuales.

Picozine

Este tipo de fanzines son la versión miniatura, en formato A7 o menor

Imagen 20: Picozine: Ya no sé con qué estoy soñando por Lovestruck Prints, Geneviève



Fuente: (Geneviève, 2020)

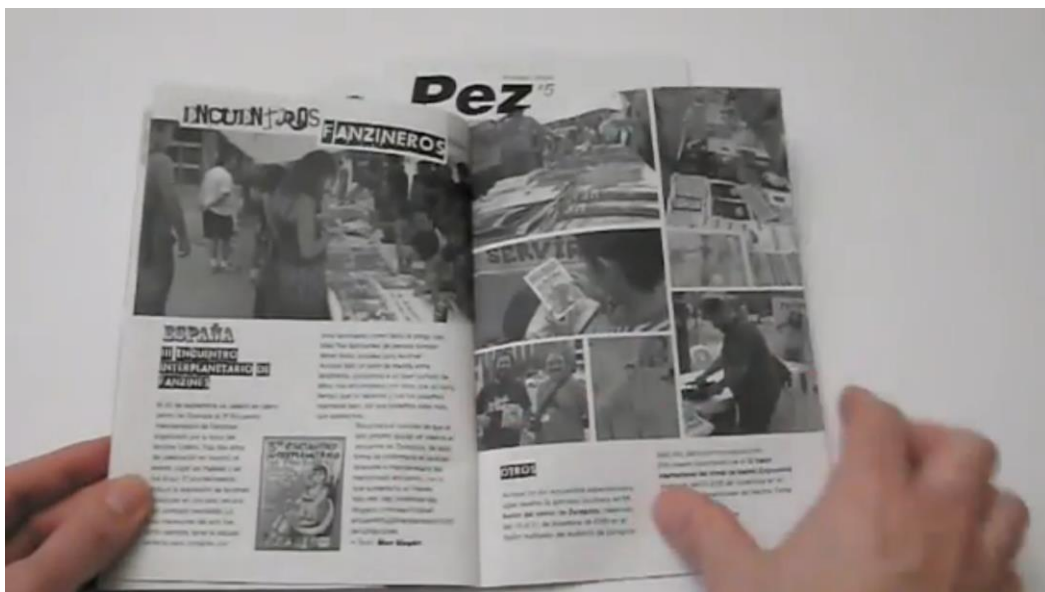
Compzine

Es la compilación de fanzine, algo así como una minibiblioteca

Metafanzine:

Se trata de fanzine que hacen un análisis del mundo fanziner, con entrevistas a autores y reseñas, son un tipo de fanzine clave para la documentación del fenómeno.

Imagen 21: Metafanzine Pez por Mon Magan



Fuente: (Magan, 2009)

2. CAPÍTULO III: Metodología de investigación

2.1. Planteamiento metodológico

El siguiente trabajo reúne las condiciones metodológicas de una investigación aplicada, en razón que se utilizaron conocimientos de los fanzines, comparando distintas fuentes de información, a fin de aplicar un conjunto de fundamentos teóricos en la creación de un fanzine y su futura publicación y distribución en internet y redes sociales.

De acuerdo con la naturaleza del estudio de la investigación, reúne por su tipo las características de un estudio descriptivo, explicativo además de apoyarnos en un análisis de los recursos necesarios para la ejecución del proyecto.

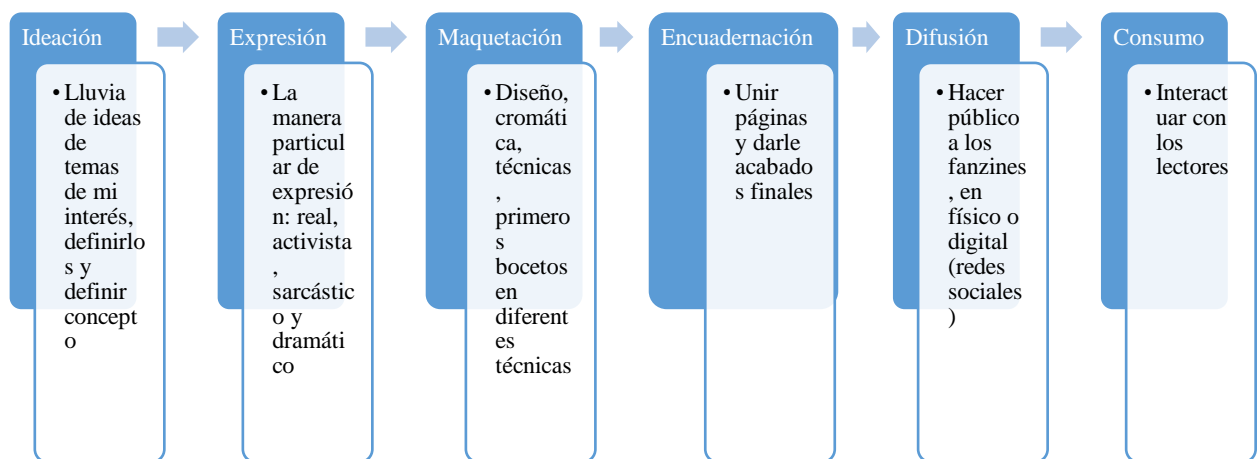
Los pasos para seguir para la realización de este trabajo serán en primera instancia el análisis de la información obtenida de la búsqueda, que a partir de este análisis se planteará una primera propuesta del proyecto “Convivir con las Bestias” con una primera edición.

3. CAPÍTULO IV: Diseño y desarrollo de un fanzine

3.1. Proceso creativo del fanzine

Para el proceso creativo del fanzine, cada autor atraviesa por un proceso diferente y complejo, en ese sentido la investigación plantea una serie de etapas de producción de un fanzine que han sido identificadas y de las cuales he planteado mi propio proceso creativo expuesto a continuación (Molina, 2010).

Figura 1: Análisis del proceso creativo del fanzine



Por otro lado, existe también un análisis del proceso creativo del fanzine en medio de la transdigitalización, desde lo analógico a lo digital, de lo digital a lo analógico o dejarlo en un proceso meramente digital. Cada caso tiene una complejidad diferente a lo largo de la elaboración del fanzine depende de lo que se quiera tener por producto final.

3.2. Propuesta conceptual

Se ha desarrollado este recurso en base a las necesidades y conocimientos técnicos de la investigación y se presentará características enfocadas en la viabilidad y funcionalidad del producto.

A presentar: Primer fanzine del proyecto “Convivir con las Bestias” sobre problemas de nuestra sociedad actual, las “Bestias” que el ser humano combate a diario. Además, un plan estratégico en redes sociales con el objetivo de crear comunidad y como medio de distribución del fanzine.

Análisis interno: Creación de gráficos, ilustraciones y artes, acompañados de textos funcionales para la correcta interpretación del lector; presentando contenido coherente y concepto de diseño claro. Conjuntamente creación de redes sociales y publicaciones adaptadas a cada medio.

Análisis externo: producir un recurso que ofrezca una visión artística y conocimiento de problemas cotidianos de los seres humanos. Ofrece una comunidad en redes y un pequeño entretenimiento para inspirar a los demás.

La propuesta conceptual es una herramienta clave para el desarrollo del proyecto, normalmente es realizada por un diseñador y se presenta por medios escritos o un brief.

3.2.1. Brief

El brief responde a la parte estratégica ante la propuesta de diseño, debe contener los datos e información básica para dejar las ideas claras y lineamientos a desarrollarse.

Convivir con las bestias – Brief

Que es:

Convivir con las bestias, es una propuesta de publicación experimental y diseño conceptual para una línea editorial de fanzines que desarrolle en su contenido problemas actuales como la pandemia, la ansiedad, la locura, enfermedades mentales y la muerte.

Cómo:

Se basa en el desarrollo técnico y conceptual de la investigación realizada, que implementa recursos y herramientas del diseño gráfico (fotografía, ilustración, cromática, tipografía experimental y lettering) y el uso de técnicas del mundo digital como las redes sociales y plataformas en internet.

Objetivo:

Diseñar el primer fanzine del proyecto: Convivir con las Bestias, con el objetivo de crear una comunidad por redes sociales alrededor de los fanzines que transmitan experiencias a los usuarios a través de ilustraciones y textos; y como medio de distribución de estos.

Público objetivo:

Nuestro público potencial es jóvenes, hombres y mujeres de Ecuador y potencialmente también puede expandirse a países hispanohablantes de 18 a 30 años, que les interese propuestas conceptuales diferentes, fanzines e ilustraciones.

Propuesta:

Convivir con las bestias

- Género y temática: Realista
- Técnicas: Analógicas (bocetaje inicial, empastado, grapado, entre otros) y digitales (ilustración digital, escritura digital, impresión, redes sociales, etc.)

Personalidad de la marca:

- Edad: 18-30 años
- Valores: Entretenido, creativo, libre, independiente
- Qué le gusta: crear ilustraciones, el diseño gráfico, la creatividad y la cultura visual. Le gusta la independencia y sentirse libre de auto expresarse.
- Qué no le gusta: deficiencias creativas, lo aburrido
- Arquetipo: El explorador

Canales de distribución:

Impresiones de corto tiraje y publicaciones adaptadas a distintos medios digitales y redes sociales como Instagram y Behance. Bajo un costo precio de \$0.50 en PDF y \$1.99 el impreso.

3.3. Concepto

Convivir con las bestias, es el título oficial de la colección editorial de fanzines sobre temáticas reales y activistas.

El título se aplica al hecho que las personas vivimos en una realidad complicada, llena de conflictos internos y externos. La palabra convivir hace referencia a habitar con otro u otros en el mismo lugar, y es que nosotros podemos ser el mayor reto de convivencia contra nuestras emociones, miedos o conflictos internos; nuestras bestias.

Por otro lado, convivir con las bestias quiere enfocarse en hablar y demostrar libertad, atrevimiento e independencia. El arquetipo de explorador que está ligado a la marca juega un papel importante contando su personalidad auténtica, libre, descarada, independiente y atrevida, así su objetivo es descubrir y experimentar el mundo a su manera

Basado en demostrar empatía con la gente, no solo busca expresar su independencia, también quiere basar su estrategia en ser realista, empático y sencillo de entender. Convivir con las bestias quiere inspirar la reflexión a los lectores y seguidores.

Se espera que puedan encontrar los fanzines muy entretenidos, por su contenido auténtico y el estilo, además de que aprecien las técnicas de elaboración.

Convivir con las bestias cree en la libertad de la expresión y en la belleza de las cosas, quiere influir en la vida de las personas dándoles la oportunidad de sentirse identificados o solo como mero entretenimiento de algún tema en particular. Así es que apuesta por la calidad de su contenido y espera cautivar uno que otro corazón con las historias que se encuentran dentro, además, quiere expresar cuanto ama las cosas hermosas y porque de verdad es capaz de apreciarlas.

La colección de fanzines Convivir con las Bestias comienza con 1 título.

1. Convivir con las bestias #1 – Confinamiento, el virus y mis pensamientos

3.4. Propuesta del logo: Convivir con las bestias

Imagen 22: Logo Convivir con las Bestias



3.5. Diseño

3.5.1. Cromática: la importancia y uso del color

“El color es un factor importante dentro del estudio de elementos morfológicos de la imagen” (Pérez, 2016). El color es un espectro visible que es parte de la experiencia sensorial del ser humana para satisfacer determinadas funciones plásticas. El efecto que produce cada color en las personas no es invariable, de hecho, existen muchas coincidencias que demuestran que determinados colores tienen los mismos efectos para casi todas las personas, por consecuencia los colores se relacionan con los mismos sentimientos o impresiones.

Los colores están en todos los contextos posibles en el arte, artículos de consumo, decoración, naturaleza, entre otros. Entonces, los colores se valoran de manera diferente que el de una habitación, un alimento o una pintura, generando sentimientos positivos o negativos.

Por ejemplo, el color rojo puede resultar erótico y sensual si lo vemos en una pieza de lencería, más cambia totalmente si lo vemos en la sangre derramada en una guerra. Así mismo el negro puede parecer elegante en un traje o siniestro en una escena de terror. Pero dentro del contexto sobre la apreciación que tiene el hombre del color influye el hecho que un color suele estar rodeado por otros y del mismo modo el significado se ve alterado.

Sin embargo, hay simbolismos comunes en los colores detallados a continuación:

Imagen 23: Significado de los colores



Fuente: (Bustinduy, 2019).

Por lo tanto, el color es un aspecto importante para tomar en cuenta en la creación y diseño de un fanzine. Es así como para el presente proyecto se plantea usar la psicología del color para darle mejor comprensión y contexto a las imágenes y textos del fanzine. Es más, se propuso realizar cada uno de los fanzines de manera tal que su contenido y colores vayan a la par, y por ello cada uno tendrá una paleta de colores muy específica, diferentes unas de otras.

1. Convivir con las bestias #1 – Confinamiento, el virus y mis pensamientos.

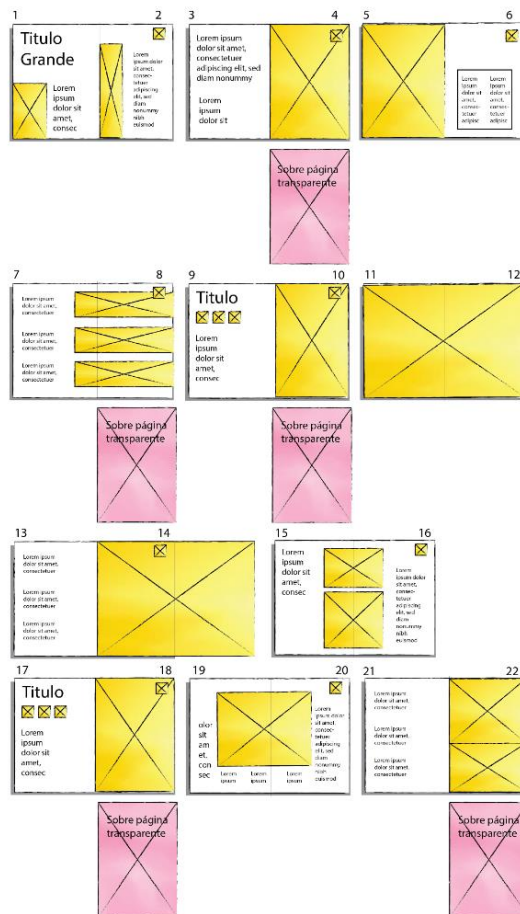
Imagen 24: Paleta de colores elegida.



3.6. Diseño preliminar: bocetaje y edición inicial

3.6.1. Diagramación

Imagen 25: Diagramación Convivir con las Bestias 1



3.7. Producto final

<https://www.flipsnack.com/7E8B7877C6F/confinamiento-el-virus-y-mis-pensamientos.html>

En el siguiente link se encuentra el fanzine en PDF, será compartido bajo el costo de \$0.50, linkeado directamente a portales de pago seguros como PayPal.

Imagen 26: Fanzine Convivir con las Bestias: Confinamiento, el virus y mis pensamientos.

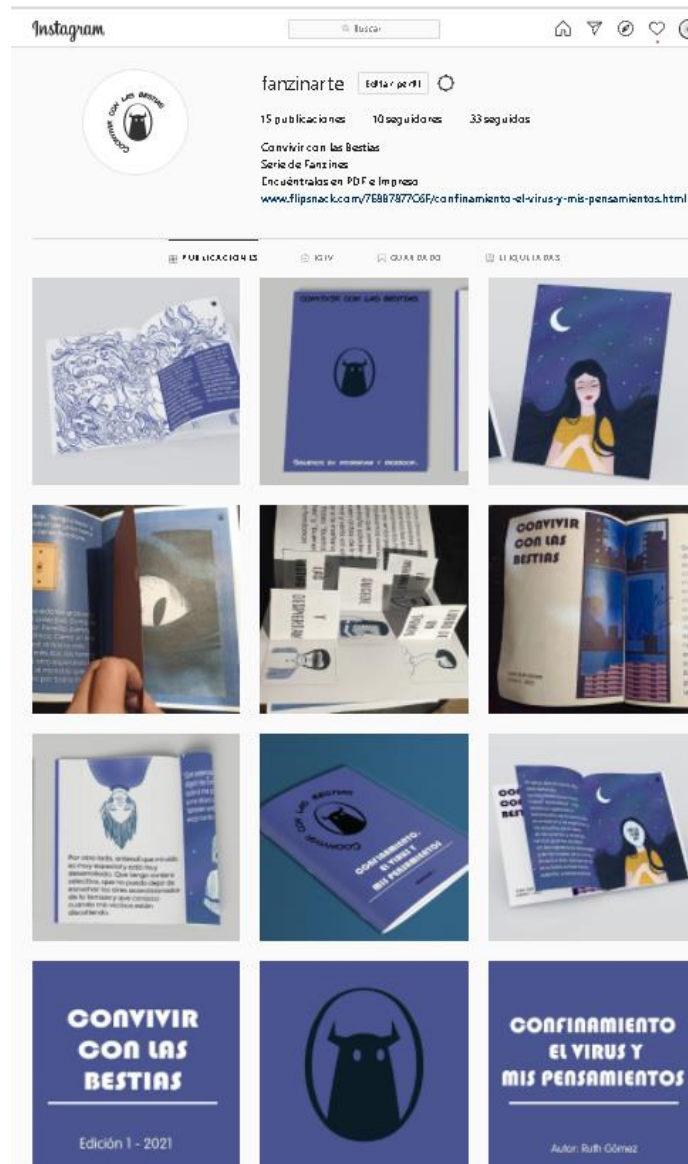


3.8. Distribución y promoción en internet

3.8.1. Redes sociales:

Para generar una comunidad y a la vez exhibir pequeños pedazos del producto final, para llamar la atención y redirigir a una lectura completa ya sea por medio de impresiones enviadas a domicilio o pagando el PDF.

Imagen 27: Perfil de Instagram Fanzinarte donde se encuentra publicado Convivir con las Bestias 1



3.8.2. Plataformas digitales

De igual manera este tablero de BEHANCE pretende llamar la atención y redirigir a descargar un PDF pagado

<https://www.behance.net/gallery/128317265/Fanzine-Convivir-con-las-Bestias-1>

Imagen 28: Portafolio en red social Behance



4. Conclusiones y recomendaciones

El diseño de un fanzine es un medio y una disciplina que ofrece trabajar con una cantidad inmensa de recursos, en los que se pone en práctica varias habilidades de diseño gráfico, dibujo, maquetación, impresión y comunicación digital.

El recurso de los fanzines, por su carácter libre de restricciones, estimula la creatividad y se convierte en un interesante proyecto para la experimentación que en mi caso me permitió llegar a mi público objetivo de la mejor manera.

La integración del fanzine como un producto comunicacional en el medio digital ha sido un reto que me permitió enfocarme en el mensaje creativo y objeto comunicacional.

Finalmente, puedo concluir que este proyecto entrega más que un mensaje, aunque el objetivo del proyecto fue cumplido en la busca de ser un medio que entrega factores de análisis personal, también espero que permita al lector transportarse al contenido.

Se recomienda revisar a fondo el primer tomo de este proyecto, ya que cuenta con la información necesaria para elaborar un producto similar.

Se recomienda la aplicación del siguiente proyecto en mayores proporciones, para ir en contra de la extinción de los fanzines, la creación de fanzines es lo único que los salvará.

Se recomienda la hibridación para la creación de los fanzines, con la combinación de herramientas analógicas y digitales. Además, se recomienda el uso de redes sociales y plataformas digitales para la distribución, publicación y promoción de los mismo.

Como recomendación personal para la elaboración de un fanzine, es que se utilice al antojo todo aquello que le haga feliz y mejor represente todo lo que quiere contar hasta quedar satisfecho con su producto final.

Bibliografía

- Álvarez, E. A., & Fe, M. (2019). *Transdigitalización Diálogo entre lo analógico y digital del fanzine*. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/8805/Ego_Aguirre_Alvarez%2C_María_Fe.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ayala Ramírez, C. (1996). *Medios de comunicación alternativos: rasgos, logros, obstáculos*. <https://doi.org/https://doi.org/10.5377/realidad.v0i49.5103>
- Balbuena, I. (2016). *FANZINES: EL MOMENTO PERDIDO*. por Simon Reynolds. Sine Zine. <https://medium.com/sine-zine/fanzines-el-momento-perdido-5add82d04336>
- Barranquero Carretero, A., & Meda González, M. (2015). Los medios comunitarios y alternativos en el ciclo de protestas ciudadanas desde el 15M. *Athenea Digital*, 15(1), 139–170. <https://doi.org/10.5565/rev/athenea.1385>
- Batey, J. (2018). The Zineopolis Art-Zine Collection. In *Zineopolis art-zine collection*. https://www.academia.edu/11327760/Art-Zines_The_Self-Publishing_Revolution_The_Zineopolis_Art-Zine_Collection
- Castro Osorio, A. C. (2018). Sistematización praxeológica: El fanzine como escritura contrahegemónica para la comunicación el desarrollo y el cambio social. *Sistematización Praxeológica: El Fanzine Como Escritura Contrahegemónica Para La Comunicación El Desarrollo y El Cambio Social*, 276. <https://doi.org/10.15332/tg.mae.2018.00497>
- Club, S. C. (1930). *History · Fanzines Archive*. <http://fanzines.lmc.gatech.edu/history>
- Dominguez Goya, E. (2015). Educación y Medios de Comunicación Masiva. In *Chasqui* (Vol. 1, Issue 5).
- Exposed, N. (2017). *Photo Zine Layout and Design Walkthrough - YouTube*. https://www.youtube.com/watch?time_continue=1013&v=PNOQkMydfYE&feature=emb_title
- FanzineBulbasaur, & Rogers, L. (2016). *FANZINE BULBASUR - Imagen de MP5* www.mpcinque.com.

<https://fanzinebulbasaur.tumblr.com/post/153699837469/imagen-de-mp5-wwwmpcinquecom>

Fanzinología. (2020). *No Title*. <https://www.instagram.com/fanzineologia/>

Fernández de Cano, J. R. (2007). *Gernsback, Hugo (1884-1967)*. » *MCNBiografias.com*.
<http://www.mcnbiografias.com/app-bio/do/show?key=germsback-hugo>

Font, S. (2017). *Cómo hacer un fanzine*. <http://laaventuradeaprender.educalab.es>

Galaxina, A. (2019). *BOMBAS PARA DESAYUNAR // Microeditorial de fanzines: [ZINES]*. <http://bombasparadesayunar.blogspot.com/p/bpd-zines.html>

García, C., Flores, H., & Gabriela, H. (2009). La Comunicación Alternativa En Nuestros Días: Un Acercamiento a Los Medios De La Alternancia Y La Participación. *Razón y Palabra*, 14(70). <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199520478050.pdf>

García García, A. (2015). El fanzine autobiográfico. “Manías, rarezas y obsesiones” [Universitat Politècnica de València. Facultat de Belles Artes - Facultat de Belles Arts]. In *Universitat Politècnica de València*.
<https://riunet.upv.es/handle/10251/49943>

Geneviève, D. (2020). *Ya no sé con qué estoy soñando zine Impresiones Lovestruck / Etsy*. https://www.etsy.com/es/listing/661888225/ya-no-se-con-que-estoy-sonando-zine?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=fanzine&ref=sr_gallery-1-19&organic_search_click=1

Giménez Devís, A., & Izquierdo Castillo, J. (2016). El movimiento fanzine español y su evolución en la era digital: una propuesta conceptual para el webzine. In *Icono14* (Vol. 14, Issue 2). <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i2.978>

Issue. (2010). *LA ESQUINA 2 by biblioteca fanzines - issuu*.
https://issuu.com/bibliotecadefanzines/docs/la_esquina_2

Javier, M. (2019). Cuerpos en papel, representación del cuerpo juvenil en el fanzine. *Sed de Ser*, 19(34), 87. <https://doi.org/10.2307/j.ctvt9k11w.7>

Lara, L. (2017). El fanzine vive su segunda edad de oro | Papel | EL MUNDO. 04/08, 1.

<https://www.elmundo.es/papel/todologia/2017/08/04/59833b6aca47417d478b456f.html>

Lloyd, D. (1978). An introduction to Zines. *Industrial and Commercial Training*, 10(1), 11–18. <https://doi.org/10.1108/eb003648>

Magan, M. (2009). (43) *Pez #5* - *YouTube*. https://www.youtube.com/watch?time_continue=65&v=kUaRdWsi51o&feature=emb_title

Magan, M. (2018). *FANZINES ¿Qué es un fanzine? ¡100% Independiente!* - *Mon Magán*. <https://www.monmagan.com/fanzines/>

MagiusDeArchipictor. (2018). *MagiusDeArchipictor (@magius_de_archipictor) • Fotos y videos de Instagram*. https://www.instagram.com/magius_de_archipictor/

Molina, V. (2010). *HISTORIA Y CREACIÓN DE UN META-FANZINE*.

Pérez, R. (2016). *Colección editorial de fanzines sobre la equidad de género en el Ecuador caso estudio: Quito* [Quito: Universidad de las Américas, 2016]. <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/6468>

Pimienta. (2010). *¡Quema tu móvil!* <https://quematumovil.pimienta.org/>

Pow, P., & Blonk. (2016). *Earthbound | Pow Pow Press*. <https://powpowpress.com/shop/earthbound/>

Rain, G. (2016). *Gold Rain x Da Substanz*. <https://goldrain.dasubstanz.org/>

Rawzine. (2011). *misanthropunk rawzine #1 by biblioteca fanzines - issuu*. <https://issuu.com/bibliotecadefanzines/docs/misanthropunk>

Revista Anfibia. (2015). *Beatriz Sarlo* - *Revista Anfibia*. <https://revistaanfibia.com/autor/beatriz-sarlo/>

RevistaIssue. (2010). *Ira *re-edición by biblioteca fanzines - issuu*. <https://issuu.com/bibliotecadefanzines/docs/ira-re-edicion>

Roa Novoa, Y. (2008). *MEDIOS ALTERNATIVOS Y POPULARES DE*

COMUNICACIÓN: Fanzine como propuesta pedagógica de resistencia cultural.
09, 77.

Rodríguez González, F. (2006). Medios de comunicación y contracultura juvenil. *Círculo de Lingüística Aplicada a La Comunicación*, 25, 1.
<http://hdl.handle.net/10045/18871>

Sarlo, B. (1992). Intelectuales y revistas : razones de una práctica. In *America* (Vol. 9, Issue 1). <https://doi.org/10.3406/ameri.1992.1047>

Zhinín Ayala, E. (2016). *Diseño de un producto editorial recopilatorio sobre métodos de impresión alternativas mediante la expresión del fanzine* [Universidad del Azuay].
[file:///C:/Users/ruthg/Downloads/12318 \(1\).pdf](file:///C:/Users/ruthg/Downloads/12318%20(1).pdf)