



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

ÁREA TÉCNICA

TÍTULO DE LICENCIADO EN ARTE Y DISEÑO

Creación de un Fanzine

TRABAJO DE TITULACIÓN

AUTOR: Cisneros Galindo, Luis Miguel

DIRECTORA: Cartuche Flores, Claudia Paola

LOJA – ECUADOR

2016



Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NY-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

Septiembre, 2016

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Mtra. Claudia Paola Cartuche Flores

DOCENTE DE LA TITULACIÓN

De mi consideración:

El presente trabajo de titulación “Creación de un fanzine” realizado por Cisneros Galindo, Luis Miguel, ha sido orientado y revisado durante su ejecución por cuanto se aprueba la presentación del mismo.

Loja, mayo de 2016

f.)

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

“Yo Luis Miguel Cisneros Galindo declaro ser autor (a) del presente trabajo de titulación: “Creación de un fanzine”, de la titulación de Arte y Diseño, siendo Claudia Paola Cartuche Flores directora del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales. Además certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Adicionalmente declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 88 del Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica Particular de Loja que en su parte pertinente textualmente dice: “Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado o trabajos de titulación que se realicen con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”

f.)

Autor. Luis Miguel Cisneros Galindo

1102967013

DEDICATORIA

A mi familia, apoyo incondicional en cada proyecto emprendido, mi padre, hermano y especialmente mi madre que nos cuida desde el cielo, tíos y tías, primos y primas, amigos, todos han sido parte de mi formación y son de igual manera partícipes de esta culminación.

AGRADECIMIENTO

A Dios por lo bueno y por lo malo, a mis padres y hermano por su apoyo y paciencia, a la Universidad Técnica Particular de Loja, todo su personal docente entre los que no puedo dejar nombrar a Diego González, Claudia Cartuche, Carlos Bermeo, Elena Malo, Boris Salinas, Alicia Arciniegas, Carlos Mena, Gabriela Punin y muchos más que gracias a su esmero y dedicación me es posible alcanzar este logro.

Personal administrativo y de servicio con quienes se ha forjado una relación de amistad y respeto, a mis compañeros de aula y amigos que hacen de la experiencia universitaria un conjunto de momentos inolvidables.

Debo agradecer también y de manera especial a Jennifer Tapias Derch y Johanna Villavicencio colaboradoras directas de este proyecto.

Gracias a todos.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARATULA	1
APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	2
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS.....	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	6
ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I.....	11
CONTRACULTURA, FANZINE Y AUTOEDICIÓN	11
1.1. CONTRACULTURA	12
1.1.1. <i>Consideraciones</i>	12
1.1.2. <i>Hechos históricos</i>	14
1.1.4. <i>Antecedentes, evolución y actualidad</i>	15
1.2. HACER FANZINES.....	19
1.2.1. <i>Autoedición</i>	19
1.2.2. <i>Diseño Gráfico</i>	22
1.2.3. <i>Webzines</i>	23
CAPITULO II.....	25
GUSANO ZINE, DESARROLLO DEL PROYECTO	25
2.1. REFERENCIAS	26
2.1.1. <i>Fanzines Anglosajones</i>	26
2.1.2. <i>Fanzines Españoles</i>	30
2.1.3. <i>Fanzines de Latinoamérica</i>	33
2.1.4. <i>Fanzines del Ecuador</i>	34
2.2. HACIENDO EL FANZINE.....	37
2.2.2. <i>Aportes</i>	38
2.2.3. <i>Preproducción</i>	39
CAPITULO III.....	41
PRODUCCIÓN	41
3.1. RECOLECCIÓN DE APORTES	43
3.2. DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN.....	46
3.3. GRILLAS DE DIAGRAMACIÓN	47
3.4. IMPRESIÓN	48
3.4.1. <i>Proceso y sistematización</i>	48
CONCLUSIONES.....	51
RECOMENDACIONES	52
BIBLIOGRAFÍA Y ENLACES	53

RESUMEN

La presente tesis realiza un estudio sobre la edición y producción de fanzines en el mundo, así como una revisión sobre su historia, evolución e interés en la actualidad en el ámbito del arte y diseño así como en otras áreas de estudio, otro punto de interés es el que versa sobre la contracultura y como esta ha influenciado en el surgimiento y fortalecimiento de los fanzines.

Por último se procede a la creación de un fanzine tomando en cuenta pasos puntuales de producción y comparándolos con una edición convencional.

PALABRAS CLAVE: Fanzine, contracultura, autoedición, diseño, producción.

ABSTRACT

This thesis makes a study on the editing and production of fanzines in the world, as well as a review of its history, evolution and current interest in the field of art and design as well as in other areas of study, another point of interest it is the one that deals with the counterculture and how it has influenced the emergence and strengthening of fanzines.

Finally we proceed to the creation of a specific zine, steps taking, production and comparison with a conventional editing.

KEYWORDS: Fanzine, counterculture, auto editing, design, production.

INTRODUCCIÓN

En momentos de la historia, la posibilidad de generar y divulgar mensajes, políticos, religiosos, anárquicos, etc. ha resultado de gran importancia. Desde la invención de la imprenta moderna en el siglo XV, existieron grupos que aprovecharon esta innovación para reproducir panfletos, poesía erótica y una que otra caricatura de corte irreverente, picaresco o subversivo.

Cada época en la historia ha tenido personajes o grupos, algunos famosos y otros infames que han buscado, no cerca del anarquismo y subversión, expresar sus pensamientos, ideas o proyectos sin acudir a un mediador y sin buscar la aprobación de religión, estado o vanguardia cultural –muchas veces han sido perseguidos por estas instituciones-, sino buscando calar de manera directa y sin miramientos en la sociedad, estas expresiones en forma de tratados o publicaciones, buscan reaccionar y hacer reaccionar ante publicaciones y tratados oficiales, cualquiera sea su origen.

En este contexto de la publicación de pensamientos, ideas y proyectos, sin importar su origen o finalidad, surgen los fanzines como los órganos oficiales del pensador independiente o como una ventana en la que cualquier persona ejerce su derecho inalienable de expresarse.

Un fanzine (fanatic's magazine o revista de fanáticos) es básicamente una publicación independiente, su contenido es completamente personal del individuo o del grupo que lo elabora y es logrado acudiendo a los medios más básicos y baratos de producción y es importante pero no necesario que en el proceso intervengan la menor cantidad de intermediarios, pero a parte de estos conceptos, elaborar un fanzine es un acto moral, el fanzine no se afilia a ninguna corriente de pensamiento más que a la de su creador, no busca generar tendencias sino que las cuestiona, no tiene un objetivo comercial, ni un tiempo establecido de circulación sino que se publica cuando el "fanzinero" siente la necesidad de publicar, cuando tiene los recursos o simplemente cuando le da la gana.

El objetivo del presente trabajo es presentar al lector lo que es un fanzine, registrar los antecedentes históricos, políticos y culturales en los que surge y se afianza este tipo de publicación, analizar fanzines que han resultado de una u otra manera trascendentes, examinar el medio en los que estos se desarrollan, estudiar conceptos afines como la

contracultura y el underground, examinar la actualidad del fanzine y finalmente elaborar uno, registrando procesos creativos, de desarrollo y producción con el objetivo de registrar experiencias y conclusiones con el ánimo de que resulte en una fuente de consulta sobre este medio de comunicación.

CAPÍTULO I
CONTRACULTURA, FANZINE Y AUTOEDICIÓN

1.1. Contracultura

1.1.1. Consideraciones.

La contracultura es un conjunto de tendencias y valores que nos permiten comprender las expresiones culturales alternativas a un sistema, el término, deriva del anglosajón “contraculture” que tendría un significado más de opción a la cultura (establecida) pero que en su traducción al castellano, queda como contraria a esta. “La contracultura es eso, tomar elementos extraños y cotidianos e integrarlos en la cultura, haciéndola, menos encorsetada y alejándola de las alfombras rojas y del mainstream¹” (Magán Mon, (2004) Contracultura y otras voladuras. *Zines*. <http://www.monmagan.com/zines/contracultura-y-otras-voladuras/>)

Comprende manifestaciones artísticas, científicas, sociales, filosóficas, económicas y políticas, contrarias o diferentes a la cultura oficial, a la cultura del sistema.

Este término es acuñado por primera vez por el historiador estadounidense Theodore Roszak en el libro “El nacimiento de una contracultura” de 1968, en esta se da a notar que se manifiestan movimientos contraculturales en todas las sociedades y en casi todas las épocas de la historia, dicha denominación es usada para referirse a un movimiento organizado cuya acción influye a las masas y es persistente durante un periodo considerable de tiempo, una contracultura es la consecución de las aspiraciones de un grupo social marginal.

Se manifiesta a través de la elaboración y adopción de expresiones como lenguaje, actitudes, vestimenta, música pero con características propias, que al presentarse como alternativa, pone en evidencia y exterioriza su animadversión a la cultura dominante o hegemónica, rompiendo con la idea de que es difícil crear propuestas que se mantengan al margen o en franca oposición a la socialización de la cultura dominante. Y es precisamente el antagonismo hacia la cultura dominante lo que fomenta su creatividad y su subsistencia.

La contracultura puede ser analizada desde varios puntos de vista, por ejemplo, que constituye una ofensiva contra la cultura predominante y por otra parte que es una “cultura a la contra” que permanece al margen del mercado y los medios de formación de masas. No suele estar asociada a una tendencia o ideología política su manifestación surge de un

¹ **Cultura de masas** o *mainstream* (del inglés, literalmente significa corriente principal), son términos que se utilizan para designar los pensamientos, gustos o preferencias predominantes en un momento determinado en una sociedad.

descontento generacional y su efecto está sujeto a una transitoriedad, ya que de lo contrario se empieza a desgastar y perder su posición frente a la sociedad y la cultura hegemónica lo que conduciría a su inevitable muerte, al menos como contracultura.

La contracultura encuentra en la juventud un nicho de expansión claro y tangible, aunque se puede caer en una falsa generalización, aunque la juventud es una edad de rebeldía es equivoco afirmar que todos los jóvenes son rebeldes, revolucionarios o contestatarios, y también es equivocado afirmar que todas las manifestaciones contraculturales o de rebeldía contra la sociedad o la cultura se han llevado a cabo o han sido apoyadas solamente por jóvenes, esta relación casi directa de juventud – rebeldía ha contribuido a que estos movimientos sean interpretados como actos inmaduros, estafalarios y de desobediencia. Este punto de vista ante la contracultura y las manifestaciones alternativas en general pretenden desacreditar cualquier aporte que estas pudieran generar, “en el mejor de los casos, es una pseudo-rebeldía, es decir, una serie de gestos teatrales que no producen ningún avance político o económico tangible y que desacreditan la urgente tarea de crear una sociedad más justa [...] que en el peor de los casos, contribuye a la infelicidad general de la población al minar o desprestigiar determinadas normas sociales e instituciones que de hecho cumplen una función”. (Heath Joseph. Potter Andrew, 2005, p. 123)

Toda contracultura es alternativa, ya que se proyecta como una opción a lo que propone la cultura hegemónica; pero no toda cultura alternativa es contracultural. Es común pensar que la contracultura interpreta los preceptos de la cultura de forma creativa y contestataria, pero no es una condición, muchas de las veces estas manifestaciones carecen de imaginación, calidad estética o de sentido crítico, no siempre tienen la capacidad de proponer innovadoras formas de expresión.

Se encuentra también asociada a su ambiente geográfico, es decir que la forma en que se manifiestan estos movimientos varían en género y estructura de un lugar a otro, y su vigencia es circunstancial, un ejemplo es el movimiento punk, surgido en Inglaterra y Estados Unidos principalmente y que luego se propago por el resto del mundo adquiriendo nuevas características de acuerdo a la sociedad que lo acogía, en el caso de España tuvo una fuerte influencia el rock radical vasco (altamente creativo debido a la transición política postfranquista), y en América Latina debido a las condiciones económicas, políticas y sociales. (Rodríguez Lara, Del Punk Anglosajón al Rock Radical Vasco, 2014, p.17)

Una interpretación errada es que etimológicamente pueden ser contraculturales todos los movimientos que se opongan al status quo, incluyendo en estas filas a movimientos extremistas, radicales e incluso terroristas, y en esto se basan varios de los detractores de esta para arremeter en su contra.

1.1.2. Hechos históricos.

Varias manifestaciones tales como el futurismo, el dadaísmo, el lettrismo, el estridentismo o el infrarealismo por nombrar tan solo algunas, surgieron a partir de ideas individuales y llegaron a desembocar en movimientos que sacudieron los cimientos de la cultura establecida y aceptada por la sociedad e incluso a plantear cuestionamientos que definirían cambios en la manera en que se analiza el arte, la política y la sociedad.

Aunque se registran estas manifestaciones y movimientos, el estudio realizado por Roszak comienza enfocado a denominar toda expresión alternativa, y que en el mayor de los casos, se contrapone a los valores de la cultura dominante. En el campo de estudio de estas culturas alternativas a la establecida aparecen conceptos similares como el de la cultura underground, subterránea, alternativa e incluso anti-cultura.

En el ensayo “Filosofía y Contracultura” de José Luis Herrera Zavaleta de 2009, se destaca que algunos autores ven en Sócrates la primera manifestación contracultural. El filósofo griego representó en su momento el antisistema de la sociedad ateniense. Con sus enseñanzas rompió los moldes de una sociedad hipócrita y eso le valió el desprestigio efectuado por difamadores profesionales al servicio de la clase dominante de Atenas, y luego la condena a muerte. (Herrera José, Filosofía y Contracultura, Quaderns de filosofia i ciencia, 2009, p. 73)

Otros casos de manifestaciones contraculturales son: El romanticismo del siglo XIX, la bohemia iniciada en el siglo XIX, la generación beat estadounidense de la década de 1950, el movimiento hippie de la década de 1960 y el movimiento punk de finales de la década de 1970. (El Movimiento Hippie la Contracultura en la Década de los 60, http://historiaybiografias.com/el_mundo07c/)

1.1.3. ¿Qué es el Fanzine?

1.1.4. Antecedentes, evolución y actualidad.

La aparición del fanzine no es un acontecimiento definido por fechas sino más bien, es el producto de momentos históricos que desembocaron en la producción de panfletos o impresos independientes enfocados a uno o varios temas.

Varias son las publicaciones que tienen la valoración de ser el primer fanzine y estos se presentan en varias modalidades y formatos.

Para realizar un análisis más específico sobre la cimentación histórica del fanzine es necesario remitirnos en primer lugar a la aparición de un medio de reproducción masiva de la palabra escrita e ilustraciones como es la imprenta, invento atribuido principalmente a Johannes Gutenberg en el año 1440 aproximadamente, aunque antes ya existieron métodos de reproducción en civilizaciones tan antiguas como Roma y en la China del siglo XI, la aparición de la imprenta y los tipos móviles marcaron un antes y un después en la historia de la humanidad de manera general y de manera particular en la literatura oficial y no oficial. Uno de los antecedentes del fanzine es el panfleto, que consiste en una publicación de carácter agresivo y/o humorístico breve, que tiene los principios básicos de este, es decir, una impresión urgente y de baja calidad y su tiempo de publicación es esporádica, se lo imprime cuando hace falta.

La principal característica del panfleto es su tinte e ideología exclusivamente política, es un escrito generalmente de oposición, irónico y violento que es distribuido manual y clandestinamente, en las palabras de Paul-Louis Courier (1772-1825) escritor francés de panfletos, “es veneno impreso, es una maldición, es un texto de agitación que expresa un léxico subterráneo ausente en los medios de comunicación oficial”.

Otro de los predecesores del fanzine moderno –posiblemente el más importante- es el comix o comic underground que son considerados como los fanzines originales.

El comic underground nace ligado a la prensa contracultural que desarrollaron los jóvenes inconformistas de la generación beat² nacida de los campus universitarios de los Estados Unidos de los años 60, estas publicaciones, son parte de los fenómenos que sacuden a la sociedad norteamericana de la época, junto con “la protesta estudiantil, la defensa de los derechos civiles, la oposición a la guerra de Vietnam, la experimentación con alucinógenos, la formación de comunas, la influencia de las filosofías orientales, la música como expresión vital” (Samaniego Fernando. 1977, “Las aventuras del gato Fritz”, Diario El País, http://elpais.com/diario/1977/11/23/cultura/249087608_850215.html)

Gracias a la libertad de expresión que ofrecía, el comic subterráneo se convirtió en un vehículo versátil para la contracultura ya que en éste se podía expresar sin trabas de ningún tipo, convirtiéndose en una nueva forma de protesta y reivindicación social.

Uno de los primeros y más emblemáticos comix editados es “Zap”, obra de Robert Crumb, aunque no se trata del primero en ser publicado, se convirtió en la principal referencia del comix underground y contribuyó a su difusión popular.

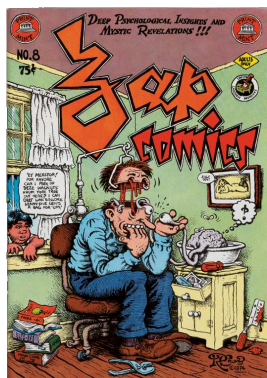


Figura 1. “Zap Comics” de Robert Crumb 1974
Fuente: <http://comicisart.blogspot.com/2012/06/robert-crumb.html>

La serie de Zap comix ha sido publicada continuamente desde su primer número en 1968 hasta el número 15 publicado en el 2015.

Otros personajes importantes del género y contemporáneos a Crumb son S. Clay Wilson (Estados Unidos, 1941), Richard Corben (Estados Unidos, 1940), Rick Griffin (Estados

² **Beat generation.** Grupo de escritores estadounidenses de la década de los cincuenta, así como al fenómeno cultural sobre el cual escribieron. Principal influencia y legado en la posterior contracultura o movimiento hippie.

Unidos, 1944), Víctor Moscoso (España, 1933), Gilbert Shelton (Estados Unidos, 1940), Manuel “Spain” Rodríguez (Estados Unidos, 1940 - 2012), Frank Stack (Estados Unidos, 1937), Art Spiegelman (Suecia, 1948) y Skip Williamson (Estados Unidos, 1944).

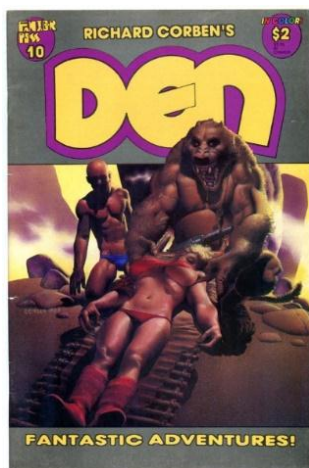


Figura 2. “Den” de Richard Corben. 1973
Fuente: <http://corbenmania.webcindario.com/den.html>

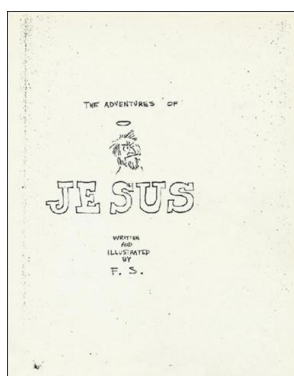


Figura 3. “The adventures of Jesus” de Frank Stack. 1962
Fuente: <http://www.comiccollectorlive.com/LiveData/Issue.aspx?id=c9cd5b9c-bd35-4821-89e0-b533b9803fb4>

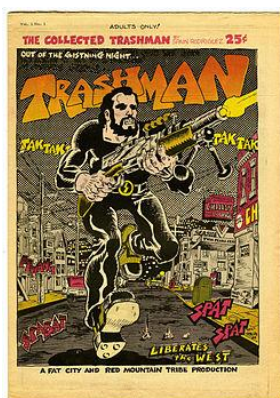


Figura 4. “Trashman” de Manuel “Spain” Rodríguez. 1970
Fuente: <http://www.tebeosfera.com/autores/spain.html>

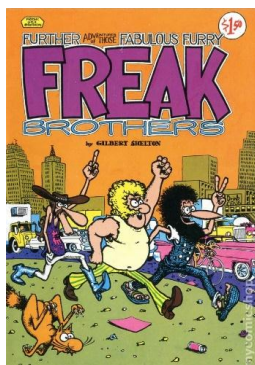


Figura 5. “Fabulous Furry Freak Brothers” de Gilbert Shelton. 1968
Fuente: http://avxhome.se/comics/english/Fabulous_Furry_Freak_Brothers_00-13.html

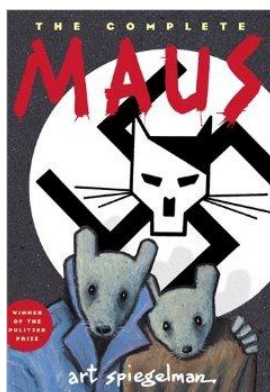


Figura 6. “Maus” de Art Spiegelman. 1980
Fuente: <http://www.ionlitio.com/maus/>

El espíritu libre y transgresor de estas obras, llegó a Europa y unos años más tarde en la década de los setenta a España donde fueron acogidas por una asombrada juventud rebelde que empezó a copiarla y a generar sus propios modelos que utilizaría como armas para luchar contra la dictadura y la sociedad que querían cambiar.

“Un espíritu contestatario se introducía lenta pero paulatinamente en la sociedad española, que sufría la mordaza de unas estrictas normas de censura”. (Dopico Pablo. Espantos de Papel, 2011, p.170)

El underground español se desarrolla a partir del surgimiento de fanzines como “El rollo enmascarado” publicado en Barcelona en 1973, seguido de Pauperrimus, Catalina,

Cantidades, Bazofia y Star, al igual que otras publicaciones del tipo de álbumes recopilatorios y tebeos³, muchos de los autores de estas revistas, pasarían más tarde a formar parte de “El víbora”, “Bésame mucho” o “Makoki”, estas revistas son parte de la conocida como “línea chungu”, que se contraponía a la “línea clara” que era un estilo de historieta franco-belga ya establecida.

Varias subculturas urbanas principalmente en el público joven se han hecho eco y ha encontrado en el fanzine, la plataforma ideal para expresar sus ideas y fortalecer movimientos como el beatnik, hippie o punk⁴, es así que nacen publicaciones que son ya parte de la historia de la cultura subterránea como es el caso de sniffin’ glue en Inglaterra y Punk press en Estados Unidos ambas llenas de recortes de revistas y periódicos, notas escritas a mano, caricaturas, dibujos, viñetas, fotografías pegadas en hojas y posteriormente fotocopiadas para distribuir las gratuitamente en reuniones y conciertos, estas publicaciones tenían ánimos renovados de rebelión y demanda.

En la actualidad, los fanzines son un medio aceptado de expresión y han trascendido a temas de actualidad, literatura, diseño y cultura subterránea en general, llegando a realizarse ferias y convenciones dedicadas al tema en las que los “fanzineros” pueden compartir sus creaciones mediante la venta o el intercambio.

1.2. Hacer fanzines

1.2.1. Autoedición.

Para abordar el tema de la autoedición en primer lugar tenemos que tener claro en que consiste la edición, que es un proceso más bien técnico desarrollado por una persona o por un equipo de personas, la edición está presente en casi todas las piezas creativas que tenemos a nuestro alrededor ya sean visuales, literarias (digitales o físicas) o de audio.

La edición como su nombre lo indica consiste en el procesar una pieza para obtener un producto final, pero esto contempla algunos pasos que varían dependiendo de la persona o personas encargadas o a su vez de la empresa que desempeña dicha función. Una edición presenta los siguientes pasos que son consistentes y presentan pocas variantes.

³ **Tebeo.** Término para denominar a la historieta o comic español, tiene su origen en la revista TBO de 1917

⁴ Términos usados para referirse a representantes de estos movimientos, usados inicialmente de manera despectiva

En primer lugar, la entrega del original que se realiza por parte del autor hacia la coordinación editorial para la constatación del cumplimiento de políticas internas.

Continúa la revisión, el material es revisado por un tiempo que suele ser menor a un mes, dependiendo esto de la extensión del original, sea este literario o audiovisual. En esta etapa también se definen los criterios de entrega, calidad de escritura, público objetivo, posibilidad de mercado e impacto de visibilidad; esta revisión se encarga también de comprobar que no exista el plagio de textos o bibliografía mal citada o incompleta.

El siguiente paso es una evaluación que consta generalmente de tres pasos; en primer lugar, una vez que el texto original ha sido revisado se genera un informe sobre cumplimiento de políticas, opinión sobre calidad y pertinencia de la obra; y, la concordancia entre el material y las fuentes. En esta etapa el comité encargado, emite un aval para enviar el documento a pares o en su defecto una carta al autor informando su negativa a publicar.

Una vez culminado el primer paso, se conforma un comité para comprobar el original y emitir una calificación en cuanto a capacidad argumentativa, originalidad, cumplimiento del propósito, pertinencia del tema y del contenido, bibliografía completa y bien citada, calidad de forma (redacción y ortografía), coherencia de la información; culminando este paso con el rechazo o sugerencia de cambios.

Concluidos estos dos pasos se procede a una votación para decidir si el texto se publicara, en caso de ser aprobado, se determinara si concierne a una colección y otros aspectos pertinentes.

Concluido este análisis, se procede a la legalización y el ajuste de presupuestos, el autor es informado sobre estos y otros aspectos tales como soportes legales, derechos de autoría, contrato de publicación, coediciones.

Para el proceso de impresión y edición se determina los servicios especializados de corrección de estilo y gramatical, de diagramación y diseño de acuerdo con las colecciones y las series. La empresa, solicita al autor la revisión de las pruebas y la aceptación para imprimir.

Finalmente se realiza la distribución y difusión de la obra de esto se encarga la empresa editorial por medio de diferentes estrategias como: participación en ferias, canjes, por medio de páginas web, comercialización directa e indirecta. Cabe destacar que todo este proceso se realiza siguiendo un cronograma establecido por la editorial.

En el caso de la autoedición como sugiere su nombre se trata de un proceso desarrollado por el autor o autores de la obra a ser publicada, es también conocida como una publicación de escritorio, y la utilización de este término comienza a ser frecuente a partir del año 1985 cuando Apple lanza el primer software de edición, diseño y diagramación de revistas, libros, folletos e impresos en general, este software es PageMaker, desarrollado por la corporación Aldus. Esta innovación llegó acompañada también de la impresora LaserWriter que permitía crear disposiciones de página en pantalla y luego imprimirlas a una resolución de alta calidad de 300 dpi esto significó un cambio revolucionario en la industria de la imprenta, así como en la del computador personal, más tarde los periódicos y otras plataformas impresas adoptarían este tipo de software.

La facilidad de interacción de estos software de edición desde sus inicios hasta la actualidad han permitido a escritores, ilustradores, publicistas o creativos en general desenvolverse de una manera más libre, atendiendo las necesidades tanto de empresas grandes así como de pequeñas y consiguiendo publicar sus obras según sus propios estándares teniendo de esta manera mayor control de la calidad ya que pueden seguir el proceso hasta que el digital ingresa a la prensa para realizar pruebas de color y demás, en el caso de los fanzines o los comix, la introducción de software de edición casera nunca consistió una necesidad ya que su proceso de producción es más rústico; y, dado que consiste en una publicación estrictamente personal e independiente, no necesita pasar por un proceso editorial. La fabricación de un fanzine tenía en sus inicios solamente tres pasos, estos son: la recolección de información, consiste en conseguir fotografías, frases, recortes, etc. de otras publicaciones como periódicos o revistas; o, en su defecto realizar dibujos y escritos. El siguiente paso es juntar los recursos, esto se realiza a través de una especie de collage en el que se junta los recortes, fotografías, dibujos y escritos formando folletos que más tarde serán fotocopiados y distribuidos con un costo mínimo o gratuitamente culminando el proceso de producción de un fanzine.



Figura 7. Ejemplos de fanzines fotocopiados elaborados a base de Collage y escritura a mano.

Fuente: <http://fallinwiththefashion.blogspot.com/2012/02/fanzines.html>
<https://corazondefuegorecs.wordpress.com/tag/html/>

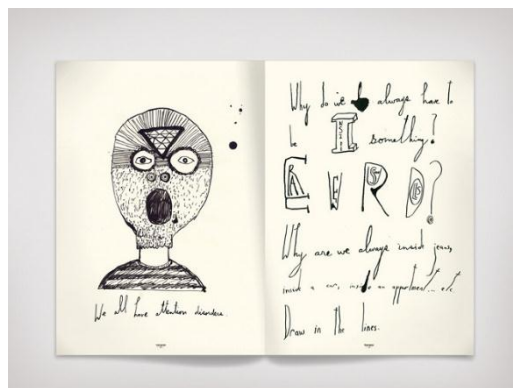


Figura 8. Ejemplo de fanzine hecho a mano.

Fuente: <http://cathlaporte.com/FANZINES>

1.2.2. Diseño Gráfico.

Los fundamentos del diseño gráfico están enfocados a comunicar, determinándose a sus diversas especialidades como la publicidad, editorial, industrial, etc. basándose en principios y reglas que facilitan y agilitan la interacción entre emisor y receptor. Cuando nos referimos a un diseñador gráfico estamos hablando de una persona profesional, creativa y vanguardista dedicado a satisfacer las necesidades de comunicación visual de un cliente o las suyas propias.

Aunque el fanzine se convierte en cierto punto en una antítesis del diseño gráfico ya que no sigue ninguna regla o principio establecido y su objetivo no es vender, comparten la necesidad fundamental de comunicar y es en esta base que se convierte el fanzine en una herramienta útil para el creativo, sea este diseñador, artista o un aficionado a cualquier tema. En el caso del diseñador gráfico puede encontrar en el fanzine un medio para

experimentar en un ámbito que no es lejano al suyo que es el diseño editorial, pero con la ventaja de no tener que responder a algún requerimiento exterior, sino más bien que se le presenta la oportunidad de jugar con estas reglas y fundamentos para obtener un producto personal que busca exteriorizar sus sentimientos.

La influencia que el diseño gráfico ha tenido en la cultura del fanzine ha significado un aporte especialmente desde el punto de vista de la estética descubriendo un nuevo nicho de mercado y una nueva generación de productores empeñados en publicar más y mejor. Cuando un fanzine logra alcanzar mayores niveles de calidad como un mejor papel, impresión en offset es conocido como un prozine, cuando la calidad lo hace difícil de distinguir de una revista convencional; difiere del fanzine convencional en cuanto a calidad gráfica como física pero comparten el sistema de producción y su distribución limitada.

1.2.3. Webzines.

El caso de los webzines ha generado gran controversia entre productores, lectores y gente entendida en este tipo de publicaciones. El webzine, digizine, e-zine o fanzine digital es una plataforma que sustituye la necesidad de impresión, este medio de publicación ofrece una nueva gama de posibilidades y ventajas ante el tradicional impreso, en primer lugar, el acceder a un mayor número de lectores ya que en todo el mundo pueden acceder al mismo y dependerá de la capacidad y habilidad de difusión. Otra ventaja es la de poder incluir en la publicación nuevos formatos como gifs, videos o archivos de audio, así como la posibilidad de que el lector pueda aportar en tiempo real al producto, es decir que el fanzine se vuelve interactivo con su público y su calidad dependerá ya no solo de la creatividad de su creador sino también de sus habilidades en la informática.

Una de las principales desventajas que señalan los entendidos es que el fanzine al trasladarse al medio digital se vuelve impersonal y principalmente pierde las características del fanzine original, es calificado como página web o documento pdf pero no le otorgan el valor de fanzine.

Existen varias posibilidades al momento de publicar un webzine y varias plataformas que se prestan para el caso, entre los más comunes están los pdf's que son fanzines que han sido concebidos para imprimirse y en muchos de los casos se han impreso pero también han sido distribuidos de manera digital a través de redes sociales o páginas web personales, otro medio es el cd, en este se almacena el o los archivos digitales que componen el fanzine y

puede incluir archivos multimedia como videos o audio, aunque este método es más tradicional es todavía considerado como una publicación multimedia y no como un fanzine.

En la actualidad existen portales web que se dedican a albergar publicaciones independientes como fanzines y otras, generando rankings por número de vistas y visitas y que otorgan mayor espacio para publicación a los fanzines que obtengan mayor respaldo por parte de los lectores, la ventaja de este tipo de sitios es que crea un público target ya que la mayoría de estos sitios cuenta con una clasificación por categorías, por ejemplo en el portal ezinerearch (www.ezinerearch.com) tiene entre otras secciones, un directorio de fanzines y webzines que cuenta con las siguientes categorías básicas: films, filosofía, viajes, opinión, jóvenes, media, diseño, literatura, literario, educación, religión, horror, libros, rock, prosa, promoción, cultura, comentarios, política, publicidad, punk, periodismo, gótico, pop, arte, sátira, editorial, humor, criticas, comedia, sexo, poemas, software, cultura, deporte, historias, música, personal, ficción, mujeres, diversión, adolescentes, fotografía, novedades, tecnología, underground, medio ambiente, entretenimiento, historias cortas, mercadotecnia, computadoras, ciencia ficción, programación, cristianismo, alternativas, moda de ciudad, habilidades y oficios, entrevistas, recomendaciones, ciencia, etc. aunque muchas de estas categorías puedan ser similares entre sí, existen diferencias que parecen intrascendentes pero en las que lectores especializados se han basado para crear divisiones o subdivisiones en los más diversos temas.

CAPITULO II
GUSANO ZINE, DESARROLLO DEL PROYECTO

2.1. Referencias

Para el desarrollo del presente proyecto se tomaron en cuenta fundamentos tanto teóricos como prácticos que se mueven dentro de varios campos creativos como son el arte, el diseño gráfico y la ilustración; y, también se realiza una investigación en cuanto a conceptos tanto tangibles como la edición y autoedición o el diseño editorial como intangibles como la contracultura y conceptos estéticos.

La base fundamental para la elaboración del proyecto es crear un fanzine, sin embargo no pretende transformarse en una guía para la elaboración de estas publicaciones ni mucho menos, si no que más bien busca ser un sustento teórico que registre momentos históricos, fenómenos sociológicos, conceptos y testimonios sobre el desarrollo de la cultura de las publicaciones independientes en especial del fanzine y su importancia en la sociedad a lo largo de toda su existencia principalmente en la década pasada y en la actualidad.

A parte de los fanzines a los que tomamos como referencia en el momento de crear, editar y publicar el nuestro, se ha tomado en cuenta también proyectos y producciones alternativas que se mueven en el ámbito de la contracultura como lo son el arte urbano en todas sus facetas, la literatura subterránea, microeditoriales, ferias y productos artesanales, jam's de dibujo, bandas musicales independientes, marcas de ropa independiente y otras no menos importantes. De la investigación en esta área se ha obtenido una alimentación gráfica y literaria que se verá reflejada en el producto final e inclusive llevando a plantear proyectos alternativos que van de la mano y utilizan al fanzine como medio y como producto.

2.1.1. Fanzines Anglosajones.

Los primeros fanzines aparecieron en los Estados Unidos a finales de los 1920 y en toda la década de 1930 de la mano de Jerry Siegel que publica en 1929 cosmic stories que era realizada a mano y con máquina de escribir, esta formaba parte de las revistas pulp, que son folletos con un encuadernado rustico, baratos y de consumo popular, estas contaban con argumentos simples y contenían grabados e impresiones artísticas que ilustraban la narración a manera de un comic. Estos primeros fanzines se vendían por correo y eran hechos a mano y copiados en papel de calcar. (Barbuzzi Mateo. 2014, "Locos por los fanzines", <https://www.diariopublicable.com>)

Más tarde el auge de estas revistas tendría lugar a finales de los setentas con el movimiento punk que encabezaron bandas como sex pistols, the clash o the ramones, los jóvenes usaban técnicas de collage en sus fanzines fotocopiados para a más de promocionar a sus bandas favoritas, criticar los poderes estatales y difundir sus ideas anarquistas, fieles a su naturaleza estos eran producidos al menor costo posible y vendidos sin ánimo de lucro.

En la era punk y postpunk los fanzines tuvieron su mayor auge y aunque en su mayoría estos estaban dedicados a la cultura musical su evolución ha sido imparable hacia muchos tópicos diferentes, entre los más importantes estadounidenses y británicos podemos destacar:

Sniffin' Glue



Figura 9. Portadas de “Sniffin’ glue”.
Fuente: http://www.cultier.es/el_punk/

Uno de los primeros y más importantes de la escena punk de la Inglaterra de 1976 editada y publicada por Mark Perry sus primeros números se vendían en tirajes de 50 ejemplares pero pronto llegaron a los 15.000.

Este fanzine se convirtió en el medio oficial de la escena punk de Londres ya que era la ventana de varios fotógrafos emergentes que no encontraban cabida en los medios oficiales y que sin saberlo se convirtieron en documentadores de la época y contribuyeron a la internacionalización del movimiento.

“Sniffin’ glue” se convirtió también en precursor del do it yourself DIY, que es la esencia del fanzine moderno.

“Sniffin’ glue no era tanto mal escrito, era apenas escrito, la gramática era inexistente, su diseño era fortuito y los titulares eran escritos a punta de fieltro, se usaban palabrotas a

menudo en lugar de un argumento razonado... todo esto otorgo a Sniffin' glue su urgencia y pertinencia" (Fletcher Tony. 2001)

The End

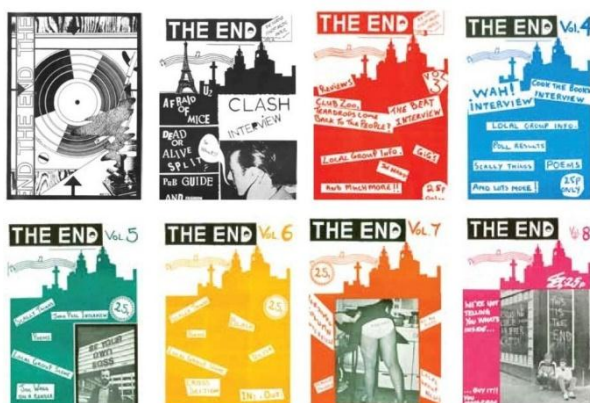


Figura 10. Portadas de "The end".

Fuente: http://www.vice.com/en_uk/read/the-end-peter-hooten-fanzine-interview

Creado en 1981 por Peter Hooton nace como una revista dedicada a la clase obrera del interior de Inglaterra que asiste a conciertos de "The clash" pero también disfruta de partidos de futbol, su premisa consistía en un fanzine enfocado en la música la cerveza y el futbol, su importancia radico en que era acerca del ciudadano común en medio de un sinnúmero de fanzines dedicados al punk o el reggae, esto sin dejar de buscar bases en la música popular, se vendía de igual manera en un concierto de "The dead Kennedys" o en un partido de futbol entre Liverpool y Westham.

John Peel un famoso Disc Jockey y periodista británico dijo "mi revista favorita es The end de Liverpool, que se ocupa de la música, la cerveza y el fútbol. La esencia misma de la vida misma"

Monitor

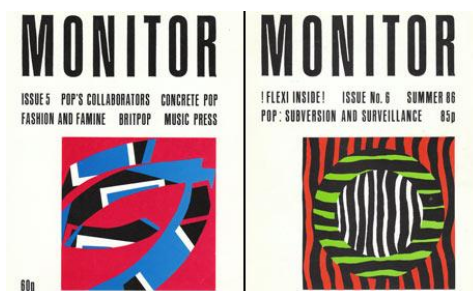


Figura 11. Portadas de "Monitor".

Fuente: <http://www.theguardian.com/music/2009/feb/02/fanzine-simon-reynolds-blog>

“Monitor” fue un fanzine editado por Simon Reynolds, se destacaba de sus contemporáneos por el tema, trataba sobre la cultura popular, moda, arte y juventud, era elegante y estaba muy bien impreso, la calidad de su diagramación lo hacía confundir con una revista profesional pero era, autoeditado y su tiraje era muy limitado.

Hamburger eyes



Figura 12. Portada de “Hamburger eyes”.
Fuente: <http://www.theworldsbestever.com/category/zines/>

Es un fanzine compuesto íntegramente por fotografías editado por Ray Potes basa mucho de su contenido en sus propias fotos que son de carácter urbano, escenas cotidianas o no tanto, celebraciones o manifestaciones, tiene una base sólida en la cultura del skateboarding americano y en sus números contiene también la colaboración de varios fotógrafos del medio.

Su encanto, por así decirlo, radica en que se aleja del lado glamoroso de la ciudad y más bien busca momentos y lugares ocultos, grotescos o completamente ordinarios, tan ordinarios que se vuelven extraordinarios.

Profile Zine

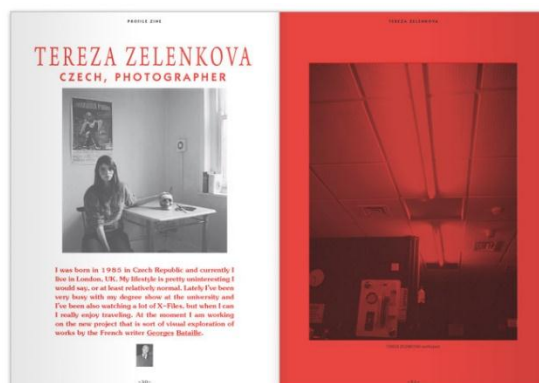


Figura 13. Parte de “Profile zine”.
Fuente: <http://www.emiliomarin.cl/wp/profile-zine-2/>

Este fanzine “Profile Zine” ha sido creado por el arquitecto chileno Emilio Marín, en colaboración con Diego Córdova y aunque es producido en Santiago – Chile, es editado completamente en inglés. Este trabajo es fruto de la búsqueda de los autores de entrelazar el mundo de las artes visuales y la arquitectura y es un trabajo recopilatorio de entrevistas, fotografías, ensayos y análisis. Cada una de las personas que aparecen en “Profile zine” se dedican a distintos tipos de trabajos relacionados con el mundo de las artes y por ende tienen historias muy interesantes que compartir.

2.1.2.Fanzines Españoles.

España es uno de los países del viejo continente que tiene la producción más alta de publicaciones independientes, festivales como el Gutter fest en Barcelona o el Festival Tenderete en valencia acogen cada año miles de comics, tebeos y fanzines de diferentes autores y con los más diversos temas. A continuación enumeramos brevemente varios que exponen su diversidad en temas y formatos, además de ser de alto impacto en el presente proyecto.

Pez



Figura 14. Portadas de “Pez”.
Fuente: <http://www.monmagan.com/pez/>

“Pez” a más de ser uno de los fanzines en el que nos apoyamos para realizar nuestro proyecto nos proveyó de gran parte de la información acerca de los fanzines y la edición independiente.

Se editó entre los años de 2008 y 2014 y se trataba de un fanzine temático sobre fanzines y artefactos comunicativos que pretende reflexionar y analizar la edición independiente y los medios de expresión personales relacionándolos con otras actividades con la que comparte finalidad o lenguaje como internet, blogs, camisetas, grafitis, fotoblogs, podcasts, etc.

Es editado por Mon Magán con distintas colaboraciones y todos los números del fanzine (14 en total) se encuentran disponibles para descarga gratuita en su blog.

Chuck Norris

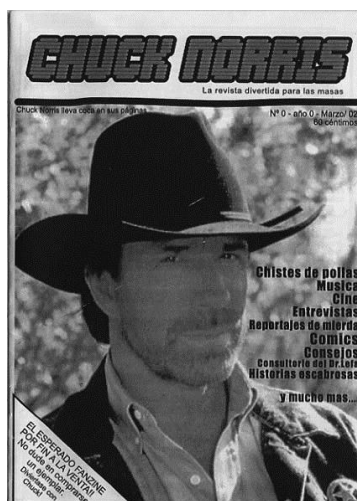


Figura 15. Portada de “Chuck Norris”.
Fuente: <http://fanzinechucknorris.blogspot.com/>

“Chuck Norris” es un fanzine publicado en Barcelona por Pol Rodellar, su contenido es de tema cómico transgresor incluye tiras cómicas, historias cortas, concursos de fantasía y demás opciones de entretenimiento.

Tiene una tendencia bastante punk y puede llegar a herir la susceptibilidad de algunos lectores, su distribución se realiza de manera impresa en tiendas de libros y comics pero también maneja un blog en el que se publican varios artículos de diferentes temáticas.

Andergrün

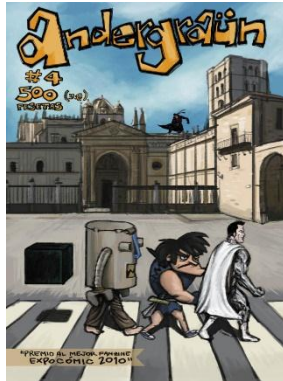


Figura 16. Portada de “Andergrün”.
Fuente: <http://andergraunfzn.blogspot.com/>

“Andergrün” es un fanzine de historietas, el contenido está compuesto principalmente por comics y páginas sueltas, se diferencian dos tipos, las historias que pueden ir desde las 2 hasta las 10 páginas y las páginas sueltas que no tienen una historia concreta sino que más bien suelen ser una sucesión de chistes y por lo general siempre son de humor.

El fanzine no tiene una temática concreta sino que todas los comics son variados y de muchos estilos aunque predominan las historias de superhéroes, fantasía o ciencia-ficción.

Maiame



Figura 17. Portadas de “Maiame”.
Fuente: <http://www.vice.com/es/read/unos-fanzines-que-me-la-ponen-bien-dura-1>

Este es un fanzine de tipo conceptual creado por Marc Torices y Pau Anglada, este fanzine trata sobre una ciudad ficticia “Maiame” cuna del sexo, el crimen y las drogas. Esta ciudad ha sido creada con la colaboración de un gran número de dibujantes que elaboran dos historietas que tienen lugar en Maiame una ocurre durante el día y la otra en la noche, entre los colaboradores están Joan Cornellà, Néstor Fernández, Molg H. y Nacho García.

Lo más llamativo es el imaginario creado alrededor de esta ciudad ficticia ya que los autores han creado un mapa de calles entero, un argot maiameño⁵ y una historia política entre otras cosas.

2.1.3. Fanzines de Latinoamérica.

En Latinoamérica el impacto que ha tenido el fanzine ha sido lento pero de un aumento notable, los temas preferidos incluyen la música en especial el punk y el heavy metal, literatura, arte y diseño tienen una alimentación de contenido clara de fanzines norteamericanos y europeos pero con una clara tendencia a una temática social, cultural más arraigada.

Los países con mayor producción de este tipo de publicaciones son México y Colombia, estos cuentan con una mayor apertura del público lo que se nota en la gran cantidad de festivales realizados a lo largo del año. Analizamos ahora algunos de los fanzines que consideramos de importancia a nivel gráfico y conceptual para el proyecto.

Chalupa



Figura 18. Producción de “Chalupa”.
Fuente: <http://www.enorbita.tv/fanzine-chalupa>

El “Chalupa” es una creación de Manuela Fajardo y Silvia Gómez que son las editoras, pero este fanzine se alimenta también de la colaboración de varios artistas y escritores que en unos casos envían su colaboración y pasa por un proceso de selección y en otros casos sus colaboraciones son solicitadas por las editoras, este fanzine se concentra en la ilustración, el texto y la historieta y recientemente obtuvo una beca para completar un año de publicación otorgada por IDARTES (Instituto distrital de las Artes de la Alcaldía Mayor de Bogotá). (Un Fanzine Llamado Chalupa, <http://www.enorbita.tv/fanzine-chalupa>)

⁵ **Argot.** Lenguaje específico utilizado por un grupo de personas que comparten unas características comunes por su categoría social, profesión, procedencia, o aficiones.

Resistencia



Figura 19. Partes de “Resistencia”.

Fuente: <http://estante18.blogspot.com/2011/10/nuevos-fanzines-peruanos-manifiesto-y.html>

“Resistencia” es un fanzine de Perú de corte literario realizado por estudiantes de la Universidad Jaime Bausate y Meza, cuenta también con artículos sociales y musicales. Uno de los atractivos de este fanzine en particular es que se realizó completamente a manera de collage, es decir corta y pega al mejor estilo de la vieja escuela.

Necronauta

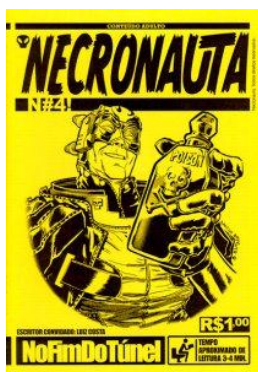


Figura 20. Portada de “Necronauta”.

Fuente: <http://www.guiadosquadrinhos.com/capas/necronauta/ne007100>

La serie “Necronauta” nació en 2007 a manos de Danilo Beyruth. Es un fanzine de tipo de comic, en el que se desarrollan las aventuras de un personaje central que es un héroe no convencional que tiene enemigos y archivillanos, las historias así como el desarrollo de personajes y situaciones son de gran factura, al igual que la calidad del dibujo, su impresión se realiza de la manera tradicional del fanzine es decir a través de fotocopias.

2.1.4. Fanzines del Ecuador.

La producción de fanzines en el Ecuador tiene un notable crecimiento principalmente en las ciudades más grandes como Quito y Guayaquil se celebran festivales cada vez más

frecuentes y se han empezado a conformar microeditoriales, esto ha alentado la creación de eventos en otras ciudades como Portoviejo y Cuenca pero también a la creación de espacios en los que el lector puede encontrar estas publicaciones que normalmente no aparecen en los escaparates de las librerías.

En Loja, este proyecto busca sumarse al proceso y junto con “Travesti” fanzine convertirse en precursor de la cultura fanzinería en la ciudad y la región.

A continuación presentamos algunos de los proyectos que destacan en el medio ecuatoriano.

El Monociclo



Figura 21. Varios números de “El monociclo”.

Fuente: <https://www.facebook.com/EIMonociclo/photos/pb.446546782048951.-2207520000.1447251743./683082988395328/?type=3&theater>

“El monociclo” es un caso especial ya que difiere a la mayoría de fanzines, especialmente en cuanto a soportes, estética e impresión, sin embargo su contenido de tema literario y de ilustración se mueve dentro del estilo, el monociclo es dirigido por Galo Esteban Pérez y Juan Andrés Zalamea y en cada edición una persona diferente se encarga del diseño y la diagramación, esta publicación también presenta un tema diferente en cada número y se alimenta de colaboraciones de diferentes artistas y escritores sobre el tema propuesto.

Travesti Fanzine



Figura 22. Portada de “Travesti fanzine”.

Fuente: <https://www.facebook.com/travestifanzine/photos/a.427234167449258.1073741828.427204777452197/461241950715146/?type=3&theater>

“Travesti” es el primer fanzine producido en la ciudad de Loja y cuenta con la dirección de Jennifer Tapias Derch, Lluïso García Llorens y Bruno Toscano Zeni, todos ellos extranjeros pero que han desarrollado un proyecto alimentado de colaboradores del medio, principalmente de la ciudad, este es uno de los fanzines que ayudaron al desarrollo de este proyecto ya que se pudo trabajar con sus creadores y observar su desarrollo hasta el punto de llevar a cabo la primera feria de publicaciones independientes en la ciudad matizada con el lanzamiento del segundo número de “Travesti”.

Muerte



Figura 23. Portada de “Muerte”.

Fuente: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10153222174293094&set=pb.801758093.-2207520000.1447252524.&type=3&theater>

“Muerte” es una serie de fotografías publicadas en un fanzine, Aro Varse entrega una interpretación sobre lo que la muerte significa para ella y lo que diferentes momentos de la

vida tienen esta impalpable relación con este que es el único destino real, el formato de este fanzine es de tamaño A7 y ha sido impreso en la microeditorial quiteña “Runa” una de las principales propulsoras del movimiento fanzinerero en el Ecuador.

Bichos Raros



Figura 24. “Bichos raros”.

Fuente:<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1782269678664227&set=a.1413622348862297.1073741827.100006436375292&type=3&theater>

“Bichos raros” es producido en la ciudad de Portoviejo provincia de Manabí, surge de la colaboración entre el colectivo “Los vendidos crew” oriundos de Portoviejo y Leonorss de España, es de tipo collage, reúne imágenes texto y caricatura en un desarrollo bastante transgresor, sus imágenes pueden resultar perturbadoras y trata temas de sexo, religión, política o temas cotidianos y es impreso mediante autogestión.

2.2. Haciendo el fanzine

2.2.1. Propuesta.

La elaboración de un fanzine es un proceso de tipo creativo y se lo ha emprendido como tal, conservando en primer lugar la base de este que es una producción barata y con los medios que tenemos al alcance aspirando en lo posible generar un producto de buena calidad gráfica, conceptual y que a la vez sea un producto tangible, una vez establecida la idea central, definimos los parámetros creativos y de producción. En primer lugar se definió el objetivo del fanzine, muchos entendidos en este tipo de publicaciones afirman que las personas que hacen fanzines los hacen pensando en ellos mismos o si tal vez en un grupo reducido de personas que comparten sus gustos por tal o cual tema en particular, como se ha destacado anteriormente el fanzine explora o expone un tema determinado y en este sentido el tema escogido es de tipo artístico, literario y colaborativo.

La idea principal ha sido la de crear una publicación diferente tanto a nivel visual como en su contenido, utilizar la menor cantidad de recursos pero tratando en lo posible de optimizarlos para obtener un producto atractivo, singular y coleccionable, que deje la puerta abierta a continuas publicaciones en la medida de las posibilidades. Una parte importante dentro de este proceso es el de darle un nombre al fanzine, el título o el nombre en este tipo de publicaciones tiene objetivos concretos y guardan una relación directa –en la mayoría de los casos- con su contenido, de esta manera se exploraron varias opciones contemplando varios factores como el medio en el que el proyecto se va a desenvolver, el público al que va dirigido y la posibilidad de expansión a proyectos paralelos y espacios de exposición a nivel nacional e internacional. El nombre finalmente seleccionado ha sido “gusano zine”, se ha escogió este nombre ya que hace referencia al tono subterráneo o underground que se busca otorgar a la publicación, otra intención de este nombre es referirse al gusano, animal que es percibido muchas veces como malo o perjudicial cuando en realidad presta muchos beneficios a la naturaleza, esto nos indujo a pensar en las primeras impresiones que tenemos de muchas cosas, como en el caso de un gusano la primera impresión puede ser de repugnancia o miedo y es una reacción natural pero ante este impulso natural hay dos opciones, o lo matas o lo dejas. Basados en esta inducción de pensamiento planteamos también la temática para el primer número de “Gusano zine”.

Definido el nombre se planteó el formato para el contenido, tomando varios modelos, en especial el adoptado por “Travesti” fanzine en el que habíamos participado previamente con aportes individuales, se estableció editar un fanzine con contenido generado personalmente y con colaboraciones solicitadas a artistas y escritores emergentes de la ciudad, finalmente se pudo contar con aportes de extranjeros.

2.2.2. Aportes.

Los aportes fueron solicitados personalmente a amigos artistas y escritores del medio, a diferencia de la mayoría de fanzines que se alimentan de colaboraciones que realizan una convocatoria abierta. La solicitud de esta colaboración se la efectuó bajo un solo parámetro el mismo que fue usado como un nexo para asimilar de mejor manera este aporte, se decidió usar este método ya que la mayoría de personas no conocían los fanzines y no sabían de qué manera participar en uno.

El tema o parámetro establecido para esta primera edición se fundamenta en las razones auto planteadas al momento de nombrar “Guzano zine” a la publicación, de esta manera se designó el tema: primeras impresiones, en el momento de plantear el tema a los aportantes

se lo realizo de la manera más limitada es decir no se ahondo en el desarrollo sino que más bien estas dos palabras fueron dejadas a su más libre interpretación, de la misma manera y siguiendo con la corriente del tema se ha buscado analizar de primera mano las primeras impresiones que el producto final causa en el público, dejando solamente el nombre del fanzine como única noción formal del mismo. El resultado de la combinación tan diversa de las colaboraciones, así como del contenido personal ha sido planteado desde una pretensión de generar un pensamiento singular al mismo tiempo que diverso y exhibir nuevas posibilidades y medios de expresión al receptor y al participante.

La propuesta es la de generar un planteamiento visual innovador en el medio, que se complemente con la propuesta literaria de manera que se alimenten mutuamente y conformen una publicación atractiva en forma y contenido. El formato propuesto para la publicación está también enfocado a fortalecer este atractivo, al tratarse de una publicación de bajo costo e informal resulta de vital importancia cuidar la calidad visual y se escogió producir un tiraje reducido de ejemplares para aumentar la presentación final del fanzine.

2.2.3.Preproducción.

Los siguientes procesos se enmarcan en las fases necesarias del recurso de pre-impresión, así entre los cuales se incluyen: machotes, diagramación y pruebas de color.

La siguiente proyección toma desde los recursos en base a la técnica de la serigrafía hasta los diferentes tipos de impresión física, pero debido a la diversidad de las colaboraciones se decidió finalmente realizar la impresión de las páginas interiores en fotocopias en blanco y negro y la portada con color.

Las aportaciones recibidas han pasado por un proceso de edición, realizando en primer lugar pruebas de color, acorde con el tipo de impresión a ser realizada, esto con la finalidad de obtener el mejor resultado visual de las ilustraciones y fotografías y que la intención comunicativa del autor se mantenga intacta. El contenido del proyecto fanzine ha sido organizado de tal manera que el resultado que el lector obtenga sea un producto dinámico que despierte su interés desde la portada, pero así también que lo induzca a continuar observando el fanzine hasta el final, al aplicar la modalidad colaborativa en un fanzine, el proceso de armado tiende a dilatarse, en primer lugar por la entrega de las piezas que a posterior se escapa del control del autor y en segundo lugar debido a la diversidad de las piezas, pues ya al buscar que estas guarden una armonía entre texto, ilustración y fotografía los tiempos de pre-edición se ven alterados.

Se ha concebido un formato pequeño y de pocas páginas con la finalidad de que resulte en un producto amigable para con el lector y que de igual manera se diferencie de otras publicaciones similares, cabe destacar que al realizarlo de esta manera se reducirían costos en material y se lograría imprimir un número mayor de ejemplares, sin embargo el proceso de diagramación continuaría siendo el mismo.

**CAPITULO III
PRODUCCIÓN**

El proceso de producción de un fanzine varia en varios aspectos al que se presenta en una publicación tradicional antes de explorar nuestro método para crear Gusano Zine daremos una mirada rápida al proceso de producción de una revista cualquiera.

En primer lugar se establece un calendario de trabajo que determina fechas importantes y prioridades a más de fijar las colaboraciones necesarias para el número. Lo más importante de este cronograma será definir la fecha en la que deberán entregarse los textos y fotografías por parte del editor al diseñador o la empresa encargada del diseño, esta tendrá a su vez un tiempo específico para entregar los originales mecánicos o digitales a la imprenta.

El proceso de producción de una revista o una publicación tradicional requiere de varios pasos y además, es necesario conformar un equipo de trabajo en el que intervienen varias personas y empresas para obtener un producto final, la elaboración de una revista, por más sencilla que esta sea, comprende recopilación de textos, diagramación, ilustración, diseño, revisión, rediseño, correcciones hasta obtener un original. El equipo editorial interviene también en el proceso de diseño, aportando ideas, corrigiendo textos y revisando la publicación para remitirla a imprenta.

El personal de impresión a su vez se mantiene en constante comunicación con el de diseño ya sea para revisar las pruebas de impresión como para aclarar cualquier duda que pudiera existir.

A diferencia de este proceso que se caracteriza por definir tiempos e incluir un gran número de personas en el desarrollo, el fanzine se diferencia por no regirse a calendarios ya que no es una publicación necesariamente periódica y generalmente es una persona o un grupo reducido la que se encarga de todas las etapas de producción desde la concepción hasta la distribución.

A continuación detallaremos el proceso de elaboración de “Gusano zine”.

3.1. Recolección de aportes

Los aportes para la elaboración de “Gusano Zine” fueron solicitados en forma personal a cada uno de los colaboradores, no se realizó una convocatoria formal debido a aspectos técnicos y de tiempo. De esta manera tenemos:



Figura 25. “Sin título” ilustración tradicional.
Autor: Verónica Aguirre



Figura 26. “Sin título” fotografía.
Autor: Tamara Jima



Figuras 27. "atrapasueños" ilustración.
Autor: Diana Córdova



Figura 28. "Siamesas" ilustración.
Autor: Mishell Estévez



Figura 29. "zzz" ilustración digital.
Autor: Jennifer Tapias Derch



Figuras 27, 28, 29. "Ilustraciones" técnicas mixtas.
Autor: Pala Minga

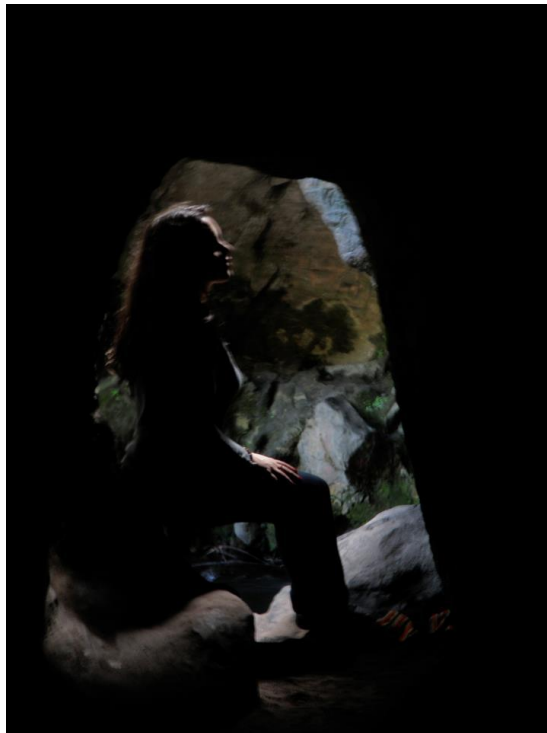


Figura 25. "Sin título" fotografía.
Autor: Andrea Belén Celi



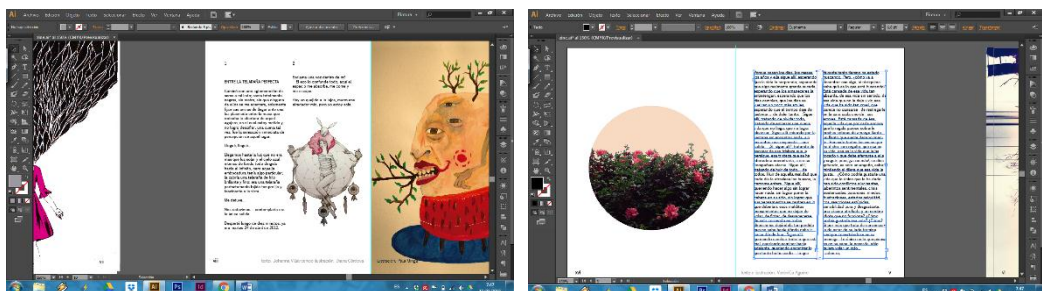
Figuras 32, 33. “cactus y flores” fotografía.
Autor: Johanna Villavicencio

Sumándose a estos aportes gráficos, existen tres colaboraciones literarias de: Pablo Gómez González, Verónica Aguirre y Johanna Villavicencio.

Finalmente se incluyen trabajos personales estos están compuestos por ilustraciones digitales, dibujos, collages y fotografía.

3.2. Diseño y diagramación

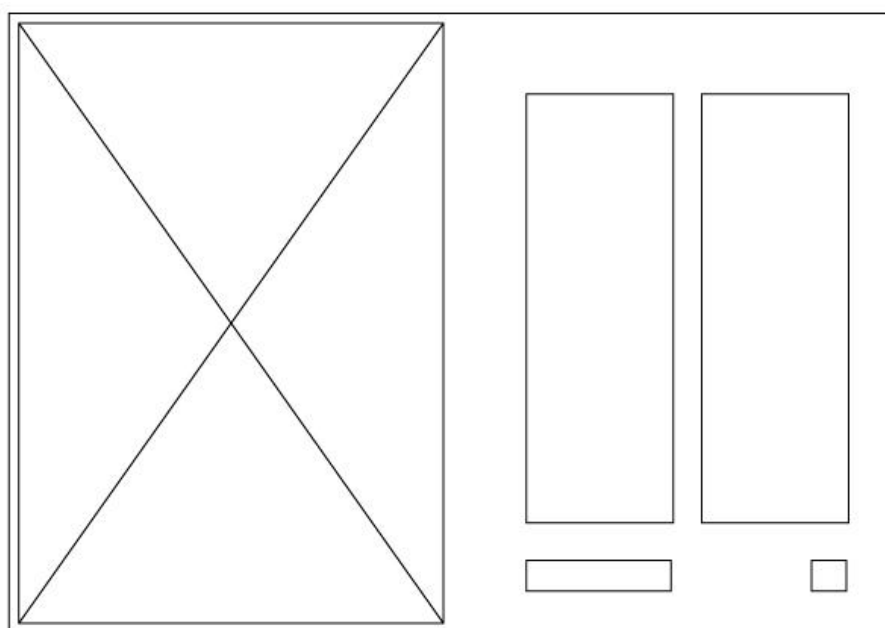
Una vez definidos los contenidos que incluirá el producto final procedemos a diagramar los mismos para esto nos apoyamos en varios recursos físicos como la fotografía, collage, dibujo, escritos, etc. así como recursos digitales, el software de edición digital que se usó en mayor media ha sido el Adobe illustrator y en menor media el Adobe photoshop; y, finalmente el Adobe InDesign para pre impresión.



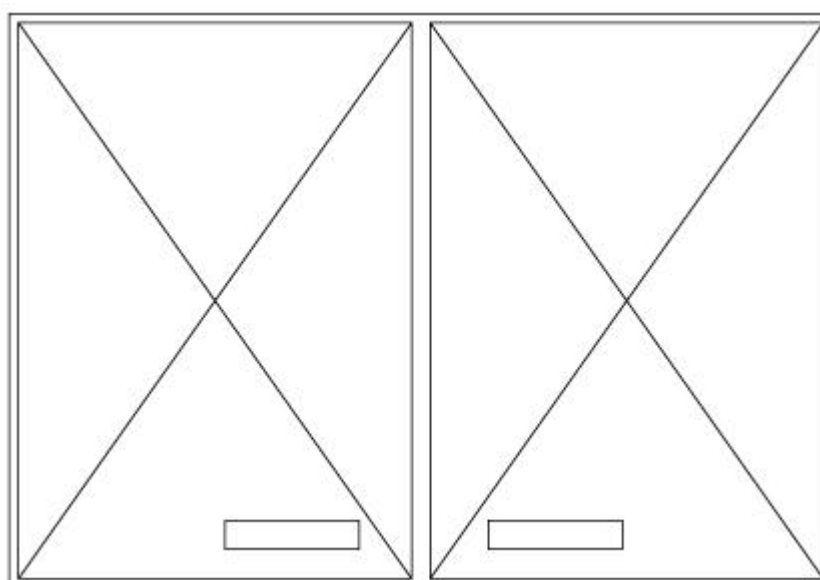
Figuras 36. Proceso de diagramación.
Fuente: El Autor

3.3. Grillas de diagramación

Para la diagramación se utilizó tres tipos de grillas tomando en cuenta el tipo de información que se incluirá en el fanzine, al no ser una publicación puramente gráfica se necesitó la inclusión de columnas y cuadros de texto.



Figuras 37. Grilla 1 inclusión de texto e imágenes.
Fuente: El Autor



Figuras 38. Grilla 2 inclusión de texto e imágenes.
Fuente: El Autor

3.4. Impresión

El proceso de impresión se lo ha efectuado en dos etapas, la primera que comprende pruebas de color, control de diagramación, armado y elaboración de machote final se realizó de manera casera en una impresora de inyección de tinta, cortes hechos a mano con cúter y sin engrapar.

La segunda etapa, la de impresión final se la realizo en un centro especializado. Dado a que el tiraje fue mucho menor a una publicación normal, se lo realizo en una impresora láser digital cuyo resultado en cuanto a color resulta la más próxima a la calidad de una imprenta offset

3.4.1. Proceso y sistematización.

Una vez concluida la impresión y ya con los folletos en nuestras manos es momento de empezar el armado del producto, para esto hemos implementado una sistematización simple que consiste en los siguientes pasos:

Grafado.

Realizar un Grafado o grafar es la acción de crear una guía en el papel para facilitar el doblado sin que las fibras se vean comprometidas, esta técnica es aplicada a un diverso tipo de materiales como metales, plásticos, fibras sintéticas y naturales.

En una imprenta, al tratarse de un tiraje muy grande de ejemplares, una prensa se encarga de realizar el grafado, existen al igual maquinas semiautomáticas y manuales que lo realizan en cantidades pequeñas. En nuestro caso al tratarse de una edición con un tiraje de 100 ejemplares, se lo realizo con herramientas caseras que consisten en una mesa estable, un soporte que sirve de guía, cinta adhesiva y un esfero especial para grafar.



Figura 39. Proceso de grafado
Fuente: El autor

Grapado.

En el campo industrial, el grapado de folletos, revistas o cuadernos se lo realiza con grapadoras industriales que al mismo tiempo que introducen la grapa doblan el folleto, estas máquinas han sido diseñadas para grandes cantidades de papel en muy poco tiempo.

Para nuestro producto se adquirió una grapadora de brazo largo la misma que nos permite establecer una guía para un grapado más preciso



Figura 38. Proceso de grapado
Fuente: El Autor

Análisis del producto

Guzano zine presenta en un folleto formato A6 de 10 páginas, incluidas las portadas, aportes gráficos que se complementan con escritos literarios de varios tipos. La colaboraciones pertenecen a un híbrido entre autores lojanos, nacionales, e internacionales, estos han generado una publicación diversa en su unidad que brinda al lector una mirada distinta y un nuevo panorama en cuanto al arte, el diseño, la literatura, la fotografía, etc.

La impresión de alta calidad laser y el uso de un material diferente en las portadas, finalmente se concibió como un producto agregado, el cual consiste en un sticker que será comercializado junto con el fanzine, al agregar este medio se pretende realizar un complemento que sea coherente a la misma.

Se destaca así que a través de la realización de este proyecto se consiguió la apertura de un nuevos espacios como son festivales de autogestión, jam's de dibujo libre, así como el impulso a la creación de nuevas publicaciones independientes y al apropiamiento del espacio público a través de las diversas técnicas del arte urbano.

Como un análisis desde el punto de vista de la autoedición y el diseño gráfico aplicado al desarrollo de un fanzine, es necesario destacar que estas dos se acoplan de manera satisfactoria e incluso se enriquecen mutuamente llegando establecer un nexo mucho más directo entre el emisor y el público meta, la ventaja de aplicar los conocimientos adquiridos como diseñador gráfico se ven reflejadas en aspectos como tiempos de producción, y fechas de entrega, de la misma manera el uso de los principios fundamentales del diseño han concebido un producto de mayor calidad gráfica que otras publicaciones similares, sin desmerecer claro está a las mismas, que parte de su atractivo se debe a que ignoran a veces intencionalmente estos principios.

El aporte fundamental de la experimentación en este tipo de publicaciones, hablando concretamente del diseño gráfico es la oportunidad de jugar con estos principios y a través de este juego poder generar nuevos enfoques y obtener resultados diferentes, los cuales traspasan las teorías que van desde el estudiar, conocer, dominar y destruir.

En el caso concreto de Guzano zine esta experimentación ha llevado a un desarrollo del proceso creativo basado en la acumulación de inquietudes en torno a una idea central, el desarrollo de esta idea de manera personal así como su exposición al público enriquece este proceso y le dan sentido y función estética.

Ya en el medio que se lleva a cabo el proyecto, este se diferencian de manera puntual en los momentos de producción y salida al mercado, por cuanto este tipo de publicación no ve necesaria la intervención de una editorial, manteniendo así vivo el concepto del proyecto Guzano zine.

CONCLUSIONES

- La generación de publicaciones independientes de cualquier carácter es una de las actividades más antiguas de la sociedad civilizada y en cada etapa de la historia han estado presentes ya sea de manera visible o incógnita.
- La falta de un proceso establecido en la creación de estas publicaciones ha dificultado en gran manera el estudio de las mismas, mas esto no ha restado su importancia en los campos culturales en los que el fanzine se ha visto inmerso.
- La importancia del fanzine radica en que es una publicación cuya intención es la más pura comunicación entre quien publica y el que lee o mira, al no precisar intermediarios, este documento se convierte en una obra única y del valor estético que el editor desee darle o que el lector interprete.
- La evolución en los medios de difusión de todos los tipos, sin duda han tenido su efecto en las publicaciones independientes, la gran ventaja de estos adelantos consiste en que se logra llegar a una audiencia masiva a través del ciberespacio, podemos leer fanzines de todas partes del mundo y en todo el mundo se pueden leer los creados localmente, aunque en muchos casos la finalidad no es el alcance, sino más bien el crear un producto tangible, retornando el valor al papel impreso, al tacto como complemento de la visión.
- Al tratarse de un medio de exploración creativa, funciona como una herramienta de grandes posibilidades en cualquier nivel de estudio y en cualquier índole del mismo, principalmente en ámbitos como el arte y el diseño gráfico o cualquier otro tipo de diseño la versatilidad de este medio así como su libertad en cuanto a métodos, técnicas y procesos constituyen un recurso de desarrollo de la creatividad y la expresión.
- El aumento en el volumen de producción de publicaciones tales como el fanzine se ha multiplicado a nivel mundial especialmente en los Estados Unidos y España de manera tradicional, pero el despunte que ha tenido en Latinoamérica es notable en especial por la interrelación creada entre los creadores de estas publicaciones. Existen festivales que reúnen a expositores de varios países, y en base al proyecto aquí planteado, se ha logrado crear e impulsar un festival local que busca colocar a la ciudad de Loja en la hoja de ruta de este tipo convenciones que aportan a las artes de manera significativa.

RECOMENDACIONES

- Es importante tener en cuenta al momento de realizar estudios futuros que la mayoría de personas dedicadas a generar este tipo de publicaciones no tienen necesariamente una instrucción previa en lo que concierne a las artes, literatura o diseño gráfico.
- Se debe tener en cuenta que este es un medio que se distribuye mayormente en festivales o ferias dedicados exclusivamente al tema, es por esta razón que no es un medio masivo, esta no es su intención.
- Utilizar el fanzine como una herramienta de investigación creativa para el desarrollo de los estudiantes, principalmente dentro del ámbito del diseño gráfico, esto generará en ellos curiosidad en la experimentación gráfica y les brindara las primeras nociones de diseño editorial.
- Aplicar la creación de fanzines en técnicas tanto tradicionales como a software de diseño, para facilitar una transición más amigable entre estas dos facetas igualmente importantes del diseño.

BIBLIOGRAFÍA Y ENLACES

- Berniere, V. P. (2013). *Punk Press*. Abrams Books.
- Diaz, C. (2014). El Fandom en España.
- Dopico, P. (2011), *Espustos de Papel*.
- Duncombe, S. (2008). *Notes from the underground: zines and the politics of alternative culture*. Bloomington. Microcosm Publishing.
- Fletcher, T. (2001) The ¡jamming! book review: Sniffi'n glue.
- Gaceta Universitaria. (1995). Fanzine: entre la creatividad y la variedad.
- González, C. (s.f.). “*Manual de Técnicas de Impresión Analoga*”, Tesis para obtención de título de Diseñador Gráfico de la UNIVERSIDAD DE CUENCA. Cuenca.
- Heath, J. Potter, A. (2004). *Rebelarse Vende*. España. Taurus
- Herrera, J.L. (2009). *Filosofía y Contracultura*, Quaderns de filosofia i ciencia
- Hunsecker, J. J. (2008). Entrevista a Chuck Norris (el Fanzine).
- La Escena Alternativa (Actas de los Encuentros Internacionales de Editores Independientes Punta Umbría,. (2000). Huelva 1994-1999) / Ayuntamiento de Punta Umbría.
- Larrangibel, C. (1996). *Fanzinación. El País de las Tentaciones*.
- Maello, J. A. Garcia, Elias. (1984). La literatura en. Fanzine R3R de Radio 3.
- Marcus, G. (2005). *Rastros de carmín: una historia secreta del siglo XX*. Barcelona: Anagrama.
- Memba, Javier. (1996). Fanzine: el eco de la calle, El Mundo.
- Miserachi, Raquel. Prensa Underground. (2014). Los Primeros Fanzines Punk.
- Monem, N. (2007). *Revolution girl style now! Londres: , 2007*. Black Dog Publishing.
- Nielsen, G. R. (s.f.). *Serigrafía Industrial y en artes Gráficas*. Barcelona: Las ediciones del Arte.
- Ordovas, J. (1982 y 1984). Fanzine de Fanzines. *Diario Pop, Radio 3*.
- Phanzinex, Colectivo,. (2007). Catálogos de la Exposición Internacional de Fanzines. *Prozines de Ourense Expofanzines*.

Rodellar, P. (2013). Voy a contaros que es un Fanzine de verdad.

Spencer, A. (2008). *DIY: the rise of lo-fi culture*. Londres: Marion Boyars.

Suarez, E. T. (1995). *De espaldas al kiosko (Guía histórica de fanzines y otros papelajos de alcantarilla)*. El Europeo & La Tripulación.