

El fanzine ecuatoriano: pieza gráfica que transita entre el arte contemporáneo y el diseño editorial

Andrea Daniela Larrea Solórzano^(*) y
Patricio Edmundo Mantilla Manjarrés^(**)

Resumen: Entre fines de 1980 y la década de los 90', en Ecuador el fanzine se convirtió en un modo de expresión recurrente, asociado a la práctica artística colectiva. En los años 2000, la penetración del internet ocasionó que esta práctica decayera. No obstante, la misma saturación de los contenidos digitales propiciaría que este tipo de publicaciones resurjan, en la actualidad fundiendo las expresiones del diseño con las prácticas del arte contemporáneo. En este trabajo se establece un recorrido histórico por el surgimiento, declive y renacimiento de la práctica fanzinería nacional. Se analiza la transformación en la línea gráfica, los cambios en los procesos y técnicas de impresión, así como los soportes que se utilizan para la difusión de contenidos. Se recurre a una serie de entrevistas, así como al análisis de piezas gráficas que permiten comprender las transformaciones que se han dado sobre este producto editorial.

Palabras clave: Fanzine; libro de artista; diseño editorial; arte contemporáneo; técnicas de impresión.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 112]

^(*) Posdoctorado Multidisciplinar en Diseño de la Universidad de Palermo. Doctora en Diseño - Universidad de Palermo, Argentina; Magíster en Diseño Gráfico Digital - Universidad Internacional de La Rioja, España; Magíster en Docencia Universitaria - Universidad Técnica de Cotopaxi, Ecuador; Diseñadora Gráfica Publicitaria - Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Estudios complementarios en Visualidad, Antropología y Arte Contemporáneo; Museografía y Curaduría en FLACSO - Ecuador. Líneas de trabajo investigativo: iconografía, historia del diseño, diseño étnico, lowbrow. Docente Investigador de la Dirección de Investigación DIDE, asignada a la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato. <https://orcid.org/0000-0003-3305-3064> - ad.larrea@uta.edu.ec

^(**) Patricio Mantilla Manjarrés es Diseñador Gráfico Publicitario, su interés en la conexión entre productos y la vida cotidiana lo llevó a especializarse en MKT y ejercer como Subgerente, consultor empresarial y mentor en innovación. Es Magister en Gestión de Marketing y Servicio al Cliente. Actualmente, es docente en programas de posgrado en SUMMA University, IMF y Universidad del Pacífico, así como profesor en pregrado de la Facultad

de Arquitectura y Diseño en la Universidad Indoamérica. Además, cursa un doctorado en Administración de Proyectos y forma parte Ad honorem de la Red de Investigadores de Diseño UP. <https://orcid.org/0009-0006-8471-6584> - pmantillam@gmail.com

Introducción

Las primeras muestras del fanzine nacional se remontan a fines de la década de 1980, cuando en el Ecuador comenzaron a circular algunas publicaciones editoriales autogestionadas con tintes *underground*, a través de las cuales varios artistas gráficos ponían de manifiesto su postura ante conflictos sociales, políticos y culturales que se suscitaban. Para la década de los 90's esta corriente de difusión impresa creció. El fanzine se convirtió en un modo de expresión recurrente, asociado a la práctica artística colectiva. El diseño gráfico que, para esa década, se empezaba a consolidar como disciplina académica en el país impulsó estas producciones visuales, que, además, sirvieron de vitrina para la obra de muchos ilustradores.

Para los años 2000, la penetración del internet y la apertura del territorio nacional a nuevos mercados, a través de la dolarización, ocasionó que la práctica fanzinería decayera. No obstante, la misma saturación de los contenidos digitales propiciaría que este tipo de publicaciones independientes resurjan, en la actualidad fundiendo las expresiones del diseño con las prácticas propias del arte contemporáneo.

En este trabajo se establece un recorrido histórico por el surgimiento, declive y reposicionamiento de la práctica fanzinería ecuatoriana. Se analiza no solo la transformación en la línea gráfica – visual de diversos autores, sino, además, los cambios en los procesos y técnicas de impresión, así como los soportes que se utilizan para la difusión de contenidos. Se recurre a una serie de entrevistas a varios actores fundamentales, así como a la recolección y análisis de piezas gráficas que permiten comprender las transformaciones que se han dado sobre este soporte desde fines de 1980 hasta el año 2020.

Algunas consideraciones teóricas al respecto del fanzine

Fanzine es un término anglosajón que proviene de la unión de los vocablos *fan* y *magazine*, y que se puede traducir al español como una revista de aficionados. Se trata de un producto editorial generado de manera independiente, que surge de procesos de autogestión, con libertad de contenidos y circulación limitada, aunque, luego de posicionarse ante un público buena parte de los fanzines se transforman en revistas de mayor tiraje (Zauith & Davanço, 2019; Guayasamín, 2019; Thomas, Rubio y Muñoz, 2018, Caraballo, 2010).

Es preciso, para evitar confusiones, mencionar a otro producto editorial usado para difundir propuesta gráfica en apariencia similar, como es el cómic, cuyo contenido que incluye historias, tramas y personajes originales, mismo que difiere de los artículos, reseñas, entrevistas, arte y ficción aglutinados en un fanzine, al igual su forma de distribución se realiza a partir de tiendas y espacios especializados en el caso del comic y en convenciones e intercambio entre fans de forma no profesional para el fanzine.

A los seguidores de un fenómeno cultural determinado, popularmente se los conoce como fans. Ellos son quienes gestionan y consumen fanzines, ofreciendo nuevos discursos de información que no pertenecen a la esfera mediática convencional y que son base de la libre expresión del individuo. Hablamos, por tanto, de una revista, de carácter underground y no comercial, autogestionada por el fan-creador/a cuyos métodos de financiación se basan en la edición de bajo coste, la distribución muy limitada, y la creación artesanal y en comunidad (Giménez e Izquierdo, 2016, p. 14).

Es innegable el vínculo que existe entre la producción de un fanzine y el diseño gráfico, no solo por tratarse de un producto editorial, sino porque explora múltiples recursos y técnicas de impresión. El fanzine es en realidad una puesta en escena de un collage de técnicas analógicas y digitales que se funden en una propuesta editorial, que a momentos abandona el propio esquema del fanzine para convertirse en un libro de artista. En la contemporaneidad esta pieza visual puede ser vista como un híbrido entre el arte y el diseño.

Las contradicciones que acompañan a la estetización de la sociedad modifican el marco de producción del fanzine y transforman su filiación contracultural sin perder la fuerza liberadora inherente a la construcción de subjetividades (capaces de activar micropolíticas que incluyen el placer, la solidaridad y la producción propositiva de alternativas dentro del nihilismo del arte contemporáneo). A su vez, permite comprender las tensiones emergentes de las paradojas que lo enmarcan (Martín del Campo y Bermúdez, 2017, p. 80).

La construcción de estos soportes visuales no solo sirve como sustento para la difusión de ideas y posturas frente a temas concretos; el fanzine es, además, un espacio de proyección de estilos y líneas gráficas que permiten mostrar la versatilidad de ciertos artistas e ilustradores se constituye en un recurso importante dentro del portafolio visual de muchos creativos locales y extranjeros.

En el Ecuador, a partir de los años ochenta del siglo pasado, existe una interesante construcción de fanzines abordando temáticas muy diversas, muchos de ellos tuvieron una escasa visualización en su momento; sin embargo, en la actualidad, a través de las redes sociales algunas de esas versiones están siendo difundidas de manera virtual. Este fenómeno permite reconocer las transformaciones estilísticas e incluso técnicas que se han aplicado en este producto editorial. La importancia de rastrear y entender estos cambios está dada por reconocer que cada una de estas publicaciones es un reflejo del entramado cultural que se vio en aquellas épocas, y, por tanto, representa una parte la memoria visual y cultural ecuatoriana.

No existe a nivel nacional un repositorio o un espacio que conserve de manera organizada y sistemática un registro de las producciones fanzineras ecuatorianas. Si bien, es un trabajo en extremo complejo dado la propia naturaleza de construcción y circulación de un fanzine, guiada por la filosofía *Do It Yourself* (DIY) o hazlo tú mismo, que tiene sus orígenes en el movimiento de contracultura punk, se considera pertinente el proponer la elaboración de un archivo que sintetice esta práctica visual, más allá de las escasas publicaciones académicas realizadas en torno a este tema, o a la diversidad de opiniones que pueden encontrarse en blogs o notas de prensa que ocasionalmente han abordado estos temas. Suarez (2021) en el artículo “Archivo El Telégrafo: prácticas pedagógicas y artísticas en la UArtes” relata como uno de los capítulos dentro de esta experiencia fue el taller de fanzines dictado por José Luis Jácome del Colectivo Central Dogma, en el que se ejecutó una serie de estas publicaciones basadas en archivos de prensa de 1930, en los que cada participante pudo “jugar y deformar imágenes o textos, sacándolas de contexto para crear un lenguaje surrealista o mensajes conforme su estilo y personalidad” (p, 109). Esta experiencia, no solo contribuyó a la investigación impulsada por Suarez desde la Universidad de las Artes, sino que además propició la edición de un nuevo número de Fanzinoteca, proyecto creado unos años antes por Jácome.

A través del fanzine se ponen manifiesto las nociones de identidad y las transformaciones del género editorial que toma como herramienta metodológica el cadáver exquisito, que, si bien fue una técnica desarrollada en la época del movimiento surrealista, es muy frecuente en las prácticas artísticas visuales contemporáneas.

Sustenta su aceptación en el público por la visualidad de sus contenidos. “Existe un abandono de la lectura de libros por parte de la nueva generación (...) Solo les importa lo visual, la imagen en movimiento. Prueba de ello están los juegos de vídeo, las películas con ediciones muy rápidas de tomas muy cortas. Todo es visual. Todo debe ser pre-digerido, porque así es más fácil entenderlo” (Santibáñez, 2012, p. 24). Por esto, es muy frecuente que los fanzines contengan amplio contenido visual en formato comic (con el contenido atomizado en viñetas).

La historia del comic nacional registra sus primeros trabajos a fines del siglo XIX. Santibáñez (2012), en mención a Ayala Mora (1999) señala que “el Noveno Arte en el Ecuador comenzó tal vez en la época de las Revoluciones Liberales, 1985”, pero ese material es casi inexistente como resultado de contiendas políticas.

Como fuente principal y exacta tenemos a Francisco Martínez Aguirre, quien estudió Medicina en Estados Unidos y, al regresar a Guayaquil, publicó, el 7 de noviembre de 1885, el semanario satírico *El Perico* para hacer frente al gobierno de José María Plácido Caamaño, cuestionando su régimen por medio de caricaturas. Aquí se crearía una escuela artística donde los cómics satíricos sobre la política y la sociedad serían temas recurrentes (Santibáñez, 2012, p.24-25).

Durante el siglo XX la producción de comic nacional fue constante, aunque de escasa circulación, un ejemplo es el *Ninja* ecuatoriano, una de las historietas en formato cómic, desarrollada en varios números por José Daniel Santibáñez a mediados de los ochenta, y

que cuenta el viaje del héroe ficticio Roberto Cantudo, convertida actualmente en publicación de culto y que contó con un tiraje de 500 ejemplares por número a nivel país. Para fines de siglo varios fans de estos contenidos impulsaron el desarrollo artesanal de fanzines que permitieran difundir su mensaje ante los bloqueos ideológicos que a momentos la política imponía en el territorio ecuatoriano. Se impulsaron diversas estrategias probadas en otros espacios para imaginar, describir, producir y gestionar la circulación de contenidos que surgían de la descontextualización de textos, objetos e imágenes que fueron creadas con otra intención, principalmente en los medios de circulación tradicional. El fanzine como recurso contracultural es una muestra del trabajo colectivo visual que propicia la libertad de expresión de pensamiento y de estética, es un medio de comunicación alternativo que sirve como tribuna de discursos sociales excluidos del pensamiento hegemónico.

Metodología

Los elementos visuales que han servido como muestra de análisis en este trabajo fueron seleccionados de forma intencional, considerando aquellos que admitieran una narrativa histórica y estilística sobre el fanzine. Las valoraciones sobre estos objetos y artefactos culturales se basan en un enfoque cualitativo, guiado por los objetivos.

La investigación fue de corte exploratoria y descriptiva; se procedió a la revisión bibliográfica y documental, que incluyó publicaciones académicas, textos de referencia, archivos audiovisuales y notas de internet. En esta etapa se consideraron los términos claves: fanzine, comix, comic, libro de artista, técnicas de impresión manual y artesanal, fanzinoteca, arte contemporáneo, entre otros. Esta etapa permitió recolectar información sobre los orígenes, las características, los representantes, así como los espacios de difusión del fanzine nacional, posibilitando una visión global de esta línea de producción gráfica.

Posterior a la observación se desarrolló una documentación del trabajo de artistas y diseñadores que han expuesto sus creaciones por medio del fanzine. El proceso de recolección documental estuvo motivado por una etapa previa en la que se había abordado el desarrollo del movimiento lowbrow nacional, contexto artístico cultural que está vinculado con el comix y la producción fanzinería.

La revisión de fuentes bibliográficas incluyó artículos científicos, revistas y textos especializados que abordan diversas aristas de análisis sobre el fanzine. No obstante, a nivel local existen muy pocos escritos académicos que aborden específicamente este tema, se ha relevado información que proviene de notas de prensa y opiniones en algunos webs. Las entrevistas a ciertos personajes relacionados con este tema fueron fundamentales para comprender estas dinámicas. Para la construcción del archivo visual se procedió a la revisión de sitios web y redes sociales de artistas y diseñadores nacionales.

Los elementos visuales seleccionados intencionalmente en este proyecto se sometieron a un análisis iconográfico, bajo una metodología particular que combina las propuestas de Nicos Hadjinicolaou (1981), junto con el análisis de la historia social de las obras bajo los

planteamientos de Baxandall (1978). Se articularon diversas fuentes, registros y elementos visuales para generar un proceso historiográfico que términos de Anna Guasch (2012) nos permitiría situarnos bajo la postura de un “nuevo memorialista”.

Resultados y discusión

Partimos de la premisa que el fanzine es un formato importante -para ciertos públicos- y que es usado para difundir contenidos gráficos, y en sí mismo, es una expresión visual narrativa, en nuestro país a finales de la década de los ochenta y de forma periódica se utilizó para abordar temas alternativos culturales alineados a expresiones musicales, deportes afines y gráficas underground.

Estas publicaciones estaban relacionadas con el espíritu juvenil y la construcción de su imaginario, la actitud contestataria y el encuentro de alternativas de difusión de contenidos que eran gestionados por los autores y sus cercanos.

Entre 1988 y 1989 se desarrollan una serie de propuestas gráficas que serían presentadas en 1990, cuando circula la primera edición de “Secreciones del Mojigato” (fig.1) el primer registro de una publicación nacional que reunía todas las características para nombrarlo fanzine. Este producto editorial contenía trabajos de artistas de corrientes variadas como: Hugo Idrobo -E. Lugo- músico y dibujante, Marcelo Ferder -ilustrador argentino-, Xavier Bonilla -Bonil- caricaturista, Juan Lorenzo Barragán -Araña- diseñador, y las colaboraciones gráficas de Gustavo Idrovo y Alexey Páez. En sus páginas quedaba clara la necesidad de distanciarse del humor como articulador central dejando notar la influencia surrealista del comix norteamericano.

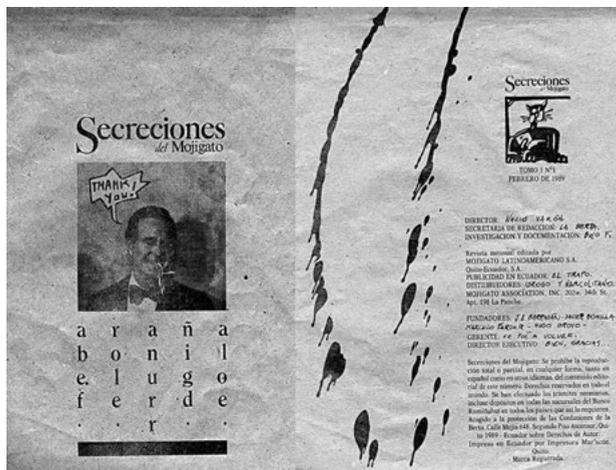


Figura 1. Portada y página de créditos del fanzine Secreciones del mojigato. Fuente: Archivo Issuu de Juan Lorenzo Barragán.

En el mismo periodo, en Ambato, varios creativos visuales se aglutinan para publicar el fanzine “Cerebro Obtuso” (fig.2) cuyo primer número se publicó en 1988 para luego editar cuatro publicaciones más. La primera edición de Cerebro Obtuso se desarrolló bajo la iniciativa de José Luis Jácome Guerrero, producción autogestionada y reproducida en fotocopias. En el segundo número se sumaron las ilustraciones de Diego Lara, Jaime Molina y Edgar Castellanos, y ya a partir del tercero existieron múltiples colaboraciones, entre las que se cuentan la de J. Santibañez o Roger Icaza. Cerebro Obtuso fue una publicación de corte lowbrow, que acumulaba en sus páginas contenidos de comix, skate boarding, música local y fotografía; el collage fue siempre la base de sus creaciones.

De acuerdo con su creador este trabajo no tuvo mucha aceptación en sus primeras publicaciones, pues en la zona circulaban revistas similares sobre metal y rock y el fanzine Cerebro Obtuso tenía mayor contenido sobre punk y deportes alternativos, por esta razón la mayor parte de ejemplares se intercambiaban por correspondencia fuera del país. Esta forma de difusión les permitió conocer a otros creadores de contenidos similares a nivel nacional, como muestra se toman los fanzines “Nuclear” y “Contaminación Zine” producido por José Luis Terán, considerada por Jácome (2020) como la mayor influencia para la esfera fanzinera ecuatoriana.



Figura 2. Páginas 1, 3 y 22 del fanzine Cerebro Obtuso. Fuente: Archivo Issuu de Diego Lara.

A partir de esta experiencia, los autores del Cerebro Obtuso participaron en la co-creación de un proto-club de cómic en Quito, junto a ilustradores nacionales como Eduardo Villacís, Fabián Patinho y ADN Montalvo, este último, años más tarde, dirigirá la publicación de la revista XOX, considerada la primera revista de cómic ecuatoriana.

La propuesta estética tras el desarrollo de los zines o fanzines es una interpolación metafórica del concepto “lo-fi” (low fidelity, producciones sonoras con medios arcaicos, de baja

fidelidad de grabación afines a la idea musical DIY), como referencia contraria al sonido “hi-fi” (o de alta fidelidad sonora), que concordaba con el mundo underground. Apalancándose en esta base estética, los creadores de Cerebro Obtuso publicarían en 1993 la revista Dogma (de la cual circularon 7 números). Dogma seguía la línea de creación de un fanzine, pero estaba impresa en offset, se mejoró la calidad de la publicación y junto con la revista se entregaba un Cd con contenidos creados por artistas nacionales, incluyendo reportajes sobre video arte, que en aquel tiempo era una práctica muy reducida en el país. En los años 90’s hubo una pequeña explosión de arte emergente, como ejemplo, en la ciudad de Ambato fanzines como El Patriota Muerto de Francisco Castellanos o Viñetas de Patricio Mantilla fueron parte de una red auto gestionada por los creadores que buscaban además sofisticar los procesos creativos y de distribución. Ampliando este punto, en sitios de exposición alternativos, como “La Naranja Mecánica” en Quito, se hicieron varios lanzamientos de la revista Dogma, que gracias a la gestión y el uso de la red de contactos de sus gestores tuvieron réplicas en Guayaquil, Cuenca, Bogotá, New York y Lima. La última edición de Dogma se publicó solo online en el año 2000. Sin embargo, desde este trabajo se constituyó el colectivo Central Dogma, que aglutina a creativos de diversos campos artísticos alternativos, migrando sus propuestas hacia el Festival de Arte Público GRAFF, el Festival de Video Creación VFFF y el Festival FFF de Música de Vanguardia. Los fanzineros, llámese así a los miembros de esta subcultura, buscaban la circulación de sus productos haciendo uso de todos los recursos tecnológicos que iban surgiendo y que les permitían generar un tiraje algo mayor. No obstante, para el año 2000, luego de la época de explosión que se vivió en los años 90, esta práctica decayó, sobre todo por la circulación de contenidos digitales a través del internet.

El declive que se crearía con los nuevos contenidos digitales impulsaría, gracias a la presencia de las herramientas digitales, alrededor del año 2010, una nueva ola de producción fanzinería nacional que se mantiene vigente hasta la actualidad.



Figura 3. Páginas 1, 17 y 24 de Fanzinoteca. Fuente: Archivo Issuu de Central Dogma.

Jácome (2020) señaló que en el año 2010 junto con Diego Lara crearon la Fanzinoteka (fig.3). cuyo objetivo era compartir la colección de fanzines nacionales y extranjeros que habían construido. Para lograrlo idearon una especie de encuentro que se llamó Fanzinoteka Ecuador, en ese momento contaban con el apoyo de la Dirección de Cultura Provincial de Tungurahua.

Desde esta iniciativa se buscó dar a conocer la extensa recopilación de cómic (la mayoría no publicados, incluidas tesis de varios ilustradores) que los miembros de este colectivo habían recolectado durante años. También, se convirtió en el espacio para una nueva publicación que llevaba este nombre. En el primer número recopilatorio que se publicó, participaron autores, algunos de ellos actualmente destacados artistas nacionales contemporáneos como: Adrian Balseca, Luis Fernando Auz, Francisco Galárraga, Willo Ayllon, además de quienes fueron parte de las publicaciones del Cerebro Obtuso.

Desde Fanzinoteka se impulsaron talleres para enseñar a realizar fanzines, luego este proyecto ganó un fondo concursable y con esto se amplió el trabajo no solo a nivel de Ecuador sino también en New York y Bolivia.

Los trabajos creados desde Fanzinoteka se han expuesto a nivel nacional en el MAAC, en la Universidad de las Artes de Guayaquil, en la Biental de Cuenca, en FLACSO, pero también en el extranjero, por ejemplo, en Zaragoza – España, donde la muestra se exhibió durante 3 meses.



Figura 4. Afiches de la exposición “Arqueología del Cómic Ecuatoriano”. Fuente: Archivo Issuu de Central Dogma.

Este proyecto se mantiene vigente y desde esta iniciativa se generó un nuevo proyecto denominado “Arqueología del Comic Ecuatoriano” (fig.4) que surgió como una evolución del proyecto inicial.

Jácome (2020) señala que primeramente pensaron realizar una feria de fanzines, pero, había ya varias similares que se efectuaban a nivel nacional, entonces decidieron organizar una producción respaldada por el grupo de autores que habían trabajado en los años 80 y 90, entre ellos: ADN Montalvo, Eduardo Villacis, Carlos Sánchez Montoya, Royer Icaza y Fabian Patinho. Posteriormente la Alianza Francesa compró los derechos de exhibición de esta muestra.

Con mayor o menor grado de exposición, en el país se mantuvo la producción independiente de fanzines durante los últimos años de la década de los noventa y los primeros años del siglo veintiuno, algunos de vida breve como Embrión Experimental de Kléber Supe o de mayor trascendencia como LeSparraGusanada de Alex Sánchez, Jorge Chicaiza y Lenin Dávila, alumnos de la Facultad de Artes de la Universidad Central.

Jorge Chicaiza Molina (IOCH) comenta que su acercamiento con el mundo del cómic se dio a fines de los 90, cuando en Quito, una librería empezó a vender cómics de autor, entre estos la revista española Zona 84 que, si bien era una publicación de los años 80, en el país se empezó a difundir en la siguiente década. Este conocimiento cambió su perspectiva sobre el cómic, pues el guion del cómic de autor le resultaba más atractivo y de mejor calidad que el de superhéroes. A partir de aquí cambió su paradigma sobre el tema y empezó a dibujar buscando establecer un estilo propio.

IOCH comentó que mientras él y sus amigos en la Facultad de Artes se dedicaban a dibujar comix, de forma empírica, salió a la venta el primer número de la revista XOX, motivo por el que enviaron sus trabajos, pero no los publicaron, por lo que no intentaron publicar en ninguna otra revista porque sus comics eran libres y subidos de tono. Bajo esa experiencia decidieron crear su propia revista que tomo el nombre de *LeSparraGusanada*, el primer número salió entre 1999 – 2000, aunque fue un fanzine, solo a base de fotocopias. No conocían nada sobre publicaciones, ni diseño editorial, su único objetivo era publicar lo que hacían (Chicaiza, 2020).

El número 0 de este fanzine (fig.5) se reimprimió a todo color a finales de 2011. En este primer número existían varios estilos de dibujo, pero al ser una publicación en B/N, todos los autores (cerca de 10) trabajaron con tinta china, lo cual unificó la línea gráfica, de esta publicación se generaron 300 copias. En sus gráficas se nota la influencia del trabajo underground de Robert Crumb. Aunque si se revisan los conceptos el comix es lo mismo que el manga japonés, o los tebeos de España, es decir son historietas o narrativas gráficas. El comix era el estilo favorito de los creadores de *LeSparraGusanada*, en una época en la que el internet aún no era de uso común en el país, por lo que resultaba difícil encontrar información y lo que conseguían sobre el tema se convertía en objetos de adoración y en sus referencias. En este grupo también tenían en común que no les atraía comic gringo de superhéroes (por considerarlo muy fantasioso), buscaban su identidad, por lo que empezaron a localizar referentes en Argentina, Chile, Colombia, México. Deseaban construir una red de autores latinoamericanos.



Figura 5. Páginas 1,3 y 25 del número 0 de LeSparraGusanada.

Fuente: Archivo Issuu de LeSparraGusanada

Al terminar su carrera universitaria este grupo de amigos se distanció durante 10 años, luego de ese tiempo retomaron la idea de publicar la LeSparraGusanada, pero ya de modo más profesional. Crearon una página en Facebook, y por ese medio realizaron una convocatoria a dibujantes. En esta nueva publicación LeSparraGusanada dejó de ser un fanzine y se transformó en una revista, aún tenían varios seguidores que recordaban el formato del fanzine, lo que les permitió recibir los trabajos de ilustradores de Argentina, México y Colombia, más los artes que se enviaron del propio país.

Fotocopias, impresiones digitales, el facsímil, la rizografía, la serigrafía, la xilografía, el paste up y el bordado, junto con la ilustración manual y digital suman a los contenidos que hoy se exhiben en las ferias de fanzines y auto publicaciones, que se han convertido en uno de los principales escenarios de difusión de nuevos creativos, sumado a las convenciones de cómic que desde hace varios años ya se desarrollan en el país. En las siguientes imágenes se muestran algunas de las convocatorias que se han realizado en torno a la escena fanzinería nacional en los últimos años (fig.6).

Actualmente, varios creadores de fanzines desarrollados en la década de los noventa han digitalizado sus contenidos e incluso han realizado reediciones de tiradas cortas de estas publicaciones previas. Ejemplo de esto es la digitalización y el relanzamiento del fanzine Patriota Muerto, cuyos números 1 y 2 datan de 1993 (fig.7) e incluía reportajes a bandas nacionales e internacionales.

El fanzine nació y estará siempre está vinculado a las prácticas *Do It Yourself*, en su línea gráfica se entrecruzan múltiples técnicas que van desde lo analógico hacia lo digital, fundiendo en una especie de collage fotografías, ilustraciones, dibujos, pero también videos y contenidos audiovisuales, pues si bien el fanzine es un producto editorial impreso cada vez

está más asociado a la producción digital y al desarrollo de elementos objetuales que incluyen piezas de diseño de autor, *toy art* o incluso mezclas de prácticas artísticas y artesanales en la producción de textiles, piezas que incluyen bordados, cerámicas, tablas de skate y demás objetos utilitarios. El fanzine no circula solo, está anclado a expresiones multimediales y multidisciplinares, situándolo en la esfera de la producción artística contemporánea.



Figura 6. Carteles de convocatorias a ferias fanzineras. Fuente: Descarga en red.



Figura 7. Portada y página interior del fanzine Patriota muerto. Fuente: Descarga en red, cuenta de Instagram de Francisco Castellanos.

Conclusiones

En este trabajo se acudió a diferentes fuentes a fin de establecer un recorrido histórico por el surgimiento, declive y reposicionamiento de la práctica fanzinería ecuatoriana. En este marco se analizaron las transformaciones en la línea gráfica, los procesos y técnicas de impresión, el tránsito del trabajo manual y analógico hacia la composición digital y la apertura de espacios y soportes variados para la difusión de contenidos afines a la producción del fanzine nacional.

El tratamiento de esta información se dio en base a una propuesta metodológica que combina las posturas de Hadjinicolaou (1981) y Baxandall (1978), lo que permitió mirar el desarrollo de estas producciones no solo desde la estructura morfológica, sino, entendiendo el contexto en el que se elaboraron. Es decir, comprendiendo la historia social que permitió el surgimiento y evolución del fanzine nacional, así como los significados y sus transformaciones en dependencia del público que consume estas producciones editoriales independientes.

Este cotejo metodológico nos situó en el contexto de procesos políticos, sociales y culturales que generaron transformaciones al interior del país y que repercutieron en la cultura visual ecuatoriana y fortalecieron las prácticas colectivas y autogestionadas para la difusión de contenidos visuales, manteniendo una postura contracultural, continuando con la filosofía DIY, pero al mismo tiempo acercándose a las prácticas artísticas contemporáneas.

Referencias bibliográficas

- Baxandall, M. (1978). *Pintura y vida cotidiana en el renacimiento*. Barcelona: Gustavo Gil.
- Caraballo, L. (2010). *Historieta argentina: del fanzine al weblog*. II Congreso Iberoamericano de Investigación Artística y Proyectual y V Jornada de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/39325>
- Hadjinicolaou, N. (1981). *La producción artística frente a sus significados*. México: Siglo XXI.
- Giménez, A; Izquierdo, J. (2016). *El movimiento fanzine español y su evolución en la era digital: una propuesta conceptual para el webzine, Icono 14, volumen 14 (2)*, pp. 353-376. doi: 10.7195/ri14.v14i2.978 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5615375>
- Guasch, A. (2012). El giro de la memoria y el giro del archivo en las prácticas artísticas contemporáneas. *Revista 180, No.29, pp 2-5*. <http://www.revista180.udp.cl/index.php/revista180/article/view/93>
- Guayasamín, M. (2019). *El Fanzine en el aula: una propuesta didáctica para leer y escribir historias*. *Analysis*. Claves de Pensamiento Contemporáneo. 22, (dic. 2019), 71-75. <https://studiahumanitatis.eu/ojs/index.php/analysis/article/view/55>
- Martín del Campo Jiménez, J. A., & Bermúdez Rodríguez, J. C. (2017). *Actualidad del fanzine ilustrado en México. Cultura y subjetivaciones sociales*. *Arte E Investigación*, (13), 79-90. <http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/aei/article/view/519>

- Suárez, J. (2021). *Archivo El Telégrafo: Prácticas pedagógicas y artísticas en la UArtes*. Index, revista de arte contemporáneo. Año 2021, Número 11, pp 102 -121 <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/595548>
- Santibáñez, J. (2012). El cómic en Ecuador, una historia en génesis permanente. Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación, núm. 119, 2012, pp. 23-42. Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina. Quito, Ecuador <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16057416004>
- Thomas, J; Rubio, J; Muñoz, I. (2018). El Fanzine y la comunicación del riesgo: Una propuesta para el Valle del Cauca, Colombia. REDER. Vol. 2, Núm. 1 (2018). <https://www.revistareder.com/ojs/index.php/reder/article/view/11>
- Zabala, J. (2014). Historia del cómic ecuatoriano. En Suplemento Cartón Piedra del diario El Telégrafo. 14 de abril de 2014.
- Zauith, G; Davanço, Â; Barbieri, M. (2019). Oficina de fanzine. Comunicação & Educação, ISSN 0104-6829, ISSN-e 2316-9125, Vol. 24, Nº. 1, 2019 (Ejemplar dedicado a: Expressões Educomunicativas: arte, rádio, fanzine e publicidade), págs. 56-68. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047528>

Comunicaciones personales

Chicaiza Molina, Jorge (IOCH), 23 de junio del 2020.

Jácome Guerrero, José Luis (Colectivo Central Dogma), 11 de junio del 2020.

SPI

Castellanos (2009). Los fanzines y yo: Francisco “Pipo” Castellanos <http://fanzinesecuatorianos.blogspot.com/2009/12/los-fanzines-y-yo-francisco-pipo.html>

Abstract: Between the late 1980s and the 1990s, in Ecuador the fanzine became a recurring mode of expression, associated with collective artistic practice. In the 2000s, the penetration of the Internet caused this practice to decline. However, the same saturation of digital content would lead to this type of publications resurfacing, currently fusing design expressions with contemporary art practices. This work establishes a historical journey through the emergence, decline and rebirth of the national fanzine practice. The transformation in the graphic line, the changes in printing processes and techniques, as well as the supports used for the dissemination of content are analyzed. A series of interviews are used, as well as the analysis of graphic pieces that allow us to understand the transformations that have occurred on this editorial product.

Key words: Fanzine - artist book - editorial design - contemporary art - printing techniques.

Resumo: Entre o final da década de 1980 e a década de 1990, no Equador o fanzine tornou-se um modo de expressão recorrente, associado à prática artística coletiva. Na década de 2000, a penetração da Internet fez com que esta prática diminuísse. No entanto, a mesma saturação de conteúdos digitais faria ressurgir este tipo de publicações, que hoje fundem expressões de design com práticas artísticas contemporâneas. Este trabalho estabelece um percurso histórico pelo surgimento, declínio e renascimento da prática fanzine nacional. São analisadas a transformação na linha gráfica, as mudanças nos processos e técnicas de impressão, bem como os suportes utilizados para a divulgação dos conteúdos. São utilizadas uma série de entrevistas, bem como a análise de peças gráficas que permitem compreender as transformações ocorridas neste produto editorial.

Palavras-chave: Fanzine - livro de artista - desenho editorial - arte contemporânea - técnicas de impressão.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
