



## **{ LA BUHARDILLA “EL FANZINE”**

Diseño de un producto editorial recopilatorio sobre métodos de impresión alternativas mediante la expresión del fanzine.

*Trabajo de graduación previo a la obtención del título de*

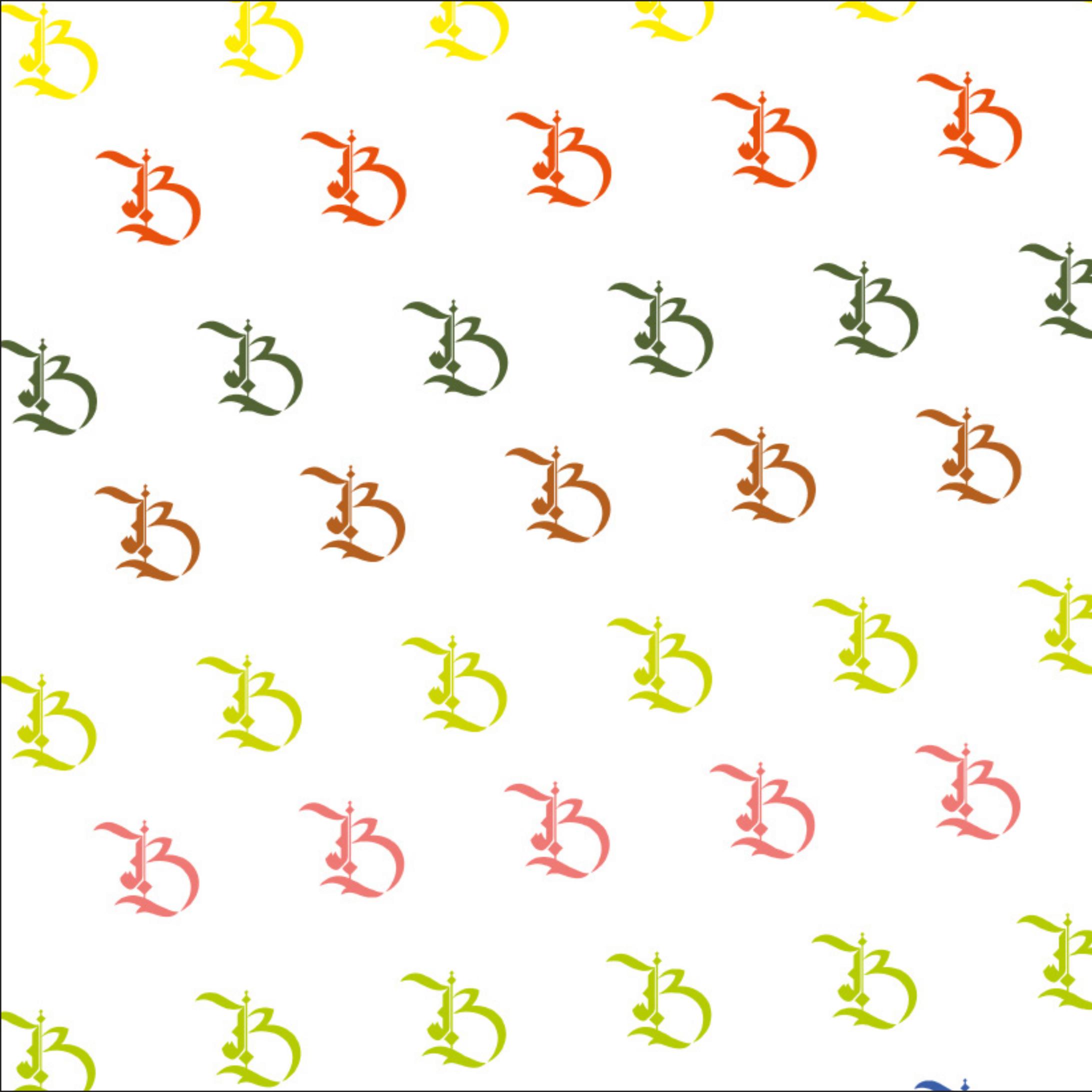
**DISEÑADOR GRÁFICO.**

PROPIEDAD DE :



*Autor: Edison Santiago Zhinín Ayala.*

*Tutor: Cristian Alvarracín.*







**AUTOR:**  
Edisson Santiago Zhinín Ayala.

**TUTOR:**  
Cristian Alvarracín.

**FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIONES:**  
Realizadas por el autor y excluyendo las que se encuentran con su cita respectiva.

**DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:**  
Autor.

**IMPRESIÓN:**  
La Buhardilla.

**Julio 2016**  
*Cuenca | Ecuador*





*Diseño de un producto editorial recopilatorio  
sobre métodos de impresión alternativas  
mediante la expresión del fanzine.*





## **DEDICATORIA**

Dedicado al único Dios que me ha presentado la vida, mi madre.

*Mi*





## **AGRADECIMIENTO**

Primero a mi familia, que siempre ha estado a mi lado en todos los momentos malos y buenos de mi vida, Eliza, Xavi, David, Camila, Cristina, Mabel, Ana, mami Mary, Wilson y mi papi Marcelo, les debo la vida y mucho más...

A mis tutores por ser parte de este proyecto final de mi carrera, en especial a la Ana Tripaldi por estar pendiente siempre.

A todos los panas que sin interés alguno me acolitaron a sacar adelante este proyecto: Johnny Gavilanes, Galo Mosquera, Colectivo Zombi, Kevin Ávila, Diego Lara, Henry Flores, Pedro Sevilla, André Pintado, son unas bestias, y sepan que todo este proyecto es solo para y por ustedes, gracias.

Finalmente agradezco a esas personas que la vida no me presentó como familia, pero si como grandes amigos de corazón: al Negro Sarmiento mi gran hermano, Mono Ramos que me recordó que no se usan malas palabras en las tesis, a Los Walters Pumas que sin música nunca se puede trabajar bien, al Sisa (que bestia de pana que eres), al Taruki por ser un gran hermano de respeto y bondad.

Y a todos los que me vieron caer y se quedaron a ver cómo me levanto...



## Fanzine as a Communication Product Applied to National Art

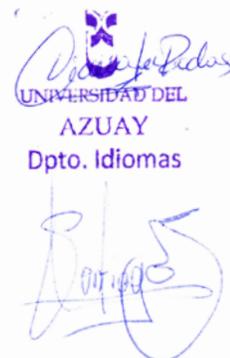
The lack of knowledge designers, artists, and the general public have about the possibilities for alternatively expressing both messages and printed material has led them to the use of traditional and marketing methods and technologies.

This problem has led us to propose a solution through a book that shows how art can be expressed by using different alternative printing methods without having to consult with or apply conventional reproduction methods.

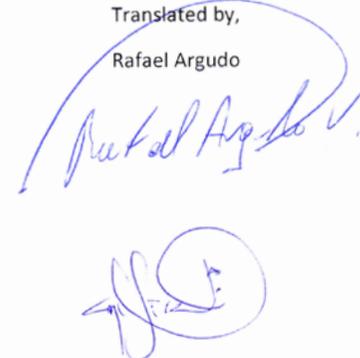
This written document has two chapters. The first one explains how to make, reproduce, and advertise a fanzine, while the second one is a compilation of several artists who use this resource.

editorial  
book  
alternative  
printout  
fanzine  
periodicals  
magazines  
artist's book  
illustration

61404 ZHININ AYALA EDISSON SANTIAGO

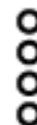


Translated by,  
Rafael Argudo



  
 **ÍNDICE**

Resumen .....	10	2.2 Plan de negocios .....	35
Objetivos generales y específicos .....	11	2.2.1 Análisis FODA .....	35
Introducción .....	12	2.2.2 Plaza .....	36
<b>CAPÍTULO 1 - Diagnóstico</b>		2.2.3 Promoción .....	36
<b>1.1 Marco teórico .....</b>	<b>14</b>	2.2.4 Producto .....	37
1.1.1 Diseño de un libro .....	15	<b>2.3 Partidos de diseño .....</b>	<b>38</b>
1.1.2 Diseño editorial .....	16	2.3.1 Función .....	38
1.1.3 Diseño de una publicación .....	17	2.3.2 Forma .....	39
Reticula .....	18	2.3.3 Tecnología .....	40
Tipografía .....	18	<b>CAPÍTULO 3 - Diseño</b>	
Imagen .....	18	<b>3.1 Ideación .....</b>	<b>42</b>
Cromática .....	18	<b>3.2 Bocetación .....</b>	<b>48</b>
1.1.4 Arquitectura de página .....	19	3.2.1 Logotipo .....	49
Columna .....	19	3.2.2 Imagen del tema .....	50
Margen .....	19	3.2.3 Formatos .....	51
Medianil .....	19	3.2.4 Personales .....	52
1.1.5 Fanzine .....	19	3.2.5 Fanzines .....	53
Como hacer un fanzine .....	19	<b>3.3 Producto final .....</b>	<b>55</b>
Como producir un fanzine .....	19	3.3.1 Imagen .....	56
Como exponer un fanzine .....	20	3.3.2 Logotipo .....	57
<b>1.2 Homólogos .....</b>	<b>21</b>	3.3.3 Libro compilatorio .....	58
1.2.1 La Ponzña .....	23	3.3.4 Libro instructivo .....	60
1.2.2 Steidl Werk N 23 .....	24	3.3.5 Fanzines .....	62
1.2.3 Los Ataques de Laurel .....	25	3.3.6 Material extra .....	64
<b>1.3 Investigación de campo .....</b>	<b>26</b>	<b>3.4 Validación .....</b>	<b>65</b>
1.3.1 Entrevista Tiffany Salcedo .....	27	<b>3.5 Conclusión .....</b>	<b>66</b>
1.3.2 Entrevista Diego Lara .....	28	<b>3.6 Recomendaciones .....</b>	<b>67</b>
1.3.3 Entrevista Henry Flores .....	29	Bibliografía .....	68
1.3.4 Conclusiones entrevista .....	30	Anexos .....	69
<b>1.4 Conclusión capítulo 1 .....</b>	<b>31</b>		
<b>CAPÍTULO 2 - Programación</b>			
<b>2.1 Mercado .....</b>	<b>33</b>		
2.1.1 Segmentación de mercado .....	33		
2.1.2 Variables de mercado .....	33		
2.1.3 Persona design .....	34		

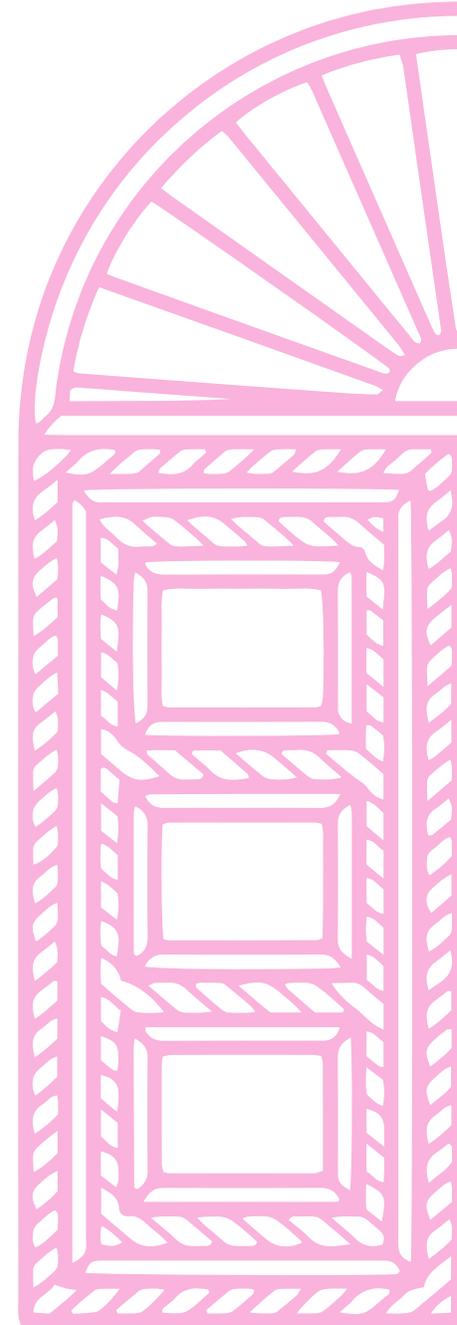


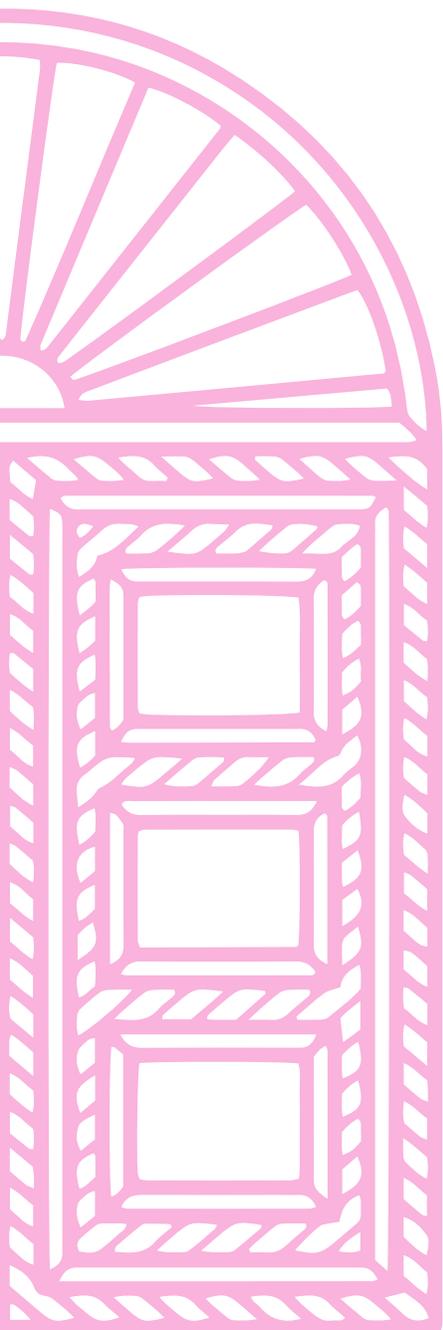


## RESUMEN

La falta de conocimiento por parte de diseñadores, artistas visuales y/o usuarios en cuanto respecta a métodos de impresión alternativa, ha provocado que la gran mayoría de usuarios opten por métodos comerciales, dejando de lado a excelentes técnicas que podrían transmitir de una manera más eficaz un mensaje visual, como son: la serigrafía, técnicas mixtas, la fotocopia, entre otros.

La creación de un producto editorial recopilatorio de arte nacional basado en distintos métodos de impresión alternativa expresado en un fanzine, ayudará de distintas maneras tanto a diseñadores y artistas gráficos, como a usuarios en: el conocimiento de artistas nacionales expresando de manera más eficaz su arte, al usuario le dará más opciones para mejorar sus trabajos impresos optimizando costos, y le ayudará a difundir y promover el uso del fanzine en el ámbito del arte nacional.





## **OBJETIVO GENERAL**

Fomentar el interés en el uso de técnicas y materiales alternativos para la producción de impresos artísticos tanto en diseñadores y artistas gráficos como en usuarios, a través de un documento editorial que promueva estas distintas técnicas.

## **OBJETIVO ESPECÍFICO**

Diseñar un producto editorial plasmado en un “fanzine recopilatorio” el cual comprenda varias técnicas de impresión alternativas expresando de manera artística el arte nacional.

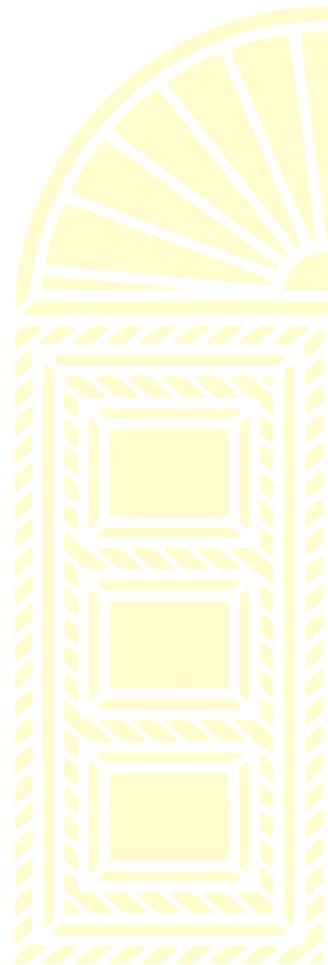
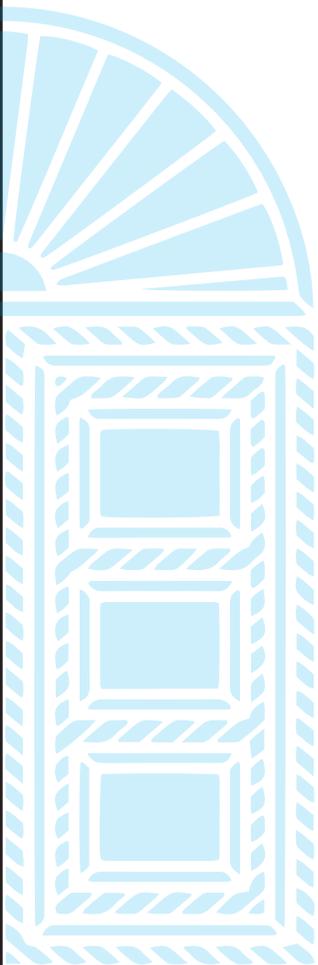


## INTRODUCCIÓN

Una publicación impresa además del contenido visual ofrece tangibilidad, causando así una mayor interacción con el usuario. En la actualidad las publicaciones editoriales impresas han tomado mucha fuerza, y cada vez tienen mayor acogida en cuanto respecta a métodos preferidos de comunicación visual tanto para diseñadores como artistas y público en general.

En nuestro país la tecnología avanza cada vez más y conlleva grandes consecuencias en lo que respecta a métodos de impresión, ya que se busca los métodos más rápidos y económicos para la producción de productos impresos, sin tomar como una opción viable el uso de materiales y herramientas que nos resultarían mucho más útiles y con resultados más interesantes al momento de desarrollar un medio impreso.

Este proyecto propone desarrollar un libro instructivo dónde se enseñe y demuestre cómo mejorar un producto impreso sin la necesidad de acudir a métodos comerciales y poder desarrollar varias alternativas en lo que respecta a la transmisión visual de un arte. Se demostraría al público en general los distintos resultados que se consiguen mediante métodos de impresión alternativos y que además resultan de bajo costo, y muchos de ellos son fáciles de realizar.





# 1 Capítulo DIAGNÓSTICO

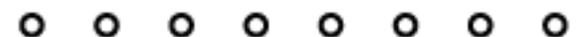


## 1.1 MARCO TEÓRICO

En el marco teórico que se mostrará a continuación se tomaron referencias claras para el mejor desarrollo de mi proyecto de tesis, además se reforzó conocimientos que ayudarán a una clara comprensión y entendimiento del producto final. Se investigó sobre temas importantes que se desarrollan en todo el proceso del producto como es el diseño editorial y todo lo que hace referencia o se vincula al mismo como el sistema de variables y constantes que se suelen tomar en cuenta para el diseño del mismo como: formato, tipografía, cromática, escala y diseño de mancha, la sistematización de la gráfica y el uso de la imagen, entre otros.

Al ser un libro que requiere comunicar visualmente varios elementos que se representen además de ser un instructivo para el público, se revisaron conceptos sobre márgenes, formatos estándares, imagen, etc. que serán de gran importancia como parámetros morfológicos y conceptuales para el producto editorial final.

La definición de estos parámetros y reglas en las teorías ya mencionadas antes, servirán como guías para la creación del producto final, el cual pretende comunicar el mensaje con creatividad, claridad y originalidad.





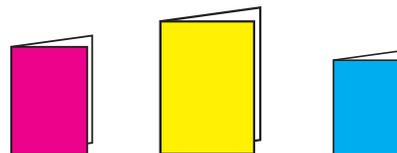
### 1.1.1 DISEÑO DE UN LIBRO

*Es posible que las publicaciones en Internet sean menos costosas, más sencillas y más fácil de producir "(...) En un nivel más técnico, las imágenes no salen tan definidas en pantalla como en papel, tampoco poseen esa variación de profundidad que le puede conseguir los diferentes tipos de papel".(Bhaskaran, 2006, p. 14).*

Las publicaciones en el medio impreso han ido tomando fuerza con el pasar de los tiempos, según Bhaskaran (2006), quien nos menciona que estamos rodeados por más publicaciones que nunca, pero no hace mucho se pensaba que los días de las publicaciones impresas estaban contados por la llegada de la era digital, "(...) Sin embargo el medio impreso se ha visto reforzado dado las claras diferencias que tiene con el digital, otorgándole un mayor valor simbólico al producto físico que puede llegar a nuestras manos y sus diferentes efectos obtenidos de la combinación de métodos de impresión y soportes.

De acuerdo a la reflexión de Bhaskaran, el producto editorial planteado pretende transmitir sensaciones que solo un material impreso puede lograr, en este caso un libro con diversos métodos de impresión nos ayudaría a canalizar de mejor manera el mensaje.

Gracias a la participación de diferentes artistas de la escena independiente, se lograría el resultado visual esperado, los participantes adaptarán sus estilos personales a los métodos de impresión definidos para este proyecto. Este proceso experimental le otorgará un valor agregado al producto final así superando en creces a su posible homólogo digital.





## 1.1.2 DISEÑO EDITORIAL

*“El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción.”*  
(Ghinaglia, 2009, p. 1)

Según Ghinaglia en esta reflexión, un producto editorial siempre contará con parámetros específicos los cuales guiarán la elaboración de cualquier producto impreso, ya que sin una previa maquetación y composición es imposible llegar a un producto final de calidad el cual sea estable y legible, además de invitar a su visualización. El intento de diseñar un producto editorial obviando estos parámetros podría afectar en gran proporción a su resultado final, obteniendo un producto con errores y que no mantenga un sistema gráfico.

El aspecto editorial siempre ha estado presente al momento del diseño de un libro, sirve para crear una sola unidad armónica entre los distintos recursos del producto editorial como la tipografía, cromática, diagramación, etc. Permitiéndonos expresar un mensaje concreto al lector y, como Ghinaglia (2009) transmite en su texto, dando al producto editorial una salida comercial.



### 1.1.3 DISEÑO DE UNA PUBLICACIÓN

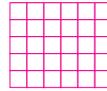
*En términos de diseño de publicación, existen las siguientes áreas claves que pueden afectar a un diseño acabado: Formato, retícula, tipografía, color (...), uso de imágenes. (Bhaskaran, 2006, p. 8).*

“El formato se refiere a la manifestación física de la publicación. En pocas palabras es la manera en la que se presenta la información al lector. Sea el tipo de publicación que sea, el presupuesto siempre será importante y afectará de forma directa al proceso de toma de decisiones.” (Bhaskaran, 2006, p. 52)

El autor Albert Kapr (1985), en su artículo *101 reglas para el diseño de libros*, menciona que el formato de un libro deriva de la finalidad del mismo. Si un libro es destinado a la lectura se debe partir de la amplitud óptima de los renglones; si se trata de un volumen ilustrado, el formato debe seguir al tipo y tamaño de las imágenes, “si alrededor de la mitad de las ilustraciones son de formato alto y la otra mitad de formato transversal, es recomendable un formato aproximadamente cuadrado”. (Kapr, 1985)



## ► Retícula



“La retícula es una plantilla o guía utilizada para posicionar y organizar en una página los elementos de un diseño. La retícula es la piedra angular de la composición: ayuda al diseñador a lograr el equilibrio visual y le proporciona una amplia selección de posibilidades creativas.” (Ambrose-Harris, 2009, pág. 60)

La retícula es una herramienta elemental al momento de distribuir los diferentes elementos en un producto editorial ya que hace las veces del esqueleto de la publicación, gracias a la modulación de la página que nos sirve de guía para ubicar los elementos gráficos dentro de la página, logrando que todos los elementos estén bien distribuidos y se obtenga un resultado visual equilibrado y agradable a la vista.

Por otra parte, como el autor Bhaskaran (2006) establece que, si se trabaja el producto editorial sobre una retícula muy estricta, la creatividad del diseñador puede llegar a afectarse y carecer de imaginación al estar limitada, y obtener muchas páginas con resultados similares, logrando una publicación monótona y carente de expresividad.

## ► Tipografía



“La tipografía hace referencia a la manera en la que las ideas escritas reciben una forma visual, y puede afectar radicalmente a como percibimos un diseño. Los tipos de fuente tienen personalidad propia y son un excelente medio para comunicar emociones.” (Bhaskaran, 2006, p. 68)

Al manejar tipografía dentro de esta publicación es necesario aplicar jerarquía de textos, Bhaskaran en su libro cita que “La jerarquía hace referencia a los diferentes estilos tipográficos empleados por el diseñador para guiar al lector por la maquetación” (Bhaskaran, 2006, p. 61). Mientras más dominante se muestre una tipografía, más alta es su posición en una jerarquía, y así mismo a la inversa.

Esto se puede lograr con diferentes variables las cuales harán que varíe el peso visual de una tipografía dentro de la publicación, tales como: grosores, color, tamaños, para distinguir entre títulos, subtítulos, texto corrido, indicadores de página, entre otros.

El uso correcto de la tipografía para la composición de un producto editorial ayuda a transmitir con claridad un mensaje, los distintos tamaños y pesos de la fuente nos permiten organizar la información de

una manera jerárquica, marcando así recorridos visuales para el usuario, los cuales aseguran la visualización completa de la página, realizando una comunicación eficiente que es consecuencia de un producto editorial de calidad.

## ► Imágenes

“Las imágenes desempeñan un papel integral en la identidad visual de cualquier publicación; pueden cambiar de forma espectacular su aspecto estético, tanto como elemento subsidiario de un texto principal o como fuerza conductora de todo el diseño.”

La forma de usar las imágenes en las publicaciones depende de toda una serie de factores, como quién es el público objetivo de la publicación o que función tendrán dichas imágenes.” (Bhaskaran, 2006, p. 74)

Para no convertir el libro en un texto pesado al exponer las diferentes impresiones alternativas se plantea la elaboración a full color, ya que los diferentes estilos podrán transmitir así de mejor manera el dinamismo y las emociones con diferentes tipos de ilustraciones. Una imagen tiene un cortísimo lapso para llegar con un mensaje al usuario, es por eso que es preciso elegir la técnica adecuada para tal ocasión. Ingledew (2006) habla de la fotografía como una fuente que explora la esencia de las cosas, tiene el poder de evocar, informar e inspirar.

## ► Cromática



También es de gran importancia resaltar los conceptos de cromática, “reconocemos y reaccionamos al color desde muy pequeños. Aprendemos a hacer asociaciones con ciertos colores que permanecen toda la vida con nosotros. Como resultado de ello, los colores pueden tener diversos significados y pueden vincularse a diferentes emociones” (Bhaskaran, 2006, p.80).

El color es un elemento básico del diseño gráfico, da vida, ayuda a establecer jerarquías, destacar información y añade ritmo y emoción a un diseño. La cromática desempeña un papel importante en un producto editorial ya que dependiendo del mismo se puede distinguir de que se trata a que quiere llegar y que nos quiere comunicar con un mensaje claro.

## 1.1.4 ARQUITECTURA DE PÁGINA

### ► Columnas

Se refiere al modo de organizar el texto de manera vertical en una página, creando un orden para su mejor legibilidad del contenido.

### ► Márgenes

Son los límites que se establecen dentro de la página para obtener una mejor legibilidad tanto en imágenes como en texto, sirve para que un producto editorial tenga una mejor presentación y diagramación.

### ► Medianil

Es el espacio entre párrafos e imágenes para que no haya una superposición entre los mismos, y cada elemento participe de manera óptima dentro de la página.

## 1.1.5 FANZINE

El fanzine es una publicación independiente que proviene de la abreviatura fan: fanático, zine: magazine (revista), nace en 1940 como método alternativo de publicar poemas y series de dibujos con historias cortas, pero es en 1960 que se desarrolla de una manera independiente y alternativa, se mantenía y mantiene hasta la actualidad el lema de “Hazlo tú mismo” que incentivaba el ideal de las publicaciones independientes y auto gestionadas, con tirajes pequeños de fotocopias las cuales contenían opiniones personales, pero lo que más llamaba la atención en la época eran los cómics, que se integraron poco a poco a este medio de publicación, enfocando el interés del público en el tema.

Esto impulsó a la creación de más y más fanzines los cuales no solo contenían cómics, sino que se volvían medios de opinión libres al alcance de todos. Se publicaban fanzines con distintas temáticas tales como cine, literatura, opinión anarquista, ilustración, cocina, entre otros.

### 1.5.1. CÓMO HACER UN FANZINE.

Los fanzines son pequeñas publicaciones que hablan de un pensamiento propio o colectivo, muchas de las veces enfocados en temáticas como música, cine, poesía, diseño entre otros. Este tipo de publicaciones cada vez toma más fuerza, ya que varios expertos en temas específicos prefieren estos medios para hacer sus publicaciones porque no está estrictamente

sujeto a parámetros editoriales, quedando así la expresión libre y a voluntad del autor.

Como mencionamos antes, una de las frases más conocidas sobre la elaboración de fanzines es “Hazlo tú mismo”, demostrando así que no se necesita de maquinaria ni medios sofisticados y complejos para su generación y distribución. La principal y más utilizada técnica para la realización de estas publicaciones es mediante fotocopia utilizando papeles de bajo costo o reciclados.

### ¿Cómo puedo hacer un fanzine?

Existen miles de formas de elaborar un fanzine, ya que el material y temática varían dependiendo de su autor:

El método más utilizado y difundido es la fotocopia. A continuación mencionamos lo que se necesita para elaborar un fanzine:

#### MATERIALES:

Papel.

Revistas sin uso.

Lápices, esferos, lápices de colores.

Tijeras.

Pegamento.

Grapadora.

#### Desarrollo:

Primero se plantea un formato para la creación del fanzine, luego es necesario definir la lectura que tendrá y de acuerdo a esto la forma de manipularlo, es decir si el producto editorial será grapado, o plegado. Luego se determina la temática en base a la cual deseamos realizar el fanzine. Se puede utilizar la técnica del collage del tema planteado o elaborar ilustraciones del mismo, poemas, pensamientos y más.

El número de páginas no tiene un límite y va ligado a lo que el autor desee expresar.

### 1.5.2. CÓMO PRODUCIR EL CONTENIDO DE UN FANZINE

Para realizar un fanzine lo primero que debemos tomar en cuenta es la temática con la cual se va a desarrollar la publicación. Una vez concretada esta idea se comienza a trabajar en los gráficos que formarán parte del contenido de la misma.

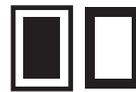
Este tipo de publicaciones pueden estar clasificados en: literarios, informativos, musicales, cómic y político o ideológico; éstas son algunas de las

categorías más frecuentes en el medio, pero como se mencionó antes, un fanzine es un medio libre, entonces las posibilidades de categorizar las temáticas son ilimitadas.

Para este tipo de publicación existen varias técnicas de impresión alternativas a las convencionales las cuales han sido utilizadas para experimentar y tener nuevos resultados.

Ya que se maneja temas libres, y la producción de la publicación estará ligada a lo que el autor desee comunicar y sus medios, le da la libertad de experimentar a su gusto.

#### ► *Fotocopia:*



Este método consiste en la elaboración de tirajes pequeños de un fanzine, sobre papel blanco. Pueden ser hechos a mano o de forma digital. Una vez se tiene el producto final se inicia con el fotocopiado de cada una de las páginas para la reproducción del mismo. Suelen ser engrapados.

#### ► *Tintas a chorro:*



Este método consiste en la impresión directa sobre el papel con una impresora de tinta continua o a chorro, la cual nos permite la combinación de las 4 tintas con un espectro cromático bastante amplio de acuerdo a sus especificaciones técnicas. Este método permite la experimentación con contrastes, tonos, semitonos, y todo lo referente al color.

#### ► *Serigrafía:*



Esta técnica consiste en el quemado de una malla de seda con la técnica del huecograbado, utilizando tintas especializadas para el proceso. La serigrafía ha influido mucho en los últimos años en lo que respecta a métodos alternativos de publicación ya que se puede imprimir tirajes medios a diferentes colores sin que aumenten los costos, por su posibilidad de reutilizar una malla cientos de veces.

#### ► *Técnicas mixtas:*

Varios expertos especializados en el tema del fanzine como medio de sus publicaciones experimentan mucho al momento de imprimir sus artes

finales. Tales son los casos de los diseñadores, artistas, masters printers, entre otros. Esto con el objetivo de un producto más experimental además de abaratar costos.

Mezclar cualquiera de las técnicas antes mencionadas puede dar buenos resultados sin una inversión costosa dándole un mayor valor al producto editorial final.

### 1.5.3. CÓMO EXPONER O PUBLICAR UN FANZINE

Un fanzine siempre cuenta con un valor añadido, ya sea por su contenido o como se está publicando.

Cómo y dónde exponer un fanzine también está a la disposición de su autor, dependiendo a lo que está dedicada la publicación, se pueden nombrar algunas medios para publicación como:

#### ► *Feria de fanzines*

Las ferias de fanzines reúnen a diferentes autores, y tiene como objetivo principal exponer varios productos editoriales y souvenirs para ser comercializados, o para ser productos intercambiables entre los asistentes.

#### ► *Fiesta lanzamiento*

Consiste en un evento donde además de hacer público uno de sus fanzines, también se presentan temas relacionados con el arte como música en vivo, poesía al aire libre, concursos, entre otros.

#### ► *Trueque de publicaciones*

El trueque se refiere al intercambio de publicaciones independientes que se mantiene como métodos de obtener variedad de fanzines sin la necesidad de un equivalente monetario.



## 1.2 HOMÓLOGOS

Los homólogos presentes tienen muchos factores en común, como puede ser el uso de imágenes, la orientación, detalles de impresión. La recopilación y revisión ha sido de gran ayuda para obtener una idea clara de cómo desarrollar mi producto final.

El análisis se ha sustentado en criterios de diseño tales como: cromática, tipografía, acabados, maquetación para la mejor presentación del proyecto final.







## 1.2.2 STEIDL WERK N 23 - TESEO CHAN Y STEIDL PUBLISHER



Imagen 2. Portada de revista Steidl N| 23

### Forma:

- **Formato:** 22,3 x 30,2 cm.
- **Orientación:** Vertical.
- **Tipografía:** Tipografía legibles para el usuario.
- **Cromática:** Colores fuertes y contrastantes

### Función:

- **Objetivo:** Demostración de varios tipos de impresiones analógicas.
- **Mensaje:** Bricolaje caótico.
- **Tipografía:** Variación tipográfica.

### Tecnología:

- **Impresión:** Varios tipos de impresión.
- **Tinta:** Cuatricromía.
- **Material:** Cartón, papel, tela.
- **Acabado:** Tapa dura con cubierta hecha a mano, cinta de embalaje y bolsa de plástico.

### Forma:

De forma rectangular horizontal su contenido varía dependiendo de su contenedor ya que sus páginas varía de forma y textura para que la persona que la obtenga inmediatamente tenga más cuidado con la revista y así conserve su calidad para el interés de los demás.

### Función:

Cada página contiene mensajes directos al usuario utilizando no solo el mensaje sino también la textura, ya que cuando se ve y se siente es mejor la comunicación entre revista y usuario.

### Tecnología:

La tecnología utilizada en la revista varía ya que hay páginas de tela, papel y más, se utilizan varios métodos para que la revista tenga un mayor valor simbólico.

### 1.2.3 LOS ATAQUES DE LAUREL 7 - MZ PUBLICACIONES



Imagen 3. Portada del fanzine Los Ataques de Laurel

#### Forma:

- **Formato:** 13 x 13 cm.
- **Orientación:** Vertical.
- **Tipografía:** Tipografía legibles para el usuario.
- **Cromática:** Colores fuertes y contrastantes.

#### Función:

- **Objetivo:** Enfocar la música ecuatoriana con ilustración.
- **Mensaje:** Música ecuatoriana expresada de diferentes formas y pensamientos.
- **Tipografía:** Variación tipográfica.

#### Tecnología:

- **Impresión:** Serigrafía.
- **Tinta:** Plastisol.
- **Material:** Cartón, papel de colores, papel kraft.
- **Acabado:** Portada de cartulina con laca brillante.

#### Forma:

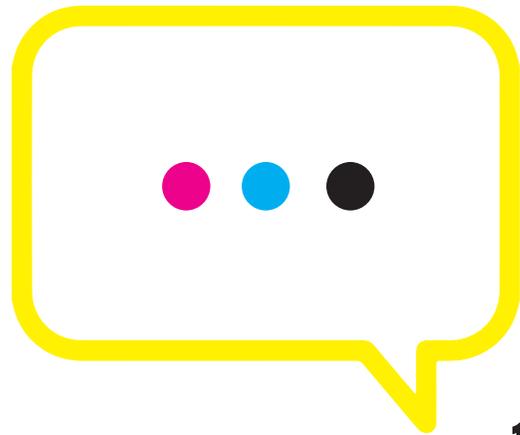
De formato cuadrado con un contenido ilustrado expresando la música ecuatoriana, su interior contiene varios formatos para que el usuario se mantenga todo el tiempo concentrado en él.

#### Función:

Cada página contiene la ilustración de una canción ecuatoriana, expresadas de diferente manera, en materiales distintos para su mayor expresividad, haciendo así que el usuario tenga mayor comunicación con el fanzine en general.

#### Tecnología:

Todo el proceso es manual o artesanal, dándole así mayor significado simbólico al fanzine.



## 1.3 INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Fue realizado a manera de entrevistas a miembros representativos de colectivos o movimientos personales, con el único propósito de obtener una información más íntima y una idea de cómo se desenvuelven los fanzines y el arte impreso independiente en el medio nacional : Tiffany Salcedo (Carishina); Diego Lara (La Fanzinoteca y Neuropuerto); Henry Flores(El Matadero).



### 1.3.1 ENTREVISTA: TIFFANY SALCEDO (LOS VENDIDOS)



Imagen 4. Fotografía: Tiffany Salcedo.

#### ► ¿Cómo empezaste en el mundo de las publicaciones independientes?

Conocí el mundo de la publicación independiente a través del punk, comencé a leer periódicos veganos, anarquistas, y musicales que venían de Perú, Colombia, Chile y demás. Después de unos años de conocer estos medios alternativos, en el 2013 comencé a usar plataformas web para mostrar mi trabajo como fotógrafa y realizaba pequeños folletos en línea con fotografías de conciertos, escribiendo algunas reseñas de los eventos, y creando ilustraciones que acompañen a esto. Poco después, en el mismo año, nos juntamos con un amigo y decidimos formar un colectivo de artes visuales y usar como medio de difusión de nuestras bases ideológicas como colectivo el fanzine, juntando las piezas visuales que mejor sabíamos construir, fotografía, ilustración, collage, pintura, y demás, así se creó la primera publicación del colectivo Los Vendidos Crew y con esto el primer material independiente que sale a las calles de manera física.

#### ► ¿Qué técnicas de impresión utilizas a la hora de plasmar tus publicaciones?

Usualmente en el colectivo se ha utilizado la fotocopia como originalmente se realiza el fanzine, pero en mis trabajos personales he utilizado técnicas artesanales como la xilografía y la serigrafía.

#### ► ¿Qué tan frecuente utilizas los fanzines?

Como medio independiente casi para todo. Para difundir ideas que

mejoran una calidad de vida, como medio informativo, para dar tips, para difusión de literatura, información musical, humor, etc.

#### ► ¿Existe apoyo de parte de organizaciones o público en general?

Todo ha sido de manera auto-gestionada. Solo nuestro último proyecto fanzinerero fue presentado a una Universidad la cual nos dio la aprobación.

#### ► ¿Cómo asimila el público tus publicaciones?

Depende del público, personas mayores consideran el contenido grotesco, pero existe una gran acogida en la escena underground por la misma temática que existe en los fanzines. (No le muestro mis fanzines a mi mamá jaja)

#### ► ¿Que tipo de inconvenientes existen al momento de hacer tus publicaciones?

La mayor traba de la publicación autogestionada es el dinero para la publicación. Por eso últimamente se ha optado por tocar las puertas de las instituciones educativas para su financiamiento.

#### ► ¿Cuánto a tus ingresos ¿Son rentables las publicaciones que haces?

Las publicaciones independientes son un apoyo para el colectivo, para financiar eventos, para viajar y seguir con la difusión del mismo, pero es muy difícil esperar vivir de ese dinero e incluso a veces pensar inmediatamente en otra publicación con el dinero recaudado.

#### ► ¿Cuál es el perfil de tus seguidores?

Nuestros seguidores suelen ser personas de otros colectivos, gente vinculada a las manifestaciones underground, estudiantes de universidad en ramas de artes o comunicación, extranjeros, mucha gente joven, estudiantes de colegios...

#### ► ¿Tienes otras actividades que aportan a que puedas seguir adelante con tus publicaciones?

De las imágenes realizadas en los fanzines suelen venderse stickers y carteles, lo que nos ayuda a seguir con la difusión y nos aportan económicamente.

### 1.3.2 ENTREVISTA: DIEGO LARA (LA FANZINOTEKA)



Imagen 5. Fotografía: Diego Lara.

#### ► ¿Cómo empezaste en el mundo de las publicaciones independientes?

En el año 1992 empecé un fanzine llamado Cerebro Obtuso, principalmente con contenidos de bandas de rock ecuatorianas pero también con poesía, cómics, ilustración...

#### ► ¿Qué técnicas de impresión utilizas a la hora de plasmar tus publicaciones?

Los fanzines básicamente son fotocopiados. Para los masters de cada ejemplar si usábamos dibujo, collage, máquinas de escribir, stencils...

#### ► ¿Qué tan frecuente utilizas los fanzines?

Siempre tengo alguna publicación nueva para la colección. Son un gran instrumento de inspiración.

#### ► ¿Existe apoyo de parte de organizaciones o público en general?

Los fanzines, en principio, son publicaciones autogestionadas por lo que no suele ser muy necesario acudir a recursos externos.

#### ► ¿Cómo asimila el público tus publicaciones?

El formato del fanzine tiene sus propios seguidores. Dentro de los fanzines esto hay títulos para todo gusto.

#### ► ¿Que tipo de inconvenientes existen al momento de hacer tus publicaciones?

Generar contenidos para tus publicaciones es todo un proceso, a veces largo, otras no tanto, al ser un formato personal y generalmente sin mayor control, existe mucha libertad.

#### ► En cuanto a tus ingresos ¿Son rentables las publicaciones que haces?

Es muy difícil hacer dinero con los fanzines pero nunca dejamos de hacer cosas al respecto, lo que me lleva a pensar que el dinero no entra mucho en juego.

#### ► ¿Cuál es el perfil de tus seguidores?

Escritores. Artistas gráficos. Diseñadores. Ilustradores. Artistas

#### ► ¿Tienes otras actividades que aportan a que puedas seguir adelante con tus publicaciones?

Me mantengo en todo lo que se trata a Diseño gráfico, he desarrollado varios eventos culturales para poder sacar adelante todos los proyectos que se proponen, así uno de los más grandes ha sido la Fanzinoteka que se trata justamente la compilación de material independiente y también de promocionar y publicar estos mismos con medios digitales por una parte y por otra la creación de talleres y ferias para que estos se puedan demostrar como valorados.

### 1.3.3 ENTREVISTA: HENRY FLORES (EL MATADERO)



Imagen 6. Fotografía: Henry Flores.

#### ► ¿Cómo empezaste en el mundo de las publicaciones independientes?

Cuando tuve mi primera banda de punk vi por primera vez las publicaciones de colectivos anarko-punks, eran fanzines fotocopiados, conocí a personas que me invitaron a escribir en sus fanzines, después decidí hacer mis propias publicaciones.

#### ► ¿Qué técnicas de impresión utilizas a la hora de plasmar tus publicaciones?

Al inicio en el 2007 las impresiones eran fotocopias de escritura hecha a mano y luego pegada en el papel, la maquetación era manualmente por decirlo así, en la actualidad las impresiones que utilizo son en láser debido a que los tirajes de las publicaciones no son muy grandes.

#### ► ¿Qué tan frecuente utilizas los fanzines?

Los considero inspiradores a la hora de trabajar, son entretenidos así que los utilizo casi siempre en mi vida diaria.

#### ► ¿Existe apoyo de parte de organizaciones o público en general?

En Manabí es muy difícil conseguir apoyo, opto por hacerlo y promocionarlo por cuenta propia.

#### ► ¿Cómo asimila el público tus publicaciones?

En otras ciudades consumen más mis fanzines, considero que el público está en otras ciudades menos en la mía ( jajajaja).

#### ► ¿Que tipo de inconvenientes existen al momento de hacer tus publicaciones?

Al principio sí, no tenía muchos amigos que hicieran lo mismo en Portoviejo, pero a medida que fui viajando pude aprender cómo se sustenta (autogestión) en algunos casos las publicaciones independientes, quizás en eso radica lo de “publicaciones independientes” en hacerlo uno mismo, los autores deciden donde quieren llevar su trabajo, el público que desean tener y el alcance que le darán a estas publicaciones.

#### ► En cuanto a tus ingresos ¿Son rentables las publicaciones que haces?

No podría vivir de estas publicaciones en mi ciudad, debo trabajar en diseño para de ahí poder sustentar mis publicaciones, he tenido ganancias pero no de forma recurrente en lo que comprende a las publicaciones (fanzine)

#### ► ¿Cuál es el perfil de tus seguidores?

Pues asumo que consumen diseño, ilustración, texto o artes, no podría definirlo pero si compran mis fanzines es porque visualmente se sintieron atraídos.

#### ► ¿Tienes otras actividades que aportan a que puedas seguir adelante con tus publicaciones?

Si, trabajo como diseñador gráfico y esto me permite generar constantemente nuevos contenidos, llevo paralelamente estas dos pasiones el diseño y las publicaciones independientes. Me permite experimentar distintas técnicas de creación además fortalece las teorías aprendidas del diseño.



## 1.4 CONCLUSIONES

Fue realizado a manera de entrevistas a miembros representativos de colectivos o movimientos personales, con el único propósito de obtener una información más íntima y una idea de cómo se desenvuelven los fanzines y el arte impreso independiente en el medio nacional : Tiffany Salcedo (Carishina); Diego Lara (La Fanzinoteca y Neuropuerto); Henry Flores(El Matadero).

Se toma como primer problema en los tres casos que la gente no se informa de manera constante sino que cada uno tiene que acudir a diferentes métodos de difusión para que su público meta les tome en cuenta, además se puede conocer que ninguno vive de este medio ya que todos se auto gestionan sus publicaciones, teniendo ganancias mínimas o nulas.

Se nota el desinterés total de los usuarios para obtener este tipo de publicaciones ya que son tomados como pérdida de tiempo, arte basura o tienen poco tiempo de atención. Los productos que se añaden para poder tener mayor atención del usuario, al ser auto gestionados tiene un valor simbólico mayor, haciendo que el producto de cada artista llame más la atención, el mismo ya no solo cuenta con el producto editorial sino que se le añade el valor agregado.





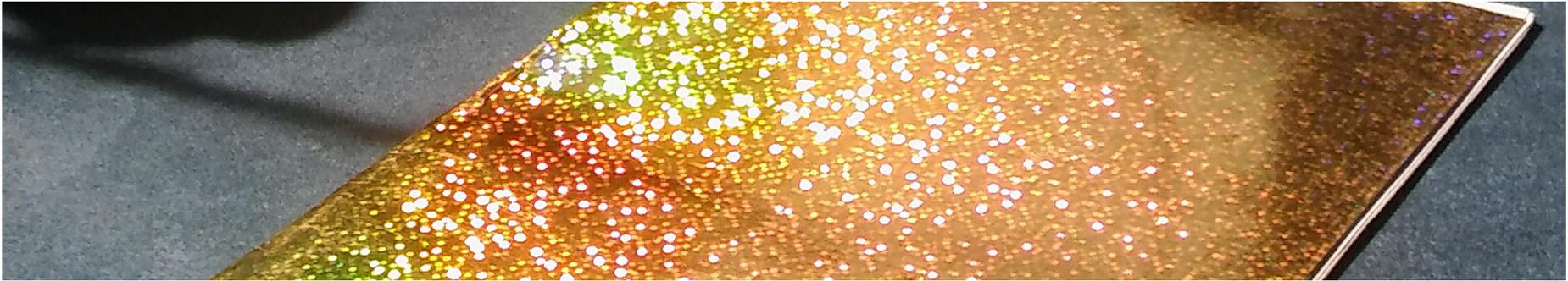
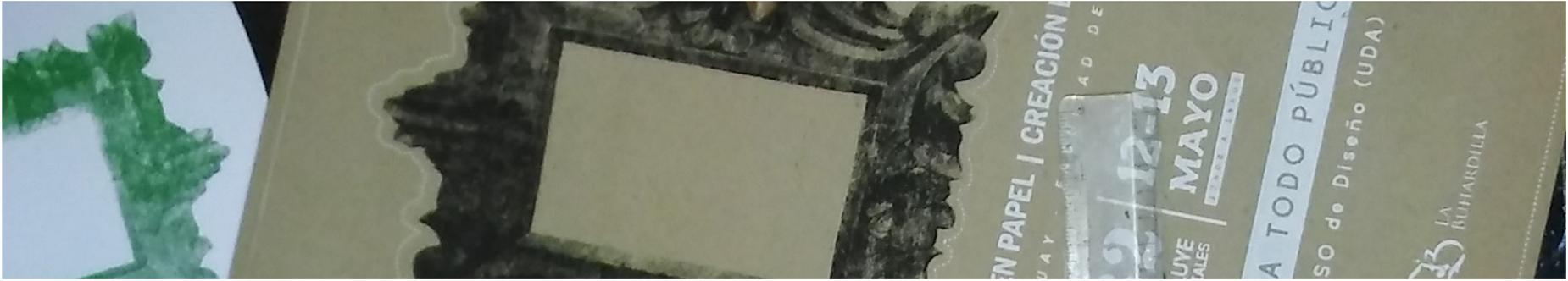
## CONCLUSIÓN: CAPÍTULO 1

La información presentada en este primer capítulo en lo que respecta a investigación bibliográfica, trabajo de campo y homólogos ha aportado de manera significativa en cuanto son bases teóricas y mucho más en lo que es la parte creativa para la elaboración de este producto. Agilitará todos los procesos que se presenten en cuanto respecta a la parte de diseño como también en la parte de concepción.

En la actualidad existen varios artistas moviéndose o trabajando de manera clara y precisa en lo que respecta a métodos de impresión alternativas, en el trabajo de campo realizado a varios publicadores independientes se descubrió trabajos de este tipo siempre han existido pero hay grupos pequeños en los que se mueven ya que no existe interés o conocimiento de parte de los usuarios, diseñadores y artistas gráficos.

Por todo estos es que se a visto necesario la creación de un producto editorial recopilatorio que servirá para motivar y enseñar a mi público meta a conocer 2 puntos esenciales: al artista que elabora una técnica de impresión y los diferente métodos de impresión alternativos que se mueven en el ambiente de una manera clara y así poder recomendar a todo el público muchas más alternativas a plasmar un mensaje impreso.







**2** Capítulo  
**PROGRAMACIÓN**

## 2.1 MERCADO



A continuación se muestra los diferentes puntos que nos lleva a una mejor proyección de mercado:

### 2.1.1 SEGMENTACIÓN DE MERCADO

Al mercado al que este proyecto de tesis será dirigido es a jóvenes de la ciudad de Cuenca que comprendan la edad de 16 a 25 años.

### 2.1.2 VARIABLES DE SEGMENTACIÓN DE MERCADO



#### GEOGRÁFICAS

**Región del mundo:** Ecuador  
**Región del país:** Cuenca  
**Densidad:** urbana  
**Tamaño de zona metropolitana:** 569,416 (2014) hab.



#### DEMOGRÁFICAS

**Edad:** 16 - 25 años  
**Género:** masculino - femenino  
**Tamaño de familia:** 2 a 4 miembros  
**Ciclo de vida familiar:** joven, soltero, casado  
**Ocupación:** colegiales de último año, universitarios, jóvenes profesionales.  
**Ingresos:** de 30-\$200 mensuales y de 200 - \$380 mensuales.  
**Educación:** Secundaria, grado de bachiller, universitario.  
**Generación:** "Y" y "Z"  
**Nacionalidad:** Ecuatoriano



#### PSICOGRÁFICAS:

**Clase social:** Media a media alta  
**Estilo de vida:** Gusta del arte independiente, coleccionista de revistas, pensamiento liberal, participe de la escena cultural local.



#### CONDUCTUALES:

**Ocasiones:** ocasión especial  
**Beneficios:** calidad, información, conexión.  
**Estatus del usuario:** usuario potencial  
**Frecuencia de uso:** usuario ocasional  
**Estatus de lealtad:** media  
**Etapas de preparación:** informado, interesado, con intención de comprar.  
**Actitud hacia el producto:** entusiasta, positiva

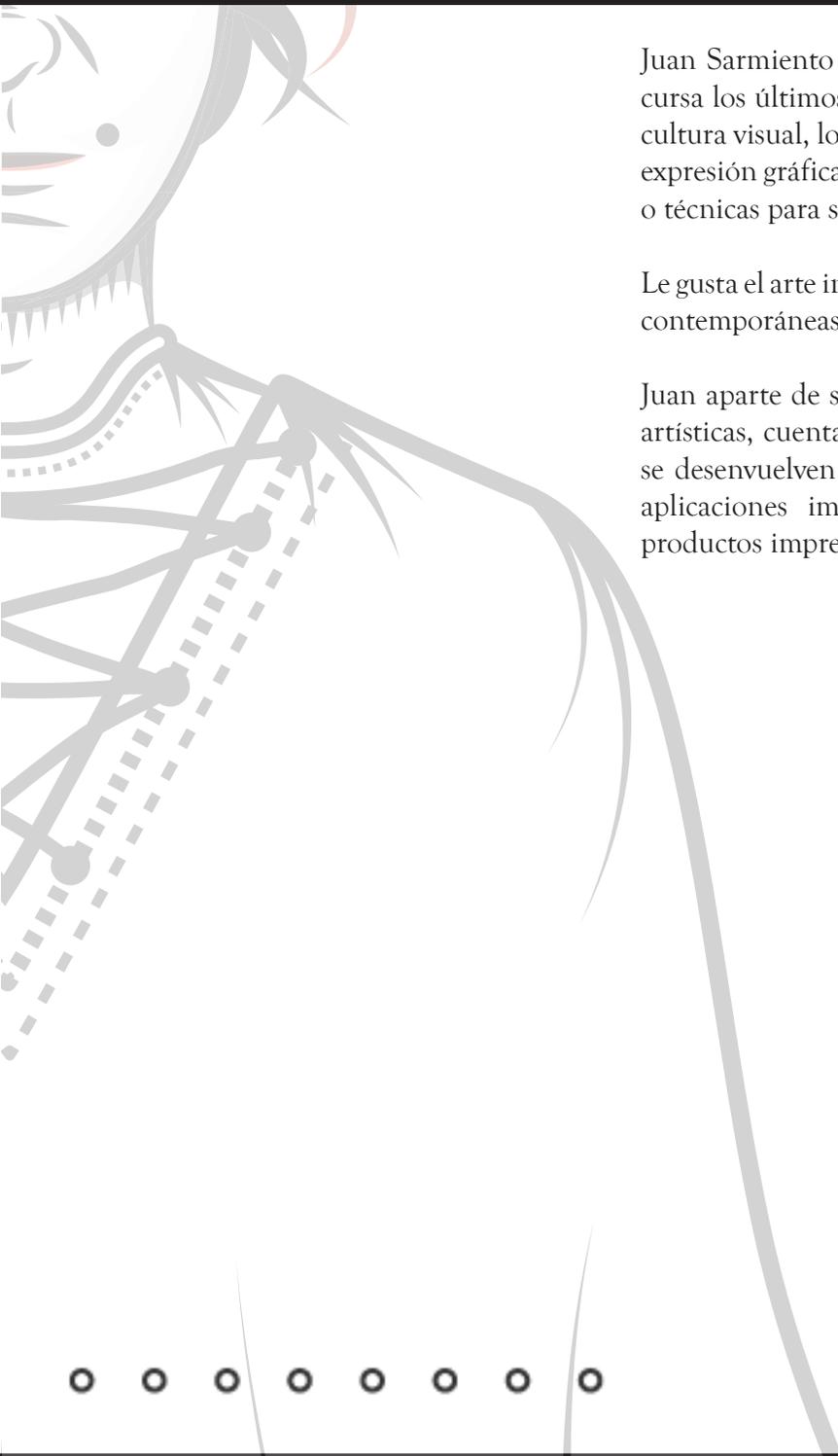


### 2.1.3 PERSONA DESIGN

Juan Sarmiento es un joven cuencano de 24 años soltero, estudiante y cursa los últimos años de universidad. Es un entusiasta aficionado de la cultura visual, lo cual lo impulsa a explorar nuevos métodos de grabado y expresión gráfica para logros de desarrollo personal, y como herramientas o técnicas para su vida profesional.

Le gusta el arte independiente y es un aficionado a las tendencias artísticas contemporáneas.

Juan aparte de ser estudiante de diseño gráfico, tiene más dedicaciones artísticas, cuenta con un colectivo artístico donde todos sus integrantes se desenvuelven en diferentes técnicas, se mantiene al tanto de nuevas aplicaciones impresas y está interesado en la experimentación de productos impresos logrados por métodos no convencionales.





## 2.2 PLAN DE NEGOCIO

### 2.2.1 ANÁLISIS FODA

► *Fortalezas:*

El producto final será un impreso lo cual le da más interés e integridad que un producto digital.

Un producto innovador para la ciudad, ya que nunca antes se había realizado un libro recopilatorio sobre métodos de impresión alternativos aplicados al arte nacional.

► *Oportunidades:*

El interés de experimentar la comunicación visual impresa con medios alternativos cada vez crece más en la ciudad por lo cual mi producto resultará de gran interés para el público meta.

► *Debilidades:*

El proyecto utiliza varias herramientas y productos dependiendo de varios factores para su reproducción total.

Los procesos de producción resultan costosos debido a la cantidad de recursos y herramientas requeridos para la realización del producto, además del tiempo que requiere el perfeccionamiento de distintas técnicas planteadas.

► *Amenazas:*

Algunos de los productos que se utilizan para la producción de fanzines desaparecen con frecuencia por la baja demanda que tienen en el mercado local.





## 2.2.2 PLAZA



Los puntos de venta de este material estarán enfocados en lugares donde asista gente joven con visión de innovación en cuanto respecta a medios impresos como librerías, ferias de arte independiente, ferias de libros, entre otros.

### ► *Canal de distribución:*

El canal de distribución que se utilizará para el producto impreso será mixto, ya que el material puede estar en ferias de fanzines, ferias de libros, truques como también puede estar en centros comerciales, Librimundi, tiendas de diseño, entre otros.

## 2.2.3 PROMOCIÓN

Al encontrarse el producto en una fase de introducción, es necesario realizar diferentes estrategias para que tenga una efectiva salida comercial. Para ello se realizará el siguiente CIM:

### ► *Publicidad:*

Para dar a conocer el producto, es necesario hacerlo desde la publicidad tanto impresa como digital ya que estas tienen diferentes alcances, manejos de información, maneras de expresiones, entre otros.

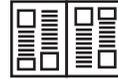
### ► *Promoción de ventas:*

Para obtener ayuda al principio con la venta del producto y obtener respuestas inmediatas se utiliza la herramienta de promoción de ventas. Se plantea la elaboración de un producto complementario que estimule la compra, tal como una plantilla de stickers, un póster, etc.





## 2.2.4 PRODUCTO



### ► *Clasificación de producto:*

De consumo

### ► *Tipo de producto:*

El producto es de comparación ya que es un producto que se compra con menos frecuencia y se adquiere con más cuidado, comparando con otros productos similares la calidad, precio, estilo.

### ► *Producto básico:*

Libro impreso con contenido acerca de las diferentes propuestas artísticas basadas en varios tipos de impresión alternativos. En él se encontrarán tipos de papel, biografías, ilustración, técnicas de impresión, además se podrá informar sobre cómo hacer una publicación de este tipo.

### ► *Producto real:*

Se manejarán materiales accesibles tanto para el usuario como para los aportantes al libro, existirá variedad de procesos y materiales para resaltar las diferentes calidades que estos representan. El diseño final será llamativo y juvenil.





## 2.3 PARTIDOS DE DISEÑO

### 2.3.1 FUNCIÓN

#### ► *Uso:*

Este proyecto permitirá al usuario conocer acerca de diferentes métodos de impresión alternativa y de distintos artistas que aplican dichos métodos en el medio. También permitirá al público a diferenciar diferentes tipos de lenguajes y resultados que se obtienen mediante la impresión alternativa, al igual que instruirá al usuario a cómo hacer un fanzine utilizando estos métodos demostrados.

#### ► *Funcionamiento:*

Libro que consta de dos capítulos: el demostrativo y el informativo.

En el capítulo informativo constarán todos los pasos para poder crear correctamente un fanzine sin tener que acudir a otros medios extras para obtener información.

En el capítulo demostrativo se mostrará los fanzines de todos los artistas colaboradores, mostrando así su información como artista, materiales utilizados y las técnicas de impresión que empleó para la elaboración de estas publicaciones independientes.



## 2.3.2 FORMA

### ► *Orientación:*

La orientación del libro será horizontal, tomando en cuenta que su formato es cuadrado. De esta manera también se innova con una nueva forma de manipulación del producto, haciéndolo mucho más dinámico y llamativo.

### ► *Tipografía:*

El producto cuenta con dos capítulos; el primero que comprende el material informativo utilizará una tipografía clara y legible para el público meta, una familia de San Serif permitirá al lector tener mayor entendimiento y no aburrirá al lector en textos largos.

El segundo capítulo con las artes demostrativas tiene mayor libertad de experimentación la cual quedará definida de acuerdo a las consideraciones de los artistas participantes.

### ► *Cromática:*

Existirán varias ilustraciones, imágenes, fotografías, entre otros que transmitan emociones y sentimientos, en este caso el mayor beneficio que nos podría dar es la cromática. Para la parte informativa del libro se utilizará una cromática de alto contraste, con tonos enérgicos y saturados. En cuanto a los artistas en la sección demostrativa, son ellos quienes definen la cromática que distingue su estilo personal o el mensaje a comunicar.

### ► *Formato:*

El formato que se manejará para la elaboración del producto editorial es cuadrado ya que es un formato llamativo, manipulable, factible para la lectura y permite una buena apreciación de las imágenes representadas en el impreso.

### ► *Retícula:*

La retícula es necesaria para una correcta distribución de la información escrita e ilustrada. Como se ha revisado anteriormente en los homólogos el uso de retículas dinámicas harán que el producto final se maneje de una manera ligera, sin ofrecer una lectura pasada que canse al ojo, y sobre todo que estimule la interacción entre el libro y el usuario.

### ► *Imágenes:*

El tipo de imágenes que se usarán serán ilustraciones para mostrar las diferentes técnicas artísticas impresas de quienes participan en la creación del libro. Estas representaciones gráficas serán producidas con distintos materiales y técnicas de impresión para darle mayor riqueza simbólica y de diseño al producto editorial.





### 2.3.3 TECNOLOGÍA

#### ► Impresión:



Tomando en cuenta el trabajo de varios artistas ecuatorianos los cuales participan en publicaciones independientes se ha seleccionado las cuatro técnicas más utilizadas en el ámbito de los fanzines y estas son:

Fotocopia.  
Serigrafía.  
Mixta (Fotocopia & Serigrafía).  
Impresión a chorro.

Además se añadirán pequeñas impresiones demostrativas con la técnica de Xilografía.

#### ► Acabados:



El acabado del producto editorial contará de dos partes ya que está dividida en 2 capítulos que tratan del mismo tema pero que expresan temas diferentes. El primero que representa información instructiva contará con una pasta gruesa y reforzada para mayor manipulación por parte del usuario, mientras que la segunda parte contará con la compilación de los fanzines aportados, todos estos encuadernados a mano, con una pasta gruesa que constará de tres capas impresas con distintos métodos de impresión fusionadas para transmitir un solo mensaje con una carga experimental a nuestros usuarios.

#### ► Materiales:



Para distinguir los dos capítulos, haremos hincapié mediante el uso de diferentes materiales.

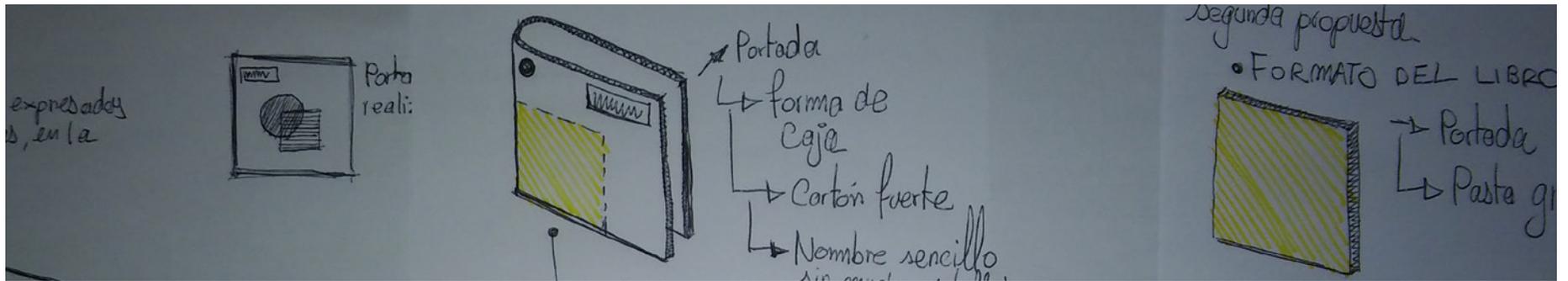
El primer capítulo instructivo se realizará con materiales los cuales favorezcan la legibilidad y rápida comprensión del mensaje, para que se pueda entender cómo elaborar un fanzine.

En el segundo capítulo los materiales han sido delimitados para que los artistas participantes escojan los mejores soportes y técnicas a utilizar, siendo en esta sección del libro lo más importante la carga simbólica que trae cada arte realizado por los autores.

Los papeles que se han tomado en cuenta por su calidad, espesor y durabilidad son:

- Cartulina Coriandoli.
- Cartulina Cappuccino.
- Cartulina Marino Conchiglia.
- Cartulina Splendlux oro.
- Cartulina So Silk Vanity.
- Cartulina Fox limón.
- Cartulina Fox green.
- Cartulina Fox Enviromemt blanco.
- Cartulina Fox Royal blanco.
- Papel Cappuccino.
- Papel Tintoretto Sesamo.
- Papel adhesivo verde limón.
- Papel calco.
- Papel Kraft.





The background is a solid yellow color with a dashed yellow border. In the top-left corner, there are three small squares of varying sizes. In the top-right corner, there is a circle. In the bottom-left corner, there is a circle. In the bottom-right corner, there are three squares of varying sizes. A horizontal line with a double-slash break in the center is positioned near the top and bottom edges.

# 3 Capítulo

## DISEÑO



### **3.1 IDEACIÓN**

Para empezar con la ideación se pensaron en 6 palabras claves para tener más claro el tema y variedad de contenidos, estos son:

Libro  
Independiente  
Publicaciones  
Hojas  
Tintas  
Impresiones

Ya con las palabras escogidas se prosiguió a la creación de diez propuestas de cómo podría ser el material impreso.



### 3.1.1. 10 IDEAS

#### ► PROPUESTA: “LA SIMPLICIDAD”

Libro de pasta fina, de formato cuadrado con una portada sencilla plastificada para mejorar su presentación y resistencia, su interior cuenta con 2 capítulos: el primero habla de cómo hacer, reproducir y publicar un fanzine y el segundo cuenta con la compilación de varios fanzines realizados por artistas nacionales que se desempeñan en el medio.

#### ► PROPUESTA: “LA VIÑETA”

Libro de formato cuadrado que cuenta con 2 capítulos separados con viñetas para ser diferenciado rápidamente al lector, el primer capítulo explica cómo hacer, reproducir y publicar un fanzine y el segundo cuenta con ejemplos de estas publicaciones realizados por artistas nacionales con diferentes técnicas de impresión alternativas.

#### ► PROPUESTA: “DUOTONO”

Libro que cuenta con un formato cuadrado de portada, la misma que está impresa con una de las técnicas mostradas en el libro. Su contenido está expresado en varios formatos para mayor interactividad del usuario con el libro, la publicación cuenta con 2 capítulos, el primero explica cómo hacer, reproducir y exponer este tipo de publicaciones y el segundo tiene varios fanzines de expositores nacionales expresados en varios tipos de impresión.

#### ► PROPUESTA: “HAZLO TU MISMO”

Libro de forma cuadrada con una portada que interactúa con el usuario ya que la misma está impresa con 3 técnicas de impresión, en diferentes capas cada una. Cada capa es de material diferente para la mejora de calidad en su expresión, en su interior contará con la publicación de 2 capítulos, los cuales tendrán diferentes formatos y dimensiones para mejor atención e interactividad con el usuario, el primero consta con un pequeño librito introductorio de cómo hacer, reproducir y publicar fanzines, el segundo tendrá una muestra de varios fanzines realizados por varios artistas nacionales, desarrollados con las técnicas que se muestran en el librito.

#### ► PROPUESTA: “EL CARTONERO”

Un libro recopilatorio de formato cuadrado de fanzines y arte independiente interactivo con dos secciones: una instructiva para el usuario y una de ejemplos de producto final, el cual cuenta con una pasta de cartón para mayor entendimiento de lo que se quiere expresar, al igual que su portada contará con la impresión de cualquier técnica que se muestre en el instructivo.





► PROPUESTA: “PARA VIAJAR”

Un libro de formato cuadrado de portada sencilla, comprensible y directa para el usuario, el mismo que estará dentro de un sobre de manila para dar un valor agregado al producto. El libro contará con 2 capítulos de formatos diferentes para mayor entendimiento de las personas que lo vean, el primero y de tamaño a5 mostrará cómo hacer, reproducir y publicar un fanzine, mientras que el otro tendrá un formato cuadrado tendrá un recopilatorio de estas publicaciones realizados por diferentes artistas nacionales con varias técnicas de impresión alternativas.

► PROPUESTA: “COLLAGE”

Un libro recopilatorio de forma cuadrada, con una pasta llamativa con collage de los materiales utilizados en este producto, el mismo contendrá varios fanzines realizados por distintos artistas nacional que trabajan en este medio y como complemento al reverso de la portada tendrá un plegable de forma cuadrada que contendrá información de cómo hacer, reproducir y publicar un fanzine.

► PROPUESTA: “MINIMAL - PLEGABLE”

Una caja desarmable de forma cuadrada hecha en cartón, con una portada sencilla y minimalista, que cuenta con la colección de varios fanzines realizados por artistas nacionales, los mismos que están hechos por técnicas de impresión alternativas, como complemento tiene un instructivo en forma de plegable cuadrado de cómo hacer, reproducir y publicar este tipo de impresos.

► PROPUESTA: “SORPRESAS”

Libro recopilatorio que cuenta con una portada llamativa que contiene impresos con técnicas alternativas y fusionadas en una sola expresión haciendo así que el usuario tenga la necesidad de verlo. Su interior tiene una muestra seleccionada con fanzines de artistas ecuatorianos trabajados en distintos medios de impresión alternativo, a la inversa de la portada existe un sobre que contendrá un pequeño catálogo de en forma de plegable con información de cómo hacer, reproducir y publicar un fanzine.

► PROPUESTA: “EL CARTÓN”

Libro de forma cuadrada de pasta gruesa y sencilla en su impresión que consta de 4 capítulos los cuales cada uno está separado por colores para mejor entendimiento y visibilidad para el usuario, cada portada de capítulo contará con una viñeta para ser encontrado de una manera rápida y precisa, el primero contará con la información de cómo hacer un fanzine, el segundo de cómo reproducirlos, el tercero mostrará cómo publicarlos y el cuarto contará con la muestra de varios fanzines realizados por artistas nacionales que se dedican a este tipo de publicaciones.





### 3.1.2. 3 IDEAS

► *PROPUESTA: “LA SIMPLICIDAD”*

Libro de pasta fina, de formato cuadrado con una portada sencilla plastificada para mejorar su presentación y resistencia, su interior cuenta con 2 capítulos: el primero habla de cómo hacer, reproducir y publicar un fanzine y el segundo cuenta con la compilación de varios fanzines realizados por artistas nacionales que se desempeñan en el medio.

► *PROPUESTA: “EL CARTÓN ”*

Libro de forma cuadrada de pasta gruesa y sencilla en su impresión que consta de 4 capítulos los cuales cada uno está separado por colores para mejor entendimiento y visibilidad para el usuario, cada portada de capítulo contará con una viñeta para ser encontrado de una manera rápida y precisa, el primero contará con la información de cómo hacer un fanzines, el segundo de cómo reproducirlos, el tercero mostrará cómo publicarlos y el cuarto contará con la muestra de varios fanzines realizados por artistas nacionales que se dedican a este tipo de publicaciones.

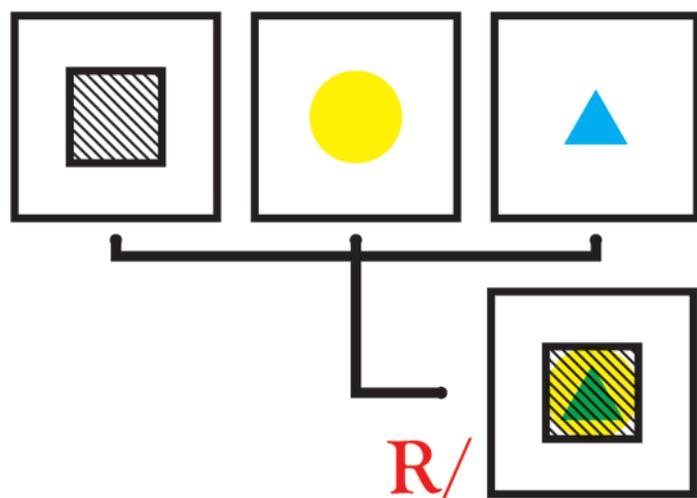
► *PROPUESTA: “HAZLO TÚ MISMO”*

Libro de forma cuadrada con una portada que interactúa con el usuario ya que la misma está impresa con 3 técnicas de impresión, en diferentes capas cada una. Cada capa es de material diferente para la mejora de calidad en su expresión, en su interior contará con la publicación de 2 capítulos, los cuales tendrán diferentes formatos y dimensiones para mejor atención e interactividad con el usuario, el primero consta con un pequeño librito introductorio de cómo hacer, reproducir y publicar fanzines, el segundo tendrá una muestra de varios fanzines realizados por varios artistas nacionales, desarrollados con las técnicas que se muestran en el librito.



# PROPUESTA FINAL: HAZLO TÚ MISMO

## PORTADA:

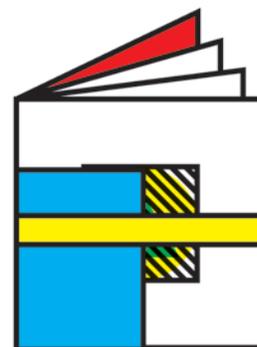


Tamaño: 25 X 25.

Espesor: 2mm.

Descripción:

Portada con tres capas con impresiones y materiales diferentes c/u.



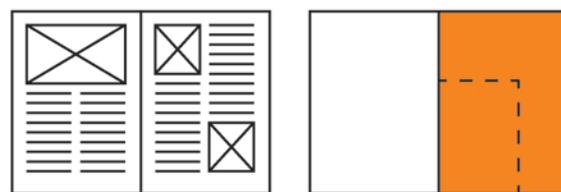
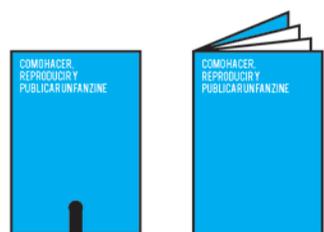
Tamaño: 25 X 25.

Espesor: 2mm.

Descripción:

Portada con tres capas con impresiones y materiales diferentes c/u.

## INSTRUCTIVO:



Diagramación:  
2 columnas, dinámica ya que se manejan varios tipos de formatos.

ENCUADERNACIÓN:  
Encuadernado simple y conocido.



Formatos extras dentro del instructivo para una mayor interactividad del usuario con el libro.

## PROPUESTA:

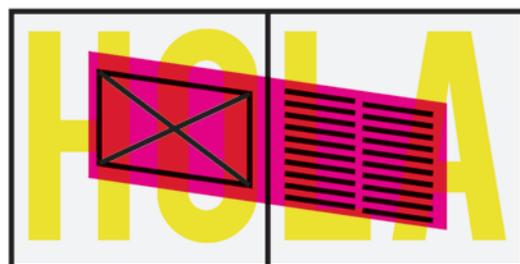
Libro de forma cuadrada con una portada que interactúa con el usuario ya que la misma está impresa con 3 técnicas de impresión, en diferentes capas cada una. Cada capa es de material diferente para la mejora de calidad en su expresión, en su interior contará con la publicación de 2 capítulos, los cuales tendrán diferentes formatos y dimensiones para mejor atención e interactividad con el usuario, el primero consta con un pequeño librito introductorio de como hacer, reproducir y publicar fanzines, el segundo tendrá una muestra de varios fanzines realizados por varios artistas nacionales, desarrollados con las técnicas que se muestran en el librito.

## FANZINES:



Tamaño: 25 X 25.  
Cromática: Depende el artista.  
Descripción:

Fanzine que cuenta con 12 páginas, hechos por varios artistas nacionales.

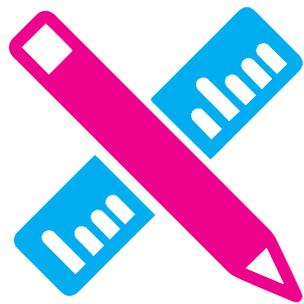


Diagramación:  
2 columnas, dinámica ya que se manejan varios tipos de formatos.



Viñetas:  
Para el mejor manejo del libro en general.





## 3.2 BOCETACIÓN

Una vez hemos llegado a una delimitación de los principales factores que definen a nuestro producto editorial, procedemos a la bocetación de una imagen y diseño de mancha para el producto final.





### 3.2.1 LOGOTIPO

Por la naturaleza independiente y relacionada con las tareas manuales, se partió de la caligrafía como símbolo de lo artesanal. Esto permite que una letra sirva como isotipo, independiente del logotipo. El trazo contrastante y un juego de peso visual entre la línea y los blancos internos le dan carácter al isologo utilizado para el proyecto.



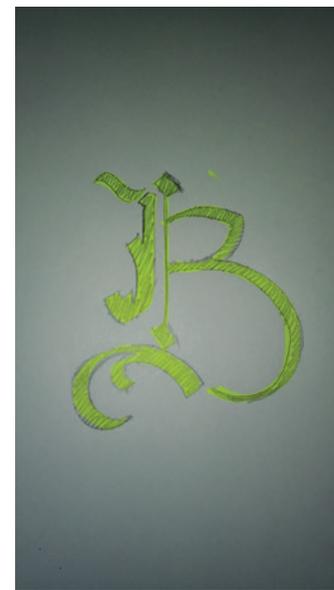
#### CALIGRAFÍA

▲ Para dar a conocer mejor la marca del libro se pensó en la primera letra del nombre que represente de forma icónica a la marca.



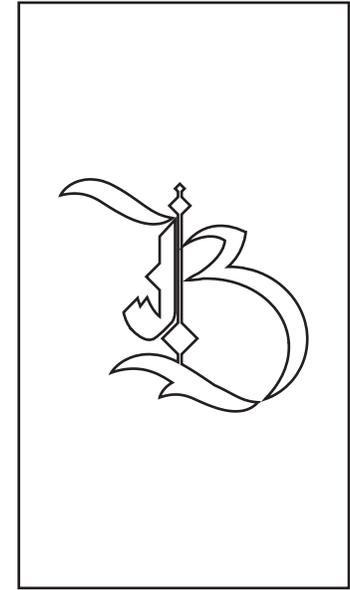
#### BORDES

▲ A continuación de aprobar la letra final, se buscó los bordes para que pueda ser mejor manipulada digitalmente.



#### TRAZOS

▲ Para finalizar la parte de construcción se buscó los trazos más significativos de la letra.



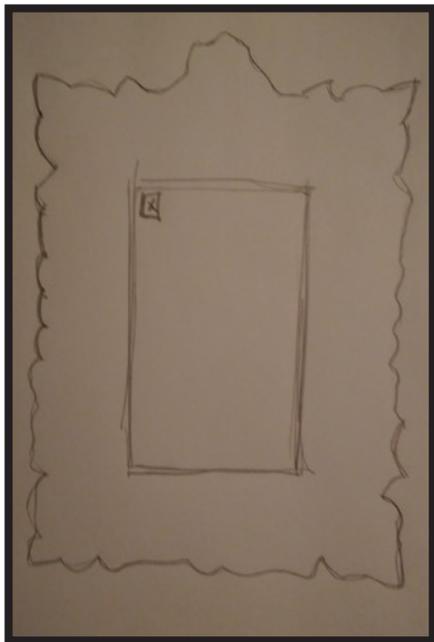
#### VECTOR

▲ En la parte digital se utilizó Illustrator.

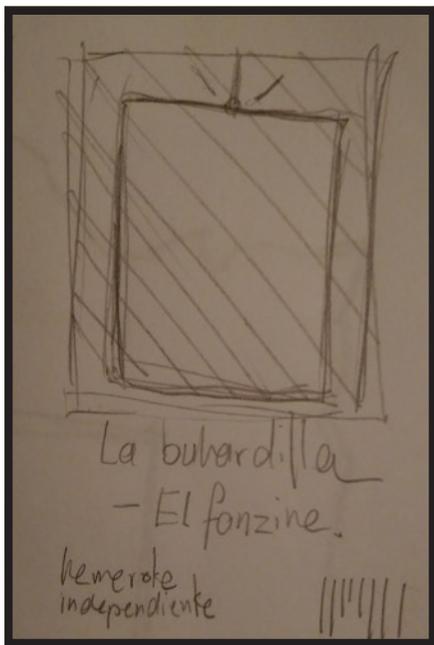


### 3.2.2 IMAGEN DEL TEMA

Además del logo se buscó un refuerzo para que el libro sea mejor identificado, este fue escogido por temas personales de trabajo, ya que en las Buhardillas siempre se encuentran cosas curiosas, en este caso se eligió un cuadro.



Ideación de la silueta del cuadro



Boceto de la imagen de portada.



El cuadro utilizado en la imagen del libro es un objeto significativo de la Buhardilla

### 3.2.3 FORMATOS

Para diferenciar los 2 capítulos del producto final, se utilizará un formato horizontal para el instructivo y cuadrado para el demostrativo. Esto permitirá que en el primer capítulo se maximice la legibilidad y en el segundo el valor estético de los trabajos. Además, se agregará páginas con formatos especiales para la información de los artistas participantes.



Se le añade una hoja de papel cebolla extra, para exponer descripción del autor y fanzine, además de llevar información sobre impresión y papeles.

### 3.2.4 PERSONAJES

Los personajes tienen un proceso desde la fotografía hasta lograr la ilustración final.



#### FOTOGRAFÍA

▲ Para comenzar con la ilustración primero se tomó como modelos a personas cumpliendo ciertas posiciones para expresar las emociones con la ilustración.



#### TRAZOS

▲ En Illustrator se utilizó el método de los vectores para buscar los trazos más significativos y dar origen al personaje.

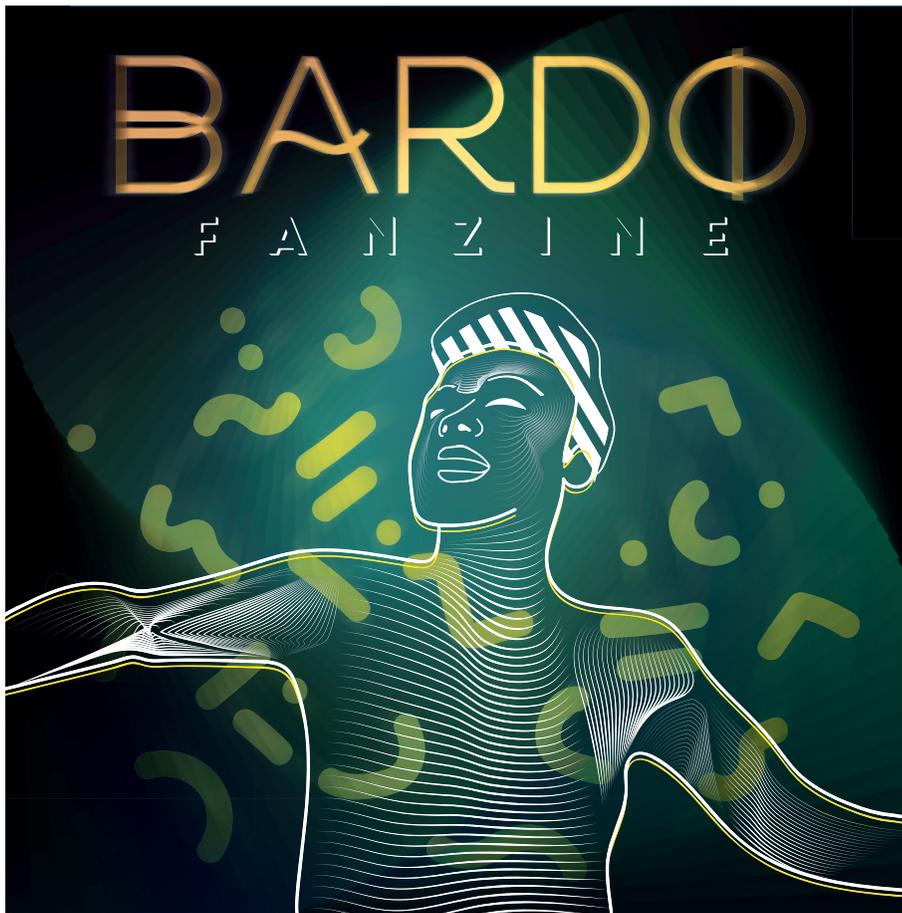


#### PERSONAJE

▲ Por último se da color al dibujo final con paletas llamativas y contrastantes.

### 3.2.5 FANZINES

Dependiendo del artista los fanzines varían en formatos, tipos de hojas e impresiones, además que cada fanzine cuenta con expresiones diferentes en cuanto respecta a ilustración



#### ◀ FANZINE BARDO

Este fanzine por ser compilatorio cuenta con el manejo de varios papeles, formatos y tintas de impresión como son la serigrafía y la tinta continua.



#### FANZINE LADL ▶

Por mantener un estilo sencillo este fanzine se maneja a una sola tinta en varios tipos de impresiones como son la fotocopia y la serigrafía.



### ◀ **POST GRAFITTI**

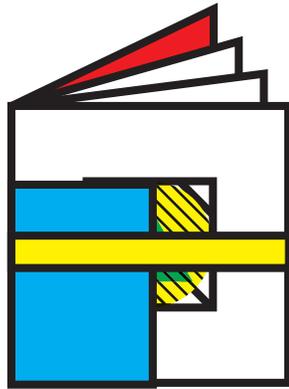
El Autor: Galo Mosquera muestra mediante la fotocopia su trayectoria como analista de diversos artistas locales con temas peculiares.



### **JUANZINE** ▶

Colectivos Zombi presenta en esta edición un compilatorio de basura impresa con la técnica de la serigrafía.





### **3.3 PRODUCTO FINAL**

En la siguiente sección procedemos a presentar la concreción final del proyecto, con los detalles técnicos y morfológicos del mismo.



### 3.3.1 IMAGEN

Una vez finalizada la etapa de bocetación, se definió el uso de un isologo acompañado de una tipografía que mantenga una línea gráfica afín. A continuación podemos observar distintas aplicaciones cromáticas y con técnicas de impresión alternativas utilizadas para el producto final.



*El cuadro referente, es una representación gráfica de la imagen total de la Buhardilla.*

### 3.3.2 LOGOTIPO



▲  
*Logotipo listo para ser empleado de diferentes maneras y en cualquier entorno gráfico*



▲  
*EL logotipo empleado en diferentes colores y texturas, para poder entender mejor su contraste.*

### 3.3.3 LIBRO COMPILATORIO

A continuación presentamos el producto editorial final en el formato y con la cromática propuesta, aplicando la gráfica previamente detallada sobre el mismo.



Imagen Frontal del libro compilatorio "La Buhardilla - El Fanzine". ▲



▲ Imagen de la portada y contraportada del libro compilatorio.



Páginas 25 x 25 cm del fanzine Los Ataques de Laurel N8. ▲



Dimensión abierta de cada fanzine: 25 x 50 cm. ▲



### 3.3.4 LIBRO INSTRUCTIVO

Se muestra como se representa el libro instructivo para el público en general, diseñadores y artistas

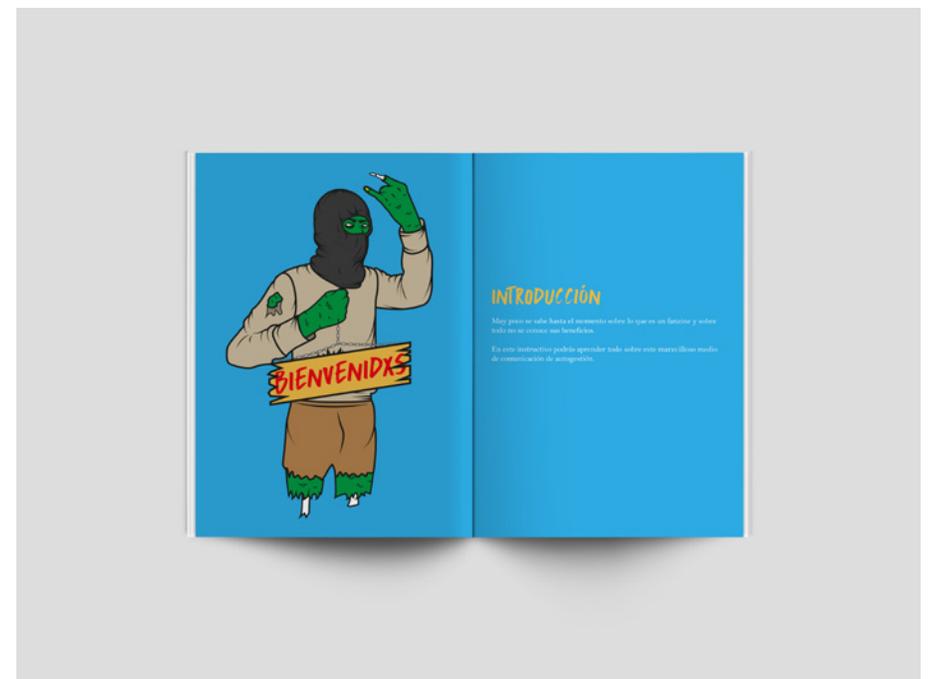


▲ Imagen Frontal del libro compilatorio "La Buhardilla - El Fanzine".

Imagen Frontal del libro compilatorio "La Buhardilla - El Fanzine". ▼



▼ Imagen Frontal del libro compilatorio "La Buhardilla - El Fanzine".



Dimensión abierta de cada fanzine: 25 x 50 cm. ▲



### 3.3.5 FANZINES

Se presenta cada fanzine con autores y muestra como se puede hacer el mismo.



*Imagen Frontal del libro compilatorio "La Buhardilla - El Fanzine".*





▲ Imagen de la portada y contraportada del libro compilatorio.

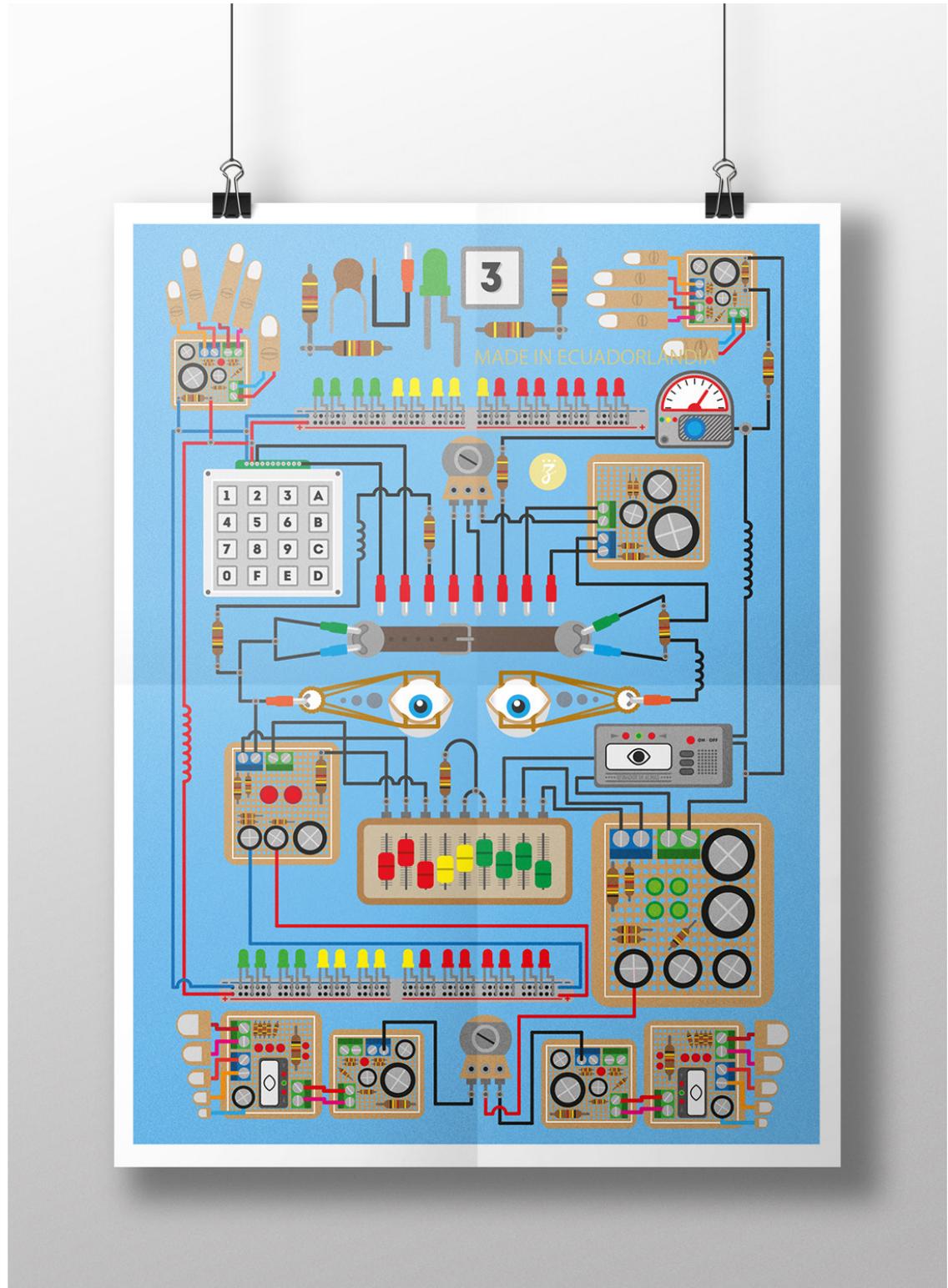


Dimensión abierta de cada fanzine: 25 x 50 cm. ▲



### 3.3.6 MATERIAL EXTRA

Como incentivo de compra y además para reforzar el vínculo con el usuario, se incluirá un póster dentro del paquete de compra del producto editorial. Esto le da un valor agregado al mismo, además de lograr recordación de marca.



*Libro además de tener una excelente interactividad con el usuario, ofrecerá a todos los que lo adquieran un póster formato a3 para que las personas se sientan muy satisfechas con el producto. ▲*



## 3.4 VALIDACIÓN

Para la validación del producto final se realizaron dos tipos de eventos para mostrar así la aceptación que tiene la gente con este tipo de métodos alternativos para expresar información impresa.

El primer evento constaba de un curso de bajo presupuesto, donde el usuario obtenía herramientas caseras y material suficiente para desarrollar fácil y libremente un fanzine, obteniéndose grandes resultados como:

- El usuario conoció los diferentes formatos para la libre expresión en cuanto se refiere al encuadernado.
- Si dio a conocer varios de los métodos alternativos de impresión como la serigrafía o la fotocopia para la reproducción de cada fanzine.
- Clases prácticas de collage y dibujo para que los estudiantes puedan expresar mejor sus ideas.

El segundo evento consistía en una exposición pequeña de fanzines en donde el usuario podía ver los diferentes fanzines que se realizaron en el curso, y como plato fuerte se tenía el libro editorial “La Buhardilla – El Fanzine”, el cual podía ser manipulado por los asistentes causando comentarios como:

- “Nunca había visto una revista así”.
- “Las hojas de tiene diferentes texturas, con colores, y rasgos peculiares”...
- “Y un fanzine puede decir cualquier cosa... ¿Hasta malas palabras?”.
- “Me gusta la variedad”.
- “Ves y de una quieres tocarlo y ver su interior”.

Con estos dos eventos se llegó a la conclusión que el producto es completamente innovador, ya que siendo un material de bajo presupuesto tiene grandes ventajas sobre cualquier otro producto editorial.

Una de las ventajas que se presentan a primera vista son los diferentes soportes en los que son impresos cada arte de los fanzines, dando así la interacción total del libro con el usuario, también se implementó un sobre con material listo para que la gente aparte de aprender pueda emplear ese mismo momento sus conocimientos.





## 3.5 CONCLUSIONES

Nos encontramos en una época de cambio debido a la diferente naturaleza que cada proyecto editorial va tomando de acuerdo a su desarrollo individual, y en el caso de los fanzines, cada día van tomando más fuerza e influencia en nuestra sociedad.

Su carácter libre de restricciones en cuanto a comunicación y que estimula la creatividad los convierten en un interesante proyecto para la experimentación y el descubrimiento tanto para profesionales como aficionados del arte y el diseño.

Al momento de realizar este proyecto descubrí que el público tiene escasos o ningún conocimiento sobre las grandes posibilidades que ofrecen los distintos métodos de impresión alternativos, dejando de lado miles de resultados a partir de combinatorias de materiales y herramientas que suelen estar dentro de sus propios hogares. Sin embargo, por apreciaciones de calidad se acude directamente a centros de impresión comerciales para la elaboración de productos gráficos con acabados muy similares entre ellos, pero sin un gran valor estético.

Es por esto que se decidió el uso de imágenes de alto contraste y que atraigan directamente al ojo del lector para dinamizar este proyecto el cual invita a diseñadores, artistas y público en general a ser parte de un proceso de laboratorio gráfico, experimentando con los materiales y soportes que han sido dejados de lado por la llegada de la era digital y la impresión comercial.





## RECOMENDACIONES

Es necesario revisar a fondo el primer tomo de este proyecto, ya que cuenta con las instrucciones para elaborar un producto similar al propuesto al final del mismo.

Además, para la reproducción masiva de este proyecto se recomienda acudir directamente al autor de este libro compilatorio.

Se sugiere además la aplicación del siguiente proyecto en mayores proporciones, para poder así replicar en siguientes ediciones e invitar a nuevos artistas y diseñadores a participar y que pueda tener una salida comercial con un mayor tiraje.





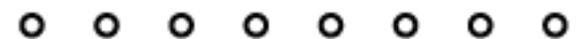
## BIBLIOGRAFÍA

Gavin Ambrose, Paul Harris. (2009). Fundamentos del diseño gráfico. España: Parramón ediciones.

Lakshimi Bhaskaran. (2006). Que es diseño editorial. España y Latioamérica: Index Books.

Albert Kapr (1985). 101 reglas para el diseño de libros. 10/19/2014, de mediafire Sitio web: [http://www.mediafire.com/view/3424aly15m66b3w/101\\_Reglas\\_Para\\_El\\_Dise%C3%B1o\\_De\\_Libros.pdf](http://www.mediafire.com/view/3424aly15m66b3w/101_Reglas_Para_El_Dise%C3%B1o_De_Libros.pdf)

Ghinaglia, D. (2009). Taller de diseño editorial Entre corondeles y tipos. Actas de Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. ISSN, 1850, 2032.



# ANEXOS





## ÍNDICE DE IMÁGENES

- *Imagen 1. Portada de la revista La Ponzoña* .....23  
[http://4.bp.blogspot.com/-kUP5uRYfg\\_8/VHURYCX4Syl/AAAAAAAAAjk/E3VMU\\_Xn7eU/s1600/tapa%2Bachicada.jpg](http://4.bp.blogspot.com/-kUP5uRYfg_8/VHURYCX4Syl/AAAAAAAAAjk/E3VMU_Xn7eU/s1600/tapa%2Bachicada.jpg)
- *Imagen 2. Portada de revista Steidl N| 23* .....24  
[https://www.google.com.ec/search?q=revista+Steidl+N%7C+23&rlz=1C1NHXL\\_esEC686EC687&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBndGUr9LNAhUMHB4KHSVuClkQ\\_AUICCB&biw=1920&bih=965#imgrc=2kkbosYprwqpyM%3A](https://www.google.com.ec/search?q=revista+Steidl+N%7C+23&rlz=1C1NHXL_esEC686EC687&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBndGUr9LNAhUMHB4KHSVuClkQ_AUICCB&biw=1920&bih=965#imgrc=2kkbosYprwqpyM%3A)
- *Imagen 3. Portada del fanzine Los Ataques de Laurel* .....25  
<https://www.facebook.com/laurelatacando/photos/a.772968262777597.1073741832.690319874375770/772968412777582/?type=3&theater>
- *Imagen 4. Fotografía: Tiffany Salcedo* .....27  
<https://www.instagram.com/p/BGf3dDAQi33/?taken-by=carishina93>
- *Imagen 5. Fotografía: Diego Lara* .....28  
<https://www.facebook.com/ArqueologiaDelComicEcuatoriano/photos/t.568261900/444066478964049/?type=3&theater>
- *Imagen 6. Fotografía: Henry Flores* .....29  
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10207434039621895&set=picfp.1014743955.10207434039581894&type=3&theater>





*Siempre, hazlo tú mismo.*

