

Presentado por  
María Fe Ego Aguirre Álvarez

Dirigido por  
María Begoña Yáñez Martínez

# Transdigitalización

Diálogo entre lo analógico  
y lo digital en el proceso  
creativo del fanzine peruano  
contemporáneo



**Agradezco a Begoña, mi directora, por su atención y sugerencias.**

**A mi familia, por todo su apoyo, sin ellos imposible realizar este máster.**

**Y sobretodo a Mario y Bosco, por ser mi motivación constante y por darme la fuerza que muchas veces me falta.**

La maquetación del presente documento responde a las necesidades de identificar el estilo de los formatos tradicionales del fanzine. Por ello, se ha trabajado la portada y contraportada en un formato A5 y las páginas entre ambas en un formato A4 dando la idea de un formato plegado por el medio semejante a la mayoría de fanzines. Adicionalmente se ha trabajado una diagramación donde la estructura esta presente pero los elementos contenidos parecen desafiarla constantemente.

## Resumen

En momentos de la nueva era llamada postdigitalización, donde el mundo de los bits parece aburrir y el mundo de los átomos empieza a resurgir; el fanzine, como medio de comunicación independiente ajeno a satisfacer los gustos de las masas, es una muestra del diálogo de complementariedad entre procesos analógicos y digitales. Como metodología se analizarán los procesos de creación, producción, distribución y consumo de fanzines peruanos de los últimos 5 años en los que se hayan utilizados ambos procesos en conjunto; para luego establecer una catalogación que sirva como referencia para nuevas propuestas creativas entorno a las publicaciones independientes. A partir de esto

se plantea un nuevo término: trans-digitalización como el aprovechamiento en armonía de ambas tecnologías para aplicarlo al diseño y mas específicamente a la creación de un nuevo formato de fanzine.

palabras clave

fanzine,  
analógico,  
digital,  
postdigital.

## Abstract

In moments of the new era called post-digitalization, where the world of bits seems to bore and the world of atoms begins to resurface; The fanzine, as an independent means of communication that does not satisfy the tastes of the masses, is a sample of the dialogue of complementarity between analogue and digital processes. As a methodology the processes of creation, production, distribution and consumption of Peruvian fanzines of the last 5 years in which both processes have been used together will be analysed; to then establish a cataloguing that serves as a reference for new creative proposals around independent publications. From this a new term is proposed: trans-digitalization as the use in

harmony of both technologies to apply it to the design and more specifically to the creation of a new fanzine format.

## keywords

fanzine,  
analogue,  
digital,  
postdigital.

# Índice contenidos

<b>1. Introducción</b>	<b>18</b>	<b>4. Desarrollo específico de la contribución</b>	<b>50</b>
Justificación	20	Definición del contexto	51
Motivación	20	Documentación	52
Planteamiento del trabajo	21	Resultados	129
Estructura de la memoria	22	Aportación	133
<b>2. Marco Referencial</b>	<b>24</b>	<b>5. Conclusiones y trabajo futuro</b>	<b>134</b>
Las eras tecnológicas	25	Conclusiones	135
Origen del fanzine en el Perú	26	Trabajo futuro	136
Aproximación al concepto de fanzine	28	<b>6. Fuentes de documentación y referencias</b>	<b>138</b>
Un fanzine no es una revista	29	Referencias bibliográficas	140
Pantalla o papel	31	Bibliografía complementaria	142
Clasificaciones identificadas	37	Fanzines peruanos objeto de análisis	144
<b>3. Objetivos y metodología</b>	<b>44</b>	<b>Anexos</b>	<b>148</b>
Objetivo General	45	Anexo 1	150
Metodología	46	Anexo 2	152

## Índice de tablas

<i>Tabla 1. Comparación entre revistas y fanzines.</i>	30
<i>Tabla 2. Paralelo entre entornos analógico y digital de la escritura.</i>	36
<i>Tabla 3. Clasificación según eras tecnológicas.</i>	38
<i>Tabla 4. Cuadro descriptivo sobre los fanzines analizados. Sección I.</i>	54
<i>Tabla 4. Cuadro descriptivo sobre los fanzines analizados. Sección II.</i>	56
<i>Tabla 4. Cuadro descriptivo sobre los fanzines analizados. Sección III</i>	58
<i>Tabla 4. Cuadro descriptivo sobre los fanzines analizados. Sección IV</i>	60

## Índice de figuras

<i>Figura 1. Metodología aplicada para la investigación. (Elaboración propia)</i>	49	<i>Figura 31, 32 y 33. Análisis del fanzine La Huesera N° 1. (Imágenes: Issuu. Gráfico: Elaboración Propia).</i>	86
<i>Figura 2. Análisis del proceso creativo del fanzine. (Imágenes: Behance. Gráfico: Elaboración Propia)</i>	65	<i>Figura 34, 35 y 36. Análisis del fanzine Carboncito N° 18. (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).</i>	88
<i>Figura 3, 4, 5 y 6. Análisis fanzine Smile. (Imágenes: Behance. Gráfico: Elaboración Propia)</i>	68	<i>Figura 37, 38 y 39. Análisis del fanzine Mi historial de yahoo answers. (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).</i>	90
<i>Figura 7, 8 y 9. Análisis del fanzine Viejos Códigos (Imágenes: Zinebiosis. Gráfico: Elaboración Propia)</i>	70	<i>Figura 40, 41 y 42. Análisis del fanzine Life is hard. (Imágenes: Behance. Gráfico: Elaboración Propia).</i>	92
<i>Figura 10, 11 y 12. Análisis del fanzine Dominio (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia)</i>	72	<i>Figura 43, 44 y 45. Análisis del fanzine Rastros. (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).</i>	94
<i>Figura 13, 14 y 15. Análisis del fanzine Un zine para la ntrnt. (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia)</i>	74	<i>Figura 46, 47 y 48. Análisis del fanzine Flores Raras, edición Actividades Anónimas. (Imágenes: Behance. Gráfico: Elaboración Propia).</i>	96
<i>Figura 16, 17 y 18. Análisis del fanzine La malla N°2. (Imágenes: Behance. Gráfico: Elaboración Propia)</i>	76	<i>Figura 49, 50 y 51. Análisis del fanzine Desactivar bombas. (Imágenes: Soma Publicaciones. Gráfico: Elaboración Propia).</i>	98
<i>Figura 19, 20 y 21. Análisis del fanzine Trece retratos. (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).</i>	78	<i>Figura 52, 53 y 54. Análisis del fanzine Mundo flotante. (Imágenes: Zinebiosis. Gráfico: Elaboración Propia).</i>	100
<i>Figura 22, 23 y 24. Análisis del fanzine La Furia Vol. 5. (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).</i>	80	<i>Figura 55, 56 y 57. Análisis del fanzine Pasatiempo para corazones solitarios. (Imágenes: Zinebiosis. Gráfico: Elaboración Propia).</i>	102
<i>Figura 25, 26 y 27. Análisis del fanzine Quimiq N°4. (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).</i>	82	<i>Figura 58, 59 y 60. Análisis del fanzine La fragilità dell'amore liquido. (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).</i>	104
<i>Figura 28, 29 y 30. Análisis del fanzine La que escucha pero no toca. (Imágenes: Behance. Gráfico: Elaboración Propia).</i>	84		

<i>Figura 61, 62 y 63. Análisis del fanzine Nacimiento de los caracoles. (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).</i>	106	<i>(Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).</i>	126
<i>Figura 64, 65 y 66. Análisis del fanzine Zine-e 01 D.N.I. (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).</i>	108	<i>Figura 94. Gráfico resumen del análisis de cada fanzine.(Elaboración Propia).</i>	129
<i>Figura 67, 68 y 69. Análisis del fanzine Papel, Imagen y palabra N°1. (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).</i>	110	<i>Figura 95. Gráfico de resultados de análisis.(Elaboración Propia).</i>	131
<i>Figura 70, 71 y 72. Análisis del fanzine Tsunami. (Imágenes: Zinebiosis. Gráfico: Elaboración Propia).</i>	112		
<i>Figura 73, 74 y 75. Análisis del fanzine Amébidos. (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).</i>	114		
<i>Figura 76, 77 y 78. Análisis del fanzine Introspective. (Imágenes: Behance. Gráfico: Elaboración Propia).</i>	116		
<i>Figura 79, 80 y 81. Análisis del fanzine El cuerpo texto. (Imágenes: Behance. Gráfico: Elaboración Propia).</i>	118		
<i>Figura 82, 83 y 84. Análisis del fanzine Chi fan zin 1ª Edición. (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).</i>	120		
<i>Figura 85, 86 y 87. Análisis del fanzine Bestia N° 2. (Imágenes: YES. Gráfico: Elaboración Propia).</i>	122		
<i>Figura 88, 89 y 90. Análisis del fanzine Una serie de eventos sin importancia. (Imágenes: Zinebiosis. Gráfico: Elaboración Propia).</i>	124		
<i>Figura 91, 92 y 93. Análisis del fanzine Mecanografía.</i>			

# 1. Introducción

Este trabajo propone estudiar el diálogo entre lo analógico y lo digital en el proceso creativo del fanzine peruano contemporáneo. Para comprender este diálogo es necesario entender que la era digital se ha superpuesto a la era analógica: en el mundo actual, de alguna u otra manera, todo es digitalizable; muestra de ello son las manifestaciones artísticas como la fotografía, la música, entre otras, que han pasado por un cambio sustancial en sus procesos de creación, ahora digitales, haciendo parecer casi obsoletos los procesos previos.

Por otro lado, la inmediatez de los medios digitales es abrumadora. Una cantidad ingente de datos se procesan minuto a minuto dadas las facilidades tecnológicas que existen hoy en día. Se valora la cantidad antes que la calidad de dichos datos dando lugar a una

nueva era, la postdigital, donde aparecen nuevas ideas realizadas a partir de material ajeno que ponen en duda quién posee la autoría o que optan por regresar a viejas técnicas alejadas de las nuevas tecnologías.

Precisamente en este contexto de lo postdigital, el fanzine evidencia formas analógicas y digitales en su proceso de creación, desde las primeras ideas planteadas o la recolección de elementos a utilizar hasta la materialización y obtención del resultado final que llega al público.

**No se desestima ninguna, no se pone en valor una antes que la otra, sino que se utilizan ambas como herramientas necesarias para la creación de este tipo de publicación.**

Analizando dicho fenómeno surgen las siguientes interrogantes:

- ¿Cómo leer lo analógico, lo digital y lo postdigital en el Perú utilizando el fanzine como objeto de estudio?
- ¿Por qué el fanzine no sucumbió ante el avance de lo digital?
- ¿La transdigitalización en el contexto peruano podría ser un término que define este fenómeno donde las formas analógicas y digitales se complementan?
- ¿Estaremos frente a una nueva categoría de fanzine que se distinga precisamente por el uso híbrido de tecnologías analógicas y digitales?

## Justificación

La pertinencia de este proyecto de investigación consiste, ante todo, en examinar cómo conviven y se interrelacionan las prácticas digitales y analógicas en un campo tan complejo como el de la comunicación visual. Asimismo, de qué manera el fanzine viene a adecuarse a necesidades expresivas diversas en el contexto latinoamericano y específicamente peruano.

## Motivación

**¿De qué manera la falta de documentación y clasificación del fanzine peruano contemporáneo, influye en su comprensión como un fenómeno transdigital?**

A pesar de existir múltiples clasificaciones para organizar los fanzines que se producen, hasta el momento no se ha considerado dentro de estas clasificaciones aquellos en donde conviven las tecnologías analógicas y digitales propias de la era postdigital. A ello debemos sumar la falta de organización y la documentación básica o incipiente del fanzine peruano contemporáneo.

Las causas pueden deberse a que es un tema relativamente nuevo y ha sido cubierto por clasificaciones no muy actualizadas, no existen investigaciones académicas al respecto, el fanzine al ser una publicación periférica dentro del contexto de la cultura peruana no ha sido abordado en artículos académicos de la comunicación visual y el diseño gráfico, como si ha pasado con la caricatura o los carteles.

**De lo anterior se desprende que un estudio de esta naturaleza permitirá abrir a la reflexión sobre estas dinámicas entre lo analógico y lo digital en las prácticas culturales peruanas. Permitirá acercarse además a un corpus organizado del fanzine peruano contemporáneo con un fin de dejar luz sobre esta práctica gráfica y sus posibilidades creativas. En última instancia permitirá que profundicemos sobre nosotros mismos y nuestras prácticas culturales.**

## Planteamiento del trabajo

Si creamos una clasificación adecuada para el fanzine peruano contemporáneo, esta nos permitirá comprender su proceso creativo y en última instancia de que manera se conjugan las formas analógicas y digitales.

Para ello, se documentará y organizará la producción de fanzines realizados y publicados en el Perú durante los últimos 5 años.

## Estructura de la memoria

Se iniciará la investigación con el desarrollo del marco referencial que abordará las eras tecnológicas (analógica, digital y postdigital) para poder entender el contexto,

y luego se ahondará en el fanzine como publicación independiente vigente y sus características.

Profundizando se desarrollará un análisis del fanzine peruano como forma de expresión local y su relación con el diseño gráfico.

En segundo lugar, se planteará la meta a alcanzar como objetivo general de esta investigación y los pasos que pueden llevar a lograrla como estudiar formas analógicas y digitales y plantear una idea de organización de fanzines que se evidencie en una catalogación más estructurada y que atienda a la compleja realidad latinoamericana y peruana.

Adicionalmente, se desarrollará la contribución con cuatro subapartados:

- La definición del contexto: el fanzine peruano desarrollado en los últimos 5 años.
- La documentación: la muestra de los fanzines estudiados y que son pertinentes para la investigación.
- La valoración: donde se concluye cuáles son los aspectos relevantes que pueden aportar el mantenimiento o evolución del fanzine peruano.
- La aportación: donde se plantea una catalogación del fanzine peruano contemporáneo haciendo énfasis en la comprensión del mismo como producto transdigital.

Finalmente valoraremos la contribución y los aportes realizados en esta investigación y plantearemos posibles caminos futuros en los cuales profundizar sobre el fanzine peruano contemporáneo y otros tipos de publicaciones independientes.

## 2. Marco Referencial

Para entender el contexto sobre el cual se está planteando esta investigación es relevante analizar las eras tecnológicas en el contexto peruano y cómo se relacionan con el fanzine. Luego se explicará como el fanzine se insertó en el medio de la contracultura peruana y cómo se ha mantenido vigente. Por último, se ahondará en el fanzine, su definición y sus características en la actualidad.

### Las eras tecnológicas

En primer lugar, la era analógica no terminó, aún se pueden encontrar muy cerca a instituciones donde es necesario hacer trámites, personas de la tercera edad con sus máquinas de escribir listas para redactar cualquier documento que alguien

pueda necesitar incluso cuando muy cerca existen locales con acceso a computadoras con servicios de impresión, conexión a internet, etc.

En segundo lugar, la era digital también está presente y con mucha fuerza, al 2017, el 97.6% de hogares peruanos cuenta con telefonía móvil y el 75.4% tiene acceso a Internet (fijo o móvil), lo que implica que 4 de cada 5 hogares peruanos ya tendría acceso a internet fijo y/o móvil (*Osiptel, 2016*). Esto quiere decir que la gran mayoría de la población peruana, sin importar su nivel socio económico, tiene acceso a información como cualquier otra persona en cualquier parte del mundo.

Por último, la postdigital, donde parece que los sistemas y medios digitales hubieran aburrido a los

usuarios, lo que antes fascinaba digitalmente hablando ahora se considera pasado de moda como la define Cramer (*citado en Berry y Dieter, 2015*).

Esta era postdigital se caracteriza por: los métodos digitales son utilizados para plantear ideas apropiacionistas que se valen de la masificación de datos y de la inmediatez con la que pueden obtenerse y compartirse. Paralelamente los métodos analógicos estarían de regreso y como si hubieran cobrado un tipo de valor que antes no tenían, como si hubiera alguna necesidad o conexión sentimental para incitar a utilizarlos nuevamente.

El fanzine es una muestra de esa evolución tecnológica, aparece como una manifestación de contracultura y ha seguido cambiando para convertirse en

una forma de expresión para cualquier individuo que se anime a asumir el reto de plasmar cuanta idea infinita exista dentro de lo que abarca el pensamiento humano.

**Esa libertad en su formato es lo que le permite proponer fuera de lo considerado como correcto, comercial, mediático; así como presentar gran diversidad a través de sus formas de creación, esto incluye los procesos analógicos y digitales.**

## Origen del fanzine en el Perú

Estas publicaciones aparecen en la sociedad como parte de la expresión de la contracultura ante una sociedad con problemas.

El Perú no es la excepción. La década de los ochentas se caracteriza, de un lado, por ser un periodo de retorno a la democracia después de un largo gobierno militar y, de otro lado, por la aparición de grupos terroristas en desacuerdo con las medidas tomadas por el estado y que tuvieron viviendo en terror a toda la población durante muchos años.

El país en estado de crisis no era ajeno a la desaprobación, a la crítica y a la protesta. Aparece la contracultura como una necesidad de expresión particular y la música como muestra de ello. Géneros como el punk y el rock subterráneo manifestaban en sus letras esta inconformidad ante lo que sucedía. La forma en que se comunicaban noticias sobre conciertos no era la más mediática evidentemente, sino

que algunos pocos interesados los hacían de boca en boca o de mano en mano.

Así empieza a circular el fanzine, pequeñas publicaciones, hechas por los mismos fanáticos de aquellas bandas, con muy pocos recursos, pero con mucho que decir.

Desde entonces el formato se ha mantenido en constante evolución y vigente. Empezando como una forma de expresión poco explorada localmente. Primero, solo fanáticos o los vinculados a la escena musical subterránea creaban fanzines, luego algunos artistas empezaron a utilizarlos como medio para transmitir su arte e ideas en un formato bastante más asequible que el de una obra de arte como tal. Adicionalmente, los diseñadores gráficos están cada vez más

interesados por este tipo de publicaciones autogestionadas que les permite mostrar parte de su portafolio e incluso desarrollar un lenguaje propio que no necesariamente este relacionado con un cliente o marca.

## Aproximación al concepto de fanzine

El objeto de análisis, el fanzine, es bastante complejo dada su propia naturaleza tan abierta y libre. Para entenderlo es necesario revisar algunas definiciones dadas por diferentes autores que ayuden a esclarecer el concepto de este tipo de publicación.

Según *Turrón y Babas (como se explica en Giménez y Izquierdo, 2016, pág. 362)*, el fanzine es un medio de

comunicación que se rige por el tema que prefiera el autor y sólo gracias a la autogestión es que se mantiene vigente. El fanzine es un medio de comunicación alejado de lo convencional y que ofrece nuevas formas discursivas y de expresión concluyen *Giménez e Izquierdo (2016)*.

Los fanzines también pueden ser entendidos como pequeñas y extrañas publicaciones caracterizadas por su diseño desordenado y por priorizar la creación compartida de cultura propia antes que vivir la que impone la sociedad, según lo señala *Duncombe (citado en Triggs, 2006)*.

*Fontichiaro (2018)* también los define como revistas pequeñas con un tamaño específico y que luego el creador fotocopia haciendo énfasis en un proceso

sumamente económico y completamente a mano.

Por su parte, *Cubesville (2017)* define el fanzine como un formato que sigue esparciendo información, aunque hoy en día se pueda obtener todo de manera inmediata debido a las tecnologías actuales haciendo referencia al mundo digital; incluso ha evolucionado en producción y apariencia con el paso del tiempo, pero siempre ha mantenido su lugar entre una revista y un manifiesto.

## Un fanzine no es una revista

Otro aspecto importante que ayuda a definir el fanzine es justamente la diferencia que existe entre este formato y una revista.

Dos formatos diferentes pero muchas veces confundidos dado que ambos han evolucionado en sus formas de gráficas, llegando a parecerse físicamente; sin embargo, sus fines siguen alejados. Esta comparación se da en diferentes aspectos y a continuación se detallan.

Un primer nivel de comparación entre el formato de una revista y el de un fanzine, sería el del tipo de publicación. La primera es comercial y su objetivo es vender o llegar a más lectores; el fanzine en cambio es completamente independiente, el autor no busca vender ni lucrar, solo expresar sus ideas y si es posible apoyarse del aporte económico para publicar un siguiente número de su fanzine.

Otro nivel de comparación entre ambos formatos podría ser por el tipo de audiencia. La revista tiene

un público objetivo, un nicho al cual quiere llegar; el fanzine por su lado, no se desarrolla pensando en quien lo quiere leer o adquirir. Si no que parte del gusto del autor y como es capaz de atrapar al lector modelo como lo plantea *Eco (1987)*.

Y en el último nivel se pueden comparar por el tipo de composición. La revista es

estructurada, estudiada, medida, dosificada y formulada. Un fanzine por el contrario es libre, intuitivo, no responde a un modelo de organización, es anárquico, lo que justamente lo hace único en su formato como lo menciona *Giménez (2016)*.

Dichos aspectos de diferenciación se resumen en la siguiente tabla:

Tabla 1. Comparación entre revistas y fanzines.

Comparativo entre:	Revista	Fanzine
Como publicación	Comercial	Independiente
Como audiencia	Lector conocido	Lector modelo
Como composición	Estructurada y estudiada	Libre e intuitiva

*Elaboración propia.*

A partir de las definiciones anteriores, se listan las características que definen un fanzine contemporáneo:

- Es un medio de comunicación independiente porque no hay un cliente o marca que lo financie.
- Es autogestionado porque el creador utiliza sus propios recursos para publicarlo.
- Es de expresión libre porque no existe la censura para hablar de algún tema particular.
- Opta por compartir cultura de las minorías y no lo impuesto por la sociedad.
- Es de formato físico, de tamaño pequeño, de bajo costo y reproducible.

## Pantalla o papel

Existen dos modelos claros de fanzine, el formato tradicional y el formato digital. El primero se caracteriza por ser elaborado de manera analógica y/o digital, luego es materializado a un medio impreso, para ser difundido en ferias independientes o entregado de mano en mano. No ingresa al mundo digital para su consumo. El segundo se caracteriza por ser elaborado digitalmente, además de ser difundido a través de medios digitales. No ingresa al mundo analógico para su consumo.

*Giménez (2016)* compara el fanzine impreso con un formato digital llamado *webzine*, este último es una variación del tradicional, adaptado al mundo digital y que sugiere el reemplazo del formato físico. Ambos formatos coinciden en muchas características, pero también presentan grandes diferencias.

Una de esas diferencias sería que el modelo tradicional es táctil y forma parte del mundo real y el segundo está elaborado a través de código binario y solo existe en el mundo digital.

Otra diferencia es que las cualidades del *webzine* se asemejan mucho a las de una revista digital: posibilidad de suscripción, organización laboral dentro del equipo, necesidad de conocimientos previos, restricción en formatos, etc.

Esto hace pensar hasta qué punto el *webzine* es una publicación independiente como lo es el modelo tradicional, a la vez que también hace pensar en todas las posibilidades que ofrecen un formato digital con tales características, dado que también incorpora comunicación en redes, videos virales, incluso códigos QR.

En este punto es importante hacer mención de lo que dice *Sotomayor (2012)*, en un contexto como el actual donde lo digital llama la atención y es sumamente útil; es el objeto visual (debería agregarse *y táctil* también) lo realmente público y lo que está a la mano de todos para disponer de este como cada quien crea necesario.

Según *Ludovico (citado por Romo y Reyes, 2015)*, se habla del poco tiempo que les queda a los formatos impresos debido a la aparición de múltiples tecnologías, sin embargo, ese momento aún no llega y tampoco parece estar muy próximo. El papel parece ser resiliente ante la abundancia de la publicación digital, se mantiene vigente y en constante adaptación.

Por otro lado, aparte de su presencia *online*, el *webzine* busca mayor alcance y valor al estar

presente en ambos entornos porque en muchos casos se da la opción de crear una versión impresa distribuida a través de medios tradicionales como explica *Giménez (2016)*; convirtiéndose en un formato analógico que absorbe todas las características de un fanzine tradicional, afianzando aún más la idea de que el papel, el objeto físico y táctil, es necesario y no va a desaparecer.

Dicho esto, se puede afirmar que efectivamente existe un diálogo entre los medios analógicos como los digitales, estos se combinan para crear un fanzine que responda a las necesidades expresivas actuales del autor y a las preferencias de consumo del lector.

**Entonces, el fanzine contemporáneo se evidencia como el resultado de una relación entre medios de distinta naturaleza, donde los procesos analógicos y digitales se apoyan entre sí para mantener vigente este tipo de publicaciones y acorde a los avances tecnológicos.**

## Comparación entre lo analógico y lo digital

Para efectos de entender mejor este subapartado es necesario aclarar a qué se hace referencia cuando se menciona tanto lo analógico como lo digital a lo largo de la investigación. Para ello se definirá brevemente los términos *analógico* y *digital*.

Según la Real Academia Española, lo analógico es aquello que «se basa en analogías», «dicho de un aparato o de un sistema: que presenta información, especialmente una medida, mediante una magnitud física continua proporcional al valor de dicha información», «que se realiza o transmite por medios analógicos».

Por su parte, lo digital, se basa en dígitos, «dicho de un dispositivo o sistema: que crea, presenta, transporta o almacena información mediante la combinación de bits», «que se realiza o transmite por medios digitales».

Dado el enfoque del tema de la presente investigación, *Transdigitalización: Diálogo entre lo analógico y lo digital en el proceso creativo del fanzine peruano contemporáneo*, y las definiciones encontradas se utilizarán los términos *analógico* y *digital* para hacer referencia al entorno en el cual se desenvuelve el autor para la realización de un fanzine.

En este punto se considera pertinente un artículo de *Cassany (2000)* donde habla de la influencia que ejercen las tecnologías digitales en los medios

de comunicación de masas, también sobre cómo éstas casi han sustituido a las analógicas en los países más desarrollados; que como ya se ha mencionado, no sucede en el Perú. También hace énfasis en la importancia de los formatos digitales para generar nuevas dinámicas de comunicación en diferentes ámbitos.

*Cassany (2000)* además realiza un contraste entre los entornos analógico y digital donde se desenvuelve la escritura como género comunicativo en distintos ámbitos: desde lo pragmático, desde lo discursivo y desde el proceso de la composición. Dicho comparativo se especifica en la siguiente tabla, y más adelante, en el apartado *Desarrollo específico de la contribución*, se utilizará para extrapolarlo al mundo del fanzine y así definir la importancia de su

existencia en ambos entornos y las posibilidades que se pueden generar a partir de ello.

Tabla 2. Paralelo entre entornos analógico y digital de la escritura.

	Entorno Analógico	Entorno digital
Ámbito pragmático	1. Interlocutores: comunidad de habla (local, nacional, idiomática). Monoculturalidad.	1. Interlocutores: comunidades virtuales (tribus virtuales). Diversidad cultural.
	2. Acceso limitado a destinatarios y recursos enciclopédicos.	2. Acceso ilimitado.
	3. Mundo presencial con coordenadas físicas.	3. Mundo virtual y ubicuo.
	4. Canal visual. Lenguaje gráfico.	4. Canales visual y auditivo. Hiper o multimedia
	5. Interacción diferida, transmisión lenta, etc.	5. Interacción simultánea, transmisión instantánea.
	6. Alto coste.	6. Bajo coste.
Ámbito discursivo	7. Linealidad. Itinerario único.	7. Hipertextualidad. Diversidad de itinerarios.
	8. Intertextualidad retroactiva. Texto cerrado.	8. Intertextualidad proactiva explícita: enlaces. Texto abierto.
	9. Géneros tradicionales: carta, informe, invitación, libro.	9. Géneros nuevos: email, chat, web.
	10. Elaboración oracional.	10. Fraseología específica, sintagmas aislados.
Ámbito del proceso de composición	11. Procesamiento lento.	11. Procesamiento eficaz: ingeniería lingüística.
	12. Sobrecarga cognitiva.	12. Descarga cognitiva. Énfasis en lo estratégico.
	13. Aprendizaje heterodirigido.	13. Énfasis en los recursos autodirigidos.

Fuente: Cassany (2000).

## Clasificaciones identificadas

Dada la naturaleza que posee, el fanzine es una publicación con gran diversidad de manifestaciones, de amplia temática y diferentes formatos. Por ello es necesario entender sobre las clasificaciones que algunos autores han desarrollado en base a diferentes aspectos de esta clase de publicaciones.

Un primera clasificación o categorización de los fanzines podría ser por sus medios de producción según *Cubesville* (2017) estos son “los hechos con tijeras y goma, las publicaciones hechas en computadora y las publicaciones a través de internet” (p. 465).

Esta investigación busca una relación entre la clasificación dada por Cubesville y las eras

tecnológicas: analógica, digital, postdigital. Entonces, los fanzines hechos manualmente y reproducidos con fotocopidora corresponden a la era analógica, los diseñados en computadora y luego impresos corresponden a un momento de transición analógico/digital; y los realizados y consumidos a través de medios digitales corresponden a una era completamente digital.

Otro aporte de la presente investigación sería incluir la era postdigital a esta clasificación adaptada de Cubesville, fanzines realizados con técnicas y/o tecnologías en desuso (p. ej. Risograph) como la superación o el desencanto, de la sorpresa de la era digital, pero igual valiéndose de las herramientas y facilidades.

Esto se puede apreciar en la tabla a continuación:

Tabla 3. Clasificación según eras tecnológicas.

Era	Fanzine
Analógica	Hecho manualmente, fotocopias para reproducción en serie.
Analógica/ Digital	Diseñados en computadora y luego impresos.
Digital	Realizados y consumidos a través de medios digitales.
Postdigital	Uso técnicas y/o tecnologías del pasado, pero valiéndose de las facilidades que brindan las herramientas digitales.

*Adaptado de Cubesville (2017).*

También *Duncombe (citado en el anexo incluido en Lara, 2000)* realiza una clasificación de los fanzines de acuerdo a su temática o contenido. Ésta es relevante como categorías secundarias que podría presentar la catalogación que se aporte en esta investigación la cual se enfoca en los medios analógicos y digitales durante el proceso creativo del fanzine:

- Ciencia ficción: considerados los primeros fanzines, ahora solo son una minoría los dedicados a este tema.
- Música: sobre alguna banda, cantante o género musical, la mayoría punk y rock alternativo.
- Deportes: los más usuales son los dedicados al fútbol.
- Cine y televisión: entretenimiento popular, horror, dramas kitsch.

- Etc.: Interés por cosas que se pueden hacer en casa.
- Políticos: con P mayúscula, el autor o creador comunica de alguna postura sobre política o sobre identidad. Con p minúscula se basan en la crítica política y cultural.
- Fanzines personales (perfanzine): diarios de la vida cotidiana abiertos al público.
- Escena: noticias, entrevistas sobre música local y cultura subterránea de la zona donde vive el autor.
- Red (network): reseñar y publicitar otros fanzines, música, arte, cultura subterránea.
- Cultura minoritaria: teorías sobre asesinatos, secretos de estado, ovnis.
- Religiosos: sobre brujas, paganos, cristianos renacidos, religiones de broma.

- Vocacionales: historias de la vida en el trabajo.
- Salud: alimentación saludable, enfermedades, enfrentarse a la muerte.
- Sexo: sobre heterosexuales, homosexuales, masoquistas.
- Viajes: en forma de diarios de recorrido con presupuesto mínimo.
- Comix: comic subterráneo de humor, serios, sin sentido.
- Literarios: muestras originales de cuentos de ficción y poesía.
- Arte: contienen collages hechos a partir de medios masivos.
- El Resto: una inmensa categoría.

Adicionalmente, *Giménez (2016)* aporta otra clasificación que abarca aspectos muy particulares o peculiaridades que presentan

los fanzines. Esto podría ser una categoría adicional y que también podrían formar parte de categorías secundarias dentro de la catalogación que se propone desarrollar:

- Fanzine-split: unificación de retazos de fanzine editados en un único prototipo.
- Prozine: gran calidad y uso de herramientas profesionales.
- Compzine: compilación de fanzines.
- Picozine: versión miniatura, formato A7, contenido variado.
- Metafanzine: especializado en el análisis del mundo fanzinerero.
- Fanzine-objeto: formato artístico que se adecua a un objeto del día a día.
- 24-hour-zine: fanzine creado en un día máximo.

- Crapzine: destinados a mostrar portafolio.
- Fotozine: fotografía amateur.

Por último, otros aspectos que también podrían formar parte de la posible clasificación que se proponga:

- Por la técnica: ilustración, collage, serigrafía (factura analógica), uso de tableta u otros dispositivos (factura digital).
- Por su formato: tamaño, materialidad (papel), encuadernación, etc.
- Por su llegada al público lector: en formato analógico, físico y táctil o como un archivo digital o de lectura online.

Las clasificaciones presentadas sirven como punto de partida para desarrollar una catalogación descriptiva de los fanzines. Podría

desarrollarse un gran cuadro descriptivo de las características de los fanzines, donde se trabajen diferentes columnas para detallar los datos de cada fanzine a partir de su análisis. Un primer acercamiento a dicho cuadro podría contener las siguientes columnas de datos para ir llenando la información correspondiente a cada fanzine:

- Título del fanzine.
- Autor(es) y/o editor(es).
- Seudónimos (algunos autores lo utilizan).
- Ciudad.
- Temática.
- Técnicas de expresión (analógicas y/o digitales).
- Tecnología de materialización o impresión (analógicas y/o digitales).

- Cantidad de páginas.
- Tiraje (cantidad de ejemplares).
- Editorial (algunos autores trabajan con microeditoriales).
- Año de publicación.
- Formato.

## Proceso creativo del fanzine

La creación de un fanzine no es ajena a un método de trabajo que ayude al autor a lograr el objeto deseado. Por más intuitivo que pueda ser o parecer, existe un proceso creativo para la elaboración de un fanzine. *Giménez (2016)* al igual que *Saguer (entrevistado en Magán y Camarena, 2012)* explican sobre el método de producción de un fanzine muy parecido entre sí:

- Hacer una lluvia de ideas sobre los posibles contenidos que resulten en una temática.
- Elaborar una maqueta base que guía la estructura, distribución de contenidos y la cantidad de páginas.
- Diseñar la maquetación o una distribución en el formato real para el último visto bueno.
- Realizar la encuadernación y los detalles finales de acabado.

Este método, aparentemente básico y simple, sirve al autor para tomar decisiones relevantes que definirán el aspecto visual final del fanzine terminado. Si bien la temática o lo que se quiere transmitir es de suma importancia en este tipo de publicaciones, lo que más le compete a esta investigación es cómo se quiere transmitir. El proceso creativo del autor mientras elabora un fanzine

hasta que llega a manos del lector es algo más complejo que lo ya explicado pero de esto hablaremos más adelante en el apartado *Desarrollo específico de la contribución*.

## 3. Objetivos y metodología

### Objetivo General

La presente investigación tiene como objetivo general desarrollar un análisis del fanzine peruano publicado en los últimos 5 años que permita plantear una presentación explicativa del espacio de diálogo entre el mundo analógico y el mundo digital, que desemboque en la elaboración de una clasificación que recoja la diversidad de los procesos creativos de estas publicaciones independientes.

### Objetivos específicos

- Identificar las técnicas de impresión analógicas utilizadas en el diseño gráfico peruano contemporáneo.
- Examinar las técnicas digitales utilizadas para la producción, distribución y consumo de los fanzines peruanos en los últimos 5 años.
- Proponer un principio de organización de los fanzines peruanos publicados en los últimos 5 años a partir de las técnicas analógicas y digitales utilizadas para su elaboración.
- Organizar un corpus de fanzines peruanos publicados en los últimos 5 años a partir de las técnicas analógicas y digitales utilizadas para su elaboración.

## Metodología

**Los pasos a seguir para la realización de este trabajo estarán guiados por un proceso iterativo donde cuando sea necesario recurrir a nueva investigación o evaluación esto se pueda hacer y permita validar lo propuesto.**

**Primero se analizará la información obtenida de la búsqueda de documentación, fuentes y palabras claves sobre fanzines y más específicamente el fanzine peruano.**

**A partir de este análisis se planteará una primera aproximación a una posible forma de clasificar las clases de fanzine según distintos aspectos de categorización (por ejemplo: técnica analógica, técnica digital, medio analógico, medio digital, por temática, por estética, etc).**

**Esta primera categorización será sometida a evaluación para validar lo propuesto.**

A continuación, un gráfico de la metodología recién explicada.

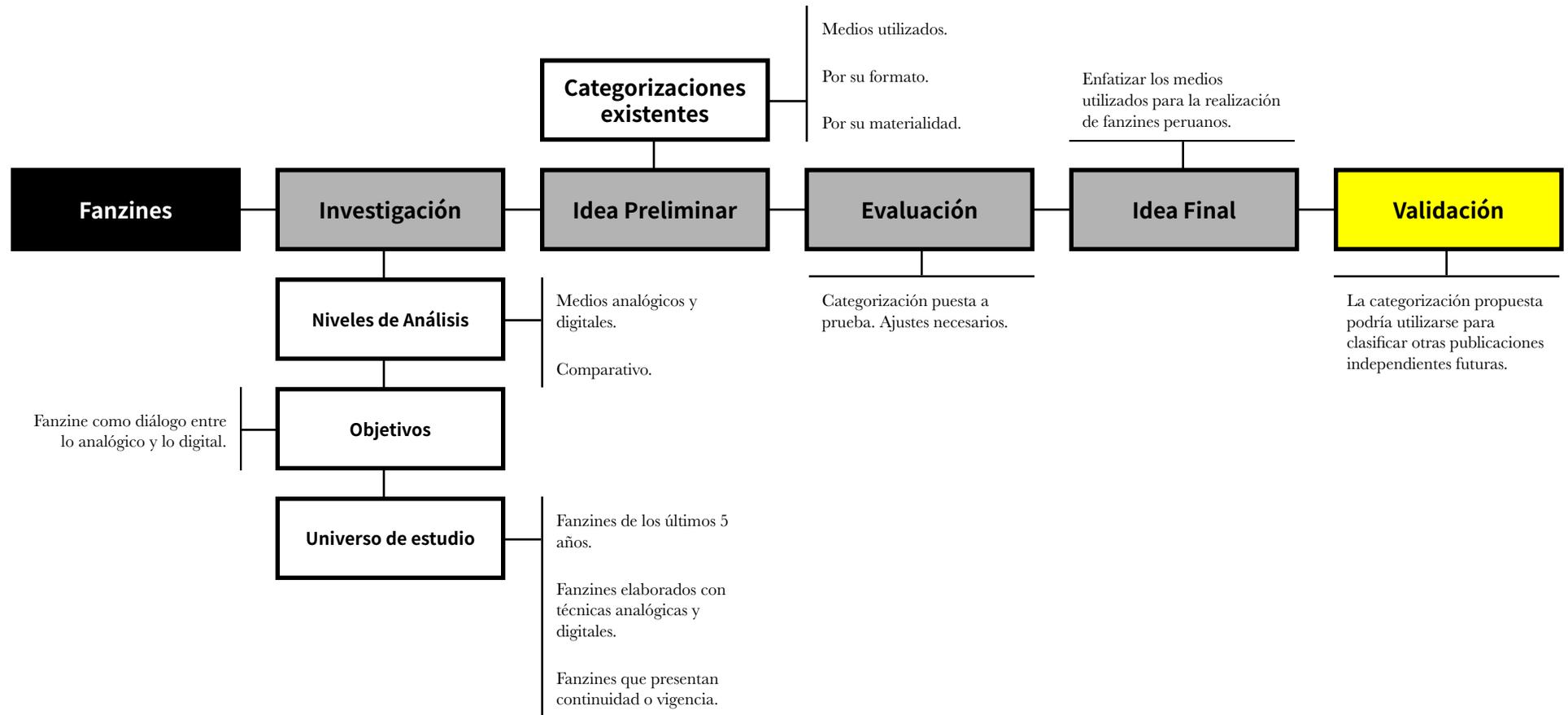


Figura 1. Metodología aplicada para la investigación. (Elaboración propia)

## 4. Desarrollo específico de la contribución

Esta investigación pretende desarrollar una metodología de análisis de fanzines peruanos de los últimos 5 años dado que no existe un registro o archivo exhaustivo de este medio de comunicación independiente que sirva de fuente para la catalogación de ejemplares existentes como los que vendrán en el futuro. Dicha catalogación se basará principalmente en el proceso de creación utilizando lo analógico y lo digital como herramientas de diseño, adicionalmente se catalogará los datos básicos de cada fanzine.

### Definición del contexto

Como ya se mencionó antes, la investigación gira en torno al diseño de publicaciones impresas independientes y más

específicamente fanzines peruanos realizados en los últimos 5 años.

Dada la naturaleza de este formato de publicación, la cantidad de ejemplos es desconocida; por ello se hizo un listado general de ejemplares encontrados en diferentes medios.

Luego, se acotó dicho listado tomando en cuenta los ejemplares de los que se obtuvo información del proceso creativo por parte de sus autores, quienes especificaban por medio de una ficha como habían realizado la publicación. Los datos requeridos a través de la ficha están en relación con el cuadro de documentación incluido mas adelante en el siguiente apartado.

Por último se acotó aún más el listado con las publicaciones independientes que cumplían con

las definiciones y características del fanzine contemporáneo que se obtuvieron en el apartado *Marco referencial*:

- Es un medio de comunicación independiente porque no hay un cliente o marca que lo financie.
- Es autogestionado porque el creador utiliza sus propios recursos para publicarlo.
- Es de expresión libre porque no existe la censura para hablar de algún tema particular.
- Opta por compartir cultura de las minorías y no lo impuesto por la sociedad.
- Es de formato físico, de tamaño pequeño, de bajo costo y reproducible.

## Documentación

La parte documental consiste en recopilar los fanzines y los datos que ayuden a su descripción y que cumplan con las características antes mencionadas. Para ello se visitó ferias y librerías independientes donde se establecieron ciertos contactos. Adicionalmente se consultó la fanzinoteca Zinebiosis y la plataforma Behance bajo las etiquetas “fanzine” y “Perú”.

Una vez realizado este levantamiento de información se procedió a contactar con los autores por medio de sus redes sociales para afinar datos de cada uno de los fanzines. Los datos requeridos fueron los siguientes:

- Título del fanzine.
- Nombre y apellidos del autor.
- Ciudad, País.
- Temática(s) que define mejor el fanzine: Ciencia ficción, música, deportes, cine y televisión, Política o política, perfanzine, escena, red, cultura minoritaria, religiosos, vocacionales, salud, sexo, viajes, comix, literarios, arte, etc.
- Técnica(s) de expresión utilizada(s). Por ejemplo: ilustración a mano sobre papel Bond, collage digital hecho en Photoshop.
- Tipo de reproducción en serie: Fotocopia simple a color, impresión inyección de tinta (impresora casera), Serigrafía, etc.
- Cantidad de páginas.
- Cantidad de copias.
- Autopublicación o Microeditorial.
- Año de publicación.
- Formato: A5, A6, A7, etc.
- Encuadernación: Grapas, cosido, plegado, etc.
- Breve descripción del fanzine.
- Otros fanzines has realizado dentro de los últimos 5 años.
- Contacto: Web y/o mail.

En base a los datos recibidos de parte de la mayoría de autores, se ordenó la siguiente tabla por orden alfabético.

Tabla 4. Cuadro descriptivo sobre los fanzines analizados. Sección I.

Autor	Título / Edición	Ciudad, País	Año	Temática	Técnica de expresión	Impresión	Cantidad de páginas	Tiraje	Editorial	Formato	Encuadernación	Contacto
Aguirre, Yurek. Jenssen, Claudia.	Smile	Lima, Perú	2013	Literario Imagen Tipografía	Fotografía, diagramación en indesign, Photoshop	Offset cuatricromía	16	1000	Independiente	15.5cm x 12.5cm	Plegado	yurekaw@gmail.com claudiajenssen@hotmail.com
Barranzuela, Álvaro (Habitante)	Viejos códigos	Lima, Perú	2016	Literario. Picozine.	Dibujo, bolígrafo sobre papel bond	Papel folcote impreso a color, páginas interiores fotocopia simple blanco y negro	24	55	Independiente	10cm x 7cm	Grapado	alvarobarranzuelab@gmail.com
Beltrán, Manuel (Qenqo).	Dominio	Lima, Perú	2018	político	Ilustración	Offset sobre papel bulky	8	No disponible	Independiente	A5 (Plegado) A2 (desplegado)	Plegado	<a href="https://www.facebook.com/qenqo">https://www.facebook.com/qenqo</a>
Carsé, Jolos (Jolos).	Un zine dedicado a la ntrnt	Lima, Perú	2018	Comix	Ilustración digital	Impresión láser en tinta negra sobre papel bond rosado	2 (tira y retira)	50	Independiente	7.5cm x 21cm	Plegado acordeón	joloscarsejolos@gmail.com
Castro, Javier (Javier es bacán). Prieto, Beto.	La malla N°2	Trujillo, Perú	2013	Crapzine colectivo. Prozine. Arte.	Collage manual	Portada y contraportada serigrafiadas, paginas interiores offset sobre papel	No disponible	150	Independiente	A5	Grapado	<a href="https://www.behance.net/atemporall">https://www.behance.net/atemporall</a>  <a href="https://www.instagram.com/javiere sbacan/">https://www.instagram.com/javiere sbacan/</a>
Cossio, Jesús.	Trece retratos	Lima, Perú	2018	Vida de personas interesantes	Ilustración a mano, maquetación digital	Portada serigrafiada a color, paginas interiores offset sobre papel bond	32	500	Salchipapa Ediciones	A5	Grapado	graficos777@hotmail.com
Delgado, Héctor (Rocteh Odagled)	La furia Vol. 05	Lima, Perú	No disponible	Ficción	Collage manual, textos y diagramación digital	offset sobre papel periódico	24	500	Independiente	A5	Grapado	www.sinicio.com

*Elaboración propia.*

Tabla 4. Cuadro descriptivo sobre los fanzines analizados. Sección II.

Autor	Título / Edición	Ciudad, País	Año	Temática	Técnica de expresión	Impresión	Cantidad de páginas	Tiraje	Editorial	Formato	Encuadernación	Contacto
Estudio Wand.	Quimiq # 4	Lima, Perú	No disponible	Colectivo Tipográfico	Fotografía, tipografía, ilustración digital, diagramación digital	Offset sobre	24	No disponible	Estudio Wand	9.9cm x 9.3cm	Empastado	<a href="https://www.facebook.com/estudio.wand/">https://www.facebook.com/estudio.wand/</a>
Galecio, Andrea (andreaa).	La que escucha música pero no toca	Lima, Perú	2017 (Behance)	Música. Prozine.	Ilustración digital en Photoshop	Inyección de tinta	20	25	Independiente	13 x 9.5cm	Grapado	andreaailustra@gmail.com
Gamarra, Cecilia (Cecé).	La Huesera N° 1	Trujillo, Perú	2016	Colectivo	Collage a mano. Maquetación digital	Impresión digital	36	50	Independiente	A5	Grapado	www.cecetantalean.com cgamarra@gmail.com
Gonzales, Amadeo. Gonzales, Renso.	Carboncito N° 18	Lima, Perú	2017	Fanzine-split.	Múltiple	Offset sobre papel bond y couché	144	No disponible	Independiente	A5	Empastado	carboncitofanzine@gmail.com
Guima, Daphne.	Mi historial de yahoo answers	Lima, Perú	2014	Perfanzine	Procesador de texto	Fotocopia simple en blanco y negro	20	No disponible	Independiente	A7	Cosido	dada.hana@yahoo.es
Guizado, Luis (Guizo) y otros.	Life is hard	Berlín, Alemania	2015	Compzine, Arte	Ilustración digital en Photoshop e Ilustrador	Risografía rosado y azul	24	100	Independiente	A4	Grapado	<a href="https://academy.pictoplasma.com/category/alumni-2014/">https://academy.pictoplasma.com/category/alumni-2014/</a>
Guzmán, Bruno (Bruno.50).	Rastros	Lima, Perú	2016	Interés particular	Ilustración a mano y papel carbón	Fotocopia sobre papel bond	32		Independiente	A5	Grapado	<a href="https://www.facebook.com/yo.bruno.50/">https://www.facebook.com/yo.bruno.50/</a>
Jiménez, Vera Lucía.	Flores Raras Edición Actividades Anónimas	Lima, Perú	2016 (Behance)	Escena. Prozine.	Fotografía digital, diagramación digital	Offset full color, papel Cyclus Offset 90g/m <sup>2</sup>	14	300	Independiente	16.5cm x 23.5cm	Plegado, engomado elástico	veraluciajimenez@gmail.com
La Torre, Sara.	Desactivar bombas	Lima, Perú	2018	Arte Picozine	Collage análogo	impresión offset a 1 tinta	30	100	Soma publicaciones	4.2cm x 4.2cm	Plegado, empastado	somapublicaciones@gmail.com
Leguía, Teté.	Mundo Flotante	Lima, Perú	2015	Sexo	Ilustración a mano sobre papel	Offset	32	300	Independiente	15.5cm x 18.5cm	Grapado	teteleguia@gmail.com
Martorellet, Claudia.	Pasatiempo para Corazones Solitarios	Lima, Perú	2016	Perfanzine	Ilustración a mano	Fotocopia simple en blanco y negro	8	50	El Fin Ediciones	A5	Grapado	c.martorellet@gmail.com

Elaboración propia.

Tabla 4. Cuadro descriptivo sobre los fanzines analizados. Sección III

Autor	Título / Edición	Ciudad, País	Año	Temática	Técnica de expresión	Impresión	Cantidad de páginas	Tiraje	Editorial	Formato	Encuadernación	Contacto
Montes, Gianfranco (Giacó Mónela).	La fragilità dell'amore liquido	Lima, Perú	2017	Literario	Escritura manual, ilustración manual, escaneo para retoques en Photoshop, diagramación digital	Láser a color, portada y contraportada en papel nacarado blanco y páginas internas papel bond	32	100	Moscó Puspús	A7	Grapado	<a href="https://www.facebook.com/giacomona">https://www.facebook.com/giacomona</a>
Paredes, Michelle (Caracoles del Jardín).	Nacimiento de los caracoles N° 1	Lima, Perú	2017	Perfanzine	Ilustración manual lapicero sobre papel bond, escaneados, retocados en Photoshop y pintados en ilustrador	Impresión offset, plastificado mate y acabado UV. Páginas interiores impresión offset full color sobre papel bond	32	1000	Independiente con auspicio para impresión	A6	Grapado	<a href="http://caracolesdeljardin.com">caracolesdeljardin.com</a>
Partners Perú (Partn&rs)	Zin-e 01 D.N.I	Lima, Perú	2015 (Behance)	política*	Collage digital, composición tipográfica, diagramación digital	Impresión offset y papel plastificado mate, páginas interiores impresión offset	24	No disponible	Independiente	A5	Grapado	<a href="https://partners.pe">https://partners.pe</a>
Prieto, Alberto.	Papel imagen & palabra N° 1	Trujillo, Perú	2017	política* Prozine	Composición digital	Offset sobre papel bond de color	16	No disponible	Independiente	A5	Fastener	<a href="https://www.behance.net/atemporal">https://www.behance.net/atemporal</a>
Quezada, Luzmila (Radiocat).	Tsunami	Lima, Perú	2015	Perfanzine	Tinta china y pincel sobre papel bond	Tapas serigrafadas con tinta lila. 4 páginas con ilustraciones serigrafadas en degradé.	12	100	Independiente	A5	Grapado	<a href="https://www.facebook.com/radiocat/">https://www.facebook.com/radiocat/</a>

*Elaboración propia.*

Tabla 4. Cuadro descriptivo sobre los fanzines analizados. Sección IV.

Autor	Título / Edición	Ciudad, País	Año	Temática	Técnica de expresión	Impresión	Cantidad de páginas	Tiraje	Editorial	Formato	Encuadernación	Contacto
Salkeld, Kevin.	Amébidos	Lima, Perú	2017	No definida	Ilustración con crayola, estilógrafo, lápiz, sobre papel tipo Bond, escaneado y editado en Illustrator	Fotocopiado sobre papel	16	30	Independiente	12.5cm x 17.5cm	Cosido a mano	kevinsalkeld@gmail.com
Valverde, Cristian.	Introspective	Trujillo, Perú	2014 (Behance)	Música. Prozine.	Ilustración digital, fotografía digital	Impresión láser a 1 tinta, en papel canso. Páginas interiores opalina blanca	20	10	Independiente	A5	Grapado	www.cristianvalverde.com
Varsi, Genietta.	El cuerpo texto	Lima, Perú	2015	Literario. Apropiacionista.	Texto postproducido	Fotocopia sobre papel bond	46	No disponible	Independiente	A5	Cosido a mano	https://www.facebook.com/gttvl
Yaguas, Eduardo. Ramos, Ángela (Ange Interestelar). C. Zavala. Urtecho, Rocío (Jugo Gástrico). M. Filomeno.	Chi Fan Zin 1ª Edición	Lima, Perú	2018	Cómic	Ilustración	Offset sobre papel bond	32, picozine complementario 16	500	Ediciones Deformes	A5, picozine A7	Grapado	https://www.facebook.com/edicion esdeformes/
Youth Experimental Studio (YES).	Bestia N° 2	Lima, Perú	2013	Crapzine colectivo. Prozine.	Múltiple: Fotografía analógica, fotografía digital.	Impresión inyección de tinta	60	50	Independiente	A5	Cosido a mano	http://cargocollective.com/youthexperimentalstudio
Zamalloa, Daniela.	Una serie de eventos sin importancia	Lima, Perú	2017	Perfanzine	Ilustración digital	Fotocopia simple	20	100	Independiente	A6	Cosido a mano	danizamalloa@gmail.com
Zorrilla, Karla.	Mecanografía	Lima, Perú	2018	Arte	Fotografía, composición tipográfica, composición digital	Fotocopia sobre papel bond	20	50	Membrana Ediciones	10cm x 26cm	Cosido	https://www.facebook.com/membranaediciones/

Elaboración propia.

## Análisis del proceso creativo del fanzine

Como ya se mencionó en el subapartado *Proceso creativo del fanzine*, el autor atraviesa por un proceso más complejo que el ya explicado. En ese sentido, la presente investigación plantea un serie de etapas de producción de un fanzine que han sido identificadas tras analizar una muestra de 30 ejemplares diferentes.

- **Ideación:** el autor hace una lluvia de ideas sobre temas de su interés, la que define y luego busca como asentar de manera visual.
- **Expresión:** el autor busca cuál es la manera idónea para transmitir sus ideas o tiene una

forma expresiva particular para las piezas que quiere incluir.

- **Maquetación:** el autor distribuye las piezas en una maqueta con medidas reales, creando una composición visual para que cada contenido tenga su espacio en el formato.
- **Reproducción:** el autor multiplica la maqueta terminada en la cantidad de ejemplares que considera necesarios para su publicación.
- **Encuadernación:** el autor define cual será la manera de unir las páginas del fanzine y los acabados finales.
- **Difusión:** el autor hace público su fanzine a través de algún medio para llegar a sus posibles lectores.
- **Consumo:** el autor plantea la manera en que sus posibles lectores accedan al fanzine.

Para explicar mejor estos pasos se da el siguiente ejemplo: un autor o fanzinero tiene una idea para una publicación y decide realizar sus ilustraciones a mano sobre papel (técnica analógica), luego define que reproducirá 100 copias sobre en serigrafía sobre cartulina (impresión analógica) y será entregado al lector en una feria de fanzines. Dicho fanzine es completamente analógico y así se quedará a menos que posteriormente a ser serigrafiado se proceda a escanearlo para un propósito diferente.

Otro podría ser el proceso para obtener un resultado diferente: el fanzinero decide cambiar la forma de reproducirlo y prefiere escanear y vectorizar (herramienta digital) sus ilustraciones para modificarlas digitalmente, hacer unos arreglos y detalles que no le salieron muy bien (herramienta

digital) y jugar con tintas de impresión como offset o risografía (impresión digital) obteniendo un fanzine impreso (mundo analógico) que fotografiará con su iphone (herramienta digital) para publicarlo en redes (mundo digital) y luego enviará via correo postal (herramienta analógica para mundo analógico).

Este segundo ejemplo tiene una complejidad diferente a lo largo de la elaboración del fanzine. Durante este proceso el autor pasa de un entorno analógico a un entorno digital para volver al analógico si lo cree conveniente. Y así pueden haber múltiples variables según lo que el autor quiera lograr y como quiere mostrarlo al lector.

Este proceso se explica en el siguiente gráfico:

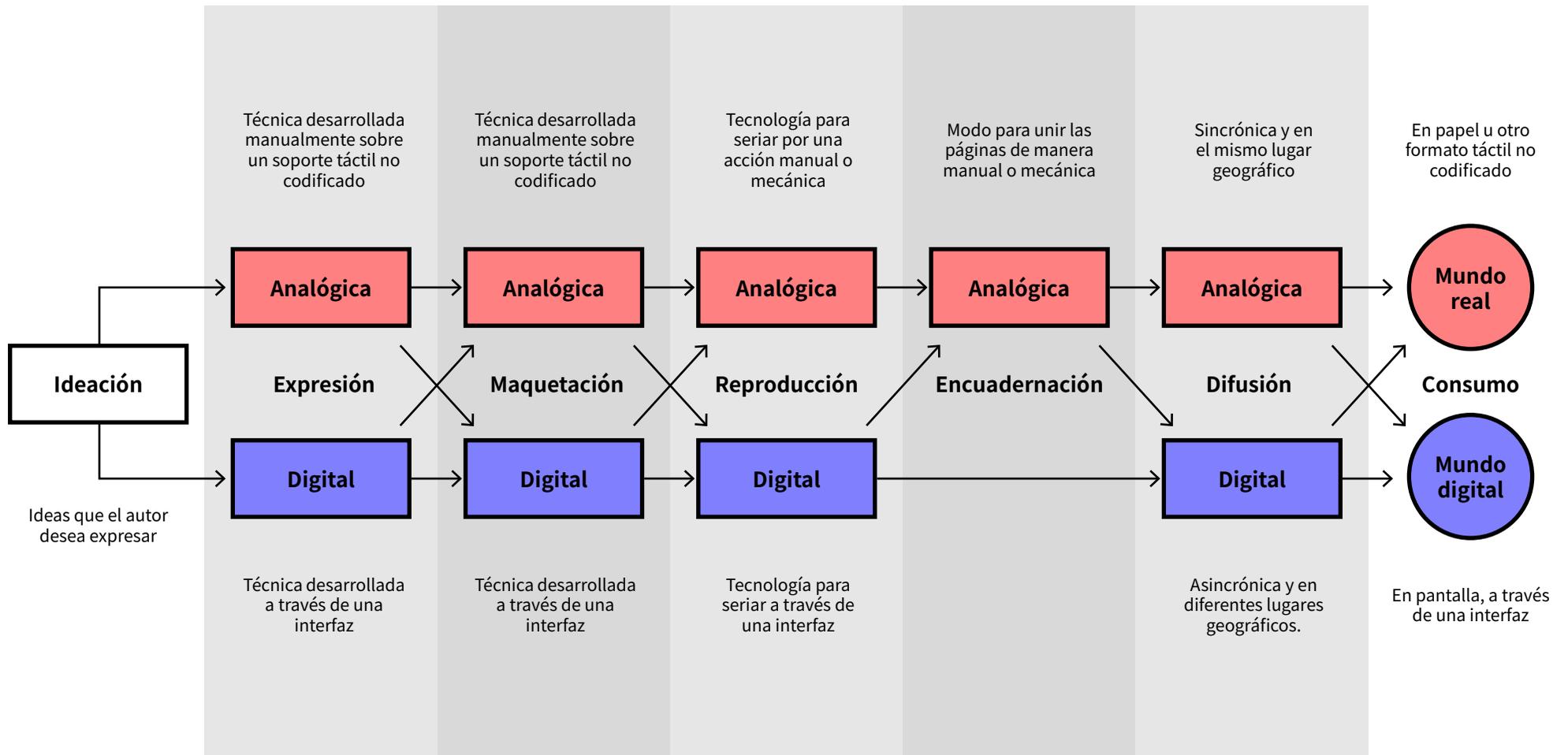


Figura 2. Análisis del proceso creativo del fanzine. (Imágenes: Behance. Gráfico: Elaboración Propia)

Luego entender los ejemplos guiados por el gráfico, es posible notar cómo el proceso para desarrollar un fanzine puede fluir de un entorno analógico al digital y viceversa. Se evidencia así un diálogo transdigital que puede explorar el lado manual, táctil y físico sin dejar de utilizar los beneficios de lo codificado a través de una interfaz digital.

Este proceso se puede evidenciar en un análisis realizado a cada uno de los fanzines de la muestra como se podrá apreciar en el siguiente apartado.

## Análisis de fanzines

A partir del cuadro anterior se procede a analizar la muestra recogida de fanzines peruanos realizados en los últimos 5 años.

Se han realizado una ficha de análisis por cada fanzine que expresa lo siguiente:

- Datos básicos del fanzine: Autor, título, ciudad, año, temática, cantidad de páginas, cantidad de copias, microeditorial, formato y encuadernación.
- Fotografías del fanzine: imágenes recogidas de plataformas como Zinebiosis, Behance, portafolio web del autor; asimismo, fotografías realizadas por quién presenta este trabajo de investigación.

- Gráfico que explica el proceso creativo que realizó el autor para elaborar dicho ejemplar: desde la técnica para expresar sus ideas, cómo hizo la maquetación, qué tipo de reproducción utilizó para obtener las copias deseadas, cómo fue la difusión y cómo es consumido el fanzine por el lector.

Dicho gráfico hace énfasis en cada uno de los pasos del proceso creativo y cómo estos pueden ser analógicos (indicado en color rosa) y/o digitales (indicado en color lila).

- Expresión: Ilustración, collage, escritura y fotografía.
- Maquetación: Composición, diagramación en un formato.
- Reproducción: Serigrafía, impresión láser, etc.

- Encuadernación: Grapado, cosido, plegado.
- Difusión: Ferias, redes, etc.
- Consumo: Papel impreso, en la web, etc.

Una vez explicado lo anterior se procede a mostrar el análisis de fanzines:



**YUREK AGUIRRE Y CLAUDIA JENSSEN**

SMILE



Ciudad Lima

Año 2013

Temática Literario

Páginas 16

Tiraje 1000

Editorial Independiente

Formato 15.5cm x 12.5cm

Encuadernación Plegado

Figura 3, 4, 5 y 6. Análisis fanzine Smile. (Imágenes: Behance. Gráfico: Elaboración Propia)

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
<b>Analogico</b>	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
<b>Digital</b>	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta		Plataformas digitales	
	Collage digital		Impresión Risograph		Web	
	Escritura digital					



## ALVARO BARRANZUELA (Habitante)

### VIEJOS CÓDIGOS

>

Ciudad Lima

Año 2016

Temática Literario

Páginas 24

Tiraje 55

Editorial Independiente

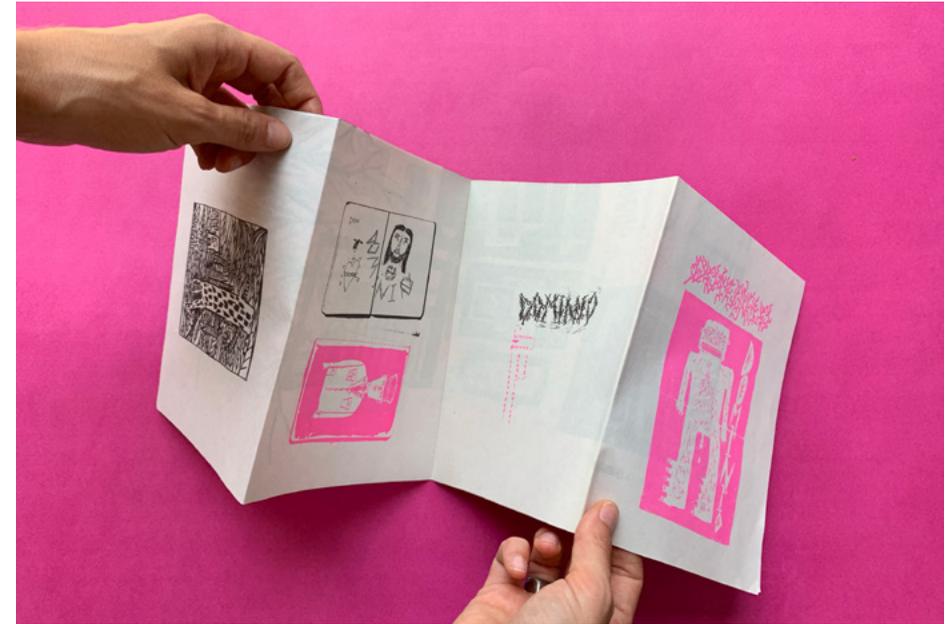
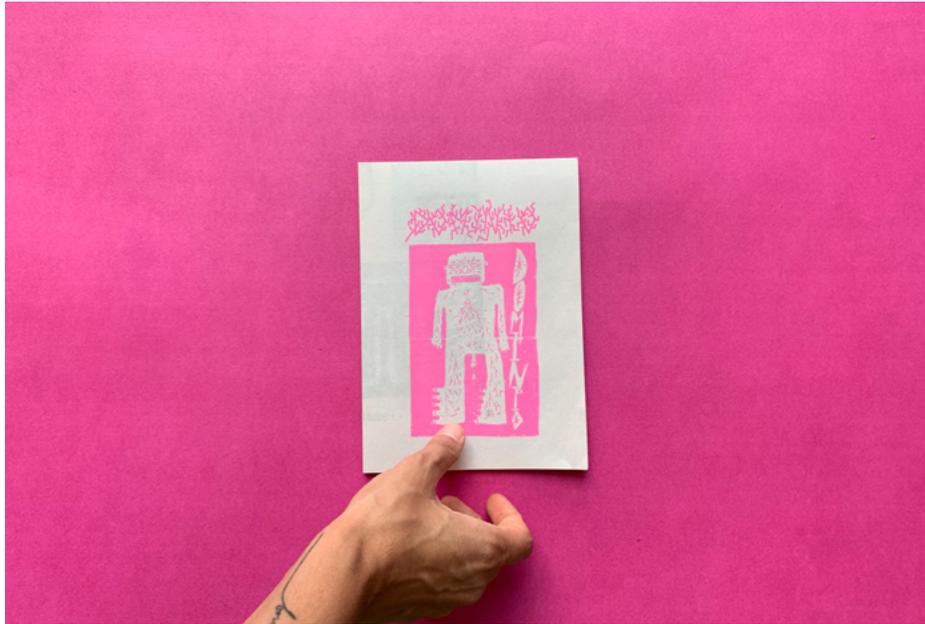
Formato 10cm x 7cm

Encuadernación Grapado

Figura 7, 8 y 9. Análisis del fanzine Viejos Códigos (Imágenes: Zinebosis. Gráfico: Elaboración Propia)

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta		Plataformas digitales	
	Collage digital		Impresión Risograph		Web	
	Escritura digital					

72  
>



## MANUEL BELTRÁN (Qenqo)

DOMINIO

>

Ciudad Lima

Año 2018

Temática político0

Páginas 8

Tiraje No disponible

Editorial Independiente

Formato A5

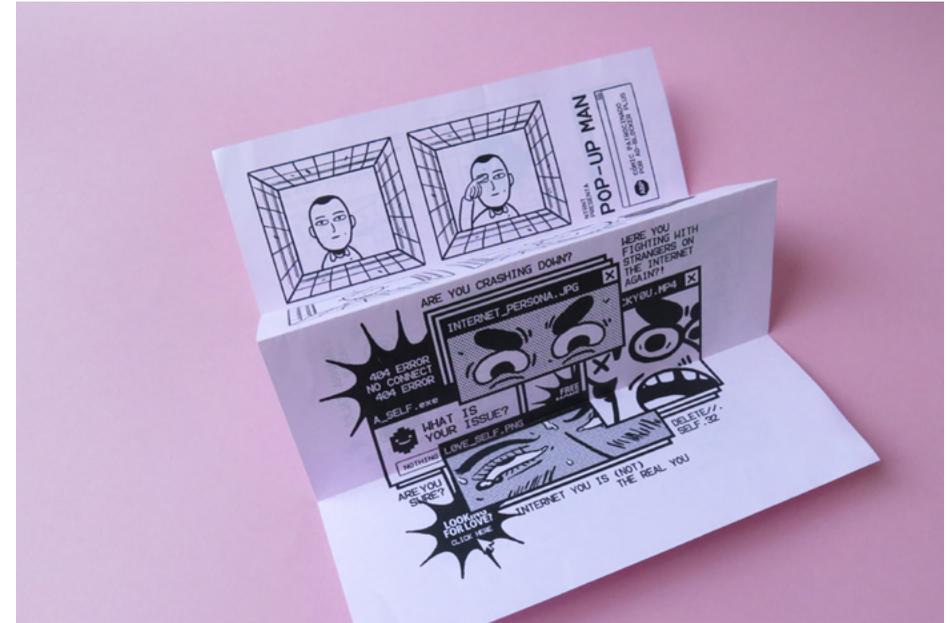
Encuadernación Plegado

Figura 10, 11 y 12. Análisis del fanzine Dominio (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia)

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta		Plataformas digitales	
	Collage digital		Impresión Risograph		Web	
	Escritura digital					

73  
>

74  
>



## JOLOS CARSE (Jolos)

UN ZINE DEDICADO  
A LA NTRNT

>

Ciudad Lima

Año 2018

Temática Comix

Páginas 2

Tiraje 50

Editorial Independiente

Formato 7.5cm x 21cm

Encuadernación Plegado

Figura 13, 14 y 15. Análisis del fanzine Un zine para la ntrnt.  
(Imágenes y gráfico: Elaboración Propia)

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta		Plataformas digitales	
	Collage digital		Impresión Risograph		Web	
	Escritura digital					

75  
>



**JAVIER CASTRO Y BETO PRIETO**

LA MALLA #2

>

Ciudad **Trujillo**

Año **2013**

Temática **Arte**

Páginas **No disponible**

Tiraje **150**

Editorial **Independiente**

Formato **A5**

Encuadernación **Grapado**

*Figura 16, 17 y 18. Análisis del fanzine La malla N°2. (Imágenes: Behance. Gráfico: Elaboración Propia)*

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
Fastener						
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta	Plataformas digitales		
	Collage digital		Impresión Risograph	Web		
	Escritura digital					



## JESÚS COSSIO

### TRECE RETRATOS

>

Ciudad Lima

Año 2018

Temática Interés personal

Páginas 32

Tiraje 500

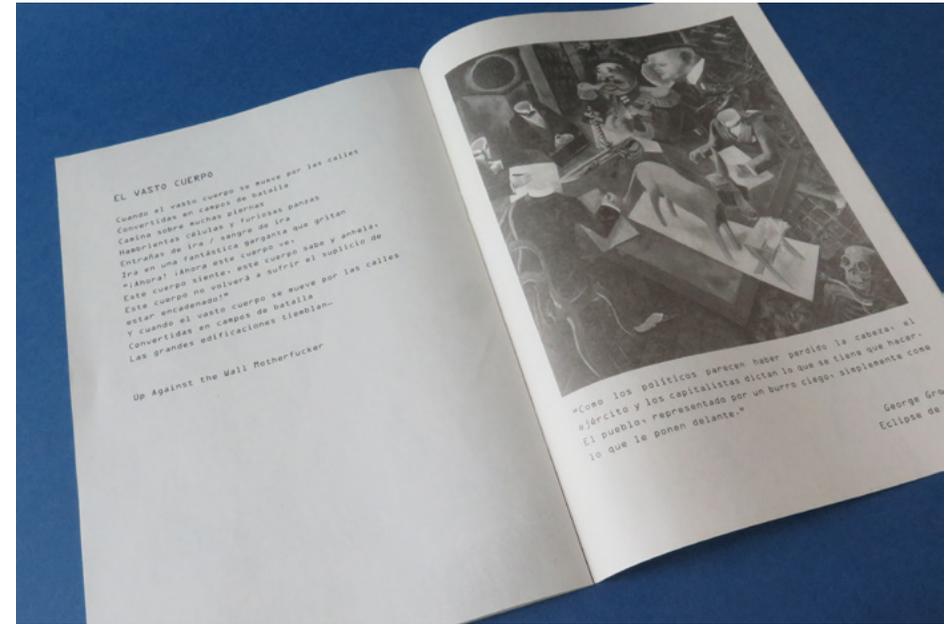
Editorial Salchipapa Ediciones

Formato A5

Encuadernación Grapado

Figura 19, 20 y 21. Análisis del fanzine Trece retratos. (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta		Plataformas digitales	
	Collage digital		Impresión Risograph		Web	
	Escritura digital					



## HECTOR DELGADO (Rocteh Odagled)

LA FURIA VOL. 05

<

Ciudad Lima

Año No disponible

Temática Ficción

Páginas 24

Tiraje 500

Editorial Independiente

Formato A5

Encuadernación Grapado

Figura 22, 23 y 24. Análisis del fanzine La Furia Vol. 5. (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
Fastener						
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta	Plataformas digitales		
	Collage digital		Impresión Risograph	Web		
	Escritura digital					



## ESTUDIO WAND

QUIMIQ #4

>

Ciudad Lima

Año No Disponible

Temática Colectivo

Páginas 24

Tiraje No Disponible

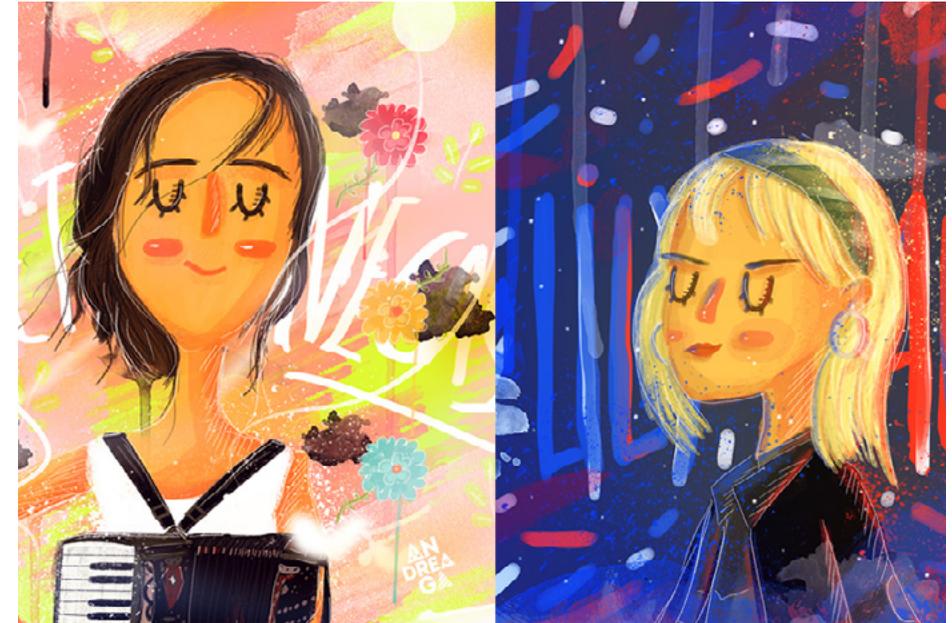
Editorial Independiente

Formato 9.9cm x 9.3cm

Encuadernación Empastado

Figura 25, 26 y 27. Análisis del fanzine Quimiq N°4. (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
			Fastener			
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta	Plataformas digitales		
	Collage digital		Impresión Risograph	Web		
	Escritura digital					



**ANDREA GALECIO  
(andrea ga)**

LA QUE ESCUCHA  
PERO NO TOCA

>

Ciudad Lima

Año 2017

Temática Música

Páginas 20

Tiraje 25

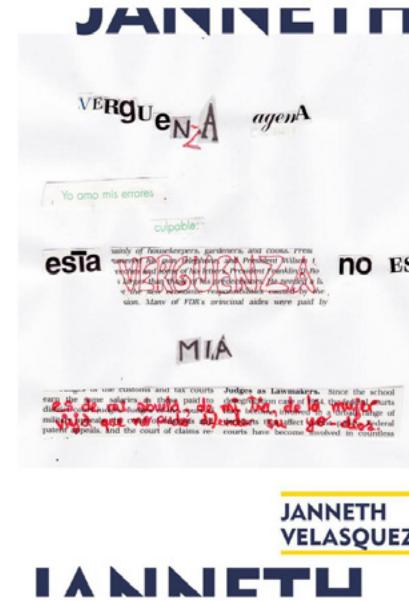
Editorial Independiente

Formato A5

Encuadernación Grapado

Figura 28, 29 y 30. Análisis del fanzine La que escucha pero no toca. (Imágenes: Behance. Gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analógico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido	Ferias	
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Mano a mano	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Fastener	
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta		Plataformas digitales	
	Collage digital		Impresión Risograph		Web	
	Escritura digital					



**CECILIA GAMARRA (Cecé)**

LA HUESERA #1

>

Ciudad Trujillo

Año 2016

Temática Colectivo

Páginas 36

Tiraje 50

Editorial Independiente

Formato A5

Encuadernación Grapado

Figura 31, 32 y 33. Análisis del fanzine La Huesera N° 1. (Imágenes: Issuu. Gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser	Fastener	Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta		Plataformas digitales	
	Collage digital		Impresión Risograph		Web	
	Escritura digital					



## RENZO Y AMADEO GONZALES

### CARBONCITO #18

v

Ciudad Lima

Año 2016

Temática Colectivo

Páginas 144

Tiraje No disponible

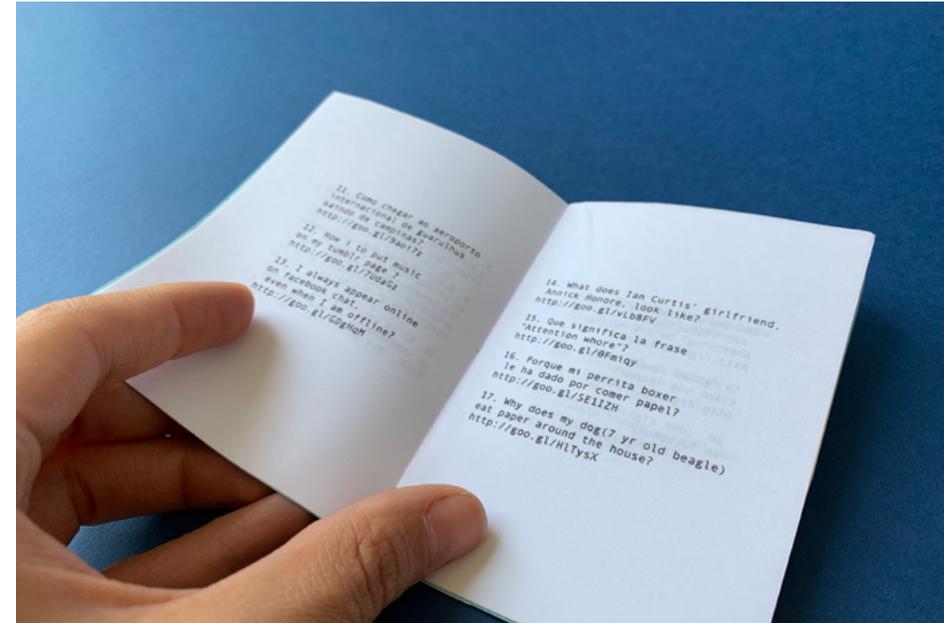
Editorial Independiente

Formato A5

Encuadernación Empastado

Figura 34, 35 y 36. Análisis del fanzine Carboncito N° 18. (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferías	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta		Plataformas digitales	
	Collage digital		Impresión Risograph		Web	
	Escritura digital					



## DAPHNE GUIMA

### MI HISTORIAL DE YAHOO ANSWERS

>

Ciudad Lima

Año 2014

Temática Perfanzone

Páginas 20

Tiraje No disponible

Editorial Independiente

Formato A7

Encuadernación Cosido

Figura 37, 38 y 39. Análisis del fanzine Mi historial de yahoo answers. (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual Fotografía analógica Collage manual Escritura manual	Maquetación manual	Serigrafía Fotocopia blanco y negro Fotocopia a color Impresión Offset	Plegado Cosido Grapado Empastado Fastener	Locales especializados Ferias Mano a mano	Papel impreso
Digital	Ilustración digital Fotografía digital Collage digital Escritura digital	Maquetación digital	Impresión láser Impresión inyección de tinta Impresión Risograph		Redes sociales Plataformas digitales Web	Plataformas digitales



**PICTOPLASMA 2014 ALUMNI  
LUIS GUIZADO (GUIZO)**

LIFE IS HARD

>

Ciudad **Berlín, Alemania**

Año **2015**

Temática **xxxxx**

Páginas **24**

Tiraje **100**

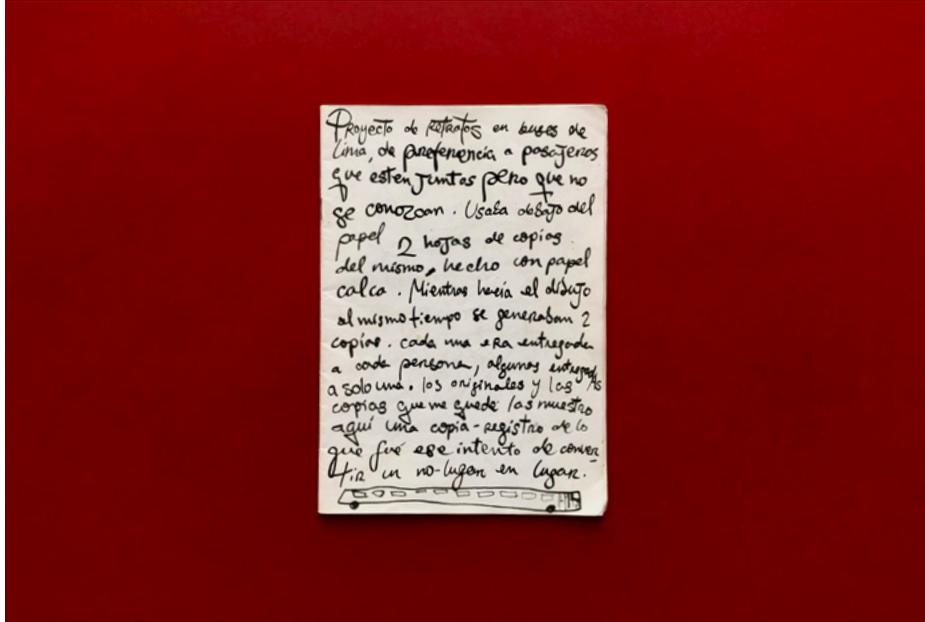
Editorial **Independiente**

Formato **A4**

Encuadernación **Grapado**

*Figura 40, 41 y 42. Análisis del fanzine Life is hard.  
(Imágenes: Behance. Gráfico: Elaboración Propia).*

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta		Plataformas digitales	
	Collage digital		Impresión Risograph		Web	
	Escritura digital					



## BRUNO GUZMÁN (Bruno.50)

### RASTROS

>

Ciudad Lima

Año 2016

Temática Perfanzone

Páginas 32

Tiraje No disponible

Editorial Independiente

Formato A5

Encuadernación Grapado

Figura 43, 44 y 45. Análisis del fanzine Rastros.  
(Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Análogo	Ilustración manual Fotografía analógica Collage manual Escritura manual	Maquetación manual	Serigrafía Fotocopia blanco y negro Fotocopia a color Impresión Offset	Plegado Cosido Grapado Empastado Fastener	Locales especializados Ferias Mano a mano	Papel impreso
Digital	Ilustración digital Fotografía digital Collage digital Escritura digital	Maquetación digital	Impresión láser Impresión inyección de tinta Impresión Risograph		Redes sociales Plataformas digitales Web	Plataformas digitales



## VERA LUCÍA JIMÉNEZ

FLORES RARAS EDICIÓN #2  
ACTIVIDADES ANÓNIMAS

>

Ciudad **Lima**

Año **2016**

Temática **Escena**

Páginas **14**

Tiraje **300**

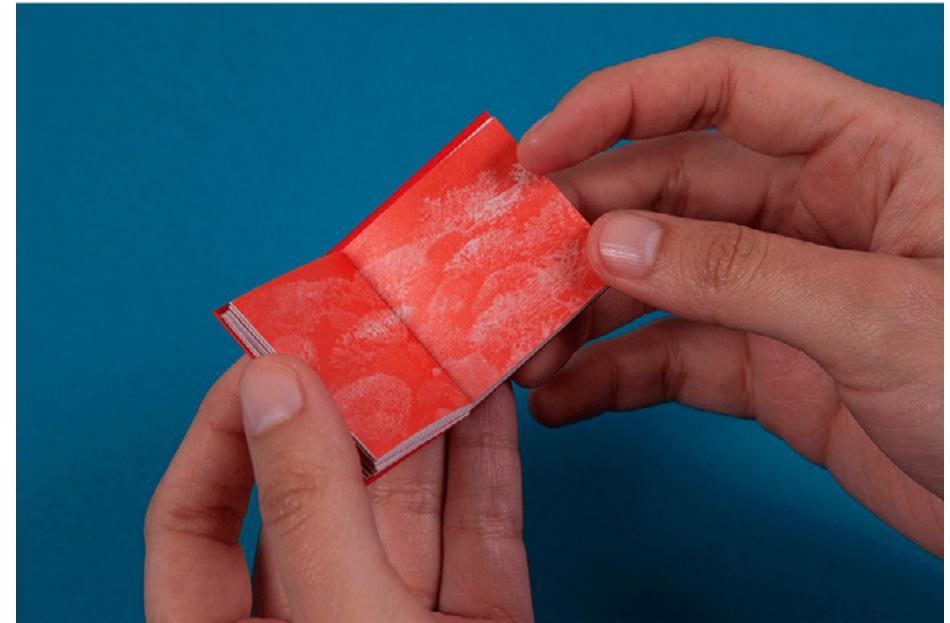
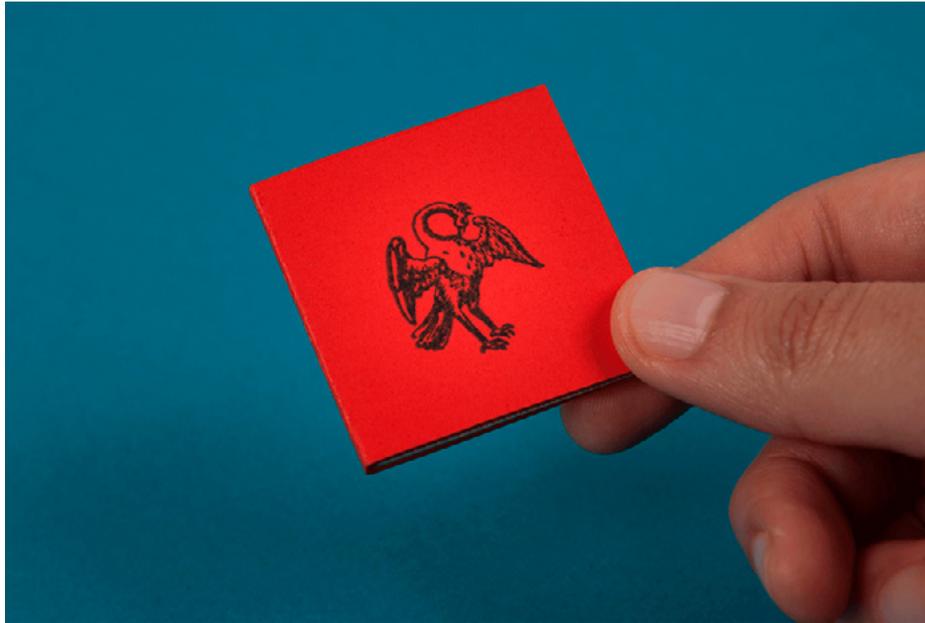
Editorial **Independiente**

Formato **16.5cm x 23.5cm**

Encuadernación **Plegado, engomado**

*Figura 46, 47 y 48. Análisis del fanzine Flores Raras, edición Actividades Anónimas. (Imágenes: Behance. Gráfico: Elaboración Propia).*

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
	Fastener					
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta	Plataformas digitales		
	Collage digital		Impresión Risograph	Web		
	Escritura digital					



## SARA LA TORRE

### DESACTIVAR BOMBAS

>

Ciudad **Lima**

Año **2018**

Temática **Arte**

Páginas **30**

Tiraje **100**

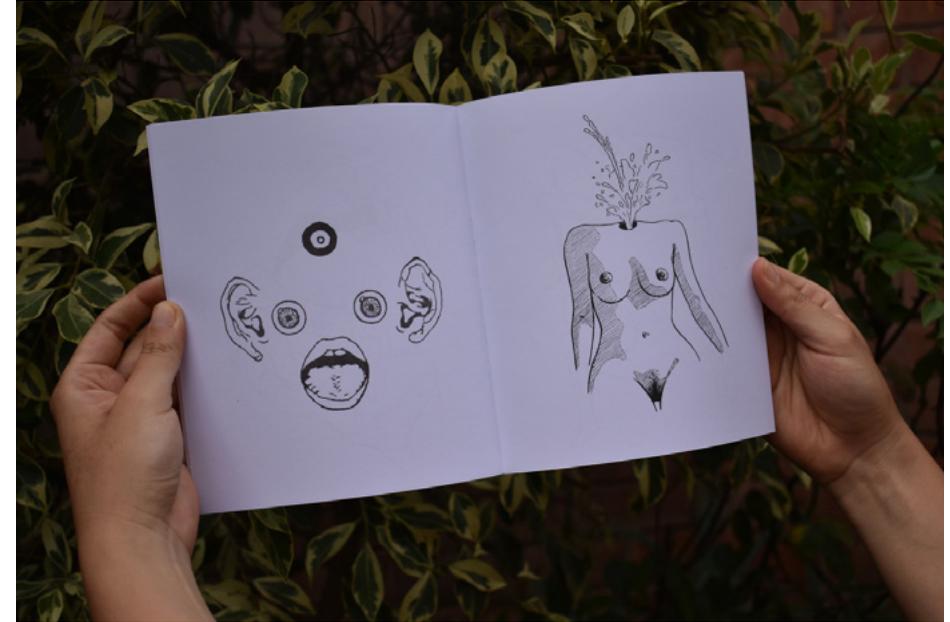
Editorial **Soma Publicaciones**

Formato **4.2cm x 4.2cm**

Encuadernación **Plegado, empastado**

Figura 49, 50 y 51. Análisis del fanzine *Desactivar bombas*.  
(Imágenes: Soma Publicaciones. Gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
Fastener						
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta	Plataformas digitales		
	Collage digital		Impresión Risograph	Web		
	Escritura digital					



## TETÉ LEGUÍA

### MUNDO FLOTANTE

>

Ciudad Lima

Año 2015

Temática Sexo

Páginas 32

Tiraje 300

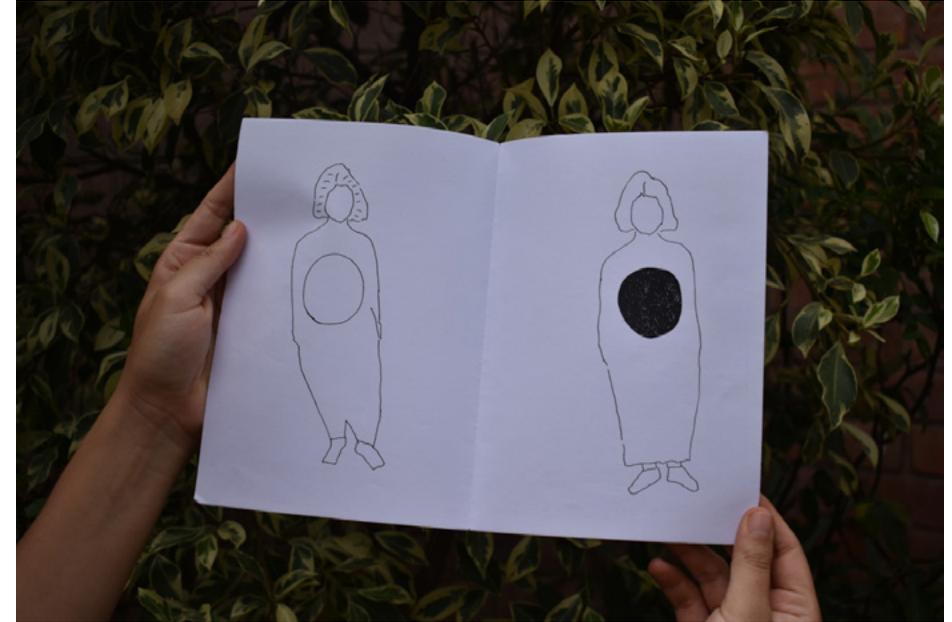
Editorial Independiente

Formato 15.5cm x 18.5cm

Encuadernación Grapado

Figura 52, 53 y 54. Análisis del fanzine Mundo flotante. (Imágenes: Zinebiosis. Gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
Fastener						
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta	Plataformas digitales		
	Collage digital		Impresión Risograph	Web		
	Escritura digital					



**CLAUDIA MARTORELLET**

PASATIEMPO PARA  
CORAZONES SOLITARIOS

>

Ciudad Lima

Año 2016

Temática Literario

Páginas 8

Tiraje 50

Editorial El Fin Ediciones

Formato A5

Encuadernación Grapado

Figura 55, 56 y 57. Análisis del fanzine Pasatiempo para corazones solitarios.

(Imágenes: Zinebiosis. Gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta		Plataformas digitales	
	Collage digital		Impresión Risograph		Web	
	Escritura digital					



**GIANFRANCO MONTES VELA  
(Giaco Mónela)**

LA FRAGILITÀ  
DELL'AMORE LIQUIDO

>

Ciudad Lima

Año 2017

Temática Literario

Páginas 32

Tiraje 100

Editorial Moscó Puspús

Formato A7

Encuadernación Grapado

Figura 58, 59 y 60. Análisis del fanzine *La fragilità dell'amore liquido*.  
(Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta		Plataformas digitales	
	Collage digital		Impresión Risograph		Web	
	Escritura digital					



**MICHELLE PAREDES  
(Caracoles del Jardín)**

NACIMIENTO DE  
LOS CARACOLES

>

Ciudad Lima

Año 2017

Temática Perfanzone

Páginas 32

Tiraje 1000

Editorial Independiente

Formato A6

Encuadernación Grapado

Figura 61, 62 y 63. Análisis del fanzine Nacimiento de los caracoles.  
(Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
	Fastener					
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta	Plataformas digitales		
	Collage digital		Impresión Risograph	Web		
	Escritura digital					



## PARTERNS PERÚ

ZIN-E 01 D.N.I.

>

Ciudad Lima

Año 2015

Temática política

Páginas 24

Tiraje No disponible

Editorial Independiente

Formato A5

Encuadernación Grapado

Figura 64, 65 y 66. Análisis del fanzine Zine-e 01 D.N.I. (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta		Plataformas digitales	
	Collage digital		Impresión Risograph		Web	
	Escritura digital					



**BETO PRIETO**

PAPEL IMAGEN & PALABRA #1

>

Ciudad **Lima**

Año **2017**

Temática **política**

Páginas **16**

Tiraje **No disponible**

Editorial **Independiente**

Formato **A5**

Encuadernación **Fastener**

Figura 67, 68 y 69. Análisis del fanzine *Papel, Imagen y palabra* N°1. (Imágenes y gráfico: *Elaboración Propia*).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta		Plataformas digitales	
	Collage digital		Impresión Risograph		Web	
	Escritura digital					



## LUZMILA QUESADA (RADIOCAT)

TSUNAMI

>

Ciudad Lima

Año 2015

Temática Perfanzone

Páginas 12

Tiraje 100

Editorial Independiente

Formato A5

Encuadernación Grapado

Figura 70, 71 y 72. Análisis del fanzine Tsunami.  
(Imágenes: Zinebiosis. Gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta		Plataformas digitales	
	Collage digital		Impresión Risograph		Web	
	Escritura digital					



## KEVIN SALKELD

### AMÉBIDOS

>

Ciudad Lima

Año 2017

Temática Interés personal

Páginas 16

Tiraje 30

Editorial Independiente

Formato 12.5cm x 17.5cm

Encuadernación Cosido a mano

Figura 73, 74 y 75. Análisis del fanzine Amébidos.  
(Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido	Ferias	
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Mano a mano	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado		
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta		Plataformas digitales	
	Collage digital		Impresión Risograph		Web	
	Escritura digital					



**CRISTIAN VALVERDE**

INTROSPECTIVE

>

Ciudad Trujillo

Año 2014

Temática Música

Páginas 20

Tiraje 10

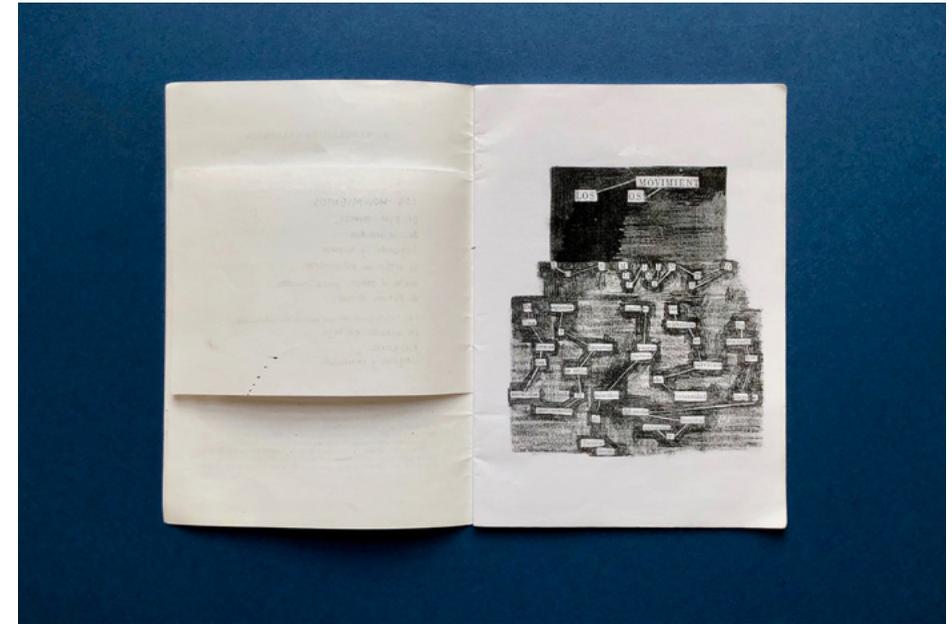
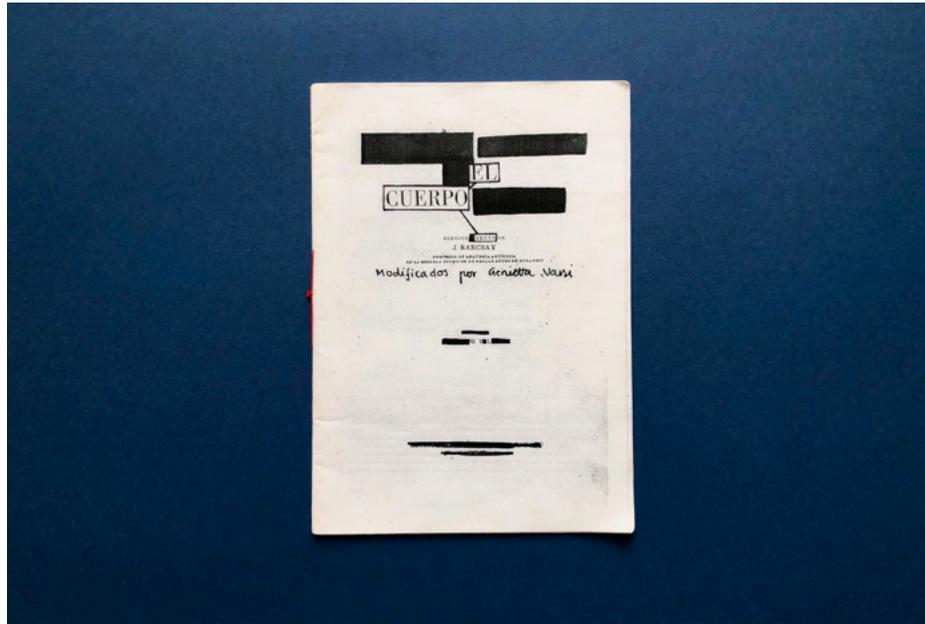
Editorial Independiente

Formato A5

Encuadernación Grapado

Figura 76, 77 y 78. Análisis del fanzine Introspective. (Imágenes: Behance. Gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual Fotografía analógica Collage manual Escritura manual	Maquetación manual	Serigrafía Fotocopia blanco y negro Fotocopia a color Impresión Offset	Plegado Cosido Grapado Empastado Fastener	Locales especializados Ferias Mano a mano	Papel impreso
Digital	Ilustración digital Fotografía digital Collage digital Escritura digital	Maquetación digital	Impresión láser Impresión inyección de tinta Impresión Risograph		Redes sociales Plataformas digitales Web	Plataformas digitales



**GENIETTA VARSI**

EL CUERPO TEXTO

>

Ciudad Lima

Año 2017

Temática Literario

Páginas 46

Tiraje No disponible

Editorial Independiente

Formato A5

Encuadernación Cosido a mano

Figura 79, 80 y 81. Análisis del fanzine El cuerpo texto. (Imágenes: Behance. Gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta		Plataformas digitales	
	Collage digital		Impresión Risograph		Web	
	Escritura digital					



## EDUARDO YAGUAS Y OTROS

CHI FAN ZIN  
1ª EDICIÓN

>

Ciudad Lima

Año 2018

Temática Comix

Páginas 32

Tiraje 500

Editorial Ediciones Deformes

Formato A5

Encuadernación Grapado

Figura 82, 83 y 84. Análisis del fanzine Chi fan zin 1ª Edición.  
(Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual Fotografía analógica Collage manual Escritura manual	Maquetación manual	Serigrafía Fotocopia blanco y negro Fotocopia a color Impresión Offset	Plegado Cosido Grapado Empastado Fastener	Locales especializados Ferias Mano a mano	Papel impreso
Digital	Ilustración digital Fotografía digital Collage digital Escritura digital	Maquetación digital	Impresión láser Impresión inyección de tinta Impresión Risograph		Redes sociales Plataformas digitales Web	Plataformas digitales

122  
>



## YOUTH EXPERIMENTAL STUDIO (YES)

BESTIA #2

>

Ciudad Lima

Año 2013

Temática Colectivo

Páginas 60

Tiraje 50

Editorial Independiente

Formato A5

Encuadernación Cosido a mano

Figura 85, 86 y 87. Análisis del fanzine Bestia. N° 2. (Imágenes: YES. Gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
Fastener						
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta	Plataformas digitales		
	Collage digital		Impresión Risograph	Web		
	Escritura digital					

123  
>



## DANIELA ZAMALLOA

### UNA SERIE DE EVENTOS SIN IMPORTANCIA

>

Ciudad Lima

Año 2017

Temática Perfanzone

Páginas 20

Tiraje 100

Editorial Independiente

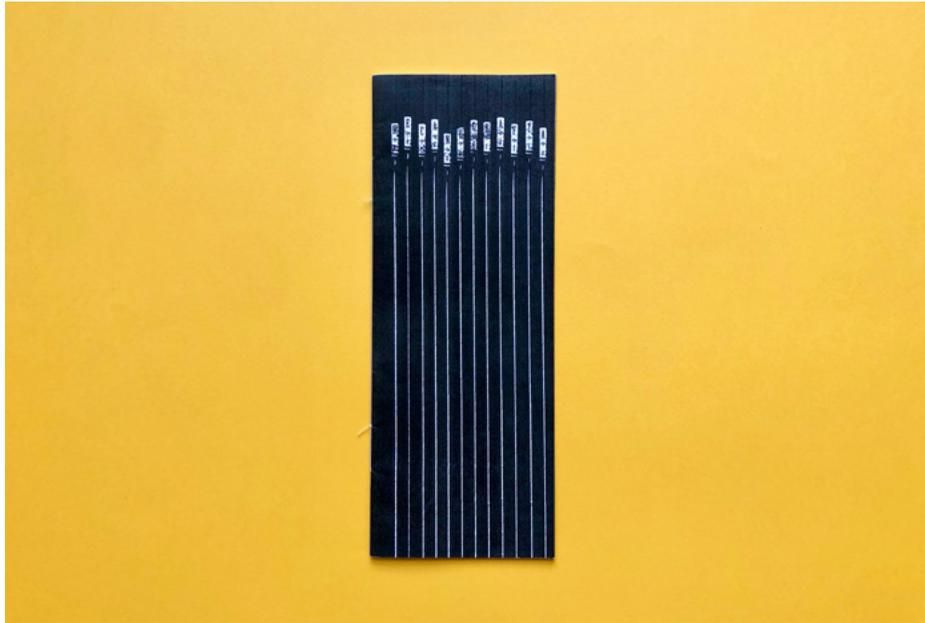
Formato A6

Encuadernación Grapado

Figura 88, 89 y 90. Análisis del fanzine Una serie de eventos sin importancia.

(Imágenes: Zinebiosis. Gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta		Plataformas digitales	
	Collage digital		Impresión Risograph		Web	
	Escritura digital					



**KARLA ZORRILLA**

MECANOGRAFÍA

>

Ciudad Lima

Año 2018

Temática Arte

Páginas 20

Tiraje 50

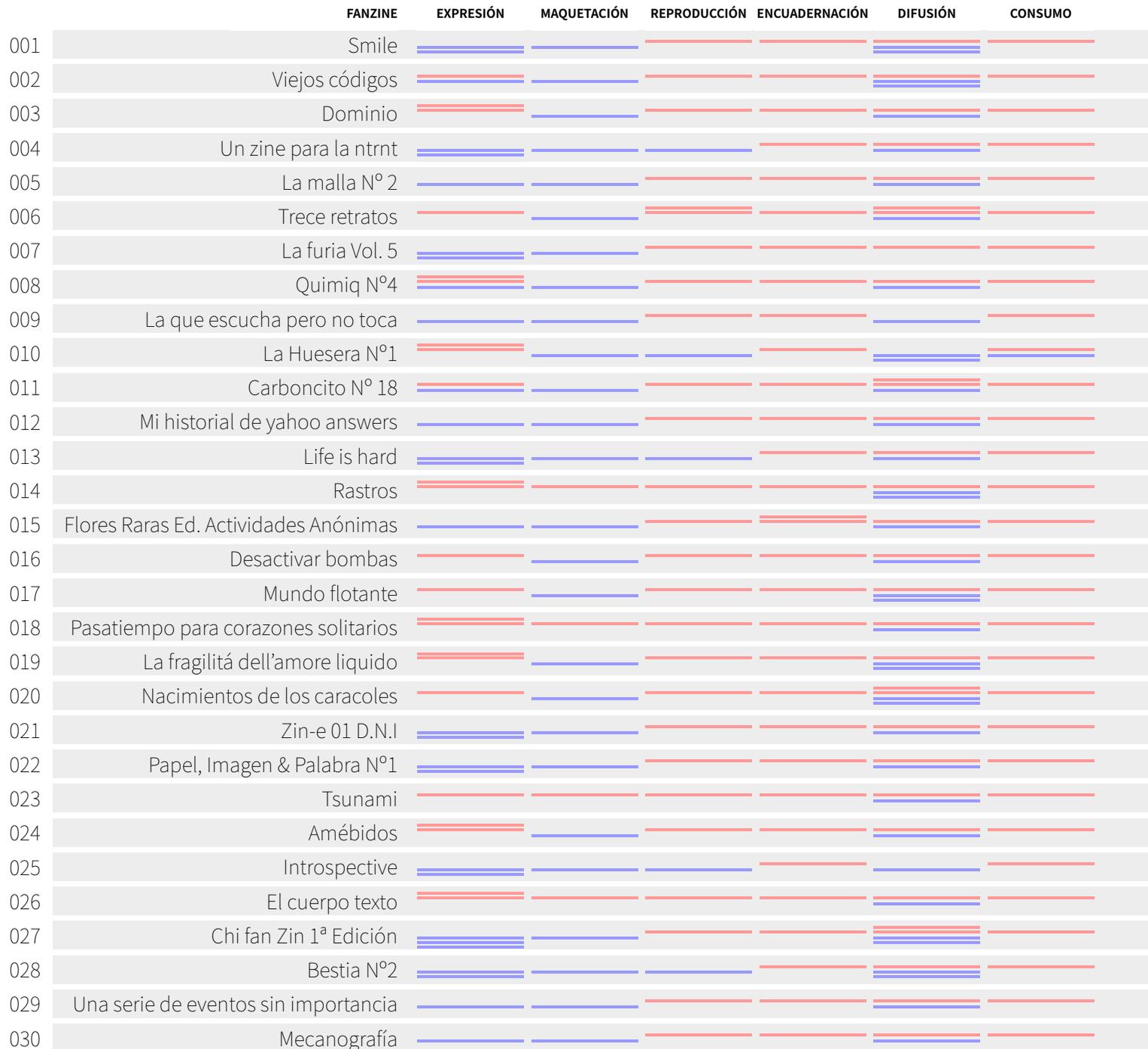
Editorial Membrana Ediciones

Formato 10cm x 26cm

Encuadernación Cosido

Figura 91, 92 y 93. Análisis del fanzine Mecanografía. (Imágenes y gráfico: Elaboración Propia).

	Expresión	Maquetación	Reproducción	Encuadernación	Difusión	Consumo
Analogico	Ilustración manual	Maquetación manual	Serigrafía	Plegado	Locales especializados	Papel impreso
	Fotografía analógica		Fotocopia blanco y negro	Cosido		
	Collage manual		Fotocopia a color	Grapado	Ferias	
	Escritura manual		Impresión Offset	Empastado	Mano a mano	
Digital	Ilustración digital	Maquetación digital	Impresión láser		Redes sociales	Plataformas digitales
	Fotografía digital		Impresión inyección de tinta		Plataformas digitales	
	Collage digital		Impresión Risograph		Web	
	Escritura digital					



## Resultados

A partir las fichas antes vistas, se elabora el gráfico de la figura 94 (izquierda), que condensa el análisis realizado con el objetivo de obtener resultados. Es pertinente recordar que estos resultados se han realizado en base a una muestra de 30 ejemplares obtenidos para el análisis. Es posible que esto varíe o se ajuste de realizar el estudio con otros ejemplares. Aquí se puede observar, en cada una de las etapas del proceso creativo del fanzine, que lo analógico o lo digital puede tener mayor o menor implicancia en su elaboración pero en todos los casos es una combinación de ambos. No se evidencia que un fanzine sea creado solo en un entorno analógico o solo digital.

- Entorno analógico
- Entorno digital

Figura 94. Gráfico resumen del análisis de cada fanzine. (Elaboración Propia).

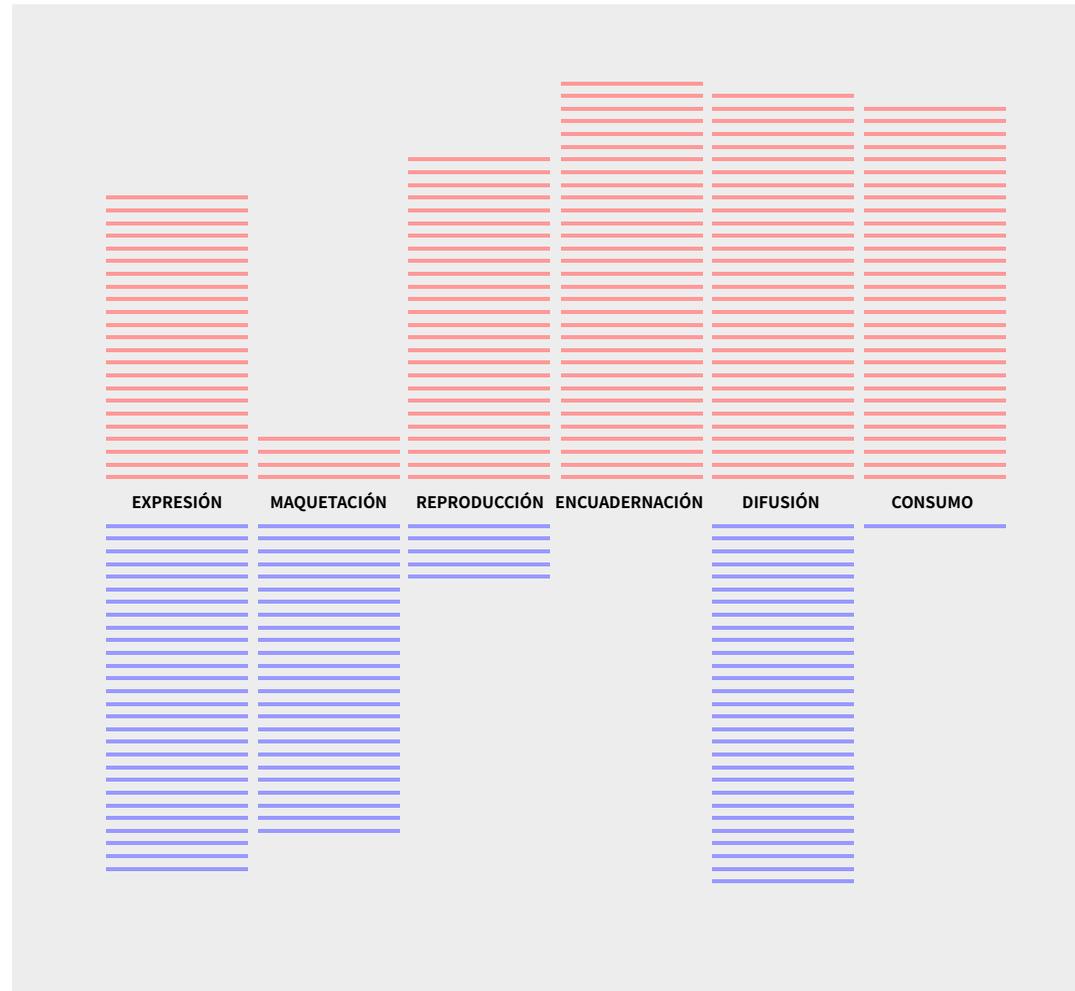
Del gráfico anterior se desprende el gráfico de la figura 95 (derecha). Se ha realizado una comparación de manera genérica a toda la muestra para expresar que entorno es más explorado o si hay un equilibrio entre ellos.

Para empezar, durante la etapa de expresión, se observa un uso casi equilibrado de ambos entornos, estando el digital por encima.

La siguiente etapa maquetación evidencia un mayor uso del entorno digital y el analógico queda muy por debajo.

Sin embargo, al momento de la reproducción, el esquema se invierte y las tecnologías analógicas son las más utilizadas.

En el caso de la encuadernación, son los métodos analógicos los utilizados dado que en el Perú no se utilizan los digitales para llevar a cabo esta acción.



En cuanto a la difusión, como en la primera etapa, ambos entornos son utilizados de igual manera. Es evidente que tanto las redes sociales como la visita a ferias y locales especializados son más que necesarios en este mundo del fanzine.

Finalmente, el consumo es analógico casi en su totalidad, podría decirse que tanto el autor como el lector prefieren el objeto en papel y no a través de una pantalla.

En este punto se considera importante el contraste entre ambos entornos realizado por *Cassany (2000)* y del que se habló en el apartado del Marco

- Entorno analógico
- Entorno digital

Figura 95. Gráfico de resultados de análisis. (Elaboración Propia).

referencial, para extrapolarlo al mundo del fanzine y definir la importancia su existencia en ambos entornos y las posibilidades que puede generar.

Desde lo pragmático, un fanzine solo analógico:

- Es parte de la cultura subterránea local dada su propia naturaleza y por lo mismo su dinámica es lenta y se limita a los pocos que pertenezcan a la misma comunidad. Al estar presente en el mundo digital le permite que genere una red más amplia de nuevas interlocuciones entre culturas que antes no se conectaban o no se conocían.
- No es un formato que tenga gran llegada a los lectores fuera de la comunidad en el que ya se mueve, requiere de mucho esfuerzo para llegar a un público

nacional e internacional.

Utilizando herramientas digitales y ayudándose en las redes sociales o plataformas digitales se convierte en un formato de accesibilidad infinita por parte de los usuarios.

- Es un formato del mundo presencial, quiere decir que el fanzine debe estar físicamente en un lugar real siendo entregado de una persona a otra. Estar en el mundo digital le permite crear realidades paralelas, alter egos y estar en todos sitios al mismo tiempo.
- Se comunica a través de un lenguaje gráfico y sensorial. En formas más complejas se incluye el audio como es el caso del fanzine *Hemisferios constelados* de Sara La Torre. El formato digital permite otros lenguajes adicionales como la imagen en movimiento.

- Interactúa con el lector en diferido con respecto al momento en que se publica debido a sus procesos de materialización (convertirse en un objeto). En un formato digital la interacción puede darse de manera instantánea desde el momento en que el autor termina su proceso de creación y da un *click* para su publicación en alguna plataforma de difusión.
- Definitivamente implica un mayor costo al tener un paso de materialización analógica en su proceso. El formato digital se podría publicar sin costo en plataformas como Issuu.

Desde lo discursivo, el fanzine solo analógico:

- Puede romper con la linealidad de la lectura en sí mismo como lo hacen algunos libros de lectura experimental.

Por lo general, es una publicación corta donde es muy raro proponer la ruptura de su lectura. Podría surgir como una instrucción del autor para que el lector experimente algo en específico mientras lee el fanzine. Esto también se puede lograr en un formato digital de una manera más inmediata, pero con una complejidad mucho mayor para el autor, pues debe conocer su lector modelo para proporcionarle las herramientas según sus objetivos.

- Puede hacer referencia a otros autores y documentos existentes, sin embargo, no es parte de sus objetivos al ser un formato independiente, solo el autor define lo que realmente quiere incluir. Igual que en el punto anterior, un formato digital ayudaría a lograr esto de una forma más eficiente,

además de conectar con lugares de la web en constante actualización. Con un simple *link* se transporta al usuario a seguir dialogando a través de la web según le parezca.

- Es un género que se entiende como tradicional dentro las publicaciones independientes, ha tenido variaciones o formas evolutivas desde su aparición, pero su esencia se mantiene. Un formato digital está directamente relacionado a las tecnologías y sus avances, haciendo de éste un género en constante evolución.
- Utiliza múltiples lenguajes, ligados a las técnicas de expresión, pero en un formato digital puede hacer uso de recursos adicionales, por ejemplo, la imagen en movimiento.

Desde el proceso de creación, el

fanzine solo analógico:

- Ocupa más tiempo mientras mas analógicos sean los recursos o las técnicas utilizadas. El formato digital podría acortar tiempos al utilizar más herramientas y medios digitales.
- Requiere de más conocimientos técnicos que se usan cada vez menos. Un formato digital automatiza ciertos procesos haciendo que el autor se preocupe más por lo que quiere lograr que por cómo lo va a lograr.
- Entonces se puede deducir que el formato digital es mas que necesario para que el fanzine pueda ser un formato que continúe siendo vigente. Sin embargo, el factor táctil o de objeto del deseo que presenta el formato impreso.

Dado que es necesario entender

lo analógico para entender lo digital y porque la época actual tiende a hacer cada vez más uso de lo digital, el mundo tiene que adaptarse y encontrar un equilibrio entre ambas tecnologías según *Cassany (2000)*.

Como se ve en los resultados de la muestra, justamente, el fanzine es un formato en el que su autor busca aprovechar tanto lo analógico como lo digital para mantener este tipo de publicación vigente.

## Aportación

Dados los constantes avances tecnológicos, tanto el entorno analógico como el digital son espacios en los que los seres humanos nos desenvolvemos constantemente, esta investigación considera como aporte el explorar los límites y las convivencias entre ellos.

El diseño gráfico y la comunicación visual no son ajenos a estos eventos, por el contrario, están completamente relacionados e influenciados como bien se ha experimentado a lo largo de todo este máster. Por lo tanto investigar sobre un tema donde converge tanto la disciplina gráfica, las diversas tecnologías y el mundo real se convierte en un pequeño granito de arena dentro de este gran campo de la comunicación visual.

La investigación sobre todo aporta lo siguiente:

- Una herramienta de análisis que permita definir el proceso creativo analógico digital de un fanzine peruano contemporáneo y que esto permita categorizarlo.
- Un análisis que está compuesto por tres herramientas base: un primer gráfico de análisis específico de cada fanzine, un segundo gráfico donde se condensa todos los gráficos específicos y un tercer gráfico comparativo entre los entornos analógicos digitales de toda la muestra a evaluar.

## 5. Conclusiones y trabajo futuro

### Conclusiones

Sintetizando el proceso del presente trabajo se revisará uno por uno los objetivos específicos para luego concluir si se alcanzó lograr el objetivo general.

El primer objetivo era identificar la técnicas de impresión analógicas utilizadas en el diseño gráfico contemporáneo. Se reconocieron múltiples técnicas de impresión analógica siendo las más utilizadas la serigrafía, la fotocopia simple y el offset.

El segundo objetivo específico era examinar las técnicas digitales utilizadas para la producción, distribución y consumo de los fanzines peruanos en los últimos 5 años. Se investigaron distintas formas digitales como la impresión láser, la impresión por inyección de tinta para la reproducción

de fanzines, siendo la impresión risograph una novedad localmente porque aún no es explotada como en otros lugares latinoamericanos. Sobre la distribución, no existen medios digitales, sin embargo las redes sociales o plataformas web son muy utilizadas para la difusión de nuevas publicaciones. El consumo es a través del objeto físico: el fanzine impreso en papel. Solo se encontró un ejemplar (*la Huesera*) que se consume también en un formato digital.

El tercer objetivo era proponer un principio de organización de los fanzines peruanos publicados en los últimos 5 años a partir de las técnicas y digitales utilizadas para su elaboración. Se propone un análisis del fanzine que sirva para catalogarlo desde su proceso creativo tanto analógico y como digital.

El cuarto objetivo específico era organizar un corpus de fanzines peruanos publicados en los últimos 5 años a partir de las técnicas analógicas y digitales, utilizadas para su elaboración. Se obtuvo una muestra de 30 fanzines peruanos diferentes como inicio de una forma de catalogación. A partir de esta existen múltiples formas de categorías que podrían trabajarse a futuro.

Por último, el objetivo general de esta investigación era desarrollar un análisis del fanzine peruano publicado en los últimos 5 años que permita plantear una presentación explicativa del espacio de diálogo entre el mundo analógico y el mundo digital que desemboque en la elaboración de una clasificación que recoja la diversidad de los procesos creativo de los fanzines. La investigación ha logrado formular un análisis

modelo del proceso creativo del fanzine. Este puede ser aplicado a otros fanzines o incluso puede ser sometido a más variables para complejizarlo y obtener mas resultados que pueden ser de gran utilidad para este tipo de publicaciones.

## Trabajo futuro

Este trabajo pretende también, hacer visible que este análisis puede complejizarse de diversas maneras.

- Se podría analizar el proceso de un solo autor a todo los fanzines que haya realizado y así sacar una muestra de un patrón común en sus publicaciones.
- Se podría a aplicar a una muestras de ejemplares realizados en un periodo de tiempo y en un sector

poblacional determinado y así obtener una muestra de todos los ámbitos que implica el proceso planteado.

## 6. Fuentes de documentación y referencias

## Referencias bibliográficas

La bibliografía colocada en este subapartado corresponde a las fuentes consultadas y citadas en a lo largo de esta investigación.

Berry, D., & Dieter, M. (2015). *Postdigital Aesthetics: Art, computation and design*. New York: Palgrave Macmillan.

Cassany, D. (2000). *De lo analógico a lo digital: El futuro de la enseñanza de la composición*. *Lectura y vida* (21), 6-15.

Cubesville, R. (2017). *Zine review*. *Punk & Post-Punk*, 6(3), 464-471.

Eco, U. (1987). *Lector in fabula*. Barcelona: Lumen.

Fontichiaro, K. (2018). *Writing as making: Introduction to zines*. *Teacher Librarian*. Vol. 45 Issue 4, pp. Teacher Librarian, 45(4), 49-51.

Giménez, A., & Izquierdo, J. (2016). *El movimiento fanzine español y su evolución en la era digital: una propuesta conceptual para el webzine*. *Icono 14*, 14(2), 353-376.

Lara, G. (2000). *Los fanzines como un recurso bibliográfico*. (Tesis de licenciatura). Mexico: Universidad Nacional Autónoma de México.

Magán, M., & Camarena, F. (Dirección). (2012). *Grapas, un documental sobre fanzines* [Documental]. España.

Romo, C., & Reyes, V. (2015). *Publicaciones análogas para un territorio digital*. *Revista Diseña*(9), 152-163.

Sotomayor, A. (2012). *Daga, para los que huelen papel y tinta*. *Revista Diseña*(4).

Triggs, T. (2006). Scissors and glue: Punk fanzines and the creation of a DIY aesthetic. *Journal of Design History*, 19(1), 69-83.

## Bibliografía complementaria

La bibliografía indicada en este subapartado sirvió como material de consulta para la realización de esta investigación.

Wortham, J. (5 de 3 de 2017). *Why the Internet didn't kill zines*. The New York Times.

Klanten, R., Mollard, A., & Hübner, M. (2011). *Behind the zines: Self-publishing culture*. Berlin: Gestalten.

Poynor, R. (9 de 6 de 2016). *The Art of Punk and the Punk Aesthetic*. Design Observer.

Gothe, L. (s.f.). *The Weekly Zine*. Recuperado el 24 de febrero del 2019 de <https://theweeklyzine.tumblr.com> Thomas, G. (2015). *The Risograph and analogue resilience*. Scope: Art & Design(11).

Okazaki, M. (2017). *Why Hong Kong artists and activists are turning to zines in the digital age*. South China Morning Post.

Negroponte, N. (2000). *El mundo digital*. Barcelona: Ediciones B.

Gunderloy, M. (1988). *How to publish a fanzine*. Port Townsend: Loompanics Unlimited.

Herrera, P. (2016). *Artesanía en Latinoamérica: Experiencias en el contexto de la Fabricación Digital*.

Jacquillat, A., & Vollauscsek, T. (2009). *Made & Sold*. London: Laurence King Publishing.

*Festival de fanzines Leéme*. TV Perú. (2018). [Video] YouTube.

Redacción El Tiempo (1997) *Del mundo analógico al digital*. Recuperado el 25 de febrero de 2019 de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-553511>

## Fanzines peruanos objeto de análisis

La siguiente bibliografía corresponde a los fanzines utilizados como objeto de análisis para explicar el proceso creativo realizado por su respectivo autor en cada uno de ellos.

Nota: El fanzine no está recogido entre las descripciones de formatos de fuentes documentales de las normas APA por lo que se ha establecido el siguiente para la catalogación de los documentos estudiados. Se indica el nombre de la microeditorial responsable donde usualmente se especifica la editorial. De no existir una microeditorial se está indicando “Autopublicación” cuando es el autor el responsable de todo el proceso de un fanzine. Esto incluye desde la ideación del autor, hasta que llega a las manos del lector.

Aguirre Y. y Jansen C. (2013). *Smile*. Lima: Autopublicación

Barranzuela, A. (2016). *Viejos códigos*. Lima: Autopublicación.

Beltrán, M. (2018). *Dominio*. Lima: Autopublicación

Carsé, J. (2018). *Un zine dedicado a la ntrnt*. Lima: Autopublicación.

Castro, J. y Prieto, A. (2013). *La malla N° 2*. Trujillo: Autopublicación.

Cossio, J. (2018). *Trece retratos*. Lima: Salchipapa Ediciones.

Delgado, H. (s.f.). *La furia vol. 5*. Lima: Autopublicación.

Estudio Wand. (s.f.). *Quimiq N° 4*. Lima: Autopublicación.

Galecio, A. (s.f.). *La que escucha pero no toca*. Lima: Autopublicación.

Gamarra, C. (2016). *La Huesera N°1*. Trujillo: Autopublicación.

Gonzales A. y Gonzales R. (2017). *Carboncito N°18*. Lima: Autopublicación.

Guima, D. (2014). *Mi historial de yahoo answers*. Lima: Autopublicación.

Guizado, L. y otros. (2015). *Life is hard*. Berlín: Autopublicación.

Guzmán, B. (2016). *Rastros*. Lima: Autopublicación.

Jiménez, V. (2016). *Flores Raras Edición Actividades Anónimas*. Lima: Autopublicación.

La Torre, S. (2018). *Desactivar bombas*. Lima: Soma Publicaciones.

Leguía, T. (2015). *Mundo flotante*. Lima: Autopublicación.

Martorellet, C. (2016). *Pasatiempo para corazones solitarios*. Lima: El Fin Ediciones.

Montes, G. (2017). *La fragilità dell'amore liquido*. Lima: Moscó Puspús.

Paredes, M. (2017). *Nacimiento de los caracoles*. Lima: Autopublicación.

Partners Perú (2015). *Žin-e D.N.I.* Lima: Autopublicación.

Prieto, A. (2017). *Papel, imagen y palabra N°1*. Trujillo: Autopublicación.

Quezada, L. (2015). *Tsunami*. Lima: Autopublicación.

Salkeld, K. (2017). *Amébidos*. Lima: Autopublicación.

150  
>

Valverde, C. (2014). *Introspective*.  
Trujillo: Autopublicación.

Varsi, G. (2015). *El cuerpo texto*.  
Lima: Autopublicación.

Yaguas, E. y otros. *Chi fan zin 1<sup>a</sup>  
Edición*. Lima: Autopublicación.

Youth Experimental Studio.  
(2013). *Bestia N° 2*. Lima:  
Autopublicación.

Zamalloa, D. (2017). *Una serie  
de eventos sin importancia*. Lima:  
Autopublicación.

Zorrilla, K. (2018). *Mecanografía*.  
Lima: Membrana Ediciones.

151  
>

# Anexos

## Anexo 1

Preguntas realizadas a Héctor Delgado, vía correo electrónico y respondidas el 11 de diciembre del 2018.

**¿Por qué crees que en un contexto como el actual, donde todo es digitalizable, el fanzine impreso se mantiene vigente? ¿Crees que podría desaparecer?**

*Es un tema de tactilidad. Al pasar por el proceso de conceptualización, desarrollo y diagramación de un fanzine, así haya sido todo el proceso digital, el proceso de impresión es fundamental para terminar de englobar y construir el universo propio de la publicación. La técnica con la que se imprime (serigrafía, offset, risografía, fotocopia, laser o inyección de tinta, etc.) van a terminar de definir la personalidad del fanzine, así como el papel, el formato, el estilo de compaginado, el material*

*de la carátula, etc. Todos estos detalles táctiles, sumados con el contenido, hacen que cada fanzine termine siendo un objeto único y personal. Acá entra en juego la distribución del fanzine, y desde mi punto de vista, la importancia del contacto entre el autor y los consumidores. Que se distribuyan de mano en mano, en ferias, bares, parques o cafés, cosa que con el mundo digital se ha perdido.*

*“Los camicases creadores de fanzines peleamos en una batalla desigual con diarios y revistas suscritas a la red de consumo que se consiguen en cualquier kiosko o puestos de diarios, muriendo así, de antemano por la falta de guita, motivación y lectores que consumen en el sistema de productos amarillistas o huecos de cultura barrial”. La revista Bicicletista, edición Perú, 03.03.10.*

**¿Qué opinas de los fanzines en formato 100% digital: webzine? ¿Crees que deberían ser considerados lo mismo**

**que un fanzine impreso?**

*Nunca he visto o leído uno. Son productos distintos. El fanzine impreso tiene una sensorialidad distinta que el fanzine digital, aunque su contenido sea el mismo, se van a leer o sentir de una manera diferente.*

**¿Sabes de algún fanzinerero que desarrolle sus trabajos 100% digital o 100% analógico? Puede ser a nivel local como latinoamericano.**

*No conozco. Hay que tener en cuenta que las computadoras son una herramienta digital que nos ayuda a auto producir con mayor facilidad y control los fanzines.*

