



Proyecto Hade fanzine 01 y 02.

El fanzine como propuesta alternativa de Diseño y comunicación.

Andrés Felipe Tobar Ramírez.



PROYECTO HADE FANZINE 01 Y 02.
EL FANZINE COMO PROPUESTA
ALTERNATIVA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN
ANDRÉS FELIPE TOBAR RAMÍREZ



Universidad
del Cauca

Facultad de Artes
Departamento de Diseño
Universidad del Cauca
Programa de Diseño Gráfico
Popayán - Cauca
2011

Le agradezco a cada una de las personas que compartieron,
ayudaron e impulsaron este proyecto de Diseño independiente,
A Julio Ortega y a Marcelo Arrollave por encaminarme en el mundo de los Fanzines.
Agradecimientos especiales a la profesora M.pilar.
Este proyecto está dedicado a todos mis amigos.
Gracias a mis padres y a la Facultad de Artes.



Este proyecto surge como un deseo de investigar y profundizar algo que siempre me ha fascinado: la independencia, la contracultura¹ y lo desconocido (underground)*, me ha formado como persona y diseñador, pues siempre ha estado presente en mi vida; esto ha marcado la pretensión de graficar y exponer mis ideas.

Para mí este mundo no es como el de los demás, ya que desde niño fui influenciado por el *Anime* y el *Manga**; expresión mediática de Japón, país de oriente donde se consumen más símbolos que cosas, e importa más una imagen que lo real.

Desde niño dibujé Manga, deseando algún día vivir de eso y ver algunos de mis trabajos publicados. Con el transcurso del tiempo me fui dando cuenta que en nuestro contexto es poco posible, ya que en nuestro contexto es bastante difícil realizar una publicación de estas características.

Pero siempre existirá un espacio, un nicho donde lo contracultural germina –aunque estos espacios son efímeros y no continuos-, así accedí a las revistas sobre Anime y Manga, a los Mangas tipo libro importados y al Anime en video cassette; pero tan pronto llegaron se fueron y así cerraron un pequeño espacio donde podía compartir y disfrutar de estas producciones culturales.

Pasó el tiempo y estudié Diseño, siempre con las ganas de exponer mis gustos y hobbies a los demás; simultáneamente empecé a dar talleres de

ilustración y proyectar Anime en cine clubs de la ciudad, con el ánimo de incentivar la creación de un espacio cultural y que este pudiera llegar a más gente que compartiera esta afición a demás de llegar a un nuevo público, así mismo conocí e hice muchos amigos que continúan conmigo en este camino. Durante el estudio y conocimiento del universo del Diseño, me encontré con el Diseño alternativo o alterno² el cual me mostró que es posible atravesar las barreras impuestas por la cultura dominante, y una de esas herramientas para combatir la homogenización son los Fanzines*: en ese momento mis gustos y todo lo que me hace ser, se unieron y ayudaron a formar un sueño que empezó de niño: un sueño ya real del que ahora vivo y disfruto en mi vida como diseñador.

Con este trabajo de grado, quiero compartirle a la Academia todo el conocimiento construido durante años, también deseo demostrar que otra forma de hacer y pensar el Diseño es posible: que desde la autogestión y el bajo presupuesto se puede construir una Cultura del Diseño en nuestro país; los diseñadores podemos ser independientes y así reiterar que es posible ser un mediador entre las culturas, construir una forma de exponernos, compartir lo que nos hace ser comunicadores visuales y personas.

Por tal motivo, a continuación les presento como se hace y que hace ser el fanzine Hade.

¹ Pandugar (2010). *la contracultura corriente y moda su permanencia en la actualidad*. Consultado en 12/ 5 /2010 en <http://pandugar.wordpress.com/2010/11/23/la-contracultura-corriente-y-moda-su-permanencia-en-la-actualidad/>.

*Underground (subterráneo en español) es un término inglés con el que se designa a los movimientos contraculturales que se consideran alternativos o paralelos. consultado en : 10 /21/2010 en http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_underground

* Ver glosario de terminos.

* Fanzines Publicaciones independientes donde tú mismo puedes hacer y mostrar lo que te gusta a otras personas y compartir tus conocimientos con completas aplicaciones de Diseño como Herramienta y canal.

² M.C.D Chyntia Villagómez Oviedo (2010). *El diseño alternativo vs el diseño dominante*. Consultado en 12/07/2010 en <http://interiorgrafico.com/articulos/49-novena-edicion-mayo-2010/246-el-diseno-alternativo-vs-el-diseno-dominante>.

PROLOGO



Tobar Andrés, (2010). *Yoko Hade fanzine garagekit*, [Ensayo gráfico]. Recuperado de http://www.kanpekisetto.com/tienda/fly_thumb.php?img=images/XMAFC41178.JPG&w=260&h=340

¿Qué es?

Hade, es una publicación editorial, que está dentro del género de los fanzines, esta es una publicación auto gestionada y autónoma, la cual es una respuesta a las inquietudes y deseos de la subcultura otaku, así también como un canal de expresión y exposición de sus saberes y conocimientos.

¿Porque hade?

Realizar un emprendimiento cultura de las características del fanzine Hade , me permite como diseñador, realizar una investigación desde la grafica experimental, compartir el trabajo colectivo horizontal, y poder investigar los potenciales del impreso y la producción editorial de bajo presupuesto, desde la fotocopidora al proceso de la maquila.

¿De que es el fanzine hade?

El fanzine hade es una publicación, que explora los contenidos del anime y el manga, mas contenidos desde los hobbies y los aficiones, también abriendo un espacio para la exposición de trabajos y contenidos específicos creados en por esta subcultura.

Contexto y antecedentes del proyecto.

Contexto

Los fanzines Hade se desarrollaron el suroccidente colombiano, haciendo partícipes a diferentes individuos de la ciudad de Cali y Popayán, los cuales colaboraron en la desarrollo de textos, diseño e impresión, el publico objetivo de esta publicación se focalizo en la subcultura

otaku de esta dos ciudades, y su distribución se realizo en los eventos de convergencia cultural ShinAnime, los cuales mensualmente convocan a esta subcultura desde todas las partes del suroccidente colombiano. en las instalaciones del Centro Cultural Comfandi; la distribución electrónica de estos fanzines se dio por medio de la red social facebook y el alcance de estas publicaciones se focalizo a mas de 2000 lectores en línea..

Elproyecto del fanzine hade 01 y 02, se desarrollo en las fechas de enero 11 2009 ,Actualmente el fanzine hade va en su edición numero 4 y se proyecta a su edición numero 5 en julio del 2011.

Antecedentes.

Desarrollando la experiencia con la publicación del magazine sursystem03 (edición cali Colombia) y publicación Tecnonucleo, me abrió paso en la experiencia de desarrollar publicaciones auto gestionadas, lo aprendido en estas experiencia de trabajo colectivo horizontal, me abrió las expectativas para desarrollar una publicación de anime y manga, la cual aplicara a un vacio editorial presente en nuestro contexto.

Una experiencia de trabajo que marco el antecedente electrónico e influencio el diseño fueron la publicaciones Shinanime Mini Mix(actualmente 20 ediciones), las cuales con la experiencia de producción editorial marcaron y abrieron el camino para realizar la publicaciones hade.

Características del proyecto.

Tres ejes marcaron la producción de este fanzine estableciendo así su aporte a la comunicación y al desarrollo de publicaciones autónomas y sostenibles.

- **La autogestión.**
- **El estudio de la subcultura y su aporte a la comunicación y estilo visual del fanzine.**
- **La producción autónoma del diseñador como aporte cultural.**





Shinanime Mini Mix ediciones impresas desde el 00 al 11



*ShinAnime Mini Mix
2008-2011*



¿Fanzines?

Su nombre proviene del inglés FAN (de 'Fanático' o 'aficionado') y ZINE (de magazine, 'revista'). El desarrollo de los fanzines está ligado al de los medios de edición de bajo costo. Se debe a la multicopia y la fotocopidora (que también han sido y son soportes para toda clase de folletos, pasquines y octavillas revolucionarias y contraculturales). Este tipo de prensa alternativa, es generalmente editada con escasos medios técnicos y económicos y sin ánimo de lucro. Nacida en el mundo anglosajón como homenaje de los fans de diversos grupos musicales; su temática se ha extendido a otros campos como el cine, la ciencia ficción, el comic³, etc.

Características generales del fanzine.

La primera cualidad del fanzine es su oposición al medio dominante⁴; sea de características políticas, culturales o visuales. Algunas teorías aclaran que el fanzine es un escape y una alternativa a las necesidades de expresión reprimida de los editores de los fanzines frente a su contexto político social y cultural.

Una función que los fanzines poseen es que recopilan, y distribuyen la información que dejan de lado la mayoría de canales de información dominantes, como pueden ser el caso de revistas

musicales, en las cuales la música independiente es casi nula y en los fanzines se mantiene una constante actualización de este tipo de producciones culturales.

Los escritos en los fanzines están marcados por una clara tendencia al gusto personal ya que en estos textos no existe la llamada censura que puede darse en las publicaciones tradicionales y por ende estos están llenos de subjetividad y pasión.

Otra característica de algunos fanzines es su separación y aislamiento del público en general. Muchos de los fanzines están llenos de recomendaciones e invitaciones a revisar otro tipo de publicaciones accesibles con contenidos en común, invitando a conocedores de estos a revisar sus contenidos e intercambiar ediciones.

Cultura del fanzine.

Cuando los fanzines son lanzados por diferentes canales como lo puede ser el "mano a mano" o a el Internet; alrededor de estos se empieza a gestar la cultura del fanzine⁵-una llamada "escena del Fanzine" se reconoce, aunque ésta se hace bastante difícil conceptualizar gracias a su esencia descentralizada, ya que no poseen un solo espacio o un espacio de convergencia único, como lo puede ser un concierto de Rock, en el caso de los fanzines estos se encuentran y se observan en las pocas convenciones de fanzines, en foros reales o virtuales o en páginas Web especializadas sobre fanzines.

Otro punto hace que la escena del fanzine se halle difícil de reconocer es su existencia, es que el fanzine es limitado en ediciones y temporalidad, la gran mayoría de los fanzines no pasan del primer tiraje haciéndolos publicaciones únicas y efímeras⁶, esto se da principalmente por las condiciones económicas en el cual está condicionado el editor o productor auto-gestionado.

Comunidad del Fanzine.

Uno de los aspectos a resaltar de la cultura del fanzine, es la posibilidad de reunir y crear comunidades de escritores; ya que los fanzines son expresiones directas de los intereses de estos, se puede afirmar que los fanzines son resultado de intereses comunitarios de muchas personas, con el objetivo de exponer sus ideas.

Uno de los recursos del fanzine para crear una comunidad y conexiones entre estos, es intercambiar ediciones con otros editores y escritores; la gran mayoría de intercambios se realizan "mano a mano". Una forma de publicitarse entre fanzines es realizar reseñas -o banners- que referencien a otros fanzines; así se crea un ciclo entre la comunidad fanzinera. Su fin es invitar a los lectores a relacionarse con otras publicaciones y así ampliar el rango de lectores entre la colectividad interesada en estos.

Una expresión adicional de la cultura del fanzine es que al intercambiar o adquirir más

³ Andrés Felipe Tobar Ramírez. (2009). *El Fanzine como propuesta alternativa de Diseño y Comunicación. Capítulo dos -Antecedentes del impreso de bajo presupuesto* (Anteproyecto, Universidad del Cauca).

⁴ Phil Stoneman (2001). *Fanzines: Their Production, Culture and Future. Different Approaches to Fanzines - an Opposition / Alternative to* (Tesis de Master of Philosophy in Publishing Studies, University of Stirling). pag 27.

⁵Phil Stoneman (2001). *Fanzines: Their Production, Culture and Future, the development and establishment of a fanzine culture.* (Master of Philosophy in Publishing Studies, University of Stirling) pag 24.

⁶ Phil Stoneman (2001). *Fanzines: Their Production, Culture and Future, the development and establishment of a fanzine culture.* (Master of Philosophy in Publishing Studies, University of Stirling) pag 27.



fanzines, invitan a la creación de estos por parte del lector. La gran mayoría de editores de fanzines empezaron a producir los propios al leer otros fanzines, respondiendo así a su deseo de producir una publicación propia. Esto se puede realizar gracias a que los fanzines están hechos para distribuirse con personas cercanas, ya que no están encaminados con un fin comercial y teóricamente no hay una restricción al número de publicaciones que un individuo o un grupo puedan realizar al mismo tiempo.

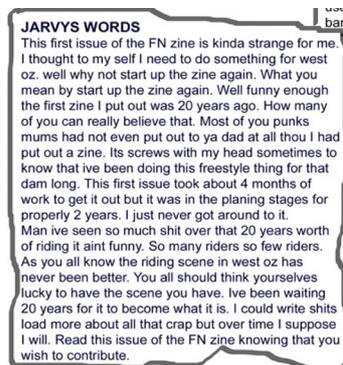
Los fanzines en sus estructuras escritas responden a la subjetividad del escritor, por ende podemos encontrar desde textos sencillos hasta producciones complejas, lo que más influye para que aflore la subjetividad es su relación directa con el modo de producción a demás del público al que van dirigidos, ya que el fanzine es una publicación sencilla en su proceso de producción material y conceptual, propicia la libertad de expresión del escritor o el editor. los fanzines se proyectan bajo un proceso totalmente autónomo y controlable, que no responde a un fin comercial, dependiendo completamente de los deseos del autor, escritor o editor.

Esto propicia que la comunidad del fanzine, convoque a un intercambio horizontal, que cualquiera que pueda publicar y compartir lo que quiera y cuanto pueda. Esto acerca los tres actores que participan en una publicación el editor, el escritor y el lector⁷.

⁷Phil Stoneman (2001). *Fanzines: Their Production, Culture and Future. An isolated World.* (Master of Philosophy in Publishing Studies, University of Stirling) pag 41.

El productor de un fanzine.

Dado que los fanzines condicionados por la autogestión, la independencia, y sus características de contenidos ilimitados, pueden ser producidos, realizados, editados, diseñados e impresos por una sola persona como un colectivo, un ejemplo es el fanzine australiano de BMX **FN zine**⁸ realizado por un solo individuo llamado **Jarvis**; este individuo aclara que toda su producción es propia, y esto se evidencia en este fanzine, porque todo el contenido es reflejo de un aficionado, **Jarvis** expone que realizar cada edición toma 4 meses de producción el involucra registro de fotografías, entrevistas y edición de textos; esto nos muestra que un fanzine puede ser llevado a fin con mucho esfuerzo, pasión, dedicación y orgullo que lleve sus límites creativos al extremo.



Jarvis, (2006). FN Zine Jarvis Words, [artículo]. Recuperado de <http://www.freestylenow.net/news/media/the-fn-zine/>

Podemos hacernos una idea general del público

⁸Jarvis (2006). page 3 contents. *FN zine*. Consultado en 11/15/2010 en www.freestyle.now.net.au.

de los fanzines, de lo que quiere cada contracultura ver expuesto en este tipo de publicaciones, sobre sus contenidos literarios y visuales; y podemos reflexionar que nadie quiere leer sobre cosas que no le interesan (aclaro que los lectores son aficionados también como el productor entonces, aquí se genera el punto de quiebre entre la socialización del fanzine con otras contraculturas o el público en general); la otra característica que poseen es la subjetividad (un ejemplo es el fanzine Fuzil⁹), que fomenta el aislamiento o separación de una subcultura interesada en conocer. Los fanzines al estar ligados a una subcultura aíslan al público gracias a que sus contenidos y comunicación están relacionados a los códigos lingüísticos y visuales establecidos por cada sub cultura.

Aunque éste “estado de aislamiento” se interpreta también como auto-impuesto por la misma cultura del fanzine, ya que su ideología y sus modos de producción se separan del público en general y de otras subculturas. Y reconociendo que los **Pro Zines*** poseen modos de producción cercanos al de una publicación comercial, siguen siendo aislados al comercio y sus estructuras de distribución y sobre todo al público en general.

Aunque los Pro Zines nos presentan una contrariedad ya que su producción y desarrollo son muy similares al de una revista: se pueden alejar de la ideología de los fanzines, pues de alguna manera rompen con las esferas que los mismos imponen acercándose a un público más abierto; sin embargo esto no traiciona su condición contracultural y auto gestionada.

⁹<http://www.fuzil.ws>

* Fanzine editado con características de una publicación profesional, como lo es la policromía y un papel de alta calidad



Intención

¿Por qué desarrollar un fanzine?

Los fanzines surgen a partir de dos condiciones específicas: primero, cumplir el deseo de dar a conocer algo que te inquieta y no encuentras forma de expresar; segundo, la necesidad de llenar un vacío que en medio editorial presenta: publicaciones de bajo presupuesto dirigidas a las subculturas.

El fanzine **Hade** es una publicación hecha en Popayán para todo el suroccidente Colombiano sobre la subcultura del Anime; pero la pregunta es ¿por qué Anime y no otra cosa? En mi experiencia, este tipo de producciones culturales me han ayudado a forjar el curso de mi vida como persona y Diseñador; la experiencia con este tipo de producciones culturales ha llegado lejos: desde desarrollar talleres de dibujo, video audiciones, cine clubes, Webs de ilustración, como también llegar a realizar, promover y dirigir festivales especializados del género¹⁰.

El Anime y el Manga me han emocionado y conmovido; he reflexionado sobre mi vida frente a otros, ha motivado mi deseo de producir y expresarme, establecer por medio del intercambio de conocimientos construidos a través del tiempo con los demás, una comunicación y una convergencia para compartir de este tipo producciones culturales, también demostrar que los diseñadores gráficos podemos generar

emprendimientos independientes, sin fines comerciales y así demostrar que el Diseño Gráfico puede tener posturas más aternas.

Es entonces que he tomado la decisión, que el realizar fanzines de Anime y Manga es mi deber y responsabilidad como Diseñador; porque este tipo de publicaciones no se encuentran en la ciudad, solo se observan algunas revistas que hablan de Anime y Manga que llegan de España con 5 años de atraso fuera de contexto en los estantes de revistas; mi deber es compartir lo enriquecedor de estas producciones culturales con otras personas e invitarlas a revisar y dar una mirada a este universo tan variado e incitar a recuperar el hábito de la lectura como medio de comunicación, expresión y entretenimiento.

Tobar Andrés, (2010). Autoretrato, [Ensayo gráfico]. Recuperado de <http://animangayume.deviantart.com/gallery/?offset=48#/d1ggfr5>

¹⁰ <http://www.shinanime2.tk> \ <http://www.animanga-yume.tk>



Ésta es mi postura como diseñador e individuo. A continuación reseñaré por qué el gusto hacia este tipo de producciones culturales.

¿Por qué el Anime y el Manga?

Debo aclarar que el Anime y el Manga* son producciones audiovisuales, totalmente diferentes a lo propuesto por occidente, ya que este cine tiene una identidad propia, la cual muchas veces nos es indescifrable o totalmente desconocida.

¿Pero que tiene el Anime y el Manga que lo hace ser tan atractivo? Debemos puntualizar que la construcción del Anime, el Manga y toda su cultura, se ha determinado por procesos históricos y culturales muy particulares; que la construcción de ésta a respondido a estilos específicos que reflejan una identidad propia y su amplia oferta de contenidos, que busca responder a un amplio mercado de consumo cultural¹¹.

Este fenómeno de cultura de masas que ha irradiado a occidente tiene tanta influencia que ha llegado a permea producciones cinematográficas como Kill Bill o la misma Matrix, con su estilo narrativo y visual.

De esta manera, nos afirma que es una industria cultural ya presente en occidente; generando un público dispuesto para estas producciones, entrando así en funcionamiento para cultura de masas¹².

*Revisar glosario de términos

¹¹La popularidad del consumo de este género japonés ha abierto una oferta increíblemente variada que ha posibilitado la experimentación y la diversidad. El manga y el anime (y sobre todo el manga) son productos de consumo masivo que no diferencian edades, ni sexos.

¹²Ana Daneri (2009). Introducción, *El Anime Y El Manga: El Nuevo Kimono De La Representación De Japón*. Consultado en 05/18/2010 en <http://guionactualidad.uab.cat>.

Primero atracción por géneros.

La gran cantidad de géneros* y contenidos que brinda esta producción cultural, es uno de sus mayores atractivos. Sus contenidos son específicos¹³ para cada edad, sexo y estatus social, entonces una mayor población puede estar interesada en conocer estas producciones. El Anime y el Manga tienen la propiedad de llegar vincular afectivamente y emocionalmente al lector o espectador. Se han encontrado casos donde los aficionados se han casado con personajes de Anime o videojuegos¹⁴, pero todavía sigue incierto el por qué siempre se llega más allá, será acaso que la cultura de masas que nos presenta el mundo del Anime y el Manga llenan vacíos que se presentan en nuestro diario vivir?



Tobar Andrés, (2010). Anime world. [Ensayo gráfico]. Recuperado de <http://animangayume.deviantart.com/gallery/?offset=32#/d1ggfr7>

*Revisar Anexos, Los géneros del Anime y el Manga. Para profundizar en los géneros del anime y el manga pueden ver el documental *Explosión Anime*. David Guaita (Productor), y Jordi Costa (Director). (2001). Explosión Anime. Barcelona - Tokyo: 8th DIVISION.

¹³Ana Daneri (2009). *Los géneros del manga y el anime, El Anime Y El Manga: El Nuevo Kimono De La Representación De Japón*. Consultado en 05/18/2010 en <http://guionactualidad.uab.cat/>.

¹⁴Un hombre japonés contrae matrimonio con un personaje de videojuegos <http://www.gratisjuegos.org/descargar/hombre-contrae-matrimonio-con-personaje-virtual/>

Fascinación por el cuerpo y el otro.

El universo Anime y Manga, presenta ciertas condiciones donde los conflictos de las historias están librados dentro de un campo de batalla que no es precisamente similar al occidental (como lo puede ser el planeta, una ciudad o un espacio virtual tangible), en este universo entra en acción el cuerpo: "El cuerpo es un punto de contacto y muchas veces de choque entre lo Simbólico y lo Imaginario en pos de lo Real"¹⁵

Se reconoce que el cuerpo en el mundo del Anime tiene una carga de importancia mayor, cosa que difiere de las cargas simbólicas dadas por occidente, en el caso del Anime y el Manga observamos que las codificaciones de los géneros japoneses nos pueden resultar escandalizantes y transgresoras¹⁶, que al estar velados en occidente y ser expuestos por estas producciones las hacen ser más atractivos creando un punto de convergencia para todos esos gustos visuales que como occidentales nos están vetados, casos como la excesiva violencia (ejemplo Gantz de Hiroya Oku), o como el deseo histórico de dejar la fantasía erótica insatisfecha, (I's de Mazakazu Katzura o Agente Aika de Ayumi Konomichi) así expongo que toda esta industria cultural sobrepasa los límites impuestos por el pudor¹⁷.

Nos topamos con una percepción diferente del mundo, mediada por el tamiz de la barrera signífica occidental. La incomprensión de esos rituales nos fascina y seduce.

¹⁵Ana Daneri (2009). *Las significaciones en el anime/manga. El Anime Y El Manga: El Nuevo Kimono De La Representación De Japón*. Consultado en 05/18/2010 en <http://guionactualidad.uab.cat>.

¹⁶Ver el caso de la ley de regulación del sexo y violencia en el Anime en Japón. <http://revistakanzen.com/noticias/anime-y-japon/item/2097.html>

¹⁷"con el tiempo hemos adquirido un pudor que nos impide llegar lejos en las cosas" LACAN, Jacques (1991). *Seminario 2/ El Yo en la Teoría de Freud*. Buenos Aires: Paidós.



Otro atractivo que debemos revisar es el carácter de lo sobrenatural, esto aparece como transformación de lo natural, cargándola nuevamente de sentidos y la tecnología como la prótesis¹⁸ capaz de elevar las posibilidades del cuerpo, al mismo tiempo como un deseo que inexorablemente lleva a la autodestrucción, pero autodestrucción para dar siempre paso a algo nuevo, al ciclo eterno del renacer de lo simbólico¹⁹.

Ana Daneri nos da una interpretación más clara de lo que puede ser la carga simbólica del cuerpo y como nosotros como occidentales podemos acercarnos a éste:

¹⁸ Para entender estos conceptos desde el universo del anime y el manga revisar Texhnoalyze; Hiroshi Hamasaki (Productor), y Hiroshi Hamasaki (Director). (2003). Texhnoalyze. Tokyo: estudio Madhouse; <http://www.frozen-layer.com/animes/1288-texhnoalyze>.

¹⁹ Anna Daneri (2009). El Anime Y El Manga: El Nuevo Kimono De La Representación De Japón, Hacia un gesto post- moderno autoconsciente. Consultado en 05/18/2010 en <http://guionactualidad.uab.cat/>.



Nobar Andrés, (2010). Tesuo Global warper , [Ensayo gráfico]. Recuperado de http://media.comicvine.com/uploads/2/28187/545325.tetsuo4_large.jpg

“Vemos lo que se hace presente en el Anime/Manga a través del cuerpo, un cuerpo que es también el límite, un límite de poder cuyo deseo prohibido y miedos más oscuros radican precisamente en atravesarlos. Ya sea por la ayuda de los dioses, por el encuentro con lo sobrenatural (magia, o amor entendido como deseo) o con la ayuda tecnológica. El Anime/Manga intenta continuamente cruzar los límites de la Realidad en pos de lo Real, hacia una desnudez que es un mero señuelo que nos seduce tras los pasos del Deseo. Un deseo que escapa a cualquier intento de apresamiento hermenéutico del significante, que nos precede y a la vez nos rebasa. Evidentemente no podemos escapar del Signo, como sostendría Barthes. El Interpretante pierciano, como categoría o instancia decodificadora que se remite a un sistema para hacer aprensible los signos, no puede entender al Anime/Manga sino a partir del Anime/Manga como el signo puesto a funcionar sumergido en el ground que él mismo ya posee. Y a la vez, el signo brillantado pretende olvidarse de su condición inherente de productor de sentidos, intentando neutralizar para nosotros los significantes, encriptando las connotaciones en lugares comunes, en imaginarios sociales naturalizados. De este modo llegamos a la semiosis que el Anime/Manga irradia para nuestra cultura, recordando su carácter de Industria Cultural²⁰”.

²⁰ Anna Daneri (2009). El Anime Y El Manga: El Nuevo Kimono De La Representación De Japón, Hacia un gesto post- moderno autoconsciente. Consultado en 05/18/2010 en <http://guionactualidad.uab.cat/>.

Esto nos permite entender que para acercarnos a la producción visual de el fanzine Hade, se tiene que entender del anime y manga, para ejecutar estos contenidos propuestos en el fanzine, se tiene que estar inmerso en el sentido de los signos del Anime y el Manga.

El Encantamiento de la Industria Cultural.

La producción y el consumo masivo del Anime/Manga son innegables, las reglas del juego mercantil al que se someten así como el universo mismo creado para su venta y consumo: los mencionados juegos de rol, merchandising, revistas, videos, filmes, y video juegos, son evidencias claras de mecanismos que buscan a la vez aumentar el consumo de sus productos, modificar los hábitos sociales, educar, informar y, finalmente, transformar a la sociedad.

La Industria Cultural²¹ se apropia de los rasgos visuales del Manga y el Anime y no como meros ejercicios de estilo sino como un modo de capturar una franja de público determinada. Es así como las lógicas de codificación se subsumen a un Interpretante por sí mismo irradiado, ya sea dentro del Anime en particular como en el uso de sus productos de consumo en una forma de apropiación identitaria. Un Interpretante que es la Industria misma que le da sentido y organiza sus modos de lectura gracias a una educación de la mirada a través de fórmulas estandarizadas.

El Anime/Manga como Industria cultural ha creado también a sus signos, sus propias codificaciones, e irradia sentidos que apuntan a sujetos “especializados” hacia fanáticos y otakus* de la fanculture que se apropian de estos productos en pos de una identidad ¿Cuál puede ser entonces la raíz del éxito masivo y mundial del

²¹ Max Horkheimer y Theodor Adorno (1988). La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas. Buenos Aires: HORKHEIMER, Sudamericana.

* Ver glosario de terminos.

Anime/Manga? Y si el Anime/Manga tiene que ver en alguna medida con lo japonés, ¿qué fue lo que le permitió una permeabilidad y diseminación a nivel global? Ciertamente podemos constatar la comercialización y distribución de un imaginario social sobre oriente. Volvemos al Imperio de Signos de Barthes, a los signos que Japón connota para occidente, a nuestra mirada devuelta en la mirada del Otro. Son nuestros propios ojos mirando a oriente, y el brillantamiento de los signos que componen esa mirada, la fascinación por el otro que se nos escapa de la vista.

Los japoneses han asumido esa mirada occidental, son consientes de ese ojo y han sabido apropiarse de esos signos para su consumo²². La lucha en los cuerpos termina en esa lucha entre polos aparentemente antagónicos e incomprensibles: Oriente y Occidente. El Anime/Manga* ha logrado exportar sus propias significaciones, pero tal vez no todas, ya que siempre queda el velo pudoroso de los condicionamientos culturales²³.

Por otra parte, no debemos olvidar el millar de filtros que existen entre nuestro consumo y el consumo japonés. Las traducciones, las productoras que venden sus derechos y exportan, los organismos de represión que censuran algunas series, y ser consientes que de todo el consumo que los japoneses hacen del Manga/Anime sólo llegan a este lado del mundo los más exitosos.



Tobar Andrés, (2010). Je hee y Jurrieto, [Ensayo gráfico]. Recuperado de <http://www.shinanime2.tk>

En cuanto Industria es sensible a las reglas del mercado, y en cuanto cultural, forma parte de regímenes simbólicos de representación.

No debemos olvidar que el Otro siempre aparece construido a través de estereotipos de mirada y que sometándose a sus reglas de juego se accede a las significaciones de esas formas de vida. La alteridad²⁴ se construye a partir del posicionamiento del “yo”, que intenta “alternar” o cambiar la propia perspectiva por la del “otro”, considerando y teniendo en cuenta el punto de vista, la concepción del mundo, los intereses, la ideología del Otro.

Quizás la fascinación por el Otro queda clara en las convenciones de Anime y el Cosplay*. Grupos occidentales de Rock juvenil tocando las canciones de sus series de Anime preferidas, o jóvenes disfrazándose y representando a sus personajes favoritos. Hay allí una necesidad de cruzar esa barrera de la alteridad y de metamorfosis con el Otro.

Fanculture

Desde las Industrias Culturales, el Anime/Manga se han convertido tal vez en un nuevo signo de ese Japón que abrumaba a R. Barthes. Ha irradiado desde su industria tal fuerza signíca que dentro de su vastísimo universo ha capitalizado los deseos de las masas y hoy es tomado como parte de la construcción de la identidad de los sujetos que lo consumen.

El “Fandome”, o convenciones de Anime/Manga realizadas a nivel global, donde hay concursos de Cosplay, así como bandas de Rock especializadas en temas musicales de las series. O el universo de merchandising, video, comic, juegos de rol, video juegos, revistas especializadas o canales de televisión especializados, así como las miles de páginas y blogs dedicados, los foros de conversaciones de Manga/Anime todo ello forma parte del universo que da lugar a los fanáticos, el universo de la fanculture. Y las diferenciaciones comienzan en un nosotros inclusivo que poco a poco se diferencia de un ellos. Nosotros los que consumimos Anime y Manga ¿Pero qué

²² José A. Zamora (2008). *La Cultura Como Industria De Consumo*. Consultado en 11/6/2010 en www.fespinal.com/espinal/itf/llibitf/itf38.rtf

* Ver glosario de terminos.

²³ Revisar un artículo sobre el pudor en occidente v oriente en el Anime y el Manga revisar: Emru Townsend (2006). *Cartoon Carnality, Frames Per Second Magazine*, 01, 13.

²⁴ Jacob Buganza Torio (2007). alteridad y otredad. Consultado en 12/11/2010 en <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n54/jbuganza.htmlMtro>.

* ver glosario de terminos.

significaciones adquieren? ¿De qué es signo ser consumidor de Anime/Manga? Evidentemente como apropiación de productos de la cultura de masas define una identidad, pero ¿de qué?

Podemos contrastar que los procesos de apropiación de estos productos, se han dado en el sur occidente colombiano. Encontramos cineclubes, talleres de dibujo Manga, talleres de japonés y culinaria, tiendas especializadas en merchandise Anime, diseñadoras de moda expertas en Cosplay, festivales culturales del genero, ludotecas especializadas, bandas que tocan la música de sus series de Anime, grupos de jóvenes que llaman al intercambio cultural²⁵. Se ha desarrollado hasta tal punto que el intento de ser ese otro en pro de la construcción de una identidad que ha dado como consecuencia la aparición de subculturas como las chicas Harayuku, Otakus, Cosplayers, Decoras, Gothic Lolitas, Geek, Gamers, fans del JPop y JRock.*

Se debe aclarar que podemos ser partícipes del Manga/Anime por fuera de los signos que ya trae consigo para nosotros. Es infranqueable la barrera que se haya impresa en sus signos: se nos aparece de cierta manera codificados bajo regímenes de representación con los que hoy miramos el Anime /Manga y por extensión toda la cultura japonesa .

Para someternos a sus reglas de juego y acceder a las significaciones de esas formas de vida sería preciso convivir con la cultura, trasladarnos a Japón y a pesar de no poder desprendernos de la carga de significaciones propias intentar descifrar las ajenas. Pero siempre como un Otro, otro que se resiste y el Manga/Anime como el puente que permite salvar las distancias, ponernos en el traje, ese disfraz del otro (ese ropaje de signos y por qué no también el cuerpo del otro) y deambular por nuestro propio reino de signos²⁶.

²⁶Anna Daneri (2009). *El Anime Y El Manga: El Nuevo Kimono De La Representación De Japón El anime/manga y su Interpretante: una Industria Cultural* . Consultado en 05/18/2010 en <http://guionactualidad.uab.cat/>.

Tobar Andrés, (2010). *Bakemonogatari gril y apuche nice for hadefanzine* , [Ensayo gráfico]. Recuperado de <http://animangayume.deviantart.com/gallery/#/d2mmler> <http://animangayume.deviantart.com/gallery/#/d2hny0l>



日本語 日本語

* ver glosario de terminos.

²⁵ Ejemplo de acercamientos a esta cultura son los festivales de Anime y Cosplay realizados en el país, un ejemplo es el concurso nacional de cosplay. <http://revistakanzen.com/noticias/colombia/item/2082.html>

Una mirada hacia atrás: el Anime y el Manga en Colombia y el Cauca.

Para entender un poco el fenómeno del Anime y el Manga en nuestro país debemos mirar hacia atrás en el tiempo, debo afirmar que el primer medio el cual fue permeado por el Anime fue la televisión, si recordamos en los años ochentas la franja infantil de televisión la gran mayoría tenía contenidos de animación japonesa. Recordar que por nuestras pantallas pasaron series como: Centella, Mazinger Z, Zankokai, el Capitán Futuro y otros más, este tipo de animaciones siempre presentes marcaron nuestra infancia, si hacemos memoria, en la franja infantil de los ochentas y los primeros años de los noventas estuvo presente la televisión educativa del Japón, que por medio de la pantalla nos educaba en diferentes campos del conocimiento japonés como los valores morales (Niños en crecimiento), matemáticas (matemáticas con Nico y Tap), artes manuales y origami (Deikurana o Puedo hacerlo yo), en el imaginario histórico y mitológico (cuentos japoneses para niños) e historia geografía y cultura (documentales de la cadena NHK), ya desde niños influenciados por las políticas globalizadoras del Japón²⁷, crecimos educándonos con una mirada japonesa del mundo, y eso ocurrió en mi caso.

²⁷Uribe Diana. Caracol radio, Historias del Mundo, El delicado equilibrio entre lo tradicional y la extrema modernidad

Popayán, el Anime, los noventas y la televisión peruana.

Los movimientos culturales como el Anime y el manga están directamente conectados a los movimientos mediáticos que ocurren en nuestra ciudad, un caso curioso es la democratización de la televisión en Popayán, gracias a la implementación de la televisión UHF, y una antena que distribuía señal de los principales servidores de televisión por cable, nos llegó la televisión internacional y muchos de los hogares de Popayán cambiaron sus televisores de perilla a control remoto con más de 100 canales o adaptaron el televisor viejo para recibir esta nueva señal.

En este boom televisivo nos llegaron canales de Perú, México y Brasil, como panamericana, azteca siete y muchos más, con una programación impresionante de Anime²⁸, en nuestras pantallas disfrutamos de series como los Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya), Dragon Ball, Zenki, Los Super Campeones (Capitán Tsubasa), y una infinita cantidad de series más, los cuales originaron en conjunto las cartillas de caramelos o pegatinas.

El boom del Anime en Popayán llega a generar fenómenos como la venta de dibujos en mi colegio por fotocopiado, o proponer mediante el consejo estudiantil que se nos adelantara la hora del descanso para poder ver Dragon Ball en el auditorio del colegio

²⁸ Si quieren revisar más sobre la franja animada de los ochentas y los noventas pueden revisar: <http://www.metropoliglobal.com/cartoonsdelpasado>

a cambio de un mayor horario académico. Así recuerdo los tiempos del Anime en los noventas y en la época estudiantil.

En los años siguientes al dos mil, el acceso a este tipo de producciones fue más sencillo gracias a la llegada de revistas y publicaciones que hablaban de Anime en los estantes de revistas, la llegada del Internet a la ciudad propicio el conocimiento del medio y facilitó acceso a él. Así se crearon talleres de dibujo, se abrieron cineclubes y hasta tiendas especializadas para la venta de merchandise que abrieron sus puertas para satisfacer las necesidades de un nuevo mercado emergente. Entonces el fenómeno de la Industria cultural del Anime y el Manga también ha estado presente en nuestra ciudad, que no ha sido un proceso aislado si no que lo hemos vivido y experimentado como interpretantes y promotores.



Construcción de imaginarios colectivos.

Un imaginario colectivo se compone de costumbres, valores, prácticas y razonamientos que existen en una sociedad. La imagen está directamente relacionada con la figura o apariencia; convirtiéndose en una representación [mental] de lo que se percibe. Esta percepción, al ubicarse en un contexto y tiempo determinado, no siempre concuerda con la realidad.

Caso de la subcultura otaku* la cual construye su imaginario a partir de elementos y discursos que van de la mano de la cultura mediática, del cine, los mangas, la animación, la música y la moda, el fanzine HADE colabora en la construcción y afirmación de esta subcultura ya que gracias a su contenidos, se acercan a los deseos y expresiones de los lectores partícipes de esta subcultura. Así como, la afirmación a partir de la grafica y los discursos visuales de los contenidos japoneses, construyendo a si una visualidad acorde a los valores adquiridos por esta subcultura.

Los modelos de los imaginarios colectivos son temporales. Es la percepción que se tiene sobre un grupo [aspecto] utilizando estereotipos; los medios masivos de comunicación tienen una influencia en la conducta y comportamiento de la sociedad. Es como si una invención se convirtiera en costumbre. En el caso de

la subcultura otaku, el uso de determinadas prendas con contenidos comunicativos específicos (caso de las camisetas de anime) los botones, el peinado mas los accesorios determinan la imagen y moda de esta subcultura. Consolidando así la tendencia. Para entender la construcción de la tendencia debemos revisar el siguiente texto.

Imaginario social

Los imaginarios sociales producen valores, las apreciaciones, los gustos, los ideales y las conductas de las personas que conforman una cultura. El imaginario es el efecto de una compleja red de relaciones entre discursos y prácticas sociales, interactúa con las individualidades.

Se constituye a partir de las coincidencias valorativas de las personas, se manifiesta en lo simbólico a través del lenguaje y en el accionar concreto entre las personas.

(Prácticas sociales) El imaginario comienza a actuar como tal, tan pronto como adquiere independencia de las voluntades individuales, aunque necesita de ellas para materializarse. Se instala en las distintas instituciones que componen la sociedad, para poder actuar en todas las instancias sociales. El imaginario no suscita uniformidad de conductas, sino más bien señala tendencias.

La gente, a partir de la valoración imaginaria colectiva, dispone de parámetros apócales para juzgar y para actuar. Los juicios y las actuaciones de la gente, inciden también en el depósito del imaginario, el cual funciona como idea regulativa de las conductas. Las ideas regulativas, no existen en la realidad material, pero existen en la imaginación individual y en el imaginario colectivo, producen materialidad, es decir, efectos de la realidad.

Uno de los componentes fundamentales del imaginario social es el sistema de la lengua. Cada grupo humano que se define con alguna finalidad comparte un denominador común, en este caso el discurso, que no es lo mismo que compartir un idioma. Las reglas que disciplinan los discursos surgen de las funciones específicas de cada grupo. Los sujetos cambian de discurso cada vez que cambian de roles o instituciones.

La eficacia del discurso depende del éxito en conseguir los objetivos, los discursos deben estar avalados por las prácticas. Tanto los paradigmas como los imaginarios sociales al ser productos humanos, no permanecen estable o duradero a lo largo de la historia, sino por el contrario, ambos se van modificando constantemente, independientemente uno del otro. Los medios masivos de comunicación intervienen en forma activa en las ideas regulativas de las conductas, saberes de nuestro tiempo y finalmente en la formación de subjetividades.

* Tania Lucía Cobos (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en américa latina . Consultado en 05,2,2011 en www.razonypalabra.org.mx.

Aportes a la construcción de imaginarios colectivo por parte del fanzine HADE.

- Los contenidos que responde desde la subcultura para la subcultura.
- Promoción de nuevos elementos para la construcción de la identidad, ejemplo son los artículos de música y moda.
- Revisión al contenido histórico desde lo visual y lo escrito como afirmación de una historia presente de esta subcultura.
- Al hacer partícipes a la comunidad en la producción del fanzine se afirma la identidad y la posibilidad de la construcción de un mundo alternativo e difusión de contenidos específicos para esta subcultura por fuera de lo tradicional.
- Los contenidos del fanzine HADE son mutables gracias a que esta subcultura y sus imaginarios no son estables. Es por eso que los contenidos de cada fanzine cambian de edición en edición. (Ejemplo: ediciones retro, edición música)

En los fanzines HADE se construye un discurso visual colectivo, ya que no solo el diseñador es el artífice de la imagen del fanzine, si no que los integrantes de la subcultura colaboran con ensayos gráficos creados por ellos, y además los textos que responden a la relación del lenguaje.

Subcultura Aportes.

Para entender a esta subcultura debemos definir el contexto donde se distribuyeron los fanzines, El fanzine HADE y las Mini Mix fueron implementadas en el suroccidente colombiano específicamente en la ciudad de Santiago de Cali en el departamento del Valle. El proyecto se implemento para llegar a una población de 750 aficionados del anime y el manga en esta ciudad, y en línea un número ilimitado de lectores vía red, distribuciones correo electrónico e e-mails. Pero definamos que lo hace ser una subcultura y cuáles son los aportes de este grupo específico al proyecto fanzine HADE.

El término subcultura no forma parte del diccionario de la Real Academia Española. La noción, sin embargo, es muy habitual en la sociología y la antropología. El concepto se utiliza para nombrar al grupo de personas que comparten comportamientos y creencias que son diferentes a los de la cultura dominante de su comunidad.

Podría decirse que la subcultura es un grupo diferenciado dentro de una cultura. Sus miembros pueden reunirse por diversos motivos, como la edad, la etnia, la identidad sexual, los gustos musicales o la estética, entre otros. Es usual que una subcultura se define a sí misma por oposición a la cultura dominante.

Hay ocasiones, sin embargo, en que dicha oposición no es radical.

El caso de la subcultura del Otaku de la ciudad en Cali, encontramos un grupo de individuos que comparten el gusto por las producciones audiovisuales japonesas, como lo es el anime, el cine, el manga, y la música, incluyendo la vestimenta. El contexto de esta subcultura se empezó a desarrollar desde los años 80's. Se observa que esta subcultura tiene una infinidad de matices que van desde el otaku promedio, al otaku cosplayer*, otakus videogamers y muchos más, pero, ¿Cuál es el verdadero aporte de esta subcultura espectacular al diseño y la comunicación de los fanzines HADE?

El aporte de esta subcultura al proyecto HADE es la carga de significado y elementos de los cuales puedo desarrollar una visualidad para el objetivo de la comunicación del fanzine HADE. La subcultura del otaku inmensamente visual y mediática, nos propicia lenguajes visuales específicos de los cuales nos podemos apropiar, para así desarrollar una gráfica coherente que funcione con los códigos de esta subcultura.

En el discurso visual del manga encontramos elementos como, la cinética, la línea, el trazo, el orden de lectura, la mancha, la imagen e ilustración manga, las escalas de grises, los tramas, la textura, el reborde, la caligrafía

* ver glosario de terminos.

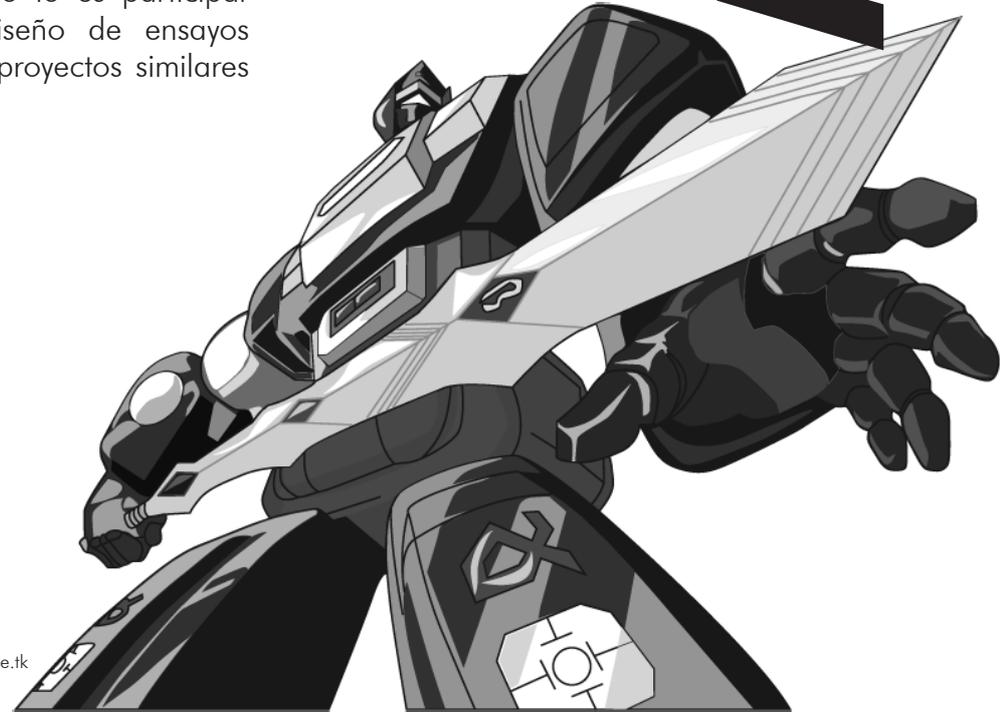
japonesa, el decorado, la mancha de texto. Todo esto articulado en el juego visual de las páginas interpretando los elementos visuales como un todo que responde desde el lenguaje de la subcultura para así optimizar el proceso de comunicación editor-lector, recordemos que las subculturas le dan significados a objetos visuales específicos y los convierten en estilo .

Teniendo en cuenta lo anterior podemos afirmar que, el estilo visual del anime y el manga esta claramente marcado por los elementos visuales japoneses en la construcción de estos significados, se dan en la conjunción de signos importados y re interpretados por los individuos, con el objetivo de huir de la realidad impuesta por nuestro contexto latinoamericano y específicamente Colombiano, hacia un mundo de fantasía, hacia universos creados en lo imaginario, por un industria cultural japonesa que le brinda a los partícipes de esta subcultura un espacio imaginario aún más allá idealizado al otro lado del pacífico.

Aportes específicos al diseño del fanzine HADE.

- Construcción de una visualidad emulada del lenguaje del manga y anime japonés.
- Aporte al estilo visual entendido como la interpretación de los objetos visuales específicos de los contenidos del anime.
- Organizar e interpretar el anime y el manga desde una perspectiva local, y propiciarle un espacio de difusión y reflexión.
- Interpretar elementos visuales japoneses y articularlos en función de la comunicación aficionado- lector.
- Espacio de intervención en la subcultura desde la imagen y desarrollo de una retroalimentación (caso de las portadas en las cuales, chicas integrantes de esta subcultura participan para ser la portada y la imagen del fanzine).
- Creación de espacios de promoción e intercambio cultural. Como lo es participar desde los escritos, el diseño de ensayos gráficos, y promoción de proyectos similares y afines.

Aportes



Reflexiones.

Ante todo el Anime y el Manga son una industria cultural globalizada con sus implicaciones culturales en el individuo como por ejemplo el cambio de hábitos sociales y familiares, hasta cambios en su propio cuerpo como la intervención física para parecerse a sus personajes favoritos²⁹.

Se identifica que el Fanzine Hade es una respuesta desde el fanculture a procesos de globalización de este tipo de mercado cultural. Al utilizar el fanzine como medio de comunicación, gracias a este proyecto doy cuenta que soy parte del engranaje para la difusión del Anime y el Manga, y se es consciente de las implicaciones (como trabajar para una industria de la imagen, crear una respuesta gráfica y visual, trabajar a partir de los códigos visuales que esta industria cultural propone) que esto trae. Este proceso de mediación entre culturas no es nuevo, viene desde mucho tiempo atrás, y me pregunto ¿si un fanzine es claramente contracultural, por qué funciona en pro de una industria cultural? Ya que los fanzines son respuestas desde la juventud, para creación de una identidad y la conformación de espacios alternativos de comunicación.

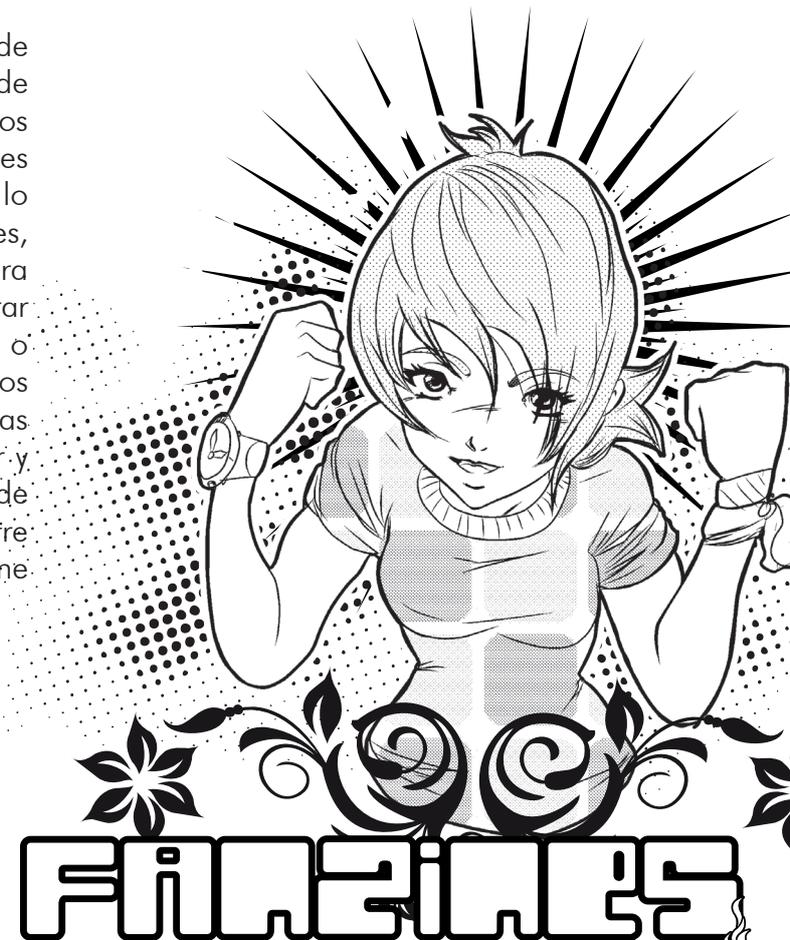
Esa es la intención de esta propuesta, construcción a partir de identidad con el otro, demostrar que es válido proponer un Diseño Gráfico alternativo, desde la mirada multicultural, y también desde la reflexión del diseñador como emprendedor independiente.

Uno de los objetivos es realizar un fanzine que pueda generar discusión y puede realizar un análisis introspectivo de esta cultura dentro de nuestro contexto como colombianos.

Para poder desarrollar el Diseño Gráfico de este tipo de fanzines se hace desde el análisis de signos foráneos, a partir iconos y significados no explícitos, utilizando códigos visuales específicos del Anime y el Manga³⁰ (como lo es el uso de kanjis e ideogramas Japoneses, así como las onomatopeyas); un proceso para llegar a la gráfica de este fanzine es, mirar el Otro pero no desde la superficialidad o solo desde los cánones estéticos propuestos por esta cultura, si no mirar y reflexionar más allá de lo que se está viendo, experimentar y percibir lo íntimo, descubrir ciertos porqués de la imagen, su uso y como se articulan entre el lector y el objeto, en este caso el Fanzine HADE.

²⁹ Es el caso de los cosplayers quienes por apreciarse físicamente a los personajes de anime a representar, modifican su cuerpo a partir de ejercicio, fajas y hasta cirugías plásticas, así como el uso de accesorios como pelucas, y lentes de contacto.

³⁰ Neil Cohn (2007). *Japanese Visual Language*. Los Angeles: Continuum Books, page 3.



Cómo auto gestionar Fanzines económicos en fotocopiadora y litografía.

En el siguiente capítulo descubriré como se realiza la preproducción y producción de del fanzine **Hade**, expondré la cantidad de variables y condiciones a las cuales se está sujeto al momento de desarrollar un emprendimiento de estas características, expondré su proceso de Diseño variable y único.

Como establecer el concepto del Fanzine

La idea y el concepto, es lo que se debe establecer de primera mano, ya es un Fanzine se debe desarrollar la idea a partir del gusto y deseos de lo que quieres publicar, en el caso del fanzine Hade, como anteriormente lo reseñe será de anime y manga, ya que de este tipo de publicaciones no existen en la ciudad Popayán por ende esta publicación será una respuesta a este vacío editorial.

Ya que los fanzines contienen características políticas e ideológicas estos deben responder a estas; En el caso del fanzine Hade, ya que hace parte de una industria cultural foránea que contiene significados e ideas foráneas, no puede ser de características políticas revolucionarias como son los pasquines, pero este si puede ser de características informativas, con contenidos de

apoyo a proyectos similares como ilustradores y diseñadores influenciados por esta subcultura, también se deberá establecer cual serán sus características visuales³¹, en el fanzine Hade este responderá desde la estética kawaii, los códigos visuales del manga y la grafica experimental, en la siguiente grafica 0.1 se evidencia las coonexiones de como puede ser el proceso de preproducción en el plano de las ideas de un fanzine.



Gráfica 0.1

Se Se reconoce que la conexión entre el la **afición** la cual es la que prima(los fanzines están soportados en la afición) sobre la pirámide de la publicación condicionara junto a la **Característica política** el estilo narrativo del fanzine, la conexión entre el **Gusto y las Característica Visual** darán como resultado el **Estilo visual del fanzine**, mientras que la

conexión entre las características **políticas y las características visuales, darán el Código visual del fanzine**. En el segundo paso de las ideas del fanzine ya aparece el público objetivo como soporte del fanzine.



Gráfica 0.2

En el segundo caso. La conexión entre el gusto, la afición personal y el público objetivo genera el código lingüístico. la conexión entre el gusto y las características políticas se establecerá el tipo de contenido del fanzine y entre las características políticas y el publico objetivo se crea la característica narrativa del fanzine.

³¹ Para revisar las características visuales del anime y el manga revisar el siguiente texto: Neil Cohn (Ed.). (2007). *Japanese Visual Language*. los Angeles: Continuum Books.

Teniendo en cuenta las conexiones que se presentan en las anteriores gráficas, determinamos que un fanzine no se construye en un solo proceso de ideas lineal, si no que más factores se presentan en la producción de estos.

Revisando los anteriores conexiones establecemos que el Anime y el Manga (afición hobbies y el gusto) característica política que es la de la postura Underground contracultural, y las características visuales que son la cuales el Anime y el Manga presenta, genera que el estilo visual será el Kawaii , y lo experimental, el estilo narrativo será de carácter informativo sobre el universo del Anime y el Manga y el código visual responderá a lo experimental y la narrativa visual³² propuesta por Anime y el Manga.

En la segunda gráfica, establecemos que los contenidos del fanzine responderán a lo contracultural, serán de características mixtas. En el caso de la conexión entre el hobbies y el público objetivo (aficionados o interesados en el Anime y el Manga) se establecerá que se utilizará código lingüístico establecido por esta subcultura. El estilo narrativo será accesible a esta subcultura, de características Underground.

Exeriencia De La Fotocopiadora. Caso Del Fanzine Hade 0.1

Ya teniendo las anteriores condicionantes listas podemos empezar con la reproducción editorial, primero es convocar en tu caso a los escritores y asignarles los textos, los cuales van a ser publicados en el fanzine en proporción al número de páginas, en el Fanzine Hade se asignó los siguientes textos y los números de páginas, se seleccionó el formato cuarto de carta para cada página (11,5 x 14 cm).

- 16 pág.
- Página 1 / Portada.
- Página 2 / Ensayo gráfico/ Víctor Manuel Muñoz
- Página 3 / Editorial.
- Páginas 4 y 5 / ¿Que es el Kawaii design?/ Absolut.
- Páginas 6 y 7 / Cultura visual moderna moda lolita y estilo visual -kei/ Tachi Kim.
- Páginas 8 y 9 / El Anime y Manga en nuestro país/ Padavi.
- Páginas 10 y 11 / Do you want to be a leecher/
- Página 12 /Cultura decora gals/
- Página 13 / Garaje kits!/
- Página 14 y 15 / Cultura Chip Tune / Absolut.
- Página 16 / Contraportada.

Pero a estar condicionados al número de páginas y textos enviados por lo escritores se tomaron en cuenta los siguientes cambios en las páginas y textos.

- 24 pág.
- Página 1 / Portada.
- Página 2/ ensayo grafico/ Víctor Manuel Muñoz.
- Página 3/ Editorial.
- Páginas 4 y 5 / ¿Que es el Kawaii design?/ Absolut.
- Páginas 6 y 7 / Cultura visual moderna estilo visual -kei/ Tachi.
- Páginas 8 y 9 / Cultura visual moderna estilo visual -kei/ Tachi.
- Páginas 10 y 11 / Garage Kits / Absolut
- Página 12 y 13 / El Anime y Manga en nuestro país/ Padavi
- Página 14 y 15 / Cultura Chip Tune / Absolut
- Página 16, 17,18 y 19 / Series de los 80's a lo colombiano
- Páginas 20, 21 y 22 / Reseña Pale Cocoon.
- Página 23 / Ensayo grafico/ Tachi Kim alias Angie Revel.
- zPágina 24 / Contraportada

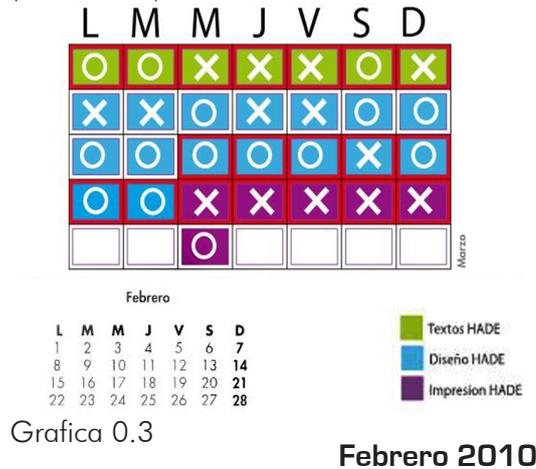
Bueno pero para optimizar el proceso de Diseño y producción del fanzine Hade se programo a partir de los siguientes cronogramas los tiempos de los escritos, diseño e impresión, con el objetivo de controlar el proceso y llevar a cabo un registro

* Bajo tierra , independiente o desconocido.

³² Neil Cohn (Ed.). (2007). *Japanese Visual Language*. los Angeles: Continuum Books.

* Para mantener la esencia del anonimato de los escritores y diseñadores del fanzine solo se usan los nicknames para referenciarlos.

de las actividades diarias, aunque condicionar un fanzine a cronogramas va en cierta medida en contra de la postura de producción de un fanzine como es su desarrollo en espacios de ocio y tiempo libre; claro está que estos cronogramas fueron flexibles teniendo en cuenta estos espacios (Grafica0.3).



Grafica 0.3

Febrero 2010

Las convenciones utilizadas en estos cronogramas fueron bastante sencillas, en color verde se condicionaron los días de entrega y desarrollo de textos, en azul los días de diseño, y en violeta los días de impresión. Se marcaron con bordes rojos los días que no eran flexibles a cuanto entrega de texto, Diseño e impresión, los días que se cumplieron se marcaron con un círculo mientras los días que no se logró con una x. aclaro que los tiempos de Diseño estaban condicionados a espacios de tiempo libre la gran mayoría fue por las mañanas (siempre Diseño de día nunca trabajo

de noche como muchos colegas), a diferencia de las entregas de textos que fueron condicionadas previamente a estas fechas previo acuerdo con los escritores y colaboradores, la parte curiosa del proceso fue que no se cumplieron las fechas de impresión ya que como todos los fanzines el presupuesto escasea y mientras que se consiguió el patrocinador, (Fundación la Tuatara) se perdieron las fechas de impresión pero se logró sacar el fanzine adelante gracias a la autogestión.

Presupuesto:

Siempre que se publica un fanzine se está condicionado a un presupuesto limitado, en este caso se optó a la fotocopidora como medio de reproducción los costos de producción se abarataron bastante el objetivo era lanzar 50 fanzines en fotocopia y distribuirlos gratuitamente entre amigos, cine clubs y conocidos, los costos a continuación fueron los siguientes:

- 1 pliego de cartulina opalina: \$1500.
- Impresión de originales para fotocopidora: \$3000 (plotter de un amigo).
- Papel Bond de color salmón para fotocopidora \$ 12000.
- 300 fotocopias \$ 15000.
- Grapas: \$0 pesos (la grapadora la pedí prestada)
- Refilado \$ 0 pesos (soy amigo de la dueña de guillotina y le pedí el favor)

Para un Fanzine aclaro que no anexo los costos de Diseño y escritores porque es producido y realizado desde la autogestión y debo recordar que no tiene un fin comercial.



Presupuesto:

Una experiencia agradable del fanzine litográfico fue el corto tiempo de espera para la entrega del trabajo impreso ya que se entregó en un plazo de día y medio (es bueno ser amigo del impresor), y los bajos costos de producción de estos. El fanzine Hade se realizó con el siguiente presupuesto para el desarrollo de 24 páginas:

- Papel bond 65 gramos \$ 37.000 pesos tamaño 25 x 35.
- Máster: \$ 6000 cada uno y se imprimieron 4 \$ 24.000.
- Mano de obra: \$ 12000.
- Refilado: \$ 2000.
- Mil unidades: \$ 75 000 pesos.
- Cada fanzine: \$ 75 pesos unidad.
-
- Gastos extra.
- Grapadora revistera: \$35000.
- Pasajes del Mío: \$6000.
- Grapas: \$2000.
- Pasajes Popayán – Cali: \$ 20000.
-

Pros y contras del impreso de bajo presupuesto:

Fotocopiadora.

Pros:

- Reproducción inmediata.
- Se puede hacer un tiraje corto.
- Se puede experimentar con diferentes colores de papel para la impresión.
- Bajos costos de impresión.
- Se puede reproducir un mismo tomo indefinidamente.
- Se puede imprimir desde tamaño carta a tabloides.

Contras:

- Se está condicionado al nivel de contraste que brinde la fotocopiadora (la calidad puede cambiar de fotocopiadora en fotocopiadora).
- El papel se deforma con la temperatura.
- La tinta se suelta del papel con el uso.
- Limitada escala de grises.
- La tipografía pierde legibilidad.
- Una sola tinta.

Litografía de Bajo Presupuesto:

Pros:

- Tiraje masivo con poco presupuesto.
- La resolución de las imágenes y la tipografía es mayor a la de la fotocopiadora.
- Se puede experimentar con varios formatos, y papeles de bajo presupuesto como periódicos de distintos colores y bond de bajo gramaje.
- Se puede experimentar hasta cuatro tintas en un solo impreso tiro y retiro.

Contras:

- Para volver a imprimir una edición se tiene que repetir todo el proceso de impresión (los master no se pueden reutilizar; el uso de un master funciona hasta los 1500 tomos)
- Perdida de resolución en algunas páginas, (la tinta se juaga).
- El técnico que opera los máster te puede modificar el arte final, (modificar contrastes y posiciones de las paginas como escalar indebidamente las paginas).
- La tipografía no funciona sobre texturas (Se revienta).
- Se está condicionado la calidad del refile, a la habilidad del técnico operario de la guillotina.

Sugerencias:

Primero siempre diseñar en pro de la legibilidad del texto si así se quiere, usar muchos blancos; para evitar el problema de la manipulación de los archivos enviarlos bloqueados, o encimar al operario del ordenador desde el cual se van imprimir los máster, o en el mejor de los casos firmar cláusulas para no perder el trabajo y el dinero.

En cuanto al uso de archivos y compatibilidad entre plataformas, les aclaro que todos pero todos los impresores usan Corel Draw (saltar de illustrator a Corel Draw puede ser un dolor de cabeza), sugiero todos los fondos de las paginas enviarlos rasterizados en imagen tiff a 150 dpi e incrustarlos (si tiene más resolución el máster se revienta), el texto enviarlo en curvas y siempre dejar un sangrado para las imágenes.

Para hacer que tu arte final pase de illustrator a corel sin pérdida puedes hacerlo desde las opciones de exportación de Pdf de illustrator, siempre enviarlos como Pdf 5.1 en impresión de alta calidad, sin ninguna opción de illustrator(eso no lo deja abrir en corel) y siempre enviar como Rgb, si el espacio de trabajo de Corel es RGB no CMYK cuando imprime Corel hace la conversión..

Como última recomendación recuerden el impresor de bajo presupuesto no tiene el ordenador de última generación que ostentas en tu escritorio así que guarda los archivos en versiones antiguas para evitar problemas al abrir el archivo.

Con lo anterior podemos darnos cuenta que el proceso de impresión de bajo presupuesto, tiene sus ventajas como sus desventajas: aclaro que con el tiempo y practica se optimizaran los procedimientos hasta obtener resultados óptimos de impresión, "la experiencia se adquiere con la práctica".



Tobar Andrés, (2010). Litografía master y master, [Fotografía]. Recuperado de <http://www.hadefanzine.tk>

Autogestión.

Entendemos como autogestión* todas las opciones de auto-organización, individual, social y comunitaria donde las personas mismas, ya sea a nivel privado, sindical, cooperativo, rural, de jubilados, marginados y de cualquier otro sector social, toman las decisiones que resuelven sus necesidades, horizontal y libremente. Ello sólo es realizable en el plano de la igualdad, permitiendo la pluralidad, la descentralización; asegurando el respeto, la solidaridad y el apoyo mutuo; dando paso a la aplicación de la acción directa en todos los aspectos de la vida, escapando a los instrumentos de control directo o indirecto de poder.

Autogestión significa respetar nuestro propio ser y nuestra propia subjetividad, reconociendo al tiempo la de los demás. Es valorar nuestras capacidades, poderes y potencialidades, deseos e imaginación, así como no despreciar las de los otros individuos, respetándolos e intercambiando conocimiento (material e inmaterial) para el mejor desarrollo individual y colectivo.

Teniendo en cuenta la anterior postura de la autogestión, se ajusta a los criterios de producción del fanzine HADE, a lo propuesto por la postura auto gestionada, en el desarrollo de este fanzine se respondió a los siguientes criterios auto gestionados expuestos en el anteproyecto.

- **Presupuesto auto gestionado**, el diseñador y director del proyecto colocó el presupuesto para la publicación (presupuesto auto gestionado).

- **Impresión auto gestionada**, no se recurrió a intermediarios en el momento de la impresión del fanzine (como es dejar el trabajo final y simplemente recogerlo armado en la litografía), se recurrió a la técnica de maquila (controlar todo el proceso de impresión; como comprar el papel, imprimir el máster, llevar el papel a la máquina, recogerlo, llevarlo a cortar, y armar el fanzine, uno mismo) aclarando que se recurrió a un impresor económico.

- **Uso de plataformas gratuitas de comunicación**. Se recurrió al servidor de Yolasite para crear la página gratuita del fanzine, y para su distribución gratuita en la red el uso de Issu como plataforma de distribución e información. Como también para la distribución electrónica a un formato gratuito de E zine, como también la red social Facebook.

- **Colaboración**. los escritores y participantes en diseño del fanzine colaboraron sin el objetivo de recibir algún lucro por participar en esta publicación. En cambio se dono un espacio para la promoción de proyectos.

- **Ausencia de pauta comercial**. En vez de recurrir a la pauta comercial para obtener un lucro o así sea un presupuesto para su impresión, se uso el espacio para promoción de proyectos similares a la publicación del fanzine HADE, como banners amigos sin un fin comercial.

Alcances de la autogestión.

El sistema de la autogestión te permite alcanzar un número considerable de publicaciones continuas, lanzar un número bastante alto de unidades hasta ahora más de 3000 unidades impresas. La reproductibilidad bajo el sistema de autogestión es bastante alta sin mucha inversión, mas si contamos el número de lecturas de cada fanzine en línea, se alcanza más de 2500 lecturas, y prácticamente no hay que invertir ningún presupuesto alto para publicar.

Otro aspecto importante de la autogestión es la posibilidad de editar y publicar contenido libre, expresar una opinión sobre determinado aspecto cultural tratado en el fanzine.

*Omar Guzmán Miranda (2009). En torno a la definición de autogestión comunitaria. Consultado en 5, 06,2011 en [http:// scrib.com/](http://scrib.com/) En torno a la definición de autogestión comunitaria.

Establecer conexiones no mediadas por interés comerciales entre diseñadores, editores, artistas y el público lector de los fanzines. Con solo el fin de compartir información y conocimientos.

Otra posibilidad es la cantidad de información variada la cual puede albergar el impreso de bajo presupuesto, la experiencia con este tipo de publicaciones es enfrentarse a una diferente cantidad de contenidos y responder por medio del impreso y el diseño gráfico a estos. Posibilidad explícita de llenar vacíos editoriales, como son las publicaciones de anime y manga y sobretodo en este caso una expresión subjetiva e independiente de esta cultura.

El aporte de la autogestión es ir más allá y propiciar espacios para el intercambio como son las conexiones entre gente que tienen blogs, páginas webs, páginas personales, promoción cultural como su distribución en los eventos especializados, conexiones vía redes sociales, establecer feedbacks entre tus lectores y tú como editor, la capacidad de explorar la creatividad entre un colectivo de personas que buscan un fin común, exponer que la cultura del DIY es posible en el campo del diseño.

Experiencia del impreso auto gestionado.

El saber y el conocimiento se adquiere por la práctica, el aprendizaje que se ha realizado con las publicaciones del impreso de bajo presupuesto, desde el proceso de autogestión, nos permite descubrir que a partir de esta industria del impreso, se pueden desarrollar y llevar a cabo este tipo de emprendimientos; Al ser las publicaciones de bajo costo, estas permiten acercarse a conocer el medio impreso económico, como así también reconocer las posibilidades y explorar la creatividad del diseñador e impresor. Como fue en el caso de los impresos Shinanime Mini Mix, con la cual se adquirió la experiencia para sacar el máximo a este recurso de bajo presupuesto.

Se realizaron conexiones con plataformas gratuitas como opción de soporte para la publicación, reconocer que las opciones que se brindan tienen muchas posibilidades más no limitantes, los servidores gratuitos, correos y redes sociales, permiten conectarte directamente con el público lector, recibir críticas y sugerencias acerca de la publicación, este tipo de soporte te permite realizar completamente todo el trabajo en línea, así reforzando la idea de producción horizontal, del impreso auto gestionado.

Acercar al lector por medio de la solicitud de ensayos gráficos, textos o participar por ser la portada del siguiente fanzine. La posibilidad de construir una biblioteca en línea con todas tus producciones editoriales y compartirlo al público de una forma gratuita.

La experiencia de generar espacios de comunicación alternativos, con gente del inmersa en el medio sin ningún fin comercial, acercarse como diseñador al un equipo de trabajo, interesado en generar espacios de intercambio cultural, como los fanzines e eventos y compartir e intercambiar conocimiento sobre el fanzine.



Proceso De Diseño Experimental Y Alternativo Como Se Desarrolla La Gráfica De Los Fanzines Hade

Al Tratar sobre fanzines, estamos obviamente entrando en campos donde la imagen es experimental y alternativa. En los fanzines existe la particularidad que la imagen es complementaria al texto, se reconoce que tiene una función más allá de acompañar una cita o un pie de foto. En los fanzines la imagen existe como un todo y no como un acompañante; en estos evidenciamos la armonía entre La imagen y el texto. A continuación mostrare como se desarrolla la grafica del fanzine hade0.1 y el hade 0.2.

Concepto

En el anteproyecto se establecieron las características estilísticas y estéticas: " Los fanzines se desarrollaran bajo el concepto de la J -CULTURE concepto de cultura audiovisual que abarca la producción japonesa de la imagen como lo es el ANIME, MANGA, J- POP; J- ROCK; J- ELECTRO y KAWAII DESIGN". Teniendo en cuenta estas premisas se empezó primero a desarrollar la imagen del fanzine. Este tipo de imagen debería reflejar los anteriores conceptos, sobretodo verse y sentirse Japonés; segundo, que funcionara en el formato de bajo

presupuesto como la fotocopiadora y la litografía económica , por ende se selecciono una sola tinta para la imagen.

Nombre: **HADE**. Extravagante o exentico traducción del Japonés.

Recursos y referentes visuales:

Como toda producción visual, esta debe tener unos referentes visuales, investigando quienes y como desarrollaría la imagen para el fanzine Hade decidí revisar dos colectivos de diseño especializado, Machine 56, de indonesia (www.machine56.deviantart.com) y Bionic systems de Alemania (www.bionic-system.com)



Machine 56, (2008). LGTYP-PART-001, [Vectores]. Recuperado de <http://machine56.deviantart.com/art/LGTYP-PART-001-50195016?q=gallery%3Achine56%2F819207&qo=14>

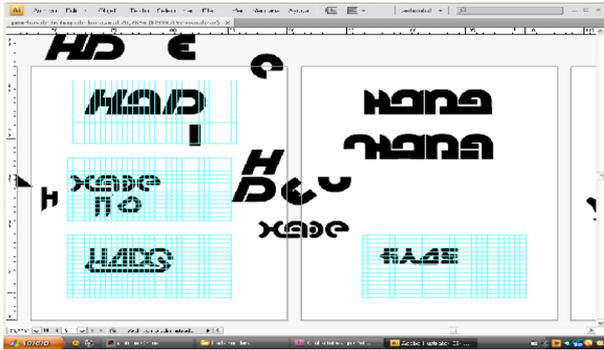


Bionic Systems, (2008). logo-corporate-design, [Vectores]. Recuperado de <http://www.bionic-systems.com/logo-corporate-design/>

Revisando los anteriores fuentes, ya decidido qué tipo de formas y estructuras deberá la imagen del fanzine hade tener; estas deberían referenciar a la tipografías y caligrafía oriental, en formas, y deberían referenciar a lo tecnológico (un valor agregado) entonces se procede a bocetar.

* ver glosario de terminos

Muestra de bocetación



En la bocetación se desarrollaron todos los elementos formales que constituirán la imagen del fanzine hade: como curvas, líneas, trazos caligráficos y grillas de construcción. Debo aclarar que la imagen del fanzine, se desarrollo completamente bajo la plataforma de adobe illustrator en conjunto con el inkscape para facilitar el trabajo.

Como resultado de la experimentación en la imagen, desarrolle 42 propuestas de logotipo para el fanzine:



Logotipos seleccionados para el fanzine HADE 0.1 y HADE 0.2

La selección para el logotipo final fue desarrollada por convocatoria entre amigos. La pregunta fue, cuál funcionaba más y reflejaba los valores antes mencionados.

Para el desarrollo del proyecto se tenía que seleccionar una tipografía acorde a lo principios de gratuidad y libertad, para ser usada en los campos de texto, en este caso fue difícil la búsqueda y la selección ya que la gran mayoría de fuentes que se encuentran en la red con estas características son para uso de rótulos, fuentes solamente decorativas, las cuales no cumplen su función como la legibilidad la usabilidad para los campos de texto.

Pero se encontró la fuente **Delicious** Diseñada por Jos Buivenga, la cual cumplía las anteriores condiciones; claro está que esta fuente no tiene todas las opciones de una fuente legal como la helvética; pero contiene sus versiones Roman, Bold, Heavy, Italic, Bold Italic y Small Caps. Las cuales se adaptan perfectamente a los requerimientos del proyecto.



Delicious

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
Delicious Roman

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
Delicious Italic

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
Delicious Bold

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
Delicious Bold Italic

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
Delicious Heavy

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
DELICIOUS SMALL CAPS

Un diseño, entendemos, trata de incorporar de manera muy sintética y con un fuerte contenido simbólico unos trazos, señales, características o mensajes que de alguna manera expresen, transmitan señales, mensajes en los que esa subcultura o entidad pueda verse reflejada.

Los contenidos al momento de crear la reflexión para desarrollar el diseño gráfico en los fanzines HADE se da por dos procesos, uno lógico proyectual y el otro intuitivo

Descripción del proceso lógico proyectual.

Al momento de empezar el fanzine se tienen los diferentes elementos presentes como formatos, artículos, tamaños tipográficos, fuente. Escalas de grises, Como elementos de diseño como campos de seguridad de impresión, elementos y recursos visuales específicos los cuales utilizo en la proyección de los diferentes contenidos expuestos en los fanzines.

En el proceso lógico* determino cuales son los elementos, "estáticos" en toda la producción del fanzine los cuales son:

- Rotulo del fanzine. Se hace un preselección de cada rotulo dependiendo de la edición.
- Tamaño de página (formato)
- Tipografía para el campo de texto.

- Número de palabras por artículo.
- Recursos visuales, texturas, fotografía, foto manipulación, ilustración análoga o digital e ilustración vectorial.
- Proceder a hacer una lectura consciente del artículo a diseñar.
- Establecer el mensaje de cada artículo.

Proceso intuitivo.

Después de analizar qué recursos voy a utilizar sea fotografía ilustración foto manipulación, Luego se determina el desarrollo del mensaje por medio del proceso de la intuición y oposición de la relación lógica. Acercándose a una reflexión emotiva dependiendo del artículo el cual se va a diseñar. Sea desde un acercamiento sensorial desde la música, una apreciación visual, sea un artículo de comic, o de televisión, o lector sea un texto o un documento.

Luego de esa reflexión, planteo las emociones que transmite, luego las asocio con los elementos de diseño que tengo a mano como la textura por ejemplo, y articulo el mensaje en asociación con todos los elementos simbólicos que presenta el artículo, pero para acercar y determinar el proceso debemos acercarnos a la *Orgonomía**.

"Los diseñadores acordamos que cuando nos instalamos en la fase de búsqueda creativa, frente al papel o a la computadora,

vamos entrando en un estado que podría describirse como de intensa atención sobre el objeto que estamos creando. Pasamos a fusionarnos con él, a entregarnos a la tarea, al tiempo que mantenemos una permanente vigilancia sobre nosotros mismos. Estamos sensibles y alertas a lo que se va configurando como posibilidad en un espacio que se siente compartido con el objeto de estudio. Las «ideas» surgen espontáneas, como salidas de la nada.

Desde el punto de vista de la *Orgonomía*, esta actitud de intensa entrega a una tarea favorece el contacto y la conexión con las sensaciones corporales, lo que permitiría un conocimiento acabado del objeto a través de la autopercepción. Este conocimiento es interpretado intelectualmente en un interjuego tal que, sin perder las sensaciones, la persona puede «transcribir» a símbolos lo percibido"

El conocimiento sensible es, de algún modo, opuesto al analítico. Este último prescribe la división (ejercida por el intelecto) en partes cada vez menores del objeto para su mayor conocimiento; aquél obtiene conocimiento a través de los sistemas sensibles del cuerpo y requiere de un contacto global con él, aunque para ser utilizable racionalmente requiere también del intelecto. Es decir, funcionan complementariamente: los procesos creativos sensibles, intuitivos, pueden enriquecerse con los datos obtenidos analíticamente y viceversa.

El Proceso Creativo, Typephases design (2006). Manual de diseño gráfico, ilustración, diseño web y. Consultado en 5,7,2011 en <http://platea.cnice.mecd.es/~jmas/manual/index.html>.

*Wilhelm Reich (2004). *Psicología del Cuerpo* de W. Reich. Guatemala: Psicología Contemporánea..

Ya que cada página requiere un diseño específico e irrepetible, esto nos presenta una metodología que nos permite afrontar este tipo de retro editorial desde nuevas perspectivas así enriqueciendo los procesos de diseño editorial y proyección del mismo.

Citando a David Carson:

“Afirma que el uso de la intuición no te asegura que tu diseño vaya a ser bueno. Pero incluirla en el proceso de trabajo te permite avanzar un paso más en tu trabajo, pasar a un nivel diferente de conexión, te permite llegar a “lugares” donde no llegarías con la simple aplicación de las reglas del diseño formal. Una de estas reglas es que el diseño tiene que pasar inadvertido y estar al servicio del contenido. Carson considera que el diseño también es una parte del contenido que también cuenta cosas y no tiene porqué ser invisible. Cuando se realiza un trabajo en el que te implicas, inevitablemente, una parte de ti se queda en él. Esto es un valor añadido que no se debe esconder. Tenemos que mostrar la diferenciación” (Lewis Blackwell y David Carson: The Second Sight, Universe, New York, 1997)

Recursos gráficos

Uso no convencional de la tipografía

- Mezcla y superposición de tipografía diferente, de tamaños: cambios de tipos de letras y tamaños, uso en una misma palabra de negritas y cursivas o de mayúsculas y minúsculas.
- Desmedida en el tamaño de los tipos: o exagerados o ínfimos (casi ilegibles).
- Cajas de texto poligonales de diferentes formas: normalmente las revistas tienen un tamaño de columna preestablecido. se juega con los tamaños y las formas de las columnas de texto.
- Bloques de texto girados o invertidos que obligan a girar la revista para leerlos.
- Cambio de la cabecera de la revista en cada número
- Uso de signos de puntuación como corchetes, punto, signos de mayor o menor como recurso expresivo y no ortográfico.
- No numera las páginas del fanzine.

Ruptura de la retícula

La composición en el diseño del fanzine hade no cuenta con una estructura a priori. Ésta se va conformando durante el diseño. Cuando comienza a diseñar, su página está totalmente en blanco, sin guías, sin retícula.

La retícula es una estructura invisible que sostiene los cimientos del diseño en una página. Este elemento fue desarrollado por el movimiento de la Escuela Internacional de Suiza para dar orden y racionalidad a la composición de la página. Su uso en el diseño de revistas ha sido muy importante para dar coherencia y permitir la identificación de las secciones. La página no se diseña de la nada, se parte de la retícula.

Se concibe al fanzine como un objeto vivo que evoluciona y cambia a lo largo de las páginas y también en el siguiente número.

El diseño huye del centro. Se prefiere la tensión de las esquinas y los márgenes, espacios que están tradicionalmente vacíos.

Aunque muchos de los diseños son abigarrados, no existe el blanco o el negro completo en el fanzine la composición usa el todo, de la impresión.

Estos son algunos de los recursos de composición:

- El diseño es el propio contenido.
- Diseño aparentemente caótico, sin orden aparente.
- Texto visual: el texto forma parte de la imagen.
- El texto invade todos los rincones de la página: los márgenes, el medianil, las fotos..., zonas a la que el diseño tradicional tiene restringido su paso.
- Columnas de diferentes tamaños y formas..
- Uso de nuevas disposiciones de los titulares.
- Imágenes desenfocadas utilizadas como fondos.
- Manipulación manual de las páginas: algunas veces usa recursos propios de los fanzines punk como impresión de fotocopias, papeles de fax, superposiciones de fotos y collages.
- Composición laberíntica: los diseños no siguen la linealidad tradicional de la lectura. El lector está siendo constantemente desafiado con cambios de líneas, bloques de textos girados, etc. que le obligan a adaptarse a un nuevo recorrido de lectura que, si quieren seguir, han de tener que interactuar con la fanzine que tienen en sus manos.

Fotomanipulación

Estos son algunos de sus recursos fotográficos y visuales:

- Encuadres y cortes extremos.
- Fotos al revés.
- Uso de imágenes desenfocadas o pixeledas.
- Uso del fotomontaje y la técnica del collage.
- Fotos rascadas y deterioradas.
- Uso de imágenes de objetos desechables como servilletas, sobres con matasellos, naipes usados, fotos viejas, escritura a mano, fotocopias inservibles, faxes recibidos con error de transmisión.
- Foto edición de las imágenes, imágenes en umbral o en curvas.
- La ilustración a quiere un importante valor en la edición, se digital análoga o vectorial
- La textura como recurso sea vectorial o escaneada.

Error

- Uso de manchas producidas por accidentes. Por ejemplo, un café que se ha caído sobre un papel o una foto e incluso, manchas de sangre producidas al hacer un montaje o un collage.
- También el uso ya comentado de los errores de impresión, faxes, etc.

Audiovisual

Los medios audiovisuales han invadido también las páginas impresas cambiando el modo en que se combinan tipografía e imágenes. Se rescata fotogramas de videoclips, anuncios o videojuegos que adquieren vida propia fuera de su contexto cinético. La imagen en movimiento no espera a nadie y sus matices sutiles escapan a nuestra visión. Una imagen estática busca su movimiento mediante la repetición, la superposición y el re encuadre.

Estos son algunos de los recursos audiovisuales que emplea:

- Efectos de velocidad y difuminados en la tipografía que la confieren un carácter dinámico.
- Páginas sin márgenes para que dé la sensación de continuidad.
- Uso de imágenes sacadas de los medios audiovisuales: capturas de las pantallas de la televisión y la del ordenador.

Acercamiento a la visualidad del Anime y el Manga. Aplicado a los fanzines HADE.

¿Qué es la visualidad? Según el Diccionario de la Real Academia Española, visual es lo perteneciente a la vista como instrumento o medio para ver y visualidad es el efecto agradable de los objetos vistos que también pertenece a la vista. Por tanto, no debemos confundir visual con visualidad, pues el primero es el medio y el segundo el efecto que produce la utilización de los ojos y se desarrolla con la experiencia, porque consiste en reconocer y percibir algo que ya ha filtrado el órgano de la vista. ¿Cuándo los productos gráficos tienen visualidad? Cuando una información se explica mejor con estos productos icónicos y tipográficos, percibidos por la vista experta y educada para recibirlos.

Desde el punto de vista del productor, en este caso hay que hablar de que se tiene que tener destreza para convertir expresiones orales, ideas, acontecimientos, acciones o cosas y convertirlos en productos gráficos que permitan ver los sucesos mediante representaciones no lingüísticas como dibujos claros, de manera que sean más efectivos para los lectores.

Teniendo en cuenta lo anterior aclaro que la visualidad de los fanzines HADE se constituyen a partir de los elementos visuales importados

del anime y el manga, entendiendo que el público objetivo tiene una educación visual a lo que quiere ver ya acceder a esto.

“El lector, ante un dibujo o una infografía, selecciona, según su experiencia, las imágenes o los elementos que de alguna forma le son familiares y le atraen, busca distintos elementos como diferencias, irregularidades o simplemente confirmaciones, reconocimiento de lo que ya le es familiar”

Para determinar que elementos hacen que se haga a esta visualidad Anime y japonesa tenemos que asociar determinados elementos como:

- La línea importada de los trazos caligráficos japones.
- La textura como ente totalizador, y recurso estético. Con elementos visuales importados de arte japonés.
- Recurso de la ilustración y los vectores que reflejan la estética contemporánea del anime japonés, ojos grandes, y componentes.
- Las líneas cinéticas.
- Referentes a estética y series específicas, como el uso de carpetas y cuadros referentes a determinadas series.
- La ornamentación.
- Uso de recursos importados de los videojuegos como el pixel.
- La marca de agua como recurso estéticos
- Simulación de la tinta caligráfica.
- Caligrafía japonesa ultrabold como recurso estético.

- El reborde.
- El trazo.
- Las imágenes en umbral y blanco y negro.
- El punto y la trama de puntos que referencian al Manga.
- La composición no estructurada en base a una retícula visible.
- La maximización del espacio en la pagina, la pagina es un todo y no se da espacio al blanco.

Gracias a estos elementos visuales que articulados de manera particular, acercan al lector a identificarse y reconocer la publicación. Así poco a poco y en cada publicación el lector va entendiendo el sistema de articulación de las páginas.

“El espectador debe reencontrar los elementos del pensamiento del diseñador. Con un poco de hábito toma sucesivamente, ante un dibujo, actitudes diversas. Busca las diferencias, los parecidos, un orden, una proporción, los movimientos o, simplemente, busca reconocer algo que ya ha visto.”

Alfabetización visual. Del anime y el manga.

Alfabetización es la adquisición de conocimiento o su aprendizaje del alfabeto entendido en sentido sígnico y simbólico, de no únicamente los alfabetos tradicionales sino cualquier sistema de signos y símbolos más o menos abstractos.

Para poder comprender determinados signos o unidades elementales de los fanzine, el público lector y visualizador necesita adquirir visualidad y uno de los elementos más importantes es la alfabetidad de elementos gráficos muy diversos, a menudo distintos de los del texto literario de su idioma habitual de comunicación. “Los esquemas normalizados exigen que el receptor posea una cierta capacidad adquirida o aprendida –el conocimiento del código– para que pueda extraer de ellos toda la información, y cuando esta capacidad existe efectivamente no hay ambigüedad.” Pero no se debe caer en el error de considerar la visualidad como parte integrante de la alfabetidad en general, aunque analógicamente se le pueda llamar alfabetidad gráfica.

El producto obtenido socialmente hablando es una parte de la cultura visual o cualidad que se refiere a la capacidad de las personas acostumbradas a comprender los mensajes visuales mediante la lectura de los códigos visuales y gracias a unos atributos adquiridos

por los órganos de la vista y las experiencias de visualidad. Bien entendido siempre que la cultura visual es, en todo caso, un aspecto muy concreto de la cultura general que tiene el ser humano y que fundamentalmente es oral. Para Walter Ong, la cultura “ha sido puramente oral y han sido las tecnologías de la palabra las que han producido, sobre todo, nuestra actual cultura y tras ella el dibujo y la escritura”.

La cultura es una acumulación de conocimientos en el ser humano y en todo caso la definición no tiene en cuenta la vía de entrada en el almacén cerebral del hombre. El medio que emplea el ser humano para adquirirla no se encuentra obviamente en la definición de la Real Academia en ninguna de las dos acepciones que mejor encajan: Como resultado o efecto de cultivar los conocimientos humanos y afinarse por medio del ejercicio de las facultades intelectuales del hombre o como conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial en una época o grupo social, etc.”



Elementos Formales De Diseño En El Fanzine Hade. 01 Y 02



Como se investigó en el anteproyecto en la sección de elementos de diseño, se especifican los recursos visuales que en fanzine se aplican*, en caso de la producción del fanzine Hade en 24 páginas referenciaré que recursos se utilizaron en la producción de éste.

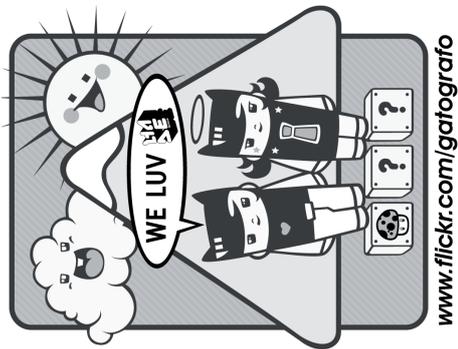


En estas páginas decidí promover las ilustraciones de un compañero de trabajo, Germán Varona, por adelantado se le solicitó una ilustración de carácter japonés y que mejor que un samurai, en pose de batalla con características de Oni* en la portada tomé la decisión de utilizar el kanji que representa el nombre de la revista HADE (extravagante), con la tipografía Kozuka Gothic Pro, en reborde extra bold (W8 referencia japonesa para el tamaño) para evocar a los rótulos publicitarios que se usan en los mangas y en los carteles*, se utilizó una trama de puntos,

líneas y tipografía para referenciar a los mangas clásicos en cuanto a composición y cinética. El reborde de blanco en la tipografía FANATIC MAGAZINE (se usó la euromode una versión libre de la fuente euroestile), fue realizado con el objetivo de evocar a los fanzines Punk los cuales estaban hechos a base de cortar y pegar papel los cuales tenían muchos rebordes blancos.

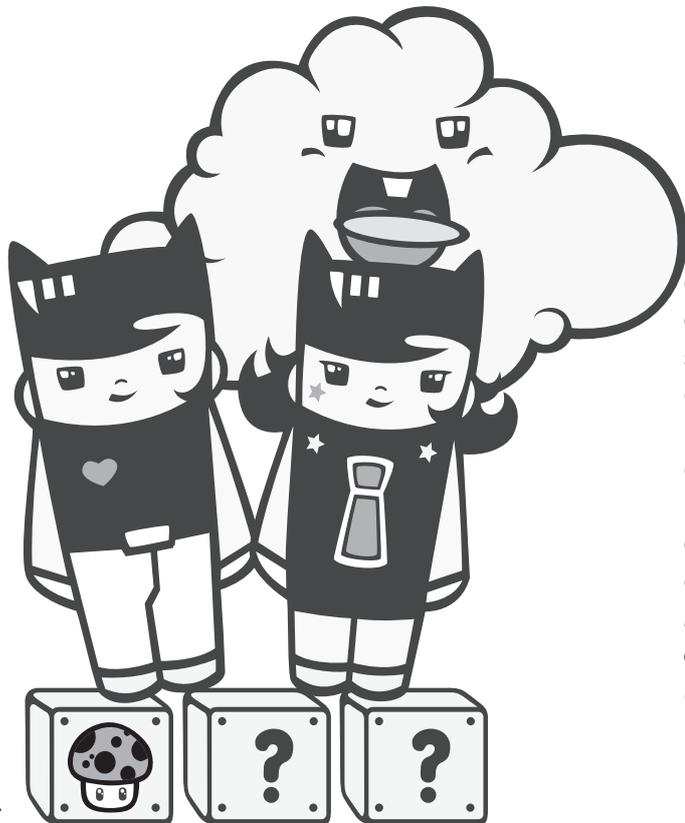
Al logotipo del fanzine Hade se le añadió un globo de expresión tipo comic.





Pag 2
donacion ilustracion
vectorial
Victor Manuel Muñoz

Para la página dos decidí usar una ilustración que me donó Víctor Manuel Muñoz, compañero de estudio, la Ilustración tiene características que se ajustan perfectamente a los requerimientos de la publicación.



Mapa del
Mundo

Logotipo
Hade

Version del logosimbolo
de Creative Commons por
Andrés Tobar

Franja de negro

Texto
derechos de la
publicación



Ilustración
Apuche por
Andrés Tobar

Mapa del
mundo en puntos

Composición
círculos y líneas

Campo de texto
de la editorial
Delicious font
10 Pt

Campo de texto
Créditos

EDITORIAL

Hola a todos aquí presentamos la edición **HADE 0.1** fanzine auto gestionado de Anime y Manga , este Fanzine es la respuesta a toda la comunidad apasionada por esta sub cultura, Diseñado y publicado en pro de combatir la homogenización propiciada por los medios masivos, construido en pro de una multiplicidad de miradas y validación y afirmación de nuestra comunidad en el país , aquí les presentamos el **HADE FANZINE** que lo disfruten.

Por Absolut.

www.hadefanzine.tk

Desarrollo del proyecto

gráfico Hade:
Absolut Shin anime/ ANMY

Ilustración portada:

Hotwheels/ ANMY

Ensayos graficos:

Gato grafo

Tachí maria kim

Textos:

Suo Hayato/ Shinanime

Padavi/ Shinanime/Meji

Absolut/ Shinanime / ANM

Tachí maria Kim/ ANMY

HADE desarrollado bajo

plataforma P.C.

Fuente :Delicious free Font.

The Gimp.

Inkscape.

Manga studio.

Adobe illustrator.

En la página tres decidí usar una de mis ilustraciones digitales realizada en Manga Studio y Gimp , la usé porque me encantaba el giño que realizaba este personaje, como invitando al lector a dejarse seducir por la publicación, se usó el mapa del mundo para acentuar el carácter globalizado del fanzine , se usó en puntos y en planos, los ornamentos acentúan el carácter jovial del personaje, usé una versión del logo símbolo de Creative Commons que realicé anteriormente, para recordar las características de la publicación; se usó el texto "todas las imágenes usadas en este fanzine son propiedad de sus respectivos propietarios y han sido utilizados con fines informativos" para dar crédito por las imágenes y realzar el carácter libre de la publicación.

Pág. 3
Editorial



En las páginas de Visual Kei utilicé como referentes los videos y la estética propuesta por este movimiento cultural, sobretodo en el uso del ornamento como referente estético. Se usó la V de la fuente Anglican Text como elemento de composición en las páginas, en aureolas y tramas de fondos, se usó la Heisei Haku para la tipografía del Visual Kei a tres rebordes de tono, para el fondo se usó una trama de puntos del software Manga Studio.

Un caso curioso fue que tocó ajustar la composición para que encajara en el formato, para fotocopidora.

Con el tiempo y los nuevos músicos la estética fue cambiando hasta los que hoy se conoce como "Visual Kei" a la vez que surgieron otros géneros porque el Visual no es de una determinada forma, como:

Angura Kei
Se caracterizan porque su vestimenta es de épocas remotas (era Feudal japonesa) predominando el uso del Kimono y la Yukata, este género a diferencia de los otros quiere ser lo más tradicional posible.

EroGuro.Kei
"Erotic Grotesque Nonsense" (nonsense = tontería) este estilo es radical en el uso de sus letras, su maquillaje y vestuario es para hacer al artista más tío a diferencia de los otros que guardan una línea estética de la andrógina.

Oshare Kei
Es el estilo más alegre e infantil del "Visual Kei", su música está relacionada con el Pop, son los que menos llevan maquillaje a diferencia de los otros géneros, es consciente de la moda, usan muchos accesorios y

muchas veces el hombre se viste de mujer para representarla, (este tipo de actitud está ligada en los japoneses desde el Teatro Kabuki en el que solo actuaban hombres ya que le era prohibido a la mujer).

Kote-Kote Kei
Es el estilo principal de este nace en si el "Visual Kei", su música es oscura y a veces pesada, influencia del Rock y el Metal Gótico, estas son bandas Andróginas, decoran sus cabellos con colores diferentes para que los puedan diferenciar.

Visualcore
Es la fusión entre el "Estilo Visual" y el Metalcore Americano es demasiado agresivo y pesado, tiene su propia estética visual.

Elegant Gothic Kei
Parecido al metal Gótico Europeo, por el uso de instrumentos como violines y pianos este género es más una moda que algo más. Este Promueve a la Moda Lolita.

White Kei
El Género más suave ya que su música es muy parecida al pop comercial, se caracteriza porque su vocal va de Blanco y es muy Andrógino El "Visual Kei" no define en si la música ya que esta varía significativamente, más bien le da al artista individualidad alejándolo del sentimiento de "Masa de la Sociedad japonesa" permitiéndole romper con los esquemas a los que están atados.

Por: Tachji Kim

Trama de puntos Manga studio

Campo de texto Fuente delicious 9 Pt

Aureola Tipografica Ornamental V fuente Anglican text

Alas, picos y aureola ornamental en vectores

Imágenes en png y tiff

Tipografía Ornamental V fuente Anglican text y Outline 0.2 Pt

Fuente Heisei haku. Hiragana- traducción Visual Kei

Fuente Heisei haku. Hiragana- traducción Visual Kei

Alas, picos y aureola ornamental en vectores

trama de puntos Manga studio

Aureola Tipografica Ornamental V fuente Anglican text

CULTURA VISUAL MODERNA EL VISUAL KEI ヲイヅヰアル系

Este movimiento tiene algo característico entre sus intérpretes, todos son Andrógenos ya que este es el ideal de belleza masculino en el país del sol naciente y esto no viene desde estos tiempos modernos, podemos darnos cuentas que el teatro Kabuki el papel de las mujeres era representado por hombres que tenían que ser andróginos y hasta las antiguas geishas eran hombres hasta que los reemplazó una mujer.

Campo de texto Fuente delicious 9 Pt

Tipografía Ornamental V fuente Anglican text

Tipografía Ornamental V fuente Anglican text y Outline 0.2 Pt

Ruki. Guitarrista de la banda gazzete. Imagen Png Y tiff

El "Estilo Visual" (Visual kei), surgió a finales de los 80's con el nombre de "Visual" y su influencia del Glam Rock Americano. La banda más representativa de la época fue X Japan, la cual le dio lo cánones a este estilo excéntrico de un movimiento "ESTETICO & MUSICAL" en el cual los artistas japoneses hacían e interpretaban su música, utilizando atuendos extravagantes, cambiando su color natural de cabello (negro) por Rubios, Magentas, Rojos, Castaños claros o combinaciones de estos, porque el Visual Kei tiene mucho que ver con el "Show".

Este movimiento tiene algo característico entre sus intérpretes, todos son Andrógenos ya que este es el ideal de belleza masculino en el país del sol naciente y esto no viene desde estos tiempos modernos, podemos darnos cuentas que el teatro Kabuki el papel de las mujeres era representado por hombres que tenían que ser andróginos y hasta las antiguas geishas eran hombres hasta que los reemplazó una mujer.

Fuente Hobo sdt medium



Gradiente de gris

Imágenes de maquetas en Tiff y Png

Campo de texto a 4 columnas a 9 pt delicioso font

Vectores de herramientas de moldeado

Manchas vectoriales

Motivo de líneas

Blancos en manchas vectoriales

Esta fue una de las páginas más difíciles de desarrollar ya que existió complejidad para establecer una unión en entre el contenido y la imagen, decidí entonces vectorizar las herramientas de moldeado, crear unas manchas a modo de pasta para moldear y una trama de líneas que referenciara a las tablas de medidas, la imagen central tiene un reborde blanco para crear énfasis en la imagen.

En estas páginas decidí crear una al estilo retro en respuesta al contenido del texto, me gusto bastante porque pude combinar una de las de ilustraciones digitales, la hice reflexionando en la emoción que me causaba el Anime, pero porque un personaje femenino, la respuesta es porque simplemente me encanta ilustrar niñas. La influencia del estilo retro fue dada por el estilo de diseño las páginas de Scott Hasen, se experimento con la fusión de puntos, planos, líneas, manchas y ornamentos florales como elemento de composición, el rótulo principal de la página está constituido por la tipografía Delicious.

Tramas de manga studio

Ilustración digital en manqa studio

Aureola de picos



Campos de texto a 9 pt 4 columnas Delicios font

Rotulo Delicious font

El Anime Y El Manga En Colombia

Motivo de puntos

Ornamentos florales

Trama de estrellas

Tipografía kozuka

Antena en vectores

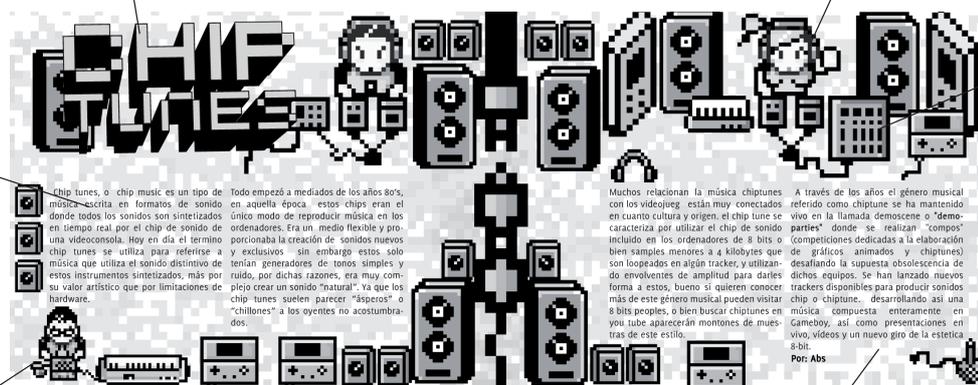
Plano de gris

Lineas decorativas

Imagen de TV

Fuente pixel en 3D

Arte pixel 8 bits



Campos de texto a 9 pt 4 columnas Delicios font

mi caricatura en 8 bit

trama en pixeles

videojuegos 8 bits

Una de mis páginas favoritas es la del tema chiptune, debo aclarar que fue realizado pixel por pixel, la fuente usada fue la Pixel con un efecto de reborde y tridimensionalidad, cada personaje fue influenciado por el diseño de personajes de breath of fire 2 de la consola Super Nintendo. Como dato curioso decidí insertar una caricatura de mi persona en la página.

Fuente : Der Weiner Stencil



Imágenes Bmp de 1 bit

Planos de negro

Trama de líneas

Secuencia de línea

Trama de líneas

Campos de texto Delicious font 8 pt



Fuente : Der Weiner !

Planos de negro

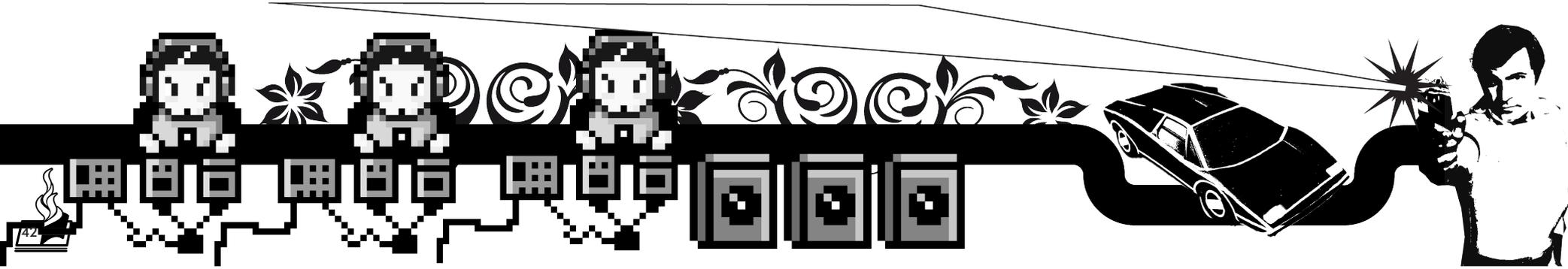
Trama de líneas

Secuencia de línea

Texto alto contraste Delicious font

Imágenes Bmp de 1 bit

Este artículo del fanzine fue bastante curioso, ya que es una mirada atrás en tiempo en las series de antaño, para el rótulo decidí utilizar una fuente que evocara los ochentas, entonces usé la fuente Der Weiner Stencil que perfectamente tiene ese carácter ochentero, se usó el ultra bold para que perfectamente respondiera a la fotocopiadora. Las imágenes las usé en formato BMP para darles el alto contraste y hacerlas sentir como imágenes de 1 bit como las primeras computadoras que podían soportar imágenes, la línea continua aparece en todas la páginas del artículo porque ésta es una constante en las series, el camino. La gran mayoría están relacionados a vehículos o transportes (automóviles, camionetas patrullas de policía o naves espaciales) que van por caminos. Las líneas de cinética el fondo las usé como elemento de énfasis en la composición, además de recordarme a los rótulos de las películas de esa época.





Be My Valentine
WWW.ANGIEREVEL.DEVIANTART.COM

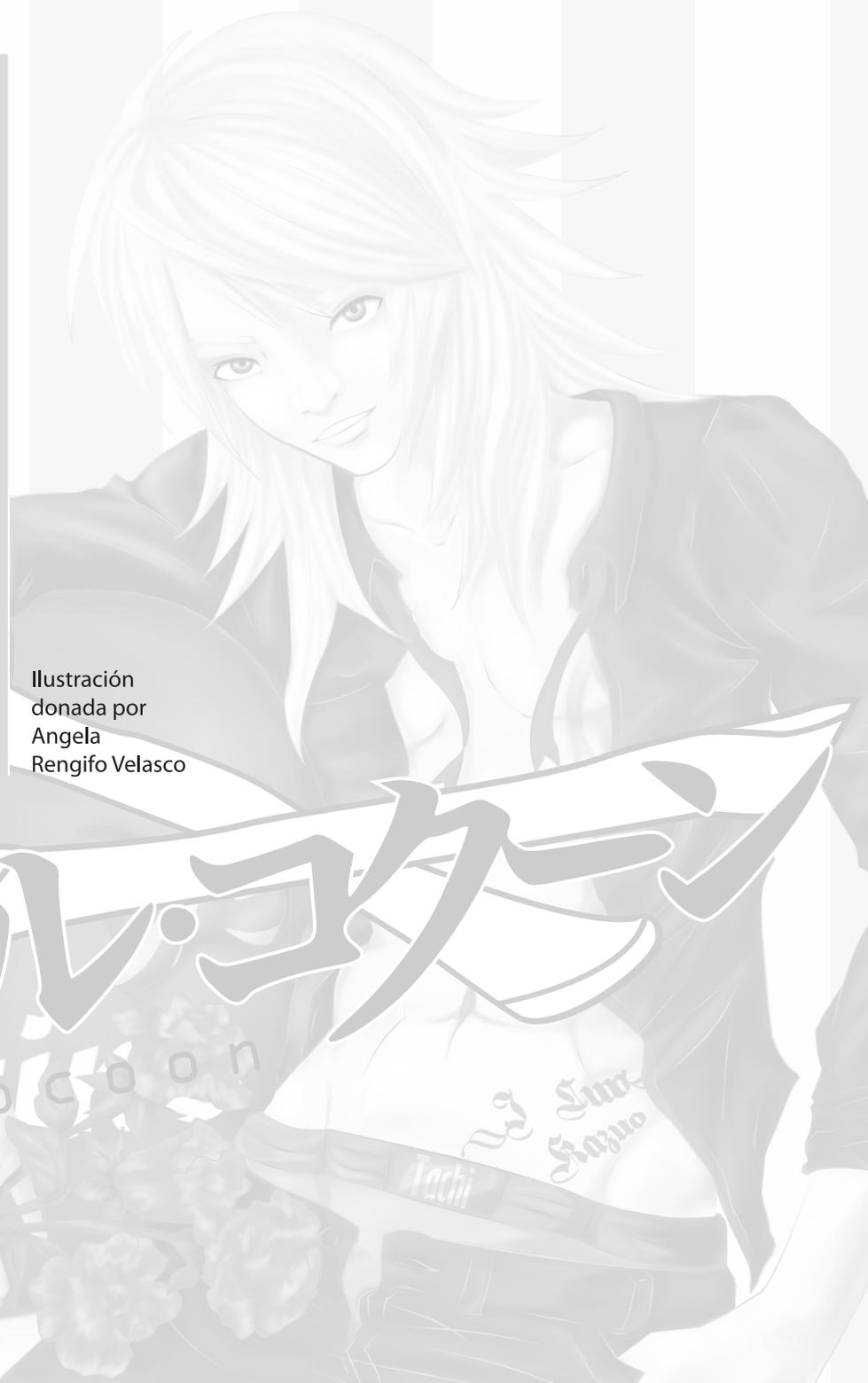


Ilustración
donada por
Angela
Rengifo Velasco

Para la pagina 23 me donaron una ilustración de día de san Valentín ilustrada por Ángela Rengifo Velasco.



Hade fanzine 0.2



logotipo
Creative
Commons

Edicion 0.2
fuente euromode

Portada ilustración
vectorial, mas
manga studio
neko flower
power. por Andrés
Tobar.

Logotipo Hade
Fanzine 0.2



En la portada decidí utilizar una de mis ilustraciones, Neko Flower Power, una ilustración realizada con base en una fotografía de una amiga, las líneas están desarrolladas en maga estudio y posteriormente vectorizadas y retocadas en Illustrator de Adobe. El logotipo que se usó para la portada esta vez no lo puse en evaluación, si no que desde mi criterio utilicé el que más funcionaba y obviamente me agradaba.



Donación máscara japonesa por Lucho Vázquez, ilustración desarrollada en ilustrator completamente vectorial.

Donación ilustración máscara Japonesa por Lucho Vazquez

Ilustración speed painting Kashiyuka perfume por Andres Tobar.

Cuadrícula de fondo realizada en inkscape

Créditos:

CONCEPTO GRÁFICO
FANZINE HADE:
 Absolut.
 Portada por Absolut
 Flower power neko chan.

COLABORACIÓN TEXTOS:
 Tachi M Kim / BJD. Entrevista Kazuo Sama. (gangireve1@hotmail.com)
 Lordgriffith / Hideo nakata. (lordgriffith@gmail.com)
 Jessica Zui / Lolita Qué, Como, Donde. (lolitaxxx@hotmail.com)
 Padavi / Que sería del mundo sin Mazingar Z, Batman Anime. (padavi101@hotmail.com)
 Absolut / Hilana (altrdesing@gmail.com).

COLABORACIÓN ENSAYOS GRAFICOS Y DISEÑO:
 Luko / Máscara japonesa
 Grafogato / Malandroid sub version
 J Zui / Diseño página lolita

COLABORACIÓN IMPRESIÓN:
 Suo Hayato / (suoheyato@gmail.com)

Diseñado en Popayán Colombia.
 Impreso en las maquilas de San Nicolas- Cali Colombia.

las imagenes usadas en este fanzine son propiedad de sus respectivos propietarios y han sido utilizados con fines informativos.

HADE FANZINE
 esta registrado bajo licencia CC
 Algunos derechos reservados.

HADE FANZINE
 Desarrollado bajo plataforma PC
 Software usado en esta edición:
 Adobe Illustrator
 Manga Studio
 The Gimp
 Inkscape
 Fuente texto: Delicious free font

Descarga la versión electrónica de este fanzine desde:
www.hadefanzine.tk

hade
 FANZINE

En la editorial decidí usar una de mis ilustraciones en Speed Panting (técnica de dibujar en pantalla lo más rápido posible), Kashiyuka, fusionado por el uso en vectores de flores y arabescos, en la página se usó la fuente Delicious para el rótulo de editorial, y se usó el campo de texto, a 6 Pt los créditos y 9 Pt el campo de texto de la editorial.

Fuente Delicious free font.
 9 PT campo de texto
 6 PT credits

Trama de ornamentos florales
 y mancha en vectores.

Logotipo hade fanizine 0.2



lolita
que, como, dónde?

Es una subcultura underground de carácter transgresor que surge como una propuesta estética de última generación de las épocas Victoriana y Rococó.

Como muchas otras corrientes japonesas, surge a finales de los años 70 en ciudades como Osaka, hasta irse extendiendo a los núcleos urbanos más importantes de Japón e instalarse definitivamente en Tokio, convirtiéndose así al popular barrio de Harajuku en la capital del estilo.

En 1982 aparecen los primeros diseñadores del estilo, como Kaneko Isao, y en 1989 Akinori Isobe funda la marca "Baby, the Stars Shine bright", convirtiendo la imagen del baby look inspirado en el occidente de siglos pasados, en la imagen Lolita. En los años 90 empieza a influir la cultura gótica occidental en la escena musical y nocturna japonesa, y surgen las principales bandas con elementos Lolita catalogadas dentro del visual-kei, como Malice Mizer o Lareine influyendo en el estilo.

El Lolita en su versión de "Gothic Lolita" tiene en Mana, uno de sus principales íconos, él inventa las siglas EGL y EGA (Elegant Gothic Lolita y Elegant Gothic Aristocrat) y mediante la posterior creación de su propia marca de ropa "Moi-meme-moitié", promueve un lolita más sugerente y adulto a través de una imagen directamente relacionada con la estética del neo-gótico victoriano.

Con la llegada del nuevo milenio este se consolida como movimiento y a su vez el Lolita se consagra definitivamente como subcultura, gracias a la proliferación de internet, y la cada vez más popular escena "otaku".

El vestido Lolita siempre mantiene la silueta en forma de campana, con tirantes (JSK) o con mangas (OP), con encaje, lisos o con estampados, lo más importante que ha de tener un vestido para que represente el Lolita es el vuelo de su falda.

El largo, casi siempre a la altura de la rodilla,

puede variar considerablemente de unas versiones a otras y todas son características siempre y cuando no tape por completo las piernas, y continúe evocando una imagen añiñada, o de "muñeca".

Los estilos Lolita son:
Sweet Lolita o Amaloli,
Elegant Gothic Lolita, Classic Lolita, Gurololita, Elegant Gothic Aristocrat, Sailor Lolita, Casual Lolita, Pirate Lolita, Punk Lolita, Wa- Lolita, Qi-Lolita, Ero-Lolita y Deco Lolita.

Para Los Chicos:
B-Lolita, Pirate, Punk, Kodona u Ouji Kei, y Dandy.

Más info en: DOLCECARNIVAL.TN

por: Jzud

Página donadas para el hade fanzine por Jessica Unda.

Donación del artículo y diseño de la pagina lolita por Jessica Unda.



Fuente a 9 Pt.

Página Bjd. trama de fondo roses, manga studio, ilustración vectorial bjd

También llamadas "Dollfies" un término muchísimo más conocido y que quizá suene más si no eres fan de este mundo, pero ese nombre es errado ya que Dollfie es una cosa y BJD otra. Las diferencias se aprecian en que las BJD terminan siendo mucho más realistas que la dollfie, y la dollfie es menos frágil por ser de plástico después de todo.

En resumen, la dollfie es una "barbie". Sólo que articulable y customizable, esas serían las únicas igualdades entre una BJD y una dollfie.

BJD son las siglas de Ball jointed Dolls, La traducción al español sería muñecas articuladas de bolas, pero normalmente en español se habla de ellas más como muñecas articuladas de resina.

Son muñecas de resina, articulables y además personalizables (se les puede cambiar el pelo, los ojos, el maquillaje, alguna parte del cuerpo ya que se puede comprar por partes [aunque hay que tener en cuenta si son compatibles, con el mismo color de piel y demás]...). Normalmente son lo más realistas posibles, pareciendo ser la evolución de lo que era las muñecas de porcelana. Las BJD son muñecas de colección así que tienen sus casas dichas así a las empresas que las fabrican.

Cada casa saca BJDs singulares nunca veras un modelo igual, hay mucha variedad para el gusto ^^, Veras diferencias como el tamaño de los ojos, la nariz, la composición del cuerpo como sus articulaciones que difieren de otros, los rasgos los cuales unos serán alargados y otros redondos etc..., también sumémosle la calidad de la resina y el color o,

"Son muñecas de resina, articulables y además personalizables"

Ball Jointed Dolls Bjd



HISTORIA

El primer prototipo de BJD asiática actual nació de la mano del escultor jefe de la empresa japonesa Volks, llamado Akihiro Enku. Enku hizo una muñeca que rescataba el sistema de articulaciones de bola unidas por cuerdas. Él, en lugar de utilizar porcelana como en la antigüedad, decidió utilizar resina, un material que las hacía mucho más resistente y versátil, además de tener un toque personal y más moderno. Esta muñeca la fabricó Enku como regalo para su esposa, pero a Volks le gustó tanto que decidieron hacer una producción comercial, creando así una nueva línea de muñecas de resina de 60 cm a las que llamó Super Dollfie.

Su primer lanzamiento fueron las cuatro hermanas en 1999, asentando las bases de un nuevo mercado de muñecas articuladas de resina modernas. Más tarde aparecieron las primeras marcas de muñecas BJD fuera de Japón. Corea fue el primer país en comercializar sus propias muñecas, con marcas como LUTS o Custom House. Se considera el año 2003 como el año en el que comienzan a nacer comercialmente para todo el mundo las marcas coreanas. Este país acabará convirtiéndose en el principal creador y exportador de BJD. Actualmente China también cuenta con una importante producción de muñecas y existen varias marcas fuera de Asia, como en EEUU.

imágenes bjd's en . tiff

ornamentos barrocos

Página Bjd. trama de fondo roses, manga studio, ilustración vectorial bjd

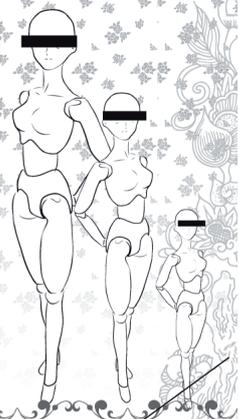
Fuente a 9 Pt.

En el mercado de BJD podemos encontrar distintos tamaños que van desde los 10-30cm para representar niños pequeños a las gamas de aspecto más adulto que pueden llegar hasta los 80cm. Cada marca determina la altura y proporciones de sus muñecas, pero a rasgos generales y para facilitar el mercado de accesorios y complementos, las marcas se basan en tres tamaños base: Tamaño 60cm o 1/3; En este tamaño se engloban los modelos más adultos. Se podrían considerar aquellos muñecos de 55cm en adelante, llegando incluso a los 80cm.

TAMAÑOS

- Tamaño Mini: Es el tamaño que oscila alrededor de los 40cm y tienden a ser de aspecto más añorado que el tamaño anterior

- Tamaño Tiny: Los muñecos más pequeños del mercado, por debajo de 30cm. Representan niños de corta edad. En este tamaño se encuentran la mayoría de los muñecos no-humanos o conocidos como "mascota", que representan animales.



Actualmente existen más de 100 marcas de BJD, en su mayoría de procedencia Coreana y China. Estas marcas pueden ir desde tiendas particulares hechas por escultores independientes a marcas de renombre con un gran reconocimiento en el mercado. Son tres los principales países creadores de BJD:

- Japón: Aunque es el país natal de la marca creadora de las BJD, Volks, es el país asiático con menos marcas en la actualidad. Volks es su marca más importante. A destacar está Alice in Labyrinth como artista independiente de cabezas.

- Corea: Actualmente es el país con más marcas en el mercado. Fue el primer país en realizar BJD fuera de Japón y Volks. Sus primeras marcas fueron LUTS y Custom House.

- China: Es la que más tarde ha empezado su andadura en el mundo de las muñecas articuladas. Su marca más famosa es Dollzone, Ringdoll
- Fuera de Asia: Existen algunos artistas independientes en USA o Europa y contadas empresas de pequeño tamaño también, pero todavía no cuentan con la importancia y renombre de las marcas pioneras.

MARCAS



Ball Jointed Dolls Bjd

imágenes bjd's en . tiff

ornamentos barrocos

En todo Diseño existen páginas que con llevan conflicto, unas de estas fueron las páginas de las BJDs (Ball Jointed Dolls) que envió Tachi M. Kim, una extensión bastante larga de texto,

Para diagramar y unas imágenes difíciles de recortar y componer, hicieron un poco difícil llevar a cabo la páginas, en este caso se usaron para el fondo las tramas de rosas de Manga Studio, asociando un estado de ensueños y goce, se usaron

elementos barrocos para la decoración y también se usó una ilustración vectorial para mostrar el esqueleto de las BJDs.

Rotulo Hifana desarrollado por Andrés Tobar

Hifana, páginas totalmente vectoriales inspiradas en el arte de Maharo.

Ornamentos de nubes tipo ukyo E parlantes inspirados en el arte de Hifana. nubes Ninja.



En este artículo les reseñare un genial dúo de dj llamados Hifana, por integrado por KEIZO machinel y Juicy, una característica especial de estos djs es que su música es totalmente improvisada y experimental, la base de sonidos con las cuales trabajan están conformadas por sonidos tradicionales japoneses, especialmente d la música tradicional de Okinawa, sonidos urbanos y latinos.

La artillería de instrumentos electrónicos de esta agrupación es genial, estos interpretan su música con maquinas de scratth, pasando por secuenciadores midi, maquinas para generar percusiones, y percusiones reales, los cuales dan una gran variedad de sonido extraños pero atractivos, sobretodo su sonido está marcado por el estilo break beat y el hip hop, un caso especial es la canción 'My Beer' la cual está constituida a base de sonidos de la cerveza como el momento de abrir la botella, beber el líquido y escuchar los borrachos.

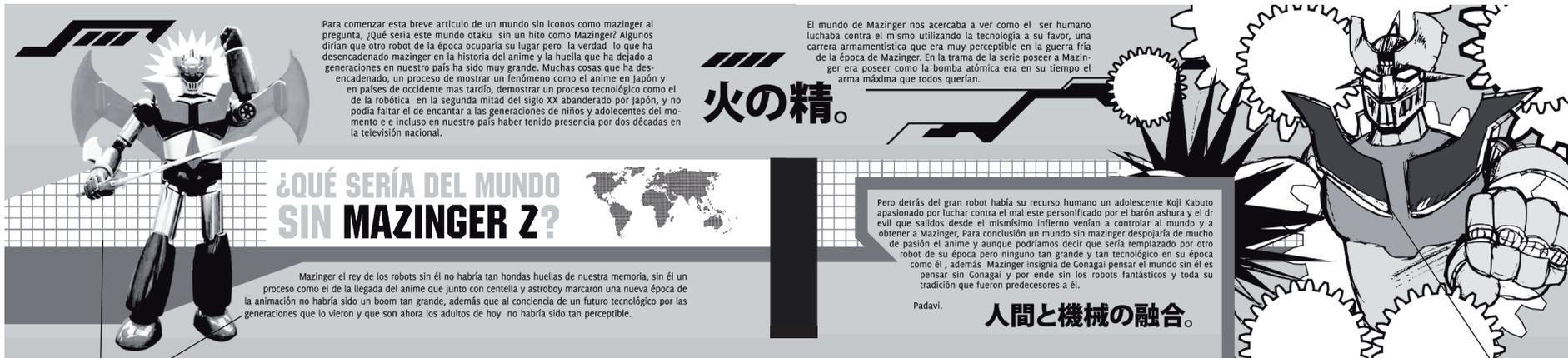
Una parte que debo aclarar es su genial apartado grafico el cual es una fusión entre el arte tradicional japonés, el hi tech y la grafica del grafiti, toda la grafica de Hifana está lanzada por el artista Maharo el cual nos muestra su poderío grafico desde posters, pasando por stickers y sus geniales Dvds recomiendo muchísimo el Channel h, una mixtura de videos experimentales que acompañan a su genial propuesta auditiva.

Sus sonidos al principio te pueden parecer extraños y hasta fastidiarte pero si lo que estas buscando es una nueva experiencia a musical este grupo es el recomendado, una propuesta que se sale de la clásica producción del jpop/rock y visual chulo japonés.

Una de la páginas que causó mayor trabajo, fue la página de Hifana todo se desarrolló desde cero, desde el rotulo hasta las tramas de fondo. La gráfica está influenciada por el artista personal de la Banda (Maharo*), como recurso visual se usó el alto contraste.

El artículo de Maznger Z me hizo explorar un poco en la memoria, gráfica y esos recuerdos de la infancia sobre Mazinger Z, de Go Nagai, entonces se optó por diagramar la página haciendo referencia a los gráficos "retro" de la serie como: las pestañas y los planos de grises, la ilustración de Mazinger Z se desarrolló a lápiz la cual posteriormente se vectorizó en Inkscape, para

darle una característica de dibujo infantil (de niño me encantaba ilustrar robots), para hacer homenaje a mis primeros dibujos, se usó para los rótulos en japonés la fuente Kozuka Gothic Pro para los textos (traducción: Enciende la máquina).



Para comenzar esta breve artículo de un mundo sin iconos como mazinger al pregunta, ¿qué sería este mundo otaku sin un hito como Mazinger? Algunos dirían que otro robot de la época ocuparía su lugar pero la verdad lo que ha desencadenado mazinger en la historia del anime y la huella que ha dejado a generaciones en nuestro país ha sido muy grande. Muchas cosas que ha desencadenado, un proceso de mostrar un fenómeno como el anime en japon y en países de occidente mas tardío, demostrar un proceso tecnológico como el de la robótica en la segunda mitad del siglo XX abanderado por japon, y no podía faltar el de encantar a las generaciones de niños y adolescentes del momento e incluso en nuestro país haber tenido presencia por dos décadas en la televisión nacional.

El mundo de Mazinger nos acercaba a ver como el ser humano luchaba contra el mismo utilizando la tecnología a su favor, una carrera armamentística que era muy perceptible en la guerra fría de la época de Mazinger. En la trama de la serie poseer a Mazinger era poseer como la bomba atómica era en su tiempo el arma máxima que todos querían.

¿QUÉ SERÍA DEL MUNDO SIN MAZINGER Z?

Mazinger el rey de los robots sin él no habría tan hondas huellas de nuestra memoria, sin él un proceso como el de la llegada del anime que junto con centella y astroboy marcaron una nueva época de la animación no habría sido un boom tan grande, además que al conciencia de un futuro tecnológico por las generaciones que lo vieron y que son ahora los adultos de hoy no habría sido tan perceptible.

Pero detrás del gran robot había su recurso humano un adolescente Koji Kabuto apasionado por luchar contra el mal este personificado por el barón ashura y el dr evil que salidos desde el mismísimo infierno venían a controlar al mundo y a obtener a Mazinger. Para conclusión un mundo sin mazinger despojaría de mucho de pasión el anime y aunque podríamos decir que sería remplazado por otro robot de su época pero ninguno tan grande y tan tecnológico en su época como él, además Mazinger insignia de Gonagai pensar el mundo sin él es pensar sin Gonagai y por ende sin los robots fantásticos y toda su tradición que fueron predecesores a él.

Padavi.

人間と機械の融合。

Planos geométricos, cuadrículas

Ilustración Mazinger Z por Andrés Tobar

* www.myspace.com/maharo

Ornamento floral

Trama de textura fondo

Fuente a 9 Pt.

Fuente a 6 Pt.

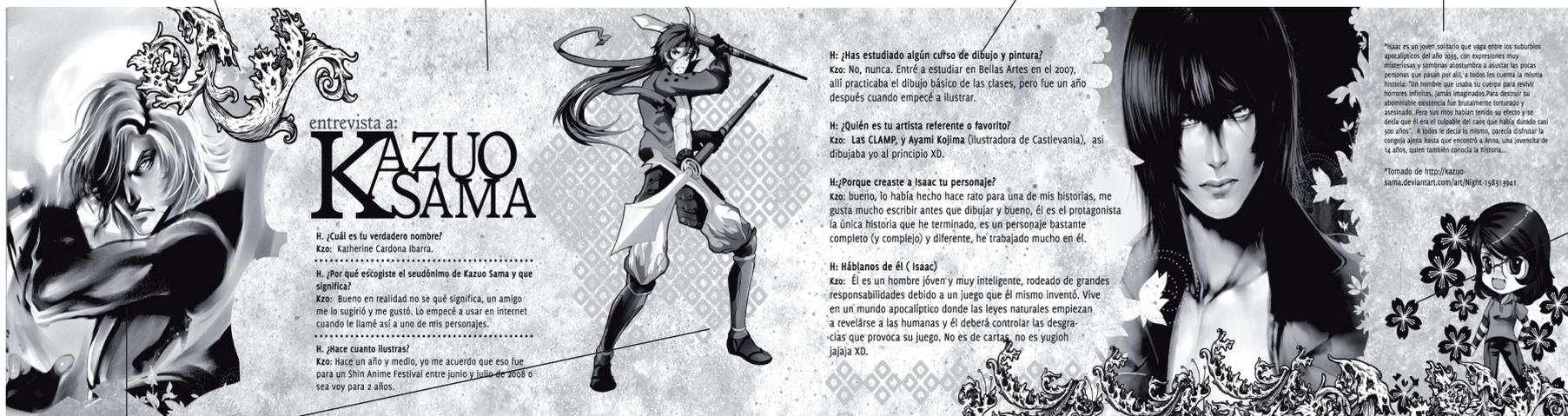


Ilustración enmascarada

Ilustración enmascarada

Vectores sakura

Trama de textura fondo

Fuente a 9 Pt.

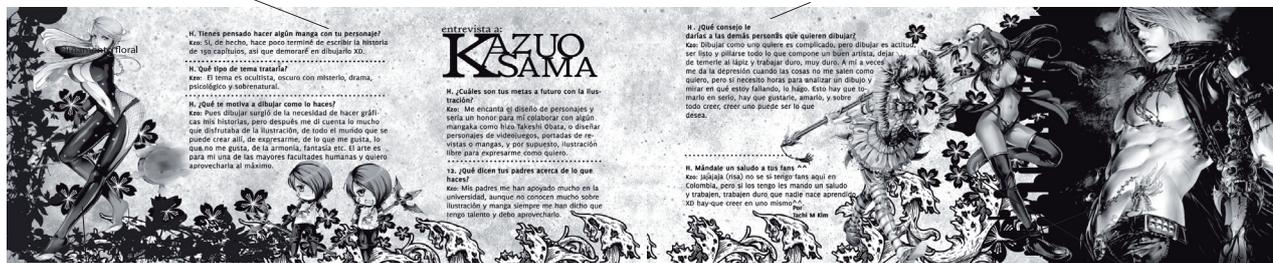


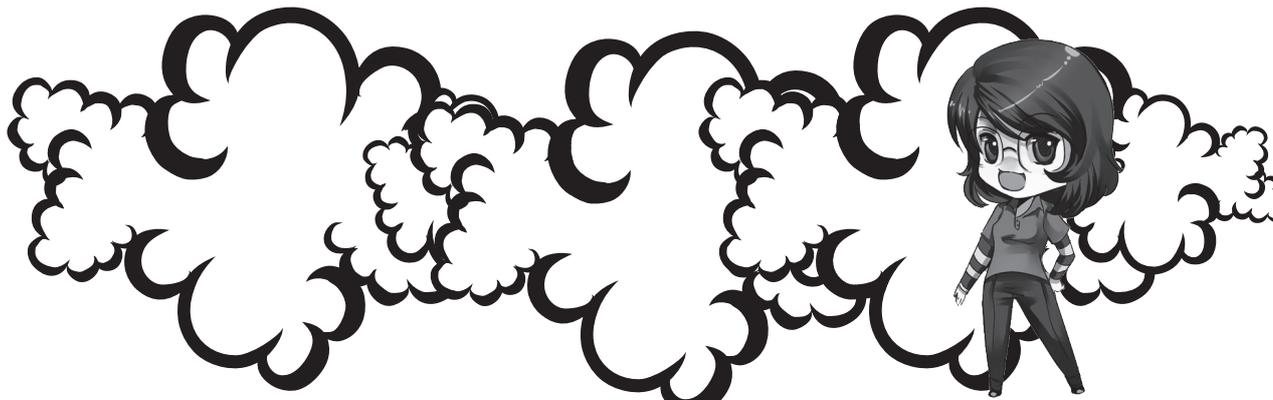
Ilustración enmascarada

Ilustración enmascarada

Vectores sakura

En estas páginas decidí apoyar e impulsar el trabajo de una amiga ilustradora (Katherine Cardona/www.kazuo-sama.deviantart.com), que tiene mucho talento y se perfila como una promesa de la ilustración Manga del sur occidente colombiano, en este caso decidí usar un diseño más acorde para exponer sus trabajos, experimenté con máscaras de recorte, fondo con textura (cosa que en la versión impresa no funcionó), y decoraciones barrocas, la tipografía para el rótulo la modifiqué es la Italian Old Style Open type, modifiqué y experimenté con la combinación de las astas del texto.

* Katherine Cardona.
www.kazuosama.deviantart.com



murciélagos en vectores



Texto a 7 pt

rayas kamikaze

Trama de puntos

imágenes de Batman anime en alto contrastes y pixeladas



La página de Batman al tener exceso de texto, tuvo ciertos inconvenientes ya que por ninguna forma se pudo diagramar horizontalmente, sino que se tomó la decisión de diagramar en formato vertical (conociendo la pérdida del texto en la versión electrónica ya que verticalmente no se puede leer), las imágenes se usaron intencionalmente pixeladas para darle ese carácter fanzinerero a esta página (se tomaron directamente del video), se usó el contraste para homenajear al arte de Frank Miller, en la parte superior se usaron murciélagos en vectores, el famoso sol naciente (es un cliché, pero me encanta usarlo) y tramas de puntos para referenciar el arte del Comic.



En el artículo de Hideo Nakata, se reflexionó sobre las cosas que daban terror, en mi caso me horrorizo el cabello de Sadako, mas la incertidumbre partiendo de esto se decidió diagramar la página acorde a estos valores, en este caso usé la mancha y la raya como dispositivo, para acentuar el carácter de horror, (el kanji dice: cuento de terror), las imágenes fueron retocadas en alto contraste y vectorizadas en Inkscape.

trama de ruido pantalla



Al hablar de terror la primera idea que se nos viene a la cabeza son ebulliciones de sangre y más sangre, no cabe duda que en las últimas dos décadas este género cinematográfico había perdido trascendencia, pero es gracias a la visión del cine japonés, que el terror vuelve a ocupar un lugar importante en la escena mundial, logrando provocar nuevamente una sensación de miedo extremo en el espectador fortuito. Pero al hablar de terror Nipón el referente es sin duda alguna Hideo Nakata.

nacido en Okayama, Japón el 19 de Julio de 1961. Se graduó en el departamento de educación de la Universidad de Tokio. En 1993 debutó en la dirección con una película de terror de clase B para Tv. En 1996 dirigió su primera película, Ghost Actress, que aunque no tuvo mucho éxito en taquilla, le permitió dirigir "Ringu", película de culto y considerada la mejor de los últimos tiempos. Ringu no solo revolucionó el concepto de terror en Occidente, sino que el cine de género asiático se transformó tras el éxito de la película de Nakata en todo el mundo.

imagen en alto contraste Hideo Nakata

Manchas y rayas para crear efectos de terror y evocar el cabello de Sadako



Traducción Cuento de terror



en alto contraste

Traducción Cuento de terror



imágenes en alto contraste

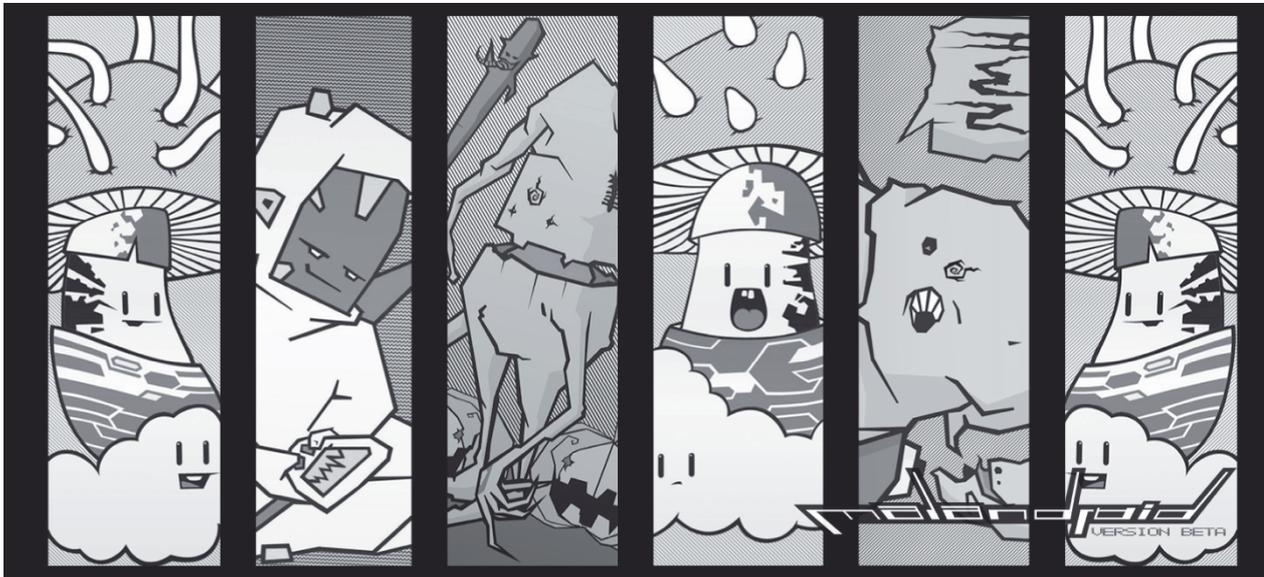


Ilustración donada por Víctor Manuel Muñoz MALANDROID

Ilustración malandroid Por Victor Manuel Muñoz



Banner proyectos Amigos

Contraportada los banner amigos.

Decidí regalar algunos banners para los proyectos de amigos, como los de Rodrigo Orozco, el Colectivo ANMY, el Colectivo Shin Anime, la propuesta e Moda y Cultura Lolita de Jessica Unda, más las páginas de Flickr de Lucho Vázquez y Víctor Manuel Muñoz, debo aclarar que los fanzines son un medio de comunicación alternativo, que mejor que apoyar y promover la cultura del diseño a través de este medio.

Fanzine y el Web.

Internet como herramienta auxiliar a la promoción del fanzine.

Como en todas las esferas de las publicaciones, el internet ha tenido un impacto tremendo en éstas y sobretodo en el área de los fanzines.

La idea central del internet es una red de ordenadores conectados, y cada uno dispone de una cierta cantidad de información para ser expuesta y compartida; cosa que no difiere mucho de la cultura del fanzine. Un primer acercamiento se puede dar en la similitud de estructuras expuestas en el fanzine con una página Web o un blog, como lo son los enlaces (links) a otras publicaciones o páginas y una red interconectada de comunicación que le puede proveer información al lector así seguirla.

Justo como las páginas Web los fanzines pueden ser desarrollados individualmente y separadamente; pero a la misma vez pueden hacer parte de una comunidad o de un colectivo, con los mismos intereses.

Algo que también se puede comparar entre la filosofía del fanzine y el internet es que ambos les interesa la libertad de expresión, y un campo de trabajo libre para todos, aunque la gente diferencia entre estos dos es que mientras los fanzines están limitados por los alcances de su

promoción y distribución, el internet provee un campo más amplio de expresión y comunicación.

Uno de los aspectos a resaltar, es que el internet es una herramienta en la cual se debe invertir una cantidad mínima de dinero. Para llevar a cabo una publicación independiente, existen muchos servidores gratuitos, aplicaciones, que hacen mucho más fácil llevar a cabo un emprendimiento de este tipo ya que para concretarlo no se necesita demasiada habilidad o conocimientos sobre Web.

Una de las formas en las cuales está organizado el internet es que borra la línea de selección entre páginas realizadas por profesionales frente a los neófitos: cuando buscas en Google, este te muestra una serie de páginas -no dadas por el criterio si es profesional o no- si no dado por la cantidad de similitud a tus criterios de búsqueda.

Uno de los benéficos que le brinda el internet al fanzine, es la posibilidad de llegar a mucho más público que una publicación impresa; además desde que se establece en la Web, cuando más conexiones con otros proyectos se establezcan por medio de los links, el fanzine electrónico va creciendo en público y en ediciones. Con mucho esfuerzo y gracias al sistema recíproco

de conexiones entre Web, se puede llegar a sobrepasar los alcances de público de la publicación impresa.

Quizás el más grande potencial que el internet brinda, es la posibilidad de romper barreras sean económicas, geográficas, culturales. Lo mejor del internet es que mientras la fronteras y alcances de un fanzine impresos estaban dados por el limitante de la cantidad de números impresos, el alcance geográfico de estos y su impacto cultural, con el internet se pueden internacionalizar los fanzines, y los editores de escala pequeña pueden participar de una comunidad no establecida por límites geográficos si no por intereses mutuos.

Uno de los mayores usos que los editores le dan al internet, es para la promoción y distribución de sus proyectos; ya que éste es un medio auxiliar al impreso (el papel) y no se le considera como un sustituto.

Algunos editores consideran que “colgar sus fanzines en internet es mala idea ya que pueden competir con la comercialización de sus fanzines

impresos” y la gran mayoría de páginas Web contienen información sobre el fanzine mas no contienen el fanzine como tal.

Aunque el fanzine en conjunto con la Web, puede ofrecer mucho más que las versiones impresas e ir más allá que una simple herramienta promocional: como lo puede ser wallpapers, música y mucho más contenido multimedia. No obstante el Web es importante para el editor, pero no es algo que vaya a reemplazar el impreso que ha existido durante muchos años.

Un contraste que se puede dar entre en fanzine y la Web es la velocidad en las cuales pueden ser publicados los artículos: mientras que en el fanzine los textos deben ser entregados, editados, diagramados, e impresos el cual puede llevar un proceso entre dos semanas y aún más; en la Web pueden ser directamente expuestos para el conocimiento del público si un previo estudio de lectores focales. Pero la diferencia radica que mientras un texto en el impreso posee por así decirlo más consistencia e impacto, un texto en la Web adquiere características efímeras y es por eso que los fanzines que poseen Webs utilizan estos medios como soporte publicitario, ya que un documento expuesto en la Web puede tener lo que sea o decir lo que sea, pero su calidad se ve contrastada frente al impreso.

Un fenómeno que se da en el Web con los fanzines, es que se reafirma la idea de una comunidad fanzinera; ya que este provee una

comunicación más directa con el lector, u otros editores, ya que por medio de chats, foros y/o tagboards los lectores pueden dejar sus comentarios opiniones o disgustos frente al fanzine. Esto permite un mayor entendimiento de la comunidad dentro de la cual se está operando.

Fanzine completamente en la Web.

Aunque debo aclarar que existen fanzines que solo tienen su soporte en la Web y no poseen acompañante impreso; los llamados E-Fanzines han aumentado su presencia en el ciber espacio gracias a los nuevos avances en tecnologías multimedia y a su vez en todas las posibilidades que presentan los nuevos hardwares.

Este tipo de fanzine es bastante difícil de clasificar gracias a su inmensa posibilidad expresiva; existen desde los simples ASCII fanzines cuando los primeros editores de fanzines tomaron en cuenta la posibilidad comunicativa de la Web en sus inicios. El soporte original de estos fanzines fueron los primeros editores de texto electrónico y los primeros servidores de correo electrónico. Gracias a las limitantes del ASCII los editores exploraron las posibilidades expresivas de este formato: como llevarlo al minimalismo, adoptar nuevos elementos de estilo visuales generados con puntos, números y textos variando el interlineado y su contraste .

Luego en el año 1995 empezaron a existir las Web pages y aparecieron los primeros fanzines acompañados de imágenes textos y links, luego surgieron los Web journals periódicos electrónicos con información independiente, luego los E Fanzines soportados con tecnologías como flash, java y otros, en este momento lo E fanzines son un campo por investigar, a través del paso del tiempo podremos aclarar cuál es el rumbo que tomarán este tipo de publicaciones.

Uno de los aspectos a resaltar es que el internet es una herramienta en la cual se debe invertir una cantidad mínima de dinero; para llevar a cabo una publicación independiente, existen muchos servidores gratuitos, aplicaciones, que hacen mucho más fácil llevar a cabo un emprendimiento de este tipo ya que para concretarlo no se necesitan demasiada habilidad o conocimientos sobre Web.

¹² Wright Frederick A. Ph.D. Kent State University, 2001 -Chapter 3- Hypertext, The Internet, And The World Wide Web: The New Electronic Publishing Technologies- From Zines To Ezines: Electronic Publishing And The Literary Underground. Pagina 56.

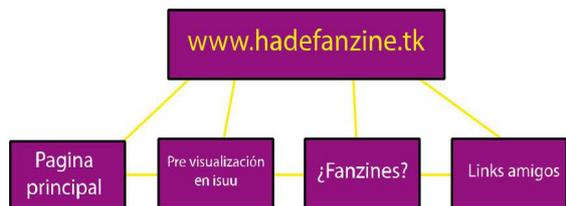
Experiencia Web fanzine Hade www.Hadefanzine.tk

En el caso del fanzine Hade se tenía como primera opción del montaje en Web, en la plataforma Blogger de Google para la construcción y desarrollo de la misma. Esta opción ofrecía múltiples posibilidades como montaje de Jpgs, Pngs, Gifs, gadgets como tagborads (mini chats); respuesta a HTML externos (montaje de Webzine en isuu) y otras aplicaciones; el contra de esta plataforma es que requería conocimientos avanzados de Web y Hacking (para hacer cambios visuales), su difícil montaje de estilo visual como cambiar el fondo y montar animaciones flash: su inconveniente sería que las publicaciones son de carácter lineal condicionado por la fecha de publicación.

Entonces ¿cuál es la segunda opción? Gracias a un amigo conocí un distribuidor gratuito de Websites llamado YOLA SITE (www.yolasite.com), quienes te permitían a partir de una simple cuenta obtener 5 sites totalmente gratuitos, con la opción de ser totalmente modificables a tu gusto con una plataforma para la construcción del mismo site sencilla de manejar; solo es cuestión de seleccionar lo que quieres colocar y arrastrar desde la barra de herramientas lateral; tiene opciones desde los textos(editores de texto), archivos de imágenes, Html externos, gadgets de Google, Picassa, Flickr y muchos más que te colaboran en la construcción de tu site, más el espacio de un 1 gigabite para almacenamiento de archivos.

Para empezar con la construcción del site primero, se debe establecer cuál será el contenido a montar y así desarrollar el respectivo árbol de navegación. A continuación reseñare cual es el contenido a montar:

- **Página principal:**
Descripción del proyecto, licencia Creative Commons del proyecto, imágenes del proceso de creación del fanzine, tagboard (mini chat), imagen del link de descarga de la versión autoejecutable, logotipo del fanzine.
- **Pre visualización en Isuu**
Descripción de qué es Isuu, fanzine ejecutable en Isuu.
- **¿Fanzines?**
Descripción de qué es un fanzine y cómo publicar un fanzine.
- **Links amigos**
Imágenes que enlazan a proyectos de amigos, y tiendas de Anime que dieron el feedback del



Con el anterior árbol se evidencia que la estructura de este site es bastante simple y no requiere demasiada complejidad al momento de estructurar el contenido.

Gadgets:

Los Gadgets o artilugios son pequeñas herramientas que te permiten aumentar la experiencia multimedia de tu site. En el Hade fanzine site se utilizaron cuatro tipos de gadgets: primero se utilizó un tagborad, una herramienta que permite establecer un mini chat directamente en la página Web, el cual brinda conexión directa a los comentarios o sugerencias de amigos y seguidores. En este caso el servidor de este gadget fue C box (www.Cbox.com) un servidor que te permite cambiar el tamaño y colores del tagboard de acuerdo a la cromática de tu site.

El siguiente gadget fue la utilización del Slide para montar las secuencias de imágenes en flash. Este te permite adjuntar música y efectos de transición a las fotografías; en caso del site Hade se selecciono una transición simple y música de Juno reactor (me gusta bastante la banda), el fin de este artilugio fue evitar las largas secuencias de imágenes que muchas veces convierten al sitio en algo engorroso de visitar.

Uno de lo más importantes e interesantes artilugios fue el Isuu www.issu.com; una aplicación que te permite convertir un Pdf en una

¹³ Stoneman Phil. An Equal Relationship Between Fanzine and Web Site, Fanzines: Their Production, Culture and Future, University of Stirling May 2001. Pag 67.

simulación de una revista virtual. Lo interesante del sitio es que miles de usuarios están suscritos y en relación a estos se encuentra una infinidad de publicaciones: este artilugio sirve para simular la pre visualización de los fanzines en el Web sin necesidad de descargar el auto ejecutable.

Y el siguiente “artilugio”, fue cambiar el nombre de dominio de www.Hadefanzine.yolasite.com a www.Hadefanzine.tk un nombre de dominio mas sintético y por así decirlo pregnante, que facilita el aprendizaje del nombre del site. DOT TK, es un servidor de nombres de dominio gratuitos que te permite asignar el nombre más corto a tu Web; a cambio de una pequeña publicidad la cual no afecta a tu site, se le agradece a los multimillonarios londinenses por este proyecto.

Fanzine electrónico o Ezine:

Para el montaje del e zine descargable, se usó un script de flash (un flip page un emulador 3d de revista) gratuito y totalmente editable. Para crear la transparencias y el archivo, exe se uso un builder(compaginador de cogido flash) llamado Mdm Zinc el cual permite convertir el archivo flash en un proyector flash independiente; y para la creación del icono de los punto exe se uso el

Icon Fx un software libre para creación de los paquetes de iconos para Windows.

Licencia

Para este proyecto de libre distribución necesitaba una licencia la cual diera el crédito creativo por este trabajo, actualmente licenciar una idea en Colombia sale un dineral, entonces tenía dos opciones el Copyleft o la licencia Creative Commons (bienes comunes creativos), se optó por registrar en Creative Commons Colombia el Hade fanzine a mi nombre.

Para los neófitos quienes no conozcan qué es una licencia Creative Commons, aquí ajunto una breve explicación de lo que es una licencia Creative Commons:

Creative Commons es una organización no gubernamental sin ánimo de lucro, que desarrolla planes para ayudar a reducir las barreras legales de la creatividad por medio de nueva legislación y nuevas tecnologías. Fue fundada por Lawrence Lessig, profesor de derecho en la Universidad de Stanford y especialista en ciber derecho, que la presidió hasta marzo de 2008.

Creative Commons International

El proyecto Creative Commons International es un apéndice del proyecto mayor de Creative Commons. Tiene por objetivo traducir las licencias Creative Commons a los diferentes idiomas, así como adaptarlas a las diferentes legislaciones y sistemas de derechos de autor alrededor del

mundo. Este trabajo está liderado por la directora de Creative Commons International, Catharina Maracke y por equipos de voluntarios en los diferentes países.

Actualmente cuenta con 28 países que están en proceso de traducción de las licencias; aunque se sabe que más de 70 países están interesados en comenzar a colaborar para alcanzar sus respectivas versiones y capítulos locales.

Tipo de Licencias

Las licencias Creative Commons o CC están inspiradas en la licencia GPL (General Public License) de la Free Software Foundation. No son, sin embargo, un tipo de licenciamiento de software. La idea principal es posibilitar un modelo legal ayudado por herramientas informáticas, para así facilitar la distribución y el uso de contenidos.

Existe una serie de licencias Creative Commons, cada una con diferentes configuraciones o principios, como el derecho del autor original a dar libertad para citar su obra, reproducirla, crear obras derivadas, ofrecerla públicamente y con diferentes restricciones, como no permitir el uso comercial o respetar la autoría original.

Una de las licencias que ofrecía Creative Commons es la que llevaba por nombre “Developing Nations” (Naciones en Desarrollo), la cual permitía que los derechos de autor y regalías por el uso de las obras se cobraran sólo en los países desarrollados del primer mundo, mientras que se ofrecían de forma abierta en los países en vías de desarrollo. Esta licencia ha sido retirada por problemas comerciales.

Aunque originalmente fueron redactadas en inglés, las licencias han sido adaptadas a varias legislaciones en otros países del mundo. Entre otros idiomas, han sido traducidas al español, al portugués, al gallego, al euskera y al catalán a través del proyecto Creative Commons International. Existen varios países de habla hispana que están involucrados en este proceso: España, Chile, Guatemala, Argentina, México, Perú, Colombia, Puerto Rico y Ecuador ya tienen las licencias traducidas y en funcionamiento; en tanto que Venezuela se encuentra en proceso de traducción e implementación de las mismas. Brasil también tiene las licencias traducidas y adaptadas a su legislación.

Visititas y número de descargas:

Las visitas y el número de descargas están condicionadas a dos movimientos: primero, al tiempo de existencia en la Web y segundo a la publicidad que se realice por email y en relación a su versión impresa. La Web del fanzine Hade se montó el 26 de febrero y ha registrado hasta el 17 de mayo de 2010 más de 180 visitas, el Dot tk te da números reales de visitas, las descargas han sido 143 descargas del e zine desde el servidor de megaupload, y el número de lecturas desde el servidor de Isuu para el fanzine Hade 0.1 fueron 300 y para el Hade 0.2 120 visitas y va en aumento. Un truco para aumentar el número de visitas en registrar tu Web en el Google Webs: un buscador que anexa tu Web, dependiendo de

The screenshot shows the Hade Fanzine website interface. At the top, there is a navigation menu with links for 'Home', 'previsualizar en Isuu', 'fanzine', and 'links amigos'. A large, stylized 'HADE' logo is prominently displayed. Below the logo, there is a chat window showing messages from users like 'RUISU-KUN', 'suzsan', 'Miyako', 'marthavillegas', and 'drako'. To the right of the chat, there is a download button that says 'click abajo para descargar el fanzine en version electronica'. Below the download button, there is a file information box for 'Hade 4rar' (Size: 6524.814 Kb, Type: rar). To the right of the file information, there is a promotional banner for 'Nuevas camisetas coleccionables del HADE FANZINE' with a t-shirt design and a call to action to 'Adopt A Pet!'. At the bottom, there is a banner for 'ya descarga la hade fanzine edicion 03 retro!' with a 'Hade fanzine 03.rar' file link.

Hade Fanzine Web, www.Hadefanzine.tk

* Un meta tag es un código html que ayuda a que tu web sea encontrada más fácil por los robots de los buscadores.

Aspectos Contraculturales del fanzine HADE.

¿Sobre contracultura - definición o ¿Qué es contracultura? – el concepto señala que es la oposición implacable a los valores de la sociedad. A los valores de cambio en que se basa esta sociedad.

Basado en lo anterior una de las posturas contraculturales del fanzine HADE radica en su soporte de bajo presupuesto, oponiéndose al impreso de alta calidad y explotando el máximo la técnica de impresión, auto gestionar la impresión del fanzine y recurrir a impresores económicos no industriales, demostrando así alternativas de acción.

Distribución gratuita, sin ninguna retribución monetaria a los escritores diseñadores. Como postura contracultural. Recurrir al uso de plataformas gratuitas de promoción y distribución.

Diseño contracultural, en oposición a las reglas de diseño editorial tradicional que propone el uso de una retícula y un manual de estilo. Se propone realizar en cada página un diseño específico para cada artículo, dejando de lado la retícula como estructura totalizadora en el diseño, utilización del más es más, en vez de apostar por el menos es más, utilizar el recurso de los diseños barrocos en vez de la limpieza visual característica del diseño, el uso de tipografías libres para los

campos de texto y rótulos de código abierto, uso de software libre para diagramación y edición de las imágenes usadas en el fanzine. Utilización de una metodología no lógica para el diseño de las páginas, acercamientos desde la sensibilidad y la experiencia procesos de diseño orgonómicos.

Contenidos contraculturales

El fanzine HADE responde a los deseos y contenido de la subcultura del anime y el manga, más propone contenidos alternativos como la música, comic y artículos sobre la televisión retro, además debemos aclarar que el fanzine HADE no tiene una postura política revolucionaria y este responde a la subcultura del anime y el manga la cual es una respuesta de un grupo social a la industria cultural del anime y el manga, aquí encontramos una contradicción la cual aclarare, la subcultura del otaku en occidente es claramente contracultural ya que se opone a los medios de vida propuesto por los estandartes de vida "normal occidental", sumergiéndose en la construcción de imaginarios colectivos de este grupo, los cuales integran, la moda, la música, la percepción de la belleza, el entretenimiento, modos de vida y lenguajes. Que se oponen a los regímenes propuestos por el occidente. La construcción de este estilo ya es una postura contracultural.

Creative Commons como postura contracultural

Se recurrió en el proyecto fanzine HADE al sistema de licencia creativas del proyecto creative commons el cual brinda al proyecto las licencias legales de autoría intelectual de este (ya que ciertos trabajos escritos y ensayos y diseños deben ser reconocidos vía legal), y a la vez permite tener ciertas libertades de distribución las cuales se deben cumplir, además de brindar opciones de registro y autoría creativa, para así registrarse y ser reconocido en un marco internacional,

A continuación expondré la característica de la licencia.

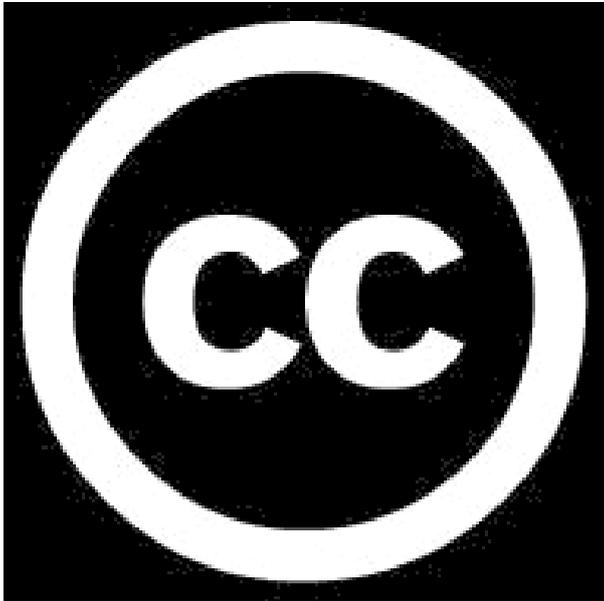
Existe una serie de licencias Creative Commons, cada una con diferentes configuraciones o principios, como el derecho del autor original a dar libertad para citar su obra, reproducirla, crear obras derivadas, ofrecerla públicamente y con diferentes restricciones, como no permitir el uso comercial o respetar la autoría original.

Ejemplo de la licencia asignada:

“"hade fanzine by Andres F. Tobar is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 2.5 Colombia License. Based on a work at www.hadefanzine.yolasite.com.Permissions beyond the scope of this license may be available at www.hadefanzine.tk. Esta obra está bajo una licencia Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 2.5 Colombia de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/co/> o envíe una carta a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.”

Atribución – Sin Derivar – No comercial: El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial. No se pueden realizar obras derivadas

Esta licencia me permite distribuir mi trabajo por terceros, dar crédito y autoría del trabajo y se le prohíbe la distribución comercial del mismo gracias a esta licencia, Si encuentro que mi licencia ha sido violada, entonces tendré las bases para poder defender mis derechos como creador independiente y autogestionado.



Característica Política del proyecto.

Al escoger esta licencia, la postura política que se le asigno al proyecto es que, la producción de cultura no debe ser simplemente sinónimo de la creación de negocios, la producción cultural puede ir más allá de la generación económica, la libre distribución del conocimiento es posible, y la construcción colectiva es una posibilidad.

- Como diseñadores es nuestra responsabilidad oponernos a las prácticas que nos despojan de nuestro patrimonio común y que bloquean su desarrollo futuro. Necesitamos defender y extender una esfera en la que la creatividad y el conocimiento puedan prosperar de forma libre y sostenible.
 - La creatividad es una actividad que se produce en colectivo.
 - Consideramos que la democratización de los medios de producción.
 - Toda la subcultura, a diferentes escalas, puede contribuir a producir cultura, valores y riqueza. La escala a la que operan estas contribuciones puede consistir en actividades muy básicas (escuchar, reproducir conocimiento, etc.) o muy complejas.
 - El diseño gráfico, no solo sirve para ser comercializado, puede orientarse a la producción cultural sin ánimo de lucro y así desmitificar la postura de que el diseño solo debe ser una forma lucrativa del uso de nuestro talento.
- Desde la práctica del Diseño no debemos desconocer que el diseñador es un operador cultural. Intentamos desde nuestro rol aportar a la sociedad contenidos que superen las tradicionales concepciones utilitaristas, eficientistas, fragmentarias e individualistas que a veces dominan la escena profesional del Diseño
 - Establecer un diálogo entre las diversas culturas, un internacionalismo de las comunidades.
 - El fanzine, actúa como elemento de cohesión de la subcultura otaku.

Hade fanzine en números

4 ediciones. Se va lanzar la 5 edición
Más de 3000 mil ejemplares.
Inversión total \$260.000 pesos. (4 ediciones
Impresas)

Versiones electrónicas.

Numero de lecturas

Hade fanzine 4. Issu 4116

Hade fanzine 3 Issu 3535

Hade fanzine 2 Issu 1430

Hade fanzine 1 Issu 554

Más de 1400 descargas del e zine.

En redes sociales llega a mas de 2500
posibles lectores.

Hacer partícipe a mas de 15 personas,
incluyendo, escritores, impresores, fotógrafos
y diseñadores.

Alcances del proyecto.

- Realizar más de 5 publicaciones desde la autogestión es posible.
- Desarrollar una plataforma web y versión digital desde la gratuidad.
- Más de 3000 mil ejemplares impresos y distribuidos.
- El diseño grafico responde a la comunicación e interacción de las sub cultura.
- Realizar un trabajo horizontal es posible.
- Acercar y propiciar la lectura para los jóvenes desde propuestas novedosas de diseño gráfico.
- Invitar a acercar al lector y el usuario desde el del fanzine es una realidad.
- El formato de bajo presupuesto es una posibilidad viable de comunicación.
- Posicionar un fanzine desde la autogestión.

Aportes Académicos.

- Publicar y llevar a cabo un proyecto de diseño editorial es viable en los formatos de bajo presupuesto.
- El diseñador Gráfico puede crear emprendimientos culturales ligados a su condición cultural.
- Se puede trabajar en pro de una subcultura generando conocimiento y trabajo colectivo.
- Se descubre el sistema de producción grafica del diseñador y su posición frente a la cultura.
- Construir un portafolio de diseño con proyectos reales.
- Hay posibilidades gratuitas de dar a conocer el diseño.



Reflexiones.

Independencia grafica del Diseñador en el Fanzine.

En la investigación realizada con los fanzines se evidencia una experimentación de Diseño y una clara subjetividad por parte del Diseñador, ¿pero Por Qué se dan estas características explicitas en los Fanzines y no en otros sistemas editoriales?

En el medio del Diseño gráfico se reconoce que los Diseñadores debemos ser objetivos, claros al comunicar el mensaje; que en el oficio del Diseñador se impulsa una visión involucrada en la realidad, comprometida con la resolución de problemas de comunicación y de información, y sobretodo transparentes. Pero en los últimos movimientos contemporáneos y sobre todo en los Fanzines encontramos que el Diseñador y sus manifestaciones gráficas son independientes.

Primero, en el Fanzine su mismo nombre da un índice de lo que es el primer rasgo: el FAN Diseñador (aficionado). Aquí hay un fenómeno que determina las producciones visuales, al ser un fan de lo que estás publicando y Diseñando, tu Gusto y conocimiento de Los dispositivos estéticos del tema determinado, influenciarán en la producción grafica final. Así es el caso de los Fanzines punks o de deportes, ya

que estos requieren un conocimiento extenso de la iconicidad, lenguaje simbólico y lingüista del público objetivo al que va dirigido el fanzine; entonces la comunicación del fanzine esta permeada en cierto grado por características singulares y subjetivas propiciadas por lo sentimental, sensorial y las vivencias culturales que afectan la experimentación durante el proceso de diseño.

Segundo, la experimentación e independencia en los fanzines, no están dados siempre por los diseñadores gráficos, ya que la gran mayoría de publicaciones Fanzine están hechas por aficionados, personas no conocedoras del Diseño y su operatividad técnica y conceptual. Los aficionados aportan recursos visuales novedosos, que a causa de la normatividad tradicional del diseño se evitan. Por su parte, al aficionado se le reconoce la posibilidad de publicar y expresarse solo, sin necesidad de conocimientos avanzados de publicaciones editoriales y gráficos. Ese es el caso de los primeros fanzines punks publicados en los 70s Ripped&Torn, Sniffin' Glueand 48Thrills . En estos fanzines los fans aportaron la tipografía y los gráficos que se necesitaban para representar el estilo subterráneo y anárquico de la cultura punk, generando publicaciones totalmente independientes al medio tradicional.

El otro Diseñador.

El Diseñador debe tener un seudónimo, esto al diseñador le permite desligarse de su "Yo Comercial" al ser "Otro": se abren las puertas para creaciones independientes de características, subversivas, amorales, y contraculturales. Sin comprometer su realidad como operador comercial y cultural. Es por eso que en la gran mayoría de fanzines los Diseñadores se les reconoce con nicknames como: Narco, Metralla, Raya, Fusil, Gatografo, Luko, Matacho, Absolum, etc. Esto se da para mantenerse dentro de ciertos niveles de anonimato todo para preservar su influencia y producción grafica.

Experimentación.

Para experimentar se debe ser Vivencial, puesto que muchas veces en los procesos de diseño se toman posturas rígidas, conceptuales y objetivas que en busca del producto de Diseño; son coordinados en relación de estudios cuantitativos y codificables. Mientras que para experimentar se deben abrir espacios al error, a lo caótico, a lo sentimental y sensorial. Muchas veces en el proceso de diseño se debe dejar espacios al vacío mental (filosofía ZEN), trabajar desde adentro de la cultura, mas no afuera, ser espontaneo e ir más allá de las barreras mentales, éticas, sociales y políticas impuestas. Se debe estar dentro de la cultura y vivirla, como puede ser la música y

todas sus variantes, el futbol, el anime, la cultura grafitera, cultura de diseño etc. Así pues, no puedes producir un fanzine si estar dentro de la cultura y conocer la multiplicidad de expresiones de su misma especificidad.

Proponerse retos, e ir más allá de lo que puede dar el formato en el cual se va publicar; la experimentación está dada en los máximos que se le puede sacar al formato, entendido en tamaños, colores, formas y las condiciones del soporte sea impreso o electrónico.

Diseñar Fanzines.

La experiencia que he adquirido todo este tiempo de diseñar fanzines, diseñar no solamente se convierte en una experiencia de "recetario" al cual se consulta dependiendo de lo que se quiera preparar, en los fanzines siempre estas expuesto al vacío, a la nada para empezar una página y un artículo, admito que soy un fan de la pantalla, aquellos tiempos de bocetar en papel las paginas se quedaron atrás, pero siempre tienes lo novedoso, lo irrepetible y singular en cada Diseño a través de la experiencia de realizarlos.

Las páginas de los fanzines "hablan más allá de las imágenes", es muy bueno que te digan está muy bien trabajado, llegando al punto que tu lector se olviden completamente del papel barato y la impresión económica.

Web y e zines.

Lo maravilloso de tener un e zine y un web, es la posibilidad de llegar más allá de las fronteras geográficas, la perfección que da la pantalla no se puede emular en el impreso de bajo presupuesto: aunque si se complementan no creo que ninguno valla a reemplazar al otro, si bien lo único negativo que veo del fanzine electrónico es que se vuelve impersonal, cuando revisan tu e zine no puedes percibir las expresiones o la emoción que puedes generar en un lector.

El público.

Lo más genial es mostrar un trabajo tuyo y que alguien lo guarde con sumo cuidado en un cuaderno o en una carpeta, que se fascinen al ver tus diseño, sientan exaltación al ver como se le saca provecho al soporte de bajo presupuesto: claro, siempre está la pregunta del porqué no imprimiste mejor o la tinta, o la repuesta no me gusta eso; pero siempre uno está sometido a la pluralidad de miradas acerca de un impreso; claro está, que llego a mil personas totalmente gratuito.

El impreso de bajo presupuesto.

El impreso de bajo presupuesto es un soporte en el cual se puede profundizar mucho mas, la contrariedad que surge es que se necesita construir experiencia a través del tiempo; do-

minar todas las variables a las cuales se está sometido al proyectar un impreso de estas características, solo se puede acceder a través de la experiencia de la prueba y el error. El conocimiento que se construye en este tipo de proyectos no se puede descargar de internet o encontrar en un manual para impresión.

Diseño Gráfico.

En este momento dar una apreciación uniforme de lo que es el Diseño grafico me es difícil ya que considero que estoy viviendo un momento del mi vida, donde el Diseño gráfico el cual propongo está constituido de diferentes influencias como el arte, el cine, la televisión, la internet y la música, los cuales me han contribuido para construir y proyectar una mirada nueva de lo que lo que hace ser el Diseño Gráfico. En lo que si se debe ser puntual en el diseño el concepto debe responder al contenido, a las necesidades de una comunidad, respondiendo tanto al deseo y al criterio del diseñador, como a las necesidades de la comunidad. Con este trabajo descubrí que el diseño grafico puede crear conexiones emocionales entre el diseñador y el público.

Para finalizar.

Con la experiencia que adquirí y compartí con este proyecto, ya ninguno tiene la excusa de no publicar y exponer sus trabajos: aclaro que el fanzine HADE no se cierra de este proyecto; continuara mejorando en cada publicación, para quienes sigan queriendo tener un impreso auto gestionado en sus estantes de revistas de colección.



Hade fanzine 01 2010



Hade fanzine 02 2010



Hade fanzine 03 2010



Hade fanzine 04 2011

GLOSARIO DE TERMINOS

Fanzine: publicaciones independientes de carácter contracultural, su mayor característica es la autogestión y el formato de bajo presupuesto (fotocopiado, en screen y impresión en master y su papel es de baja calidad).

Prozine: Fanzine editado con características de una publicación profesional, como lo es la policromía y un papel de alta calidad.

E zine: fanzine electrónico. Se cuelgan en la red en muchos formatos y estilos.

Comunidad fanzinera: Comunidad de interesados en compartir fanzines, esto incluye a los lectores, escritores, editores y diseñadores.

Manga: es el formato y el estilo con el cual se producen y se realizan comics en Japón, el término fue acuñado por el ilustrador de ukiyo-e hokusai que significa imágenes grotescas. En 1947 Osamu Tezuka comenzaría la producción de shin takarajima (la nueva isla del tesoro), que en base a su economía de materiales y producción sentaría las bases del manga actual.

Anime: es la adaptación del manga en formato animado el nombre viene de la contracción del inglés animation, el anime sigue conservando sus características de reproducción económica y de bajo presupuesto, el cual se ha convertido en estilo.

Para contextualizar en el suroccidente colombiano estos términos se confunden, se mezclan y en ocasiones para cierto público resulta ser lo mismo.

Shonen: genero del anime y el maga que está enfocado al publico adolescente, su mayor característica es la gran cantidad de violencia y acción desmedida, un ejemplo es Dragón ball de Akira Toriyama.

Echhi: genero del anime y el manga donde se expone la sexualidad insinuada entre los personajes, también significa pervertido.

Otaku: se entiende por el aficionado exclusivo del anime y el manga, entre occidente y oriente la significación cambia, en Japón Otaku significa persona encerrada en su casa, y se le asocia a los aficionados a esta producción cultural, también se interpreta como una enfermedad social, en occidente se asocia Otaku a todo fan del anime y el manga.

Chicas harayuku: chicas influenciadas por la moda y la estética expuesta en la calles del distrito comercial de harayuku en tokyo.

Cosplay: el concepto es jugar con el traje puesto. Tarata de vestirse como los personajes de anime y representarlos en expresiones corporales y psicologicas, es más cercano a una actividad teatral y de performance que solo a disfrazarse.

Cosplayers: quienes hacen cosplay.

Decoras: subcultura que hace parte de las chicas harayuku, son niñas que al momento de vestir usan la mayor cantidad de accesorios posibles en la ropa y en el cabello, su cromática en sus vestimentas es la combinación de colores ácidos con el negro.

Gothic lolitas: otra subcultura que hace parte del las chicas harayuku, este estilo transgresor surge de las influencias del arte victoriano y rococó, y esto se evidencia en sus trajes llenos de encaje y sus faldas hasta la rodilla.

Geekgamers: Aficionados a los videojuegos, realizan culto a las consolas retro como el nintendo nes y también coleccionan todo lo relacionado con su videojuego favorito.

Fans del jpop y j rock: Aficionados a toda la producción musical japonesa sea rock, pop o electrónica o generos experimentales.

Undreground: término acuñado en 70s, por la cultura punk en Inglaterra, significa bajo tierra y desconocido, el undregrund también se asocia a la independencia y a lo contracultural.

Kawaii: literalmente bonito, en occidente no hay una traducción exacta, puede significar tanto infantil como al mismo tiempo tierno, bonito o estéticamente muy elaborado.

Bibliografía

Max Horkheimer y theodor adorno (1988). *La industria cultural como mistificación de las masas*. buenos aires: Horkheimer.

Rafael Vidal Jiménez (2001). *Medios de comunicación, temporalidad y dinámica cultural postmoderna* . Sevilla: universidad de Sevilla.

Betsy Booch (2001). *The Communication of Fan Culture : The Impact of new media on science fiction* . georgia: .

Anna Daneri (2009). *El Anime y el Manga el nuevo kimono de la representación en Japón*. Consultado en 10, 16. 2009 en <http://guionactulidad.uab.cat>.

Phil Stoneman (2001). *Fanzines: their production, cultture and futrure*. (Tesis de Master of Philosophy in publishing studies, University of Stirling).

Frederick A. Wright (2001). *From zines to ezines: electronic publishing and the literary underground* (Tesis de Doctor of Philosophy, Kent State University).

Jean Baudillard (1978). *Cultura Y simulacro*. Barcelona: Kairos.

Slavoj Sizek (1997). *Multiculturalismo o la logica Cultural del capitalismo multinacional*.

Jordi Costa (Productor), y David Guaita (Director). (2001). *Explosión anime*. Barcelona: 8th division.

Monica Raiberti (2011). *Lo intuitivo en el diseño*. Consultado en 4,5,2011 en <http://foroalfa.org/articulos/lo-intuitivo-en-el-diseno>.

Antxon Mendizábal; Anjel Errasti (2002). *Premisas Teoricas De La Autogestion* (Tesis deTesis, Universidad País Vasco.UPV/EHU).

Tania Lucía Cobos (2010). *Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en américa latina* . Consultado en 05,2,2011 en www.razonypalabra.org.mx.

Dick Hebdige (2002). *Subcultura El significado del estilo*. Barcelona: Paidós Comunicación.

Omar Guzmán Miranda (2009). *En torno a la definición de autogestión comunitaria*. Consultado en 5, 06,2011 en [http:// scrib.com/](http://scrib.com/) En torno a la definición de autogestión comunitaria.

Neil Cohn (2007). *Japanese Visual Language*. Los Angeles: Continuum Books.

Typephases Design (2006). *Introdiseño Gráfico Diseño Webtipografía*. Consultado en 5,7, 2011 en <http://www.mailxmail.com/curso/informatica/disen2/toc.htm>.

Typephases design (2006). *Manual de diseño gráfico, ilustración, diseño web* . Consultado en 5,7,2011 en <http://platea.cnice.mecd.es/~jmas/manual/index.html>.
<http://www.mailxmail.com/curso/informatica/disen2/toc.htm>

Whilhelm Reich (2004). *Psicología del Cuerpo de W. Reich*. Guatemala: Psicología Contemporánea.



Anexos

Los Géneros del Anime y El Manga

Géneros demográficos del Anime y el Manga

Kodomo (niño) Genero para niños: Doraemon (Fujiko F. Fujio) : Este género está destinado principalmente a los más pequeños de la casa. No disponen de una trama continuada siendo cada capítulo independiente del resto. Son historias muy simples donde tratan temas infantiles y familiares. Un ejemplo muy representativo de este género sería el mítico anime de Doraemon.

Shōnen (chico): ¿Es el genero destinado principalmente para chicos jóvenes, donde se suele encontrar acción, peleas, algo de romance y una trama más o menos elaborada. Normalmente, estas series disponen de gran cantidad de capítulos, desgraciadamente muchos de relleno. Entre los Animes y Mangas más destacados podríamos ejemplificar Dragon Ball (Akira Toriyama) o Saint Seiya (Masami Kurumada).

Shoujo: Fruits Basket (Natsuki Takaya) (chica): En este caso, este género está más enfocado al público femenino, donde encontraremos tanto un mayor número de personajes femeninos como mayor romance que en el Shōnen. Las tramas suelen estar más enfocadas a la vida diaria y se hace bastante hincapié en los sentimientos de los personajes. Podríamos citar a Fruits Basket o Marmalade Boy.

Seinen (hombre): Este género, confundido a menudo con el Shōnen, está orientado a un público masculino más adulto, donde la historia suelen ser más enrevesadas y complicadas con temas políticos y escenas más violentas. Además, los personajes femeninos suelen “enseñar más” en este género. Algunos ejemplos son Ergo proxy (Shukou Murase , Dai Sato) o Gantz.

Josei (mujer): En este género normalmente se tratan temas sobre chicas ya adultas, como es el acceso a la universidad o romances más serios que los vistos en en los shōjo. Los animes Paradise Kiss (Ai Yazawa) y Nodame Cantabile (Tomoko Ninomiya) entran en este género.

Géneros Temáticos del Anime y el Manga.

Mecha: En este género nos encontramos con grandes robots con forma humanoide usados como armas militares, ya sea para luchar contra otros robots o contra monstruos de gran tamaño. Los animes más destacados de este género son Mazinger Z (Go Nagai), Evangelion (Yoshiyuki Sadamoto) y Gundam (Namco Bandai Holdings).

Mahō Shōjo (chica mágica): Uno de los temas más clásicos del anime junto al mecha, en este tema nos encontramos con chicas, normalmente estudiantes, que adquieren poderes mágicos que deberán utilizar para eliminar a los villanos. El manga por excelencia de este género es Sailor Moon (Naoko Takekuchi), seguido por Card Captor Sakura (Clamp).

Mahō Shōnen (chico mágico): El equivalente masculino del Mahō Shōjo, aunque no es tan común como este último. Un ejemplo de este género es Negima! (Ken Akamatsu).

Harem: En los animes harem nos encontramos a un chico que por determinadas circunstancias se encuentra rodeado de chicas con personalidades distintas. La relación entre las chicas y el chico puede ser muy dispar, desde competir todas por él hasta tratarlo a patadas. Algunos ejemplos son Love Hina (Ken Akamatsu) y Tenchi Muyo (Kajishima Masaki y Hiroshi Hayashi).

Bishōnen (joven hermoso): En este género los protagonistas masculinos son muy atractivos con un toque algo femenino. Los ejemplos más significativos son Ouran High School Host Club (Bisco Hatori)y Vampire Knight(Hina Matsuri).

Bishōjo (mujer hermosa): El equivalente femenino del bishonen, donde aparecen chicas muy atractivas. Algunos ejemplos podría ser Umisho (Mitsuru Hattori)y la reciente Highschool of Dead(Tetsuro Araki)

Ecchi (erótico): En este género es frecuente la aparición de escenas subidas de tono con gran humor sin llegar a mostrar imágenes explícitas. Entre los animes de este género tenemos Green Green (Noboru Yamaguchi Shinji Katakura)y He is my Master(Mattsu, Asu Tsubaki).

Hentai (pervertido): Al contrario que en el ecchi, en el hentai sí se muestran escenas sexuales explícitas. Entre los animes de este género más famosos se encuentran e Inmoral Sister(Roku Iwata). Bible Black(Hamu, Kazuyuki Honda, Sho Hanebu)

Shōnen-ai y Shōjo-ai: Estos géneros tratan sobre relaciones homosexuales entre chicos y chicas respectivamente. En dichos mangas y animes se centran en los sentimientos de los personajes y su relación como pareja, que generalmente, suele ser dramática. Así podremos encontrar animes como Gravitation (Maki Murakami)y Strawberry Panic!(Strawberry Panic) siendo el primero shōnen-ai y shōjo-ai el segundo.

Yaoi y Yuri: Son las versiones de shōnen-ai y shōnen-ai en las cuales sí se pueden encontrar escenas sexuales explícitas. Los animes Zetsuai (Minami Ozaki.) y Lesbian Ward (Oyuki Konno (historia) Reine Hibiki (dibujo)son yaoi y yuri respectivamente.

Tomado de:
<http://www.asociacionoberon.es/articulos/generos-de-anime-y-manga/30>

