

**FANZINES: PROCESOS GRÁFICOS EDITORIALES IMPRESOS DE PROYECTOS
AUTOGESTIONADOS COMO HERRAMIENTA DE EXPRESIÓN.**

XIMENA BETANCOURT CASTRO

FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO, UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

TUTORA

JEICE DAYANNA HERNÁNDEZ CONTRERAS

9 DE NOVIEMBRE DE 2025

DEDICATORIA

Para Dayhana, mi hermana, mi mejor amiga y compañera de vida, la persona que me inspira con su bondad, fuerza y perseverancia, la creativa a la que le debo mi pasión por ilustrar y explorar el mundo visual, lo estamos logrando, vamos a lograrlo juntas.

Para Zoe, Zuri y Zeus, que me han acompañado incontables noches durante todo mi proceso académico, y espero lo hagan muchos años más.

AGRADECIMIENTOS

Con profundo respeto, cariño y admiración, agradezco a la docente Jeice Hernández por acompañarme y guiarme desde el inicio de la carrera hasta el final, por demostrarme que siempre puedo hacerlo mejor, por creer en mí en cada paso, por todos los proyectos creados en conjunto y por ser una persona integral que me motivó a seguir sin importar cuantas veces tuviera que volver a empezar, gracias.

A la Universidad, por ser ese espacio de encuentro entre conocimiento académico y personal, por ser el lugar en el que conocí personas que admiro y aprecio, de las cuales me llevo grandes recuerdos y aprendizajes.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN.....	5
ABSTRACT.....	5
INTRODUCCIÓN	6
JUSTIFICACIÓN.....	9
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	10
OBJETIVOS.....	11
GENERAL.....	11
ESPECÍFICOS.....	11
DISEÑO METODOLÓGICO.....	12
FANZINES Y AUTOGESTIÓN.....	14
ESTADO DEL ARTE Y DISCUSIÓN ACADEMICA.....	18
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE CASOS – RESULTADOS Y REFLEXIÓN VISUAL	22
PRIMERA FASE	22
FANZINE 1: ESCUCHO OTRA VEZ LA MISMA HISTORIA.....	25
FANZINE 2: ESE PERRO VIEJO	28
FANZINE 3: SOBRE LOS VIAJES	30
<i>ANÁLISIS INTERPRETATIVO DE LOS FANZINES BASADO EN LA MATRIZ</i>	<i>41</i>
SEGUNDA FASE.....	43
<i>DESCRIPCIÓN DEL ESPACIO.....</i>	<i>43</i>
<i>ANÁLISIS DEL ESPACIO</i>	<i>44</i>
TERCERA FASE.....	46
CONCLUSIONES: APORTES AL DISEÑO EDITORIAL	48
REFERENCIAS	49

TABLA DE IMÁGENES

Figura 1 Fanzines de la convocatoria La Historia de Nuestro lado	14
Figura 2 Fanzines resultados del taller Quiero estar Triste.....	16
Figura 3 Plegados para hacer fanzines.....	17
Figura 4 The Comet (1930).....	18
Figura 5 Asombroso Ficciorama Fanzine	19
Figura 6 Fanzine Escucho otra vez la misma historia.....	25
Figura 7 Fanzine Ese perro viejo	28
Figura 8 Fanzine Sobre los viajes.....	30
Figura 9 Registro fotográfico propio en el desarrollo del espacio el día 30 de agosto.....	44
Figura 10 Fanzine creado durante la Feria Papel Caliente	46

RESUMEN

La presente monografía analiza cómo los fanzines, como procesos gráficos editoriales autogestionados, mantienen su función expresiva y cultural a través de su materialidad y procesos manuales en un contexto globalizado que transforma las nociones de lo personal y lo colectivo, a partir de un enfoque cualitativo y un estudio de caso sobre tres fanzines de distintos creativos presentes en la Feria Papel Caliente 2025, adicionalmente se evaluó la zona que dispuso la feria para la creación de un producto editorial personalizado basado en fragmentos de creaciones de los expositores, permitiendo comprender cómo la materialidad de los fanzines conserva su valor expresivo personal y colectivo en contextos globalizados. Este análisis evidencia las posibles maneras en que la expresión se encuentra como parte esencial en los fanzines como productos autogestionados del diseño editorial contemporáneo que se resisten a la estandarización visual que surge del globalismo.

Palabras Clave: Fanzine, expresión, materialidad, globalización.

ABSTRACT

This paper analyzes how fanzines, as self-managed editorial graphic processes, maintain their expressive and cultural function through their materiality and manual processes in a globalized context that transforms the notions of personal and collective, based on a qualitative approach and a case study of three different creative fanzines present at the Feria Papel Caliente 2025, We also evaluated the area that the fair provided for the creation of a personalized editorial product based on fragments of the exhibitors' creations, allowing us to understand how the materiality of the fanzines retains its personal and collective expressive value in globalized contexts. This analysis highlights the possible ways in which expression is found as an essential part of fanzines as self-managed products of contemporary editorial design that resist the visual standardization arising from globalism.

Keywords: fanzine, expression, materiality, globalization.

INTRODUCCIÓN

Los fanzines han sido un medio gráfico de expresión complejo de encajar en una sola definición por su diversa forma de crearse ya que parte de la consigna “hazlo tú mismo” y se forma a partir del material que se encuentre a la mano de quien lo elabora, sin pretender ser parte de un diseño editorial comercial o de una estética correcta según una cultura dominante, permitiendo que el sustrato hable de su contexto real y como se percibe dicho momento y espacio (Cardona et al, 2023) siendo así la base para muchos proyectos editoriales autogestionados que retoman la materialidad como expresión en medio del ecosistema digital.

Como lo indica Cardona et al (2023) podríamos definir al fanzine como un medio de comunicación que tiene una gran variedad de lenguajes y maneras de diseñarse, que incluyen distintos tamaños, formas, materiales y dividirse en plegado, encuadernado o unir ambas herramientas para su creación, cuestiones en las que se profundizará en el apartado [*Fanzines y Autogestión*](#). En la situación actual del diseño gráfico particularmente editorial, se destaca un creciente interés por los medios digitales, dejando de lado el valor sensorial, táctil y afectivo de los objetos impresos como experiencias narrativas, lo cual vuelve relevante comprender la importancia de estos procesos manuales.

Es por esta razón que vendría bien una mirada desde el diseño editorial como disciplina, a los procesos editoriales como los fanzines, que surgen de la materialidad para plasmar la expresión y cómo esto se mantiene aún en un periodo en el cual la uniformidad de lo digital se ha vuelto el estándar a seguir. Un referente en este enfoque es el proyecto editorial Volcán Ediciones, nacido en Bogotá, que enfatiza la materialidad como parte integral de la narrativa visual: “creemos que la materialidad es narrativa y que los libros y libretas como objeto son experiencias sensoriales y afectivas” (Volcán Ediciones, 2025). Este tipo de enfoque resuena directamente con la propuesta fundamentada en procesos editoriales impresos autogestionados como caminos para la expresión. De manera similar se encuentra la Feria Papel Caliente de Casa Fuego, un proyecto que busca ser una plataforma para la divulgación, creación y experiencias en distintos encuentros que orbitan los proyectos editoriales emergentes y autogestionados (ARTBO, 2022).

Por ende, una cuestión que nos compete tratar en la actualidad, es comprender el contexto globalizado en que cual estamos situados, puesto que el fanzine como medio principalmente físico y material de expresión cultural de tiraje corto y con nulas intensiones de ser masivo, también se ve inmerso en esta realidad, es relevante cuestionar el papel de este proceso y producto editorial, tal como lo hace Weilheim (2021) sobre qué sucede con los fanzines en un mundo moderno que cambió la forma de expresarnos, ¿para qué un fanzine en un entorno donde ya todo es expuesto? La autora concluye que los fanzines aún en esta nueva manera de existir conservan su esencia, su disidencia, encontrando potencial de rebeldía en el crear y exponer(nos) bajo el nombre de fanzine, esto se vuelve un acto para llevar la contraria, ya que, si antes la tensión era no tener un espacio en el cual verse representado y tener la necesidad de crearlo, ahora que parece haber infinidad de espacios y estos se borran en la inmensidad de contenido digital, la reexposición funciona como burla.

Este contexto globalizado del cual hablamos ha generado un proceso de intercambio e influencias mutuas entre las culturas como resultado del comercio, la migración y la tecnología que nos (hiper)conecta actualmente, (Kiss, 2025) la globalización con sus dimensiones políticas y económicas atañe a la cultura y la comunidad, en la medida que las prácticas culturales se vuelven propensas a homogeneizarse por medio de modificaciones o directamente reemplazos de parte de la cultura dominante, llevando a la pérdida de identidad cultural a nivel local de sectores que no corresponden a la hegemonía ni tienen un poder económico que valide su importancia. Siendo esto sustancial para comprender el papel de los fanzines en la actualidad.

En la Feria Papel Caliente 2025 el tipo de publicación editorial más frecuente resultó ser el fanzine, por lo cual nos centraremos en este producto editorial independiente en el desarrollo de la monografía; adicionalmente, la ilustración resultó ser un recurso bastante recurrente en los productos editoriales, como un elemento principal o complementario en las narrativas de los fanzines, sumado a la diversidad de sustratos y formatos de estos en función del mensaje a comunicar. Por otra parte, durante la feria se presentó un espacio de creación de publicaciones personalizadas basado en fragmentos de texto, fotografías e ilustraciones de publicaciones presentes en la feria por parte de los expositores y proyectos invitados con relación a la temática: Fuego; una zona donde se disponían estos fragmentos en papel de 10x14 cm aproximadamente a una tinta roja en su mayoría compuestos por texto en una cara e imagen en el respaldo, con dos

perforaciones en la parte superior, junto con unos alambres cubiertos por cintas metálicas que se proponían como herramienta de ensamble de la publicación, en una zona paralela se encontraba una mesa con distintos materiales como sellos, plantillas y troqueles con diversidad tipográfica pigmentos y papeles para crear la portada o demás elementos para personalizar el resultado.

En los siguientes apartados se verá la importancia de esta investigación junto con la relevancia del tema a tratar, adentrándonos en qué es un fanzine en la sección mencionada anteriormente, pasando por la revisión teórica donde el estado de la cuestión analiza tanto autores como el análisis de los estudios de caso para mostrar cómo se está desarrollando la situación en este momento, puesto que la información encontrada no resulta suficiente, no es posible que sea solo desde lo teórico, generando así un aporte al estado del arte que evidencia como están los fanzines en la actualidad en el contexto colombiano.

Con base a ello, esta investigación pretende profundizar en las formas en que los fanzines como procesos gráficos editoriales de los proyectos autogestionados logran mantener su función expresiva y cultural a través de su materialidad y procesos manuales en un contexto globalizado que transforma las nociones de lo personal y lo colectivo, en tres fanzines de creativos distintos presentes en la última edición de la Feria Papel Caliente. La selección de los tres fanzines se realizó mediante un muestreo intencional, considerando tres criterios: (1) que fueran proyectos autogestionados vinculados al contexto colombiano contemporáneo, (2) que presentaran diversidad en sus temáticas y técnicas gráficas, y (3) que evidenciaran procesos de diseño editorial completos, desde la conceptualización hasta la producción material. Estos criterios permitieron garantizar la representatividad del fenómeno estudiado y la coherencia con el enfoque cualitativo interpretativo de esta investigación.

Adicionalmente realizar un análisis para evaluar el espacio de creación al interior de la Feria Papel Caliente basado en fragmentos de creaciones de los expositores para ver cómo las prácticas de producción individual-colectiva se articulan en torno al fanzine como medio de expresión de la cultura; para finalmente interpretar las transformaciones de las nociones de lo personal y lo colectivo en la creación de fanzines y comprender cómo la globalización reconfigura el papel del fanzine como medio de expresión independiente. En este sentido, la monografía analiza desde el diseño editorial cómo los fanzines, en su papel de prácticas gráficas

autogestionadas, mantienen su poder expresivo frente a los procesos de homogeneización visual de la cultura global.

JUSTIFICACIÓN

Esta investigación surge de la necesidad de explorar y consolidar un estado del arte que permita ver de qué modo los fanzines como procesos gráficos editoriales autogestionados, mantienen su función expresiva y cultural a través de su materialidad y procesos manuales en un contexto globalizado que transforma las nociones de lo personal y lo colectivo en la actualidad colombiana, en favor de ampliar la visión del diseño como medio para la transformación social.

En un contexto donde los jóvenes creativos en Colombia se enfrentan a un entorno marcado por la presión constante de producir resultados rápidos por la inmediatez digital y la producción masiva por la sobreexposición a estímulos visuales provenientes del mismo ecosistema, se vuelve extraño pensar los procesos gráficos con una producción limitada y lenta ya que este panorama ha reducido de manera significativa las oportunidades para explorar la creatividad desde un enfoque expresivo, pausado y manual. Es en este escenario resulta necesario indagar sobre los procesos gráficos editoriales impresos de proyectos autogestionados (editoriales y creativos independientes) que van más allá de la producción técnica y estética, logran transformarse en una herramienta de expresión, fortaleciendo la relación entre las personas creativas y su propio proceso de creación, siendo estos los fanzines.

Como se mencionó anteriormente, este tipo de publicación tiene particularidades que desde sus inicios marcaron el diseño editorial y lo moldearon al servicio de la comunidad, lo que evidencia la necesidad de conocer e identificar esos elementos de diseño que dan vida a la expresión, y por ende se busca por medio de este estudio comprender la manera en la que el diseño editorial como disciplina puede potenciar esa manifestación en un marco cultural que se resiste a la censura, además de entender como su cualidad de colectividad se ve permeada por la globalización de la cultura, ya que los fanzines son el reflejo de su contexto inmediato, de la cultura e identidad del entorno en el que se crean y un medio de resistencia y memoria colectiva.

Esta monografía se sustenta en su potencial para aportar una visión distinta al campo del diseño editorial, situándolo como una práctica que no solo genera productos funcionales

estéticamente valiosos, sino que también actúa como herramienta de expresión. Asimismo, rescata y valora la importancia del hacer manual como un componente fundamental en la formación de la identidad cultural, profesional, colectiva y personal de los creativos, especialmente en contextos donde la producción visual se ha desvinculado de la experiencia humana y tangible, aspectos relevantes para la comunidad académica que estudia el diseño en Colombia; motivo por el cual este estudio busca aportar una mirada crítica al diseño editorial, viéndolo como una práctica cultural que comprende la autogestión no solo como una técnica de producción sino también como forma de expresión social, revalorizando la experiencia material y afectiva en la práctica del diseño.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La importancia de que exista esta investigación nos lleva a reflexionar sobre como el diseño editorial puede trascender lo técnico y volverse una práctica cultural que expresa y responde a su entorno; los fanzines como productos gráficos editoriales autogestionados, han demostrado desde sus orígenes que su papel en la sociedad es la expresión, consolidándose como un medio alternativo que da voz a la cultura y dando su aporte a la resistencia colectiva; este ha venido evolucionando en función del contexto, sin embargo, la globalización que nos envuelve y nos hace habitar un entorno de inmediatez, homogeneización de la cultura y amenaza con exponernos en un vasto universo digital saturado de contenido donde es fácil perderse en la inmensidad, es necesario preguntarse sobre cómo este elemento mantiene su potencial de expresión de la cultura reforzado por su esencia artesanal.

Si bien hay un interés que crece alrededor de los fanzines en espacios culturales y ferias editoriales como lo es Papel Caliente, es escasa la información en cuanto a reflexiones teóricas y académicas sobre el rol de este producto editorial en la actualidad, donde se tenga en cuenta el componente cultural colectivo e individual siendo atravesado por un contexto en el cual la globalización transforma la manera en que estos conceptos se perciben y desarrollan en la realidad; ya que la mayoría de investigaciones se ha centrado en los orígenes del fanzine, su uso aplicado en temáticas particulares o con una visión pedagógica, dejando de lado el análisis sobre su materialidad y expresión en la actualidad teniendo presente la tensión de cómo se presenta la colectividad en los fanzines en este nuevo ambiente individual.

Este vacío permite ver lo necesario de analizar y comprender los fanzines como elementos materiales de diseño, culturales y de expresión para articularlos a un contexto que nos demanda una nueva mirada ante lo colectivo y lo personal; razón por la cual surge la siguiente pregunta: ¿De qué manera los fanzines, como procesos gráficos editoriales autogestionados, mantienen su función expresiva y cultural a través de su materialidad y procesos manuales en un contexto globalizado que transforma las nociones de lo personal y lo colectivo? Esta pregunta busca generar un aporte a la reflexión académica sobre el papel del diseño editorial como vehículo de expresión y práctica cultural, esto para evidenciar la importancia de la materialidad y la expresión como medio y reflejo de la cultura de los fanzines desde la autogestión.

OBJETIVOS

General

- Analizar cómo los fanzines, como procesos gráficos editoriales autogestionados, mantienen su función expresiva y cultural a través de su materialidad y procesos manuales en un contexto globalizado que transforma las nociones de lo personal y lo colectivo.

Específicos

- Inspeccionar el valor cultural, expresivo y material en 3 fanzines de creadores que participaron de la Feria Papel Caliente de Casa Fuego 2025 para comprender cómo se vincula la materialidad con la expresión en función de lo personal y colectivo.
- Examinar el espacio de creación al interior de la Feria Papel Caliente basado en fragmentos de creaciones de los expositores para ver cómo las prácticas de producción individual-colectiva se articulan en torno al fanzine como medio de expresión de la cultura.
- Interpretar las transformaciones del componente personal y comunitario en la creación de fanzines, para comprender cómo la globalización reconfigura el papel de éste como medio de expresión independiente.

DISEÑO METODOLÓGICO

Para llevar a cabo esta investigación con un enfoque cualitativo, se optó por una metodología basada en el estudio de casos con el fin de profundizar sobre proyectos concretos y con base a ellos realizar un análisis descriptivo que permite conocer sus características y un análisis interpretativo que indique los significados que aportan a esta cuestión en términos de diseño aplicado al contexto planteado. El enfoque cualitativo se da con relación a la recolección de datos puesto que se extraen de fanzines y son datos no cuantificables, lo cual lleva a que su análisis sea de igual manera cualitativo permitiendo la interpretación y búsqueda de significados que se relacionan con el componente cultural.

El estudio de caso se llevó a cabo sobre tres productos editoriales autogestionados (fanzines) de distintos creativos presentes en la Feria Papel Caliente 2025. Adicionalmente se establece como el espacio donde se realizan los fanzines puede influir su materialidad y creación como muestra la zona dispuesta en la feria para la creación de un producto editorial personalizado basado en fragmentos de creaciones de los expositores. Posteriormente, interpretar las transformaciones de las nociones de lo personal y lo colectivo en la creación de fanzines y comprender cómo la globalización reconfigura el papel del fanzine como medio de expresión independiente. Por consiguiente, la metodología se sostiene en 3 fases, la primera fase: análisis de estudio de casos, la segunda fase: evaluación del espacio de creación y la tercera fase: interpretación teórica.

La primera fase consiste en la selección y revisión de fanzines a analizar, basada en la diversidad gráfica, narrativa y de técnica de producción; al igual que se realiza la descripción de los elementos materiales (tales como sustrato, formato, tipo de impresión, encuadernación y acabados), un análisis descriptivo e interpretativo con el fin de encontrar patrones que indiquen de qué manera se evidencia la expresión (en sus aspectos visuales y narrativos que comprenden elementos de diseño tales como el color, la tipografía e imagen ya sea fotografía, collage, ilustración, etc.) que adicionalmente reflejen la relación personal y colectiva en el contexto cultural; esto por medio de una rúbrica que esclarece los criterios a analizar.

Esto se aplicará por medio de dos matrices, la primera destinada al análisis descriptivo y la segunda al análisis interpretativo, la matriz 1 permite observar de manera concreta las cualidades básicas de contexto general de cada fanzine junto con los elementos materiales y de diseño aplicados al mismo, esta herramienta se usa de manera individual para cada fanzine. La matriz 2 por su parte genera apartados para analizar tres dimensiones, el valor cultural, expresivo y material, cada uno con preguntas guías que encaminan este proceso y el registro se realiza de manera simultánea, es decir, que se pueden visualizar de manera conjunta los análisis de los tres fanzines para posteriormente en el apartado de síntesis, resumir brevemente los hallazgos y tener una vista general de la profundización.

En la segunda fase se parte de la parte de la descripción del espacio de creación y la dinámica dada durante la Feria Papel Caliente 2025, para analizar el proceso creativo y encontrar el vínculo entre lo individual y colectivo, identificando las formas de interacción y apropiación del material dispuesto en la zona.

Finalmente, para la tercera fase se identifica la relación entre individuo, colectivo y materialidad de los fanzines en lo anteriormente descrito para contrastarlo con cómo se reflejaba ésta en su origen, luego evidenciar las tensiones entre lo local y global en los fanzines previamente descritos y analizados, para terminar con una reflexión sobre el papel del fanzine como herramienta de expresión que hace frente a la homogeneización de la cultura.

Esta metodología busca revelar cómo las decisiones materiales y expresivas se convierten en un discurso dentro del diseño editorial independiente que da cuerpo a la cultura y su contexto, ya que este enfoque permite una comprensión de estas decisiones en los fanzines como parte del lenguaje visual que dialoga y se aplica a una realidad.

FANZINES Y AUTOGESTIÓN

Figura 1

Fanzines de la convocatoria La Historia de Nuestro lado



Nota. Por Biblioteca Nacional de Colombia [Fotografía] 2024, <https://www.bibliotecanacional.gov.co/es-co/actividades/noticias/PublishingImages/2024/BNC/1920donacion%20fanzines.jpg>

Este apartado tiene como propósito profundizar en el saber qué es un fanzine, si es que estos tienen alguna clasificación y exponer más datos relevantes sobre este tipo de publicación que resulta útil comprender antes de exponer la situación actual y posteriormente el análisis que se llevó a cabo sobre este tema, así como dar a conocer sobre la autogestión y de más conceptos que giran en torno a ella.

El diseño editorial, entendido por Ghinaglia (2020) como el campo especializado del diseño gráfico en cuestiones como la maquetación y composición de diferentes tipos de publicaciones (libros, periódicos o revistas) logrando así la armonía entre la gráfica tanto interna como externa acorde al mensaje que se desea comunicar; por su parte Villaseñor (2024) hace una mención importante al resaltar que esta concepción inicial del diseño editorial evolucionó con las tecnologías y contraculturas del siglo XX, abriendo paso para un uso experimental y de resistencia cultural de lo editorial; con ello llega el fanzine que como indica Bravo (2021) este

producto es un “tipo de revista artesanal, de baja tirada y publicada de manera independiente por sus propios autores, ya sean individuales o colectivos. Se caracteriza por la libertad a la hora de elegir temáticas, formatos y la periodicidad de su publicación.” Haciendo de este una forma de creación editorial autogestionada, que se puede comprender desde la autonomía, la independencia y la capacidad de realizar uno mismo la práctica, esto partiendo de la consigna “Hazlo tú mismo” un contexto social del boom del fanzine en la década de los 70’s por el punk como movimiento cultural (Bravo, 2021). En esta parte se incluye también la autoedición y autopublicación que:

Representan prácticas que rescatan el ocio tradicional, tanto en la encuadernación, métodos de producción y manufactura, el cual diere marcadamente de la producción editorial masiva, permitiendo una mayor libertad en la exploración de materiales y técnicas. La autoedición posibilita que cada publicación sea una pieza singular, tanto en su forma como en sus materiales, lo que contrasta con la naturaleza uniforme de las publicaciones comerciales. Estas prácticas proponen un retorno a la creación consciente y reflexiva, promoviendo la introspección y el proceso creativo intuitivo, lo cual permite al creador generar una experiencia sensorial y emocionalmente avrica para el lector. (Villaseñor, 2024)

El fanzine más allá de su definición técnica, según algunos aportes dados a ZINE DE ZINES CARTILLA BÁSICA de BiblioRed & La Maleta Fanzinera (2021) también es:

- “Un fanzine es un medio de exploración, agitación y revuelta hecho en papel, x unx mismx y/o con otrxs” Carolina Romero – Dostristestigres
- “El fanzine es una herramienta de apropiación, con el que se puede hacer ruido, como una forma de gritar o sacar esa rabia, tristeza o felicidad, tiene ese poder transgresor que promueve redes de empatía e intercambio” Dany Table Boat - Taller Colmillo
- “El fanzine es un espacio que sirve de laboratorio escritural y visual que permite dialogar, crear rupturas y reconocer una formación discursiva que no se pueda lograr en otros espacios académicos o comerciales” Boris Greiff – Ficciorama
- “El fanzine es una manera de publicar a muy bajo costo y con herramientas sencillas, ideas diversas en textos e imágenes. Es un libro que se salta todas las normas de la industria editorial. Es libertad de expresión” Sylvia Gómez – Ruge

Figura 2
Fanzines resultados del taller Quiero estar Triste



Nota. Por Ximena Betancourt [Fotografía] 2025.

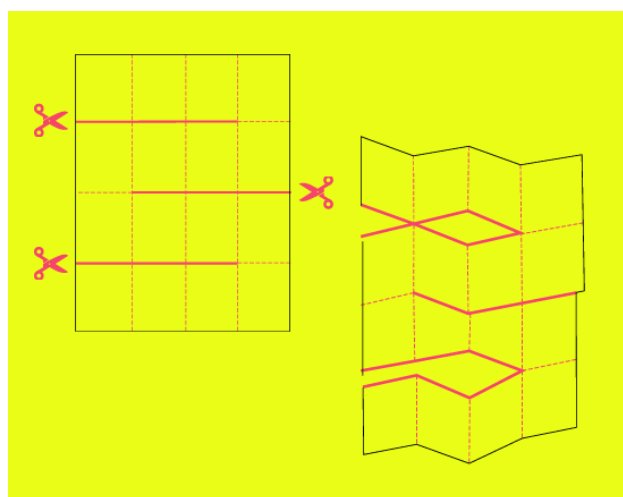
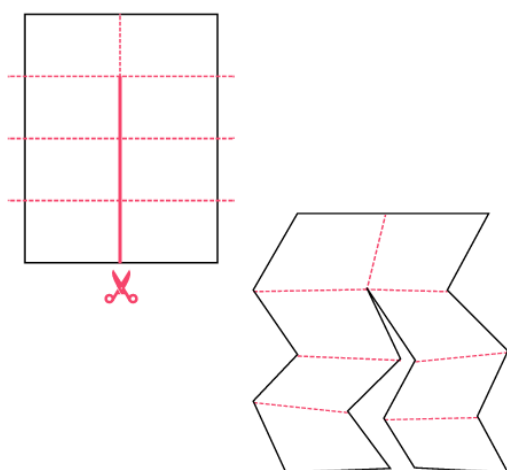
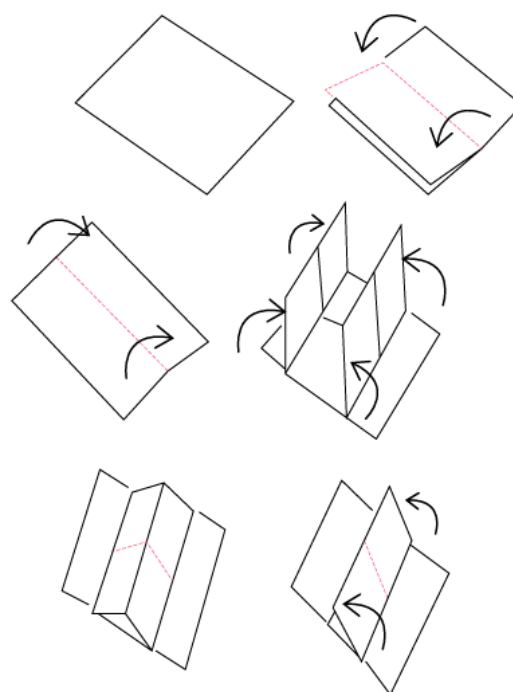
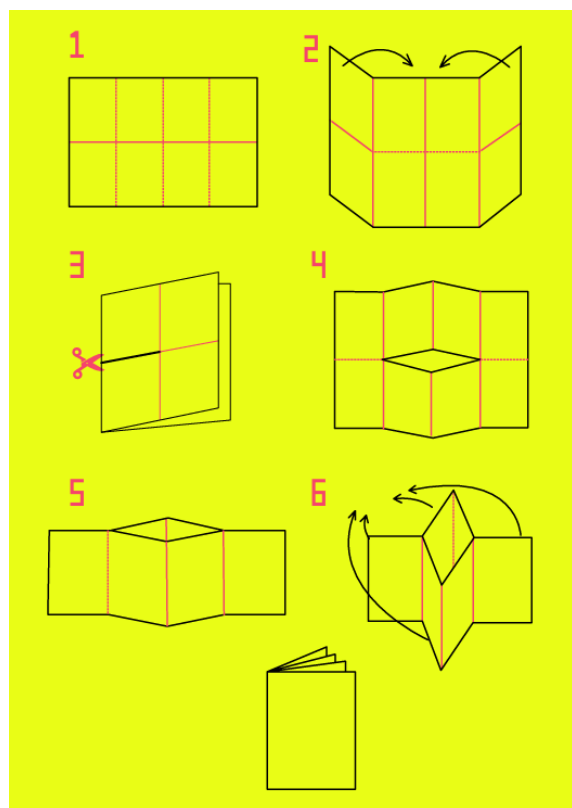
Cardona et al (2023) cuando hablan de los formatos, mencionan que “Definir la forma y el tamaño de sus fanzines es importante, ya que el contenido se relaciona directamente con la materialidad” y con ello hacen una división de los formatos entre encuadernados y plegados, siendo los primeros un grupo que requiere apoyo externo para sostenerse y los segundos lo que en lo personal me gusta llamar como libros de una hoja, se crean con cortes y dobleces del papel, estos últimos tienen múltiples maneras de elaborarse como se muestra a continuación.

Estas visiones sobre este proceso editorial autogestionado destacan su papel de exploración y expresión, para comprender mejor de dónde vienen estas concepciones resulta importante conocer a grandes rasgos la historia que ha tenido el fanzine, cómo ha llegado a nuestro contexto colombiano y cómo se ha venido trabajando hasta la actualidad.

El primer fanzine del mundo apareció en 1930 en Estados Unidos: The Comet y fue publicado por aficionados a la ciencia ficción –de ahí el nombre de estas publicaciones fan de admirador, aficionado y zine de maga-zine, revista en inglés– desde ese momento

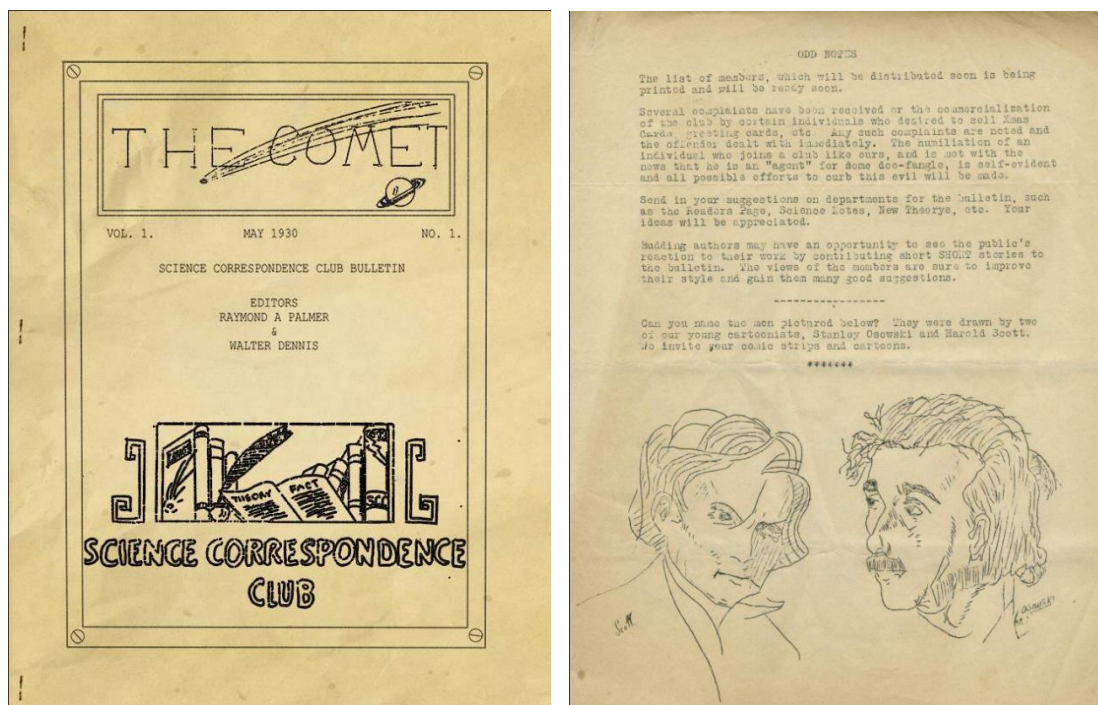
la práctica se extendió por todas las grandes urbes y fue adoptada por jóvenes de todo el mundo. (Analco, 2007)

Figura 3
Plegados para hacer fanzines



Nota. Por Cardona et al [Ilustración] 2023, <https://www.bibliotecadigitaldebogota.gov.co/resources/3624751/>

Figura 4
The Comet (1930)



Nota. Fanzine.info [Escáner] 2019, Tumblr <https://fanzine.info/post/183756095162/the-comet-1930>

ESTADO DEL ARTE Y DISCUSIÓN ACADEMICA

En este apartado se integran los antecedentes teóricos y proyectos que han abordado el fanzine como un proceso editorial autogestionado desde perspectivas culturales, artísticas y comunicativas abordando sus dimensiones simbólicas, expresivas y materiales desde el diseño gráfico, junto con una reflexión comparativa que permite situar este trabajo en relación con la producción académica y gráfica existente. A través de esta revisión, se busca identificar coincidencias, tensiones y vacíos conceptuales que persisten en torno a su análisis visual y material que fundamentan la relevancia de analizar los fanzines como objetos de diseño editorial y comunicación autogestionada.

En Colombia, el fanzine tiene protagonismo en los años 80's gracias al movimiento Punk, llegando en un contexto en el cual varios países de Latinoamérica, incluyendo a Colombia, estaban en un ambiente sociopolítico complejo marcado por el miedo y las desapariciones, volviéndose esta publicación artesanal en un forma de expresión para los jóvenes que no tenían otro medio para hacerse oír (Canal Trece Colombia, 2017); en ciudades como Bogotá,

Cali y Medellín los fanzines hicieron parte de la juventud reflejando la cultura popular y subterránea con distintos temas como lo fue una crítica a la política, la música e incluso la revolución sexual (Cartel Urbano, 2020). Como señala Canal Trece Colombia (2017) este tipo de publicación rústica y sin censura, se volvió esencial en la identidad cultural y voz colectiva de la Colombia de los 80's y 90's. En el 2010 llega Ficciorama, un fanzine de ficción en Bogotá (que se mantiene aún vigente en 2025) creado por Boris Greiff, 6 años más tarde nace el proyecto La Maleta Fanzinera de la ilustradora Catalina Salazar conocida como Rapiña, donde ha podido compartir más de 2.000 fanzines de Latinoamérica entre países como Perú, Argentina y en distintas ciudades de Colombia (Cartel Urbano, 2020).

Figura 5
Asombroso Ficciorama Fanzine



Nota. Por Boris Greiff [Fotografía] 2025 Instagram.

https://www.instagram.com/p/DPT6WgVE0aS/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

Por otro lado, se ha hecho evidente el componente colectivo y cultural del fanzine como lo indica Álvarez (2023) al decir que estos permiten la expresión alternativa que no sería posible en medios convencionales que están a disposición de la cultura dominante, además de fomentar la conexión entre la comunidad que comparte intereses y con ello preservar la historia y cultura de la misma, siendo a su vez una forma de resistencia cultural que se opone a la

homogeneización y da lugar a la diversidad para también dar voz a las minorías, al mismo tiempo que la expresión autentica potencia el empoderamiento personal y colectivo mediante la documentación de la cultura popular lo que refuerza los lazos que permiten una expresión sin temor ni censura. En línea con la cultura, vale la pena comprender a que hace referencia la cultura underground y la cultura mainstream, que son conceptos frecuentes cuando se habla sobre el fanzine, pues estos términos pueden entenderse como:

(...) la categoría underground (subterráneo) en la cultura, se percibe con más desarrollos y explicaciones frente a los debates culturales de las décadas de los 60's, 70's y 80's. Esto, como consecuencia de los movimientos contraculturales que dieron cabida a lo subterráneo, en un contexto global en el que las industrias culturales cobraban vida y fuerza logrando captar la cultura como insumo para la producción de nuevos capitales, de aquí ha de desprenderse posteriormente la categoría mainstream. (...) y la segunda refiere a una difusión de las tendencias de consumo impulsadas por las industrias culturales. (Quintero, 2020)

Como podemos ver, el fanzine se ha venido desarrollando como un medio de expresión que se ve permeado por la cultura de su autor, como se evidencia en los análisis de Müller (2024) realizados sobre fanzines colombianos entre 2019 y 2023 donde nos cuenta que

En general, esta diversidad en cuanto a contenidos, estética y forma, las distintas formas de distribución y los diferentes actores y grupos destinatarios son expresión de la diversidad cultural y social de una sociedad. Por un lado, los (fan)zines articulan las posiciones de individuos y/o grupos de personas que comparten intereses e ideas comunes. Por otro, permiten el intercambio con otras personas y/o grupos de personas que pueden tener perspectivas diferentes. De este modo, los (fan)zines hacen visibles las similitudes y diferencias sociales y culturales y, entre otras cosas, llaman la atención sobre condiciones de vida, realidades y experiencias particulares que no se abordan en los medios de comunicación convencionales o sólo de forma insuficiente. (Müller 2024)

Todas estas prácticas que recaen sobre los autores, los creativos y editoriales independientes, nos llevan a tomar en cuenta su esfera personal, y cómo en estos procesos editoriales también se refleja su contexto cultural, y como dice Villaseñor (2024) el hacer editorial es “un proceso donde la creación se concibe como una extensión de las vivencias y valores de sus autores”

siendo esto prácticamente un proceso de expresión. Así como lo manifiestan Acevedo y Correa (2024) “La autonomía y la ausencia de censura convierten el fanzine en un medio revolucionario que no depende de nadie y mucho menos de un sistema político” denotando que su naturaleza es la expresión, estos autores de igual manera reconocen en su artículo, que el fanzine es una producción cultural y artística independiente volviéndose una forma de expresión autónoma de la misma cultura, siendo estas características las que lo convierten “en una expresión artística, de diseño y de comunicación” (Acevedo y Correa 2024).

Teniendo en cuenta lo anteriormente descrito, notamos que el fanzine desde su origen, ha sido un medio de expresión que emplea lo editorial como un recurso más que como un fin en sí mismo, por lo cual la técnica y estética vista desde el diseño editorial como disciplina formal es dejada en un segundo plano, ya que prima la necesidad de comunicar y expresar; es el fanzine y su proceso de creación, el producto que transformó lo editorial en una herramienta de expresión y se apoyó en la materialidad para dar voz a la cultura que no era dominante, puesto que no pretende seguir normas en ninguna parte de su proceso que para otro producto editorial serían indispensables. Es su flexibilidad, le hecho de que cualquier persona que desee elaborarlo, publicarlo y compartirlo, pueda hacerlo, sin ser relevantes sus conocimientos editoriales, que si bien pueden ser útiles no son obligatorios.

No obstante, para el diseño gráfico el fanzine puede entenderse como un artefacto proyectual en el que confluyen materialidad, lenguaje visual y sentido social. Según Frascara (2000), el diseño gráfico no se limita a la transmisión de información, sino que actúa como mediador cultural entre la producción simbólica y las necesidades comunicativas de una comunidad. En el mismo sentido, Bonsiepe (2011) destaca el potencial emancipador del diseño cuando promueve autonomía y pensamiento crítico, características que el fanzine materializa mediante procesos autogestionados de comunicación visual. Por otra parte Heller (2004) nos recuerda que elementos del diseño como el color se ven atravesados por el contexto, determinando sus significados, cuestión relevante en el diseño contemporáneo.

Con base a esta revisión se evidencia que el fanzine ha sido estudiado principalmente desde su dimensión histórica y cultural, pero son escasos los análisis que abordan su materialidad como lenguaje de expresión desde el diseño editorial en el contexto actual que implica la globalización en la era digital. Esta monografía se inscribe en ese vacío, proponiendo una lectura

situada desde la práctica gráfica contemporánea, que permite ver al diseño editorial como una disciplina que la cultura emplea para resistirse a la unificación visual y con ello mantiene el sustrato como elemento expresivo.

Desde la mirada del diseño gráfico, la noción de fanzine puede leerse como un ejercicio de autonomía proyectual y mediación cultural. Bonsiepe (2011) plantea que el diseño no se limita a resolver problemas formales, sino que actúa como una práctica crítica que transforma las relaciones entre comunicación y poder. En esa línea, Frascara (2000) recuerda que el diseñador es un mediador de significados sociales más que un mero productor visual. Esta perspectiva permite comprender el fanzine como un dispositivo de diseño que articula decisiones gráficas, narrativas y materiales orientadas a generar discurso, no solo imagen. Su autogestión, por tanto, no responde únicamente a una lógica económica, sino a una ética proyectual que busca liberar la expresión gráfica de estructuras institucionales.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE CASOS – RESULTADOS Y REFLEXIÓN VISUAL

Este apartado reúne los resultados del análisis cualitativo realizado sobre tres fanzines seleccionados, interpretados desde su estructura visual, su lenguaje editorial y sus estrategias de autogestión. A partir de esta lectura, se evidencian las formas en que la materialidad, la composición y el discurso gráfico actúan como herramientas expresivas dentro del campo del diseño editorial contemporáneo.

PRIMERA FASE

Los fanzines fueron seleccionados teniendo en cuenta que se escogieron con la intención de tener diversidad en la parte gráfica y conceptual, con el fin de evitar encasillar los elementos que denoten expresión a una sola temática o gráfica, además de revelar las influencias culturales que pueden existir. La matriz por utilizar para generar el análisis descriptivo de cada fanzine es de elaboración propia tomando como referente elementos de las tablas de Quintero (2020), diseñada con base a los criterios que se consideran pertinentes tener presentes en cuanto a la descripción de los elementos materiales, textuales, visuales y narrativos, para analizar correctamente su valor cultural, expresivo y material.

Título del Fanzine	Año y lugar de publicación	Creado por	Contexto geográfico y temporal de creación
Descripción de elementos materiales		Descripción de elementos de diseño	
Sustrato		Texto	
Formato		Imagen	
Encuadernación		Color	
Tipo de impresión		Temática y narrativa	
Acabados			

Tabla 1. Modelo de Matriz para el análisis descriptivo de los fanzines.

Posterior al diligenciamiento de la matriz descriptiva de manera individual, se procede con la matriz de análisis interpretativo que contiene los criterios sobre el valor cultural, expresivo y material para profundizar en cada aspecto del cual ya se conoce en la superficie, esta se completa de forma simultánea para los 3 fanzines y con ello lograr encontrar similitudes, patrones o contrastes entre las propuestas.

Dimensión	Pregunta guía	Fanzine 1	Fanzine 2	Fanzine 3	Síntesis
Valor Cultural o Simbólico					
Temática o mensaje principal	¿Qué tema o idea central comunica el fanzine? ¿Qué discurso o postura propone?				
Relación con la identidad del autor/a	¿Cómo se evidencia la experiencia, contexto o subjetividad del creador?				
Representación de lo personal / colectivo	¿Qué elementos muestran una mirada individual o comunitaria? ¿Cómo dialoga con lo social?				

Carga política, social o cultural	¿Aborda problemáticas, críticas o afirmaciones sobre su entorno?				
Valor Expresivo					
Lenguaje visual (tipografía, color, composición)	¿Qué decisiones gráficas refuerzan el mensaje? ¿Qué emociones generan?				
Estilo narrativo o visual	¿El fanzine cuenta una historia, es experimental, poético o documental?				
Coherencia entre forma y contenido	¿La manera en que está diseñado se alinea con lo que comunica?				
Recursos de experimentación o ruptura	¿Rompe con estructuras tradicionales del diseño o la edición? ¿De qué manera?				
Valor Material					
Soporte y tipo de papel	¿Qué tipo de papel usa? ¿Su textura o color aportan sentido?				
Técnicas de impresión o reproducción	¿Está impreso a mano, fotocopiado, risografiado, digitalizado? ¿Qué implica esto en su carácter expresivo?				
Formato, tamaño y encuadernación	¿Qué decisiones físicas o estructurales lo distinguen? ¿Cómo influyen en la lectura?				

Relación material– concepto	¿La materialidad refuerza el mensaje o la experiencia del lector? ¿Qué sensaciones o símbolos activa?				
Lectura crítica					
Interpretación	¿Qué aporta cada autor al concepto de fanzine como medio expresivo?				

Tabla 2. Modelo de Matriz para el análisis interpretativo de los fanzines.

Dicho esto, el orden de los fanzines se eligió de manera aleatoria, por lo cual no sugiere una jerarquía entre ellos; el primer fanzine a analizar es Escucho otra vez la misma historia, de Ana Silva, creadora de Alita; el segundo fanzine es Ese perro viejo, de Óscar Nossa, creador de Motas Dice; el tercer fanzine a analizar es Sobre los viajes, de Andrea Zúñiga, creadora de Archipiélago Indefinido. Como se indicó anteriormente, el análisis comienza con la matriz de análisis descriptivo y por efectos prácticos se incluyen fotografías de los fanzines sobre las cuales se desarrollará este proceso, donde se evidencian los elementos necesarios.

FANZINE 1: ESCUCHO OTRA VEZ LA MISMA HISTORIA

Figura 6

Fanzine Escucho otra vez la misma historia





Nota. Por Ana Silva [Fotografía] 2025 Instagram. https://www.instagram.com/p/DI-X3B7tm6e/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==

Título del Fanzine		Año y lugar de publicación	Creado por	Contexto geográfico y temporal de creación
Escucho otra vez la misma historia		2025 - Bogotá	Alita – Ana Silva	2024 mientras estaba de residencia en México
Descripción de elementos materiales			Descripción de elementos de diseño	
Sustrato	Papel de bajo – medio gramaje al interior con insertos de papel de colores de tamaños más pequeños.	Texto	Escrito como comic que se volvió fanzine, con textos escritos a mano en caja alta, las letras se deforman y acoplan a los globos de texto en algunas páginas para formar parte integral de la ilustración. Mientras que el texto del fondo se encuentra en letra cursiva en caja baja, o mantenerse como el anterior, pero sin ser propio de la historia.	
Formato	7 x 8 cm aprox	Imagen	Se hace uso del collage para mezclar el cómic que se ve realizado en papel amarillo cuadriculado en su mayoría, sobreponiéndose en fragmentos de	

			páginas de libretas de la creadora. El cómic se observa que se realizó a una tinta (negra) sin relleno, con un grosor de línea y trazo constante pero que no pretende ser recto, geométrico, liso ni perfecto. En las ilustraciones y dibujos de las páginas de libretas, se observa diversidad de materiales y técnicas como lápices de color o marcadores que no usan contorno.
Encuadernación	Al caballete	Color	En la historia que se cuenta solo se usa el amarillo del papel y el negro de la tinta, en los fondos se aprecian mezclas de colores en algunas páginas, con mayor presencia de tonos cálidos entre el rosa, magenta y rojo, en otras partes se mantiene a blanco y negro.
Tipo de impresión	Digital	Temática y narrativa	
Acabados	2 troquelados con forma de luceros de 8 puntas redondeadas en la parte izquierda inferior de la portada y un elemento metálico en relieve en forma de estrella de 5 puntas.	“Lo hice pensando en que el acoso s3xu4l llega a veces en momentos dónde una menos se lo espera, como en el trabajo. Me da miedo escribir sobre estos temas, a pesar de que me atraviesan mucho. Armé el fanzine con objetos que me parecían tiernos, por diversión. Experimentar y divertirme es una manera de contornear el abismo.” Esto expresó Alita en su cuenta de Instagram en la publicación en que comparte imágenes del fanzine el 27 de abril de presente año.	

FANZINE 2: ESE PERRO VIEJO

Figura 7
Fanzine Ese perro viejo



Nota. Por Ximena Betancourt [Escáner] 2025.

Título del Fanzine	Año y lugar de publicación	Creado por	Contexto geográfico y temporal de creación
Ese perro viejo	2023 - Bogotá	Motas Dice – Óscar Nossa	Desconocido
Descripción de elementos materiales		Descripción de elementos de diseño	

Sustrato	Papel reciclado de gramaje medio - alto	Texto	Los textos son escritos a mano en caja alta con un grosor constante pero no recto ya que se hacen evidentes las irregularidades propias de la escritura manual. Se encuentra tanto en los dos tonos de tinta como en negativo.
Formato	12 x 16.5 cm	Imagen	Un producto completamente ilustrado, haciendo uso de tramas y texturas visuales, al igual que espacios en negativo, usa trazos cortos para los detalles, trazos irregulares de grosor contante.
Encuadernación	Al caballete	Color	Duotono entre negro y magenta con espacios libres a los cuales el papel reciclado da color.
Tipo de impresión	Serigrafía a dos tintas	Temática y narrativa	
Acabados	La tinta – pigmento usado deja una textura aterciopelada	Este fanzine cuenta por medio de frases lo que es vivir con un perro de edad avanzada y como su ausencia significa recordar lo que cuentan esas páginas.	

FANZINE 3: SOBRE LOS VIAJES

Figura 8
Fanzine Sobre los viajes



Nota. Por Andrea Zúñiga [Fotografía] 2024, portafolio del proyecto editorial Archipiélago Indefinido <https://drive.google.com/file/d/1yMjI3RiPdCmfUr28z5VBWkYa3YdYyGTQ/view>

Título del Fanzine	Año y lugar de publicación	Creado por		Contexto geográfico y temporal de creación
Sobre los viajes	2024 - Manizales	Archipiélago indefinido -Andrea Zúñiga		Desarrollo, edición e impresión en 2024 en el taller casero de la autora.
Descripción de elementos materiales			Descripción de elementos de diseño	
Sustrato	Papel bond de bajo gramaje con insertos de diferentes tamaños del mismo material	Texto	Una tipografía manuscrita para el título, en el interior se encuentran textos escritos a mano.	

Formato	6.5 x 7.3 cm	Imagen	Uso de fotografías de archivo personal y elementos como mapas de Colombia.
Encuadernación	Plegado zigzag y grapado con cubierta exterior	Color	Se presentan varios tonos, con mayor presencia del amarillo y azul en las imágenes usadas, mientras que el texto se observa en tinta negra y verde.
Tipo de impresión	Digital	Temática y narrativa	
Acabados	No contiene	“Mini-autopublicación resultado de exploraciones y preguntas sobre el movimiento, los desplazamientos y nuestra relación con los lugares.” Dice Andrea Zúñiga en su portafolio del proyecto editorial Archipiélago Indefinido - 2024	

Dado que ya tenemos la información requerida en la matriz de análisis descriptivo, a continuación, se encuentra el análisis interpretativo simultáneo de los 3 fanzines.

Dimensión	Pregunta guía	Fanzine 1	Fanzine 2	Fanzine 3	Síntesis
Valor Cultural o Simbólico					
Temática o mensaje principal	¿Qué tema o idea central comunica el fanzine? ¿Qué discurso o postura propone?	Acoso sexual en distintos entornos, una historia repetitiva en la vida de las mujeres.	La estrecha relación entre los perros y las personas, específicamente en los momentos previos a su partida por la vejez.	Como nos relacionamos con los lugares, el movimiento y desplazamientos en el territorio, a través de preguntas y exploraciones.	Tres fanzines con temáticas muy distintas.

Relación con la identidad del autor/a	¿Cómo se evidencia la experiencia, contexto o subjetividad del creador?	El uso de elementos “tiernos” y de exploración de las bitácoras de la creadora fuera de que se parte de una anécdota.	El autor usa de manera reiterativa en sus demás ilustraciones y proyectos los perros como parte de su narrativa y deriva del nombre de su proyecto editorial.	Es un producto que se crea a partir de sus vivencias en torno a los lugares que a habitado en viajes y desplazamientos, con sus pensamientos, experiencias y preguntas.	Estos fanzines están enmarcados en un contexto colombiano donde sus experiencias pueden ser compartidas.
Representación de lo personal / colectivo	¿Qué elementos muestran una mirada individual o comunitaria? ¿Cómo dialoga con lo social?	Es creado y narrado a partir de una vista personal e individual que reconoce que más personas pueden identificarse en la narrativa.	Se muestran elementos ilustrados propios de su contexto como se muestra en la segunda imagen, de fácil reconocimiento que generan un vínculo con espectadores que comparten la vivencia de tener un perro mayor.	Los escritos y fotografías son propios de la experiencia humana de la autora con relación al territorio, por lo cual su componente personal se permea de la comunidad siendo una ventana para una perspectiva social.	Todos los fanzines comparten lo individual en su creación pero que de una u otra manera busca una conexión colectiva por medio del mensaje, dando una visión desde lo personal que converge en lo colectivo.

Carga política, social o cultural	¿Aborda problemáticas, críticas o afirmaciones sobre su entorno?	Sí, toca una problemática recurrente en la sociedad latinoamericana con un lenguaje coloquial que probablemente su público ha escuchado en ese contexto.	Desarrolla el duelo de la pérdida de un perro viejo en un contexto local para Colombia, con una carga social y cultural que es fácil de identificar en múltiples hogares donde los perros son parte de la familia.	Este fanzine tiene un componente político, social y cultural, ya que el habitar un espacio y desplazarse del mismo implica esos tres aspectos, algo que es común ya sea de forma turística o forzada en nuestro país.	A pesar de su diferencia temática y gráfica, existe un mensaje que aborda aspectos que se vinculan a un contexto inmediato con connotaciones políticas, sociales y culturales.
Valor Expresivo					
Lenguaje visual (tipografía, color, composición)	¿Qué decisiones gráficas refuerzan el mensaje? ¿Qué emociones generan?	La elección de composición de sobreponer el cómic en páginas de sus bitácoras permite ver la unión entre la intimidad que es interrumpida por el acoso sexual, contrastando con elementos	Se mantiene una dualidad cromática que refiere al contraste entre el color que da a la vida la compañía de estos seres contra la oscuridad de su partida, el negro como vacío, el	Sus colores que fluctúan entre el verde de las fotografías y los amarillos con azules de los mapas evocan de forma inequívoca lo diverso del territorio de nuestro entorno, la tipografía complementa sin	Se da un uso a cada elemento con el propósito de dar un significado y complemento al desarrollo del producto editorial y potenciar su valor expresivo por medio del lenguaje visual.

		que la autora denomina como tiernos, y hechos por diversión, permitiendo de esta manera contra polar lo suave de su gráfica y esencia con lo complejo y oscuro de la problemática tratada. Genera una sensación acogedora por medio del color, en medio de lo desagradable que es tener una experiencia similar, que logra la conexión con la persona que lo lea.	magenta como presencia. La composición da protagonismo a la ilustración y el texto acompaña con frases breves que describen la situación, transmitiendo lo emotivo y nostálgico de proceso de duelo.	ser protagonista, para dar legibilidad y cercanía a los pensamientos allí expresados, una composición particular que juega con piezas sueltas e independientes que funcionan bien en conjunto, habla de la individualidad en estos viajes que nunca pierden de su esencia la comunidad con la que se comparte.	
Estilo narrativo o visual	¿El fanzine cuenta una historia, es experimental,	Este fanzine tiene el origen en la creación de un cómic	Su estilo narrativo recurre a la repetición del	De modo documental se narran estos pensamientos y	Hay una variación en el estilo narrativo y visual que es

	poético o documental?	corto que cuenta la historia de vivir acoso sexual por medio de viñetas dispuestas 1 por página de forma experimental.	título para reforzar el mensaje de una historia propia que logra conectar con quienes han vivido una similar.	cuestionamientos frente a nuestra relación con los lugares y desplazamientos, acompañados de un registro fotográfico.	acorde para cada caso, dado que permiten el uso de una narración experimental, poética y documental para reforzar el mensaje.
Coherencia entre forma y contenido	¿La manera en que está diseñado se alinea con lo que comunica?	Si bien a primera vista puede parecer contradictorio por los contrastes que genera entre la forma y el contenido, tiene el propósito de comunicar un tema difícil de abordar, por medio de elementos que surgen de experimentar y divertirse ya que la autora menciona que es una manera que encontró de	El diseño fomenta el contenido del fanzine por medio del color y la ilustración que representa distintos perros que seguramente asemejarán a los de los lectores.	El contenido se refleja y diseña acorde a lo que se desea comunicar, en este caso se hace mayor uso del texto y la imagen no es ilustración sino fotografía, dando una representación distinta desde su mirada como autora.	La forma y el contenido se encuentran alineados, y demuestran que pueden crearse contrastes que aparentemente contradicen esa alineación.

		aproximarse al tema para compartir vivencias que la atraviesan.			
Recursos de experimentación o ruptura	¿Rompe con estructuras tradicionales del diseño o la edición? ¿De qué manera?	Sí, ya que rompe la estructura del imaginario de como luce y se materializa un cómic usando el collage y con ello creando un fanzine en un formato casi cuadrado que es poco usual, además de incluir un elemento metálico e insertos de tamaño y color distinto al interior.	Los textos se permiten estar próximos a los bordes, sin una caja tipográfica marcada ni justificación, propio de una escritura manual, de igual manera se mantiene en un número de copias limitadas (50) e impreso solo una vez en 2023, dejando ver que es finito, como el tiempo que se comparte con los perros viejos.	El diseño pensado para un artefacto de papel como lo denomina la autora es un acto que rompe con la idea tradicional de la edición y producción, ya que busca ser a una escala mínima, un proceso lento y casero del quehacer editorial.	Se utilizan distintos recursos que permiten la experimentación y romper con lo establecido como tradicional en términos de diseño, enfatizando en como la autogestión propia del fanzine es la que abre las puertas a distintas posibilidades editoriales en función del mensaje.
Valor Material					

Soporte y tipo de papel	¿Qué tipo de papel usa? ¿Su textura o color aportan sentido?	Un papel de gramaje bajo con troquel y elemento metálico son un material que recuerda la fragilidad que experimentamos en esos escenarios, pero que no logra desdibujar lo que somos. Los colores cálidos que son predominantes transmiten cercanía, y el patrón de cuadros de hoja de cuaderno escolar dan fuerza al mensaje.	El papel reciclado de gramaje medio-alto es resistente y se acompaña de la textura que deja la impresión en serigrafía que da suavidad al tacto, esto aporta sentido al tema que trata ya que durante el fanzine se evoca a ese ser suave que resistió la vejez que ya no está o está próximo a partir.	Un sustrato tan frágil y delgado que propone dos caminos una vez se adquiere el fanzine, el prolongar la existencia con la debida atención y cuidado o aceptar que su materialidad es efímera y puede desvanecerse con el paso del tiempo, esto recuerda a lo temporal que se vuelven los lugares cuando partimos de ellos, atesorando los recuerdos para que perduren en el tiempo.	Cada sustrato representa lo conceptual del fanzine, dejando ver su importancia y rol activo como elemento comunicativo para reforzar el tema a tratar, los colores y texturas acompañan en esas decisiones materiales y de diseño, agregando un valor más profundo y significativo al producto editorial.
Técnicas de impresión o reproducción	¿Está creado a mano, fotocopiado, risografiado, digitalizado?	Fue creado a mano en distintos papeles para el cómic y los	Impreso en serigrafía, con la textura que aporta el valor expresivo ya	Impreso en casa con una impresora de segunda mano que es la	Cada técnica da vida y significado a la narrativa, permite la expresión y su

	¿Qué implica esto en su carácter expresivo?	fondos de partes de bitácoras y posteriormente digitalizado para su combinación. La expresión de lo análogo se mantiene, permitiendo ver los trazos temblorosos e imperfectos en la ilustración y caligrafía.	mencionado, ilustrado y escrito de manera análoga, deja ver por medio de sus trazos que usa un material que mantiene el grosor constante y da expresión por medio de los detalles y líneas irregulares acordes al tema, como espejo de que la vejez mantiene constancia aun en lo irregular del fin.	encargada de la reproducción de los fanzines y demás artefactos de papel, transmite la fragilidad y muestra que no se requiere mucho para compartir las vivencias personales que se vuelven colectivas, donde la tinta y el papel pueden diluirse con el agua como los recuerdos y preguntas que no se comparten.	reproducción de forma distinta a la producción y distribución tradicional.
Formato, tamaño y encuadernación	¿Qué decisiones físicas o estructurales lo distinguen? ¿Cómo influyen en la lectura?	Su formato es poco convencional ya que no es completamente cuadrado ni notoriamente rectangular, de	Con un tamaño considerable para un fanzine, representa que el espacio que ocupa un perro viejo puede ser mayor,	El tamaño más pequeño de los tres fanzines, y un formato y encuadernación que lo diferencian de otros productos,	La variabilidad de tamaños, formatos y encuadernaciones hablan del potencial de hacer productos únicos, pensados

		igual manera, no es grande y esta característica puede aludir a como se siente <i>escuchar otra vez la misma historia</i> de acoso sin importar el lugar. La lectura se encuentra interrumpida pero complementada con los insertos, de la misma forma en que el trabajo de la artista se vio interrumpido por estos comentarios.	manteniendo lo común y rutinario en la encuadernación al caballete y su lectura lineal.	encuentra maneras de sostener con el plegado las exploraciones textuales y fotográficas de los viajes de la autora, permitiendo una lectura no lineal y que será una experiencia distinta para cada persona, como lo es la interpretación y posibles respuestas que den a lo que se encuentra en el interior del fanzine.	para diferenciarse entre ellos y dar lecturas diferentes a lo común, buscan conectar con el espectador desde su aspecto y como se navega en ellos.
Relación material– concepto	¿La materialidad refuerza el mensaje o la experiencia del lector? ¿Qué sensaciones o símbolos activa?	Sí, como se menciona, el sustrato, formato, textura y manera de crear y reproducir aportan significado y sentido que refuerza por medio de la materialidad el mensaje que comunica mientras transmite la sensación de conexión colectiva a partir de un relato personal.			
Lectura Crítica					

Interpretación	¿Qué aporta cada autor al concepto de fanzine como medio expresivo?	La autora genera una manera distinta de pensarse el fanzine, usando elementos del cómic, fragmentos de sus bitácoras y exploraciones plásticas para aproximarse a estos temas que la atraviesan para finalmente unir todos estos componentes en una narrativa visual y material que tiene impregnada la expresión.	El autor usa el fanzine como medio para expresar, comunicar vivencias y emociones que conectan con otros, a través de la materialidad, la narrativa poética, el color, la textura, expresa su duelo en el diseño y con ello hace al lector sentir.	La autora explora la creación de sus artefactos de papel desde la materialidad entre lo efímero y lo duradero, dando una percepción distinta al fanzine como cuerpo que expresa los recorridos de sus viajes e introspecciones.	Cada autora, atravesada por su contexto, vivencias y pensamientos, usa el fanzine como medio que se expresa en lo material y visual de su diseño.
----------------	---	--	--	---	---

Los fanzines contemporáneos que se disponen en el análisis coinciden en su componente autogestionado y con un claro carácter expresivo, aunque hay una diferencia en el grado de vinculación con la práctica profesional del diseño gráfico o editorial, puesto que la autora del primer fanzine se dedica principalmente a la ilustración y creación de comics de manera experimental que con base a ello su proyecto se centra en los fanzines, el autor del segundo fanzine estudió artes plásticas y creación literaria, de ahí su relación con el mundo editorial y la

última autora es artista plástica, investigadora y educadora, por otra parte, ha tenido una vinculación al diseño editorial a mayor escala fuera de su proyecto, por medio de imprentas.

Análisis Interpretativo De Los Fanzines Basado En La Matriz

En conjunto, los tres fanzines analizados muestran que existen diversas maneras de resistir culturalmente a la uniformidad que surge de la globalización en este contexto de la era digital, manteniendo en su materialidad el potencial expresivo que tanto caracteriza a este tipo de publicación desde sus orígenes, siendo la prueba de que el diseño editorial como práctica se convierte en un acto de memoria colectiva y personal.

Del primer apartado de la matriz, sobre el valor cultural o simbólico, encontramos que a pesar de su diferencia en la temática desarrollada en cada fanzine, estos están enmarcados en un contexto local (mayormente colombiano o bien latinoamericano) que responden a la experiencia de vida e identidad de las autoras, que por ende, conectan con quienes comparten esas vivencias y realidades, siendo así una nueva manera de construir comunidad desde la individualidad, ya que se evidenció que estas publicaciones que surgen de una creación individual buscan una conexión colectiva a través de la narrativa y elementos visuales o textuales que dejan ver el contexto compartido por las connotaciones culturales, políticas y sociales que tiene cada fanzine. Esto refuerza la idea de Álvarez (2023) que reconoce al fanzine como expresión alternativa al medio convencional que está al servicio de una cultura dominante, por lo que se vuelve una resistencia cultural reforzando ese valor simbólico que existe en el fanzine, un punto pertinente en esta investigación.

Sobre el apartado de valor expresivo, se evidencia que los componentes de diseño como el color, la tipografía y la composición fueron usados con el propósito de reforzar el mensaje a comunicar, donde la estética vista como esa coherencia entre fondo y forma se adapta a cada necesidad creando contrastes y alineando lo que se busca comunicar con la manera más propicia para hacerlo, comunicando desde la expresión del color y la tipografía (o forma de escribir manual en los tres casos estudiados) complementando con la composición dispuesta en cada fanzine, al igual que el estilo visual y narrativo se adapta para cada temática, permitiendo encontrar lo poético, documental y experimental según la necesidad de comunicación visual; por otra parte, se utilizan distintos recursos que permiten la experimentación y rompen con lo establecido como tradicional en términos de diseño, reflejando como la autogestión del fanzine

es la que abre las puertas a distintas posibilidades editoriales en función del mensaje. Esto concuerda con lo que expresa Villaseñor (2024) cuando menciona que el diseño editorial evolucionó para abrir paso a lo experimental, y que, en cuanto a la autogestión, propicia las publicaciones singulares que contrastan con la uniformidad natural del diseño editorial comercial.

Para el valor material, se encuentra que cada sustrato representa lo conceptual del fanzine, dejando ver su importancia y rol activo como elemento comunicativo para reforzar el tema a tratar, los colores y texturas acompañan en esas decisiones materiales y de diseño, agregando un valor más profundo y significativo al producto editorial; frente a los procesos de impresión y reproducción, se revela una oposición a las maneras tradicionales que se tienen en otros productos editoriales y busca distanciarse de la distribución clásica. Al mismo tiempo, la variabilidad de tamaños, formatos y encuadernaciones hablan del potencial de hacer productos únicos, pensados para diferenciarse entre ellos y dar lecturas distintas lo común, buscan conectar con el espectador desde su aspecto y como se navega en ellos. En esa misma línea, Villaseñor (2024) plantea que la autoedición y autopublicación son prácticas que permiten la libertad de exploración material y técnica que crea piezas particulares. De forma complementaria Acevedo y Correa (2024) mencionan que el fanzine es esa expresión artística por lo material y de comunicación por el diseño.

Son múltiples las maneras en que los fanzines, como procesos gráficos editoriales autogestionados, mantienen su función expresiva y cultural a través de su materialidad y procesos manuales en un contexto globalizado que transforma las nociones de lo personal y lo colectivo, como se evidencia en los casos de estudio, la materialidad tiene una visión de resistencia cultural que a su vez desafía las normas de producción capitalista (Villaseñor, 2024) además de su labor artesanal que media las relaciones interpersonales y forma colectividad en la posibilidad de encontrarse frente a frente con el otro (Bravo, 2021).

Este análisis permite comprender el fanzine como un laboratorio de diseño social donde convergen la experimentación gráfica y la comunicación alternativa. Dicho enfoque resignifica la práctica editorial, situando al diseñador como autor, mediador y narrador visual en procesos autogestionados.

SEGUNDA FASE

Finalizada la primera fase, nos enfocamos en la evaluación del espacio de creación al interior de la Feria Papel Caliente basado en fragmentos de creaciones de los expositores para ver cómo las prácticas de producción individual-colectiva se articulan en torno al fanzine como medio de expresión de la cultura, partiendo de la descripción del espacio de creación y la dinámica dada durante la edición de la feria 2025, para analizar el proceso creativo y encontrar el vínculo entre lo individual y colectivo, identificando las formas de interacción y apropiación del material dispuesto en la zona.

Descripción Del Espacio

El espacio de creación editorial se presentó como un lugar para experimentar y explorar a partir de los fragmentos de productos editoriales que en su mayoría incluían una imagen (ya sea ilustración o fotografía) y al respaldo un texto, estos extraídos por parte de los proyectos, creativos y editoriales independientes que fueron expositores en la feria, pensando alrededor del concepto de la misma, el fuego.

Este lugar contó con dos zonas, una en la cual se encontraba dispuesto el material principal que se aprecia en la primer fotografía donde los fragmentos se encontraban en papel reciclado sin blanquear de bajo gramaje con impresión a una tinta de color rojo por ambas caras, con un tamaño de 10 x 15 centímetros y dos perforaciones en la parte superior, siendo un total de 36 pilas de fragmentos distintos más una pila de un modelo de postal ilustrada, adicionalmente se encontraban alambres con cubierta plástica con colores rojo metálico y dorado propuestos para ensamblar las hojas en una publicación personalizada para cada persona.

La segunda zona contenía distintos materiales y herramientas para la intervención y acabados de la publicación, tales como troqueles con letras, plantillas tipográficas, sellos con distintas tipografías y tamaños, papeles de diferentes colores, gramajes y tamaños, tintas de origen natural para estarcir; en esta zona se incluyó una pequeña estación de serigrafía que se aprecia en la tercera fotografía, para imprimir el logo de la feria o la palabra Fuego en diferentes opacidades.

Figura 9

Registro fotográfico propio en el desarrollo del espacio el día 30 de agosto



Nota. Por Ximena Betancourt [Fotografía] 2025.

Análisis Del Espacio

Este espacio nos permite observar cómo entran en juego las dinámicas individuales y colectivas alrededor de la producción editorial no comercial, un escenario donde entra lo lúdico y fragmentado para la creación personal de una publicación que tiene como base el mensaje e ilustraciones y fotografías creadas por otras personas, podría considerarse así que este ejercicio es un collage, que como indica Analco (2007) es un recurso que se usa como fuente inagotable de significados posibles, cuestión que se ve reflejada en la práctica de esta elaboración, puesto que si bien varias personas puedan coincidir en uno o más fragmentos seleccionados para su publicación, el resultado no será igual, dando una lectura e intensidad distinta a esos significados que se construyen desde el saber colectivo y la elección personal.

En otro momento la autora menciona el componente lúdico del fanzine y como este, en su práctica espontánea de creación, fomenta la creación de otros mundos, otras lecturas, otros discursos en los que nos planeamos lo dicho “como si fuera real” para transformar el mundo (Analco, 2007) conectándose así con el proceso que tiene lugar en la segunda zona, donde se

personaliza, se juega con las letras, los papeles y las tintas, se experimentan otras cosas para crear esas nuevas lecturas de algo que ya existe, crear un mundo distinto al de otra persona que también participa del espacio.

De igual manera cabe resaltar lo que estos procesos y lugares de creación editorial nos dicen sobre el trabajo comunitario que hay detrás y cómo surge la heterogeneidad de formas en que puede expresarse la cultura (Cardona et al, 2023) en particular en este espacio donde se convocó a la comunidad de creativos participantes de la feria para seleccionar un fragmento de algún trabajo propio para que fuera parte de otras creaciones, transformando lo creado en algo nuevo, contraponiéndose a la uniformidad.

Por otra parte, desde una dimensión artístico-creativa, se aprecia el valor material y expresivo tanto en la escritura y creación visual como en procesos de plegado y encuadernación (Cardona et al, 2023) que es el puente en esta publicación conjunta e individual al mismo tiempo, que destaca la materialidad como medio expresivo y de conexión.

Como se observa en la *figura 9*, un fanzine que resulta creado durante el transcurso de la feria, muestra como el lugar y momento en que se elaboran los fanzines delimitan su materialidad, las decisiones de diseño y por ende su expresión, respondiendo de manera inmediata a su entorno cultural que dispuso determinadas herramientas y conceptos que moldearon su forma final, esto nos permite ver un contraste entre los casos de estudio analizados y este fanzine, donde hay diferencias materiales y temáticas, pero que mantienen los elementos claves de este tipo de publicación, puesto que ambos en sus creaciones individuales, conllevan de una u otra manera el componente colectivo, al igual que en medio de ese cambio, en el diseño está la expresión que se encuentra unida a la materialidad y de ahí que la autogestión sea el medio que da libertad a la expresión de lo material.

Esto revela que, en esas inmensas posibilidades de elaboración, los formatos, sustratos, encuadernados o pliegues, son las decisiones de diseño que optan por determinados caminos que guíen el mensaje que se busca comunicar por su componente cultural y social, siendo el fanzine el elemento editorial más versátil que tiene una esencia transformadora en la sociedad.

Figura 10

Fanzine creado durante la Feria Papel Caliente



Nota. Por Ximena Betancourt [Fotografía] 2025.

TERCERA FASE

Puesto que ya se han realizado los análisis pertinentes, se procede a interpretar las transformaciones de las nociones de lo personal y lo colectivo en la creación de fanzines, para comprender cómo la globalización reconfigura el papel del fanzine como medio de expresión

independiente, con ello se identifica la relación entre individuo, colectivo y materialidad de los fanzines para contrastarlo con cómo se reflejaba esta relación en su origen, luego evidenciar las tensiones entre lo local y global en los fanzines previamente descritos y analizados, para terminar con una reflexión sobre el papel del fanzine como herramienta de expresión que hace frente a la homogeneización de la cultura.

Como indica Weilheim (2021) el fanzine es un espacio donde se encuentran las personas que los producen y quienes los leen para generar los vínculos que solo se pueden formar entre quienes han vivido sujetos a una serie de símbolos, sucesos y tradiciones, es decir, que comparten una cultura en particular, esto se vio reflejado en los análisis anteriores, donde el contexto permea el mensaje y los códigos visuales y materiales que se usan para comunicarlo. Al mismo tiempo, la autora plantea que es una comunicación en donde se da un pensamiento crítico frente al entorno para moldear los discursos que nos rodean, al igual los fanzines analizados tocan temas que se ven atravesados por diferentes discursos que se moldean al contexto de cada autor conectando así con las personas que los leen.

Cuando el proceso editorial se pone en contexto y la práctica se genera desde la individualidad que es tan común en el mundo que tenemos actualmente, de todas formas se busca una conexión con el otro, se busca por medio de símbolos, palabras, imágenes, formas, texturas e historias o narrativas que alguien que ha vivido bajo la misma cultura puede entender, puede identificarse con ello, comprender el mensaje y crear una lectura que se opone a la homogeneización cultural, que resiste materialmente como expresión de la práctica editorial.

La dimensión colectiva del fanzine no se ha perdido o desdibujado, se ha configurado de una manera distinta, en la cual si bien se mantiene en algunos escenarios como en sus inicios en que la creación puede ser comunitaria, es mucho más común ver que su forma de concebirse es individual, pero no con la intención de ser individualista, este en cambio, busca la conexión con el público que lo lea, y se vale de la misma globalización para conectar con personas que no están en el mismo lugar, como lo indica Analco (2020) ya que se piensa al interlocutor en dos dimensiones, una más próxima y cotidiana en cuanto a distancia física, y otra en la que la hay miles kilómetros de por medio pero se comparte un territorio simbólico, mostrando el alcance que pueden llegar a tener estas publicaciones en cuestión de construcción de comunidad, donde

lo personal se vuelve colectivo y lo local y global dialogan sin pretender una uniformidad cultural.

CONCLUSIONES: APORTES AL DISEÑO EDITORIAL

En definitiva, las maneras en que los fanzines, como procesos gráficos editoriales autogestionados, mantienen su función expresiva y cultural a través de su materialidad y procesos manuales en un contexto globalizado que transforma las nociones de lo personal y lo colectivo, son diversas en su totalidad, sin embargo, estas convergen en puntos específicos y se valen de las mismas herramientas para cumplir con lo expuesto. La manera en que esto sucede tiene presente el valor cultural o simbólico para responder a su contexto inmediato, llegando así desde la individualidad a la formación de lo colectivo con la conexión que busca el fanzine por medio de los elementos visuales, narrativos y de composición que resaltan el valor expresivo para efectivamente comunicar lo deseado, reforzándose en el valor material del cuerpo que da el sustrato al mensaje y resalta sus cualidades físicas para transmitir.

Esto nos genera un aporte al diseño editorial, que como disciplina, es lo suficientemente flexible para adaptarse a cada contexto y se vuelve una herramienta de transformación social y de expresión de la cultura, siendo un medio que usan las personas desde lo individual y lo colectivo para dar cuerpo y voz a las ideas e historias que terminan siendo una cartografía de lo cotidiano en registros editoriales, permitiendo una visión de la materialidad en el mundo editorial más completa que aprecia el valor artesanal de los procesos manuales que cumplen un papel importante como elemento que comunica a través de sus texturas, formas y maneras de encuadernarse.

Para los diseñadores, tomar en cuenta el valor material de los procesos editoriales de fanzines y su influencia en las dinámicas actuales mediadas por lo digital y el individualismo, resulta como un espacio de experimentación que busca la conexión y cercanía, a través de la materialidad, el uso de elementos de diseño y la comprensión del entorno. Es darle una mirada distinta al panorama al que nos enfrentamos en medio de la inmediatez, es retomar lo manual con un significado y propósito comunicativo desde lo visual y material.

Así mismo, se evidenció que en sus principios la forma en que se expresaba lo colectivo partía de una creación comunitaria por subculturas o grupos locales que buscaban conectar con el individuo en contextos sociales, culturales y políticos complejos, con una transición en la que la creación pasó a ser más personal y ahora la conexión busca esa creación de comunidad en medio de lo efímero y globalizado, lo cual puede ser un indicador de que se retomen las creaciones conjuntas y comunitarias por el contexto volátil en el cual estamos entrando.

Por último, esta investigación se reconoce como un punto de partida frente a futuras exploraciones sobre los límites de la materialidad en estas publicaciones, al igual que se abre la posibilidad de reflexionar sobre donde viven los fanzines, si estos habitan archivos personales, espacios comunitarios, estantes como piezas coleccionables o un entorno digital, que tan efímeros o duraderos resultan, esto permitiría ampliar la mirada sobre cómo la materialidad sigue dando cuerpo, memoria y presencia a las ideas y a las historias que contienen.

El presente trabajo aporta al campo del diseño editorial y gráfico al visibilizar el fanzine como formato que combina independencia creativa, experimentación material y discurso social, ampliando los límites del diseño gráfico impreso, viendo este tipo de publicación cómo una herramienta gráfica de expresión y autogestión dentro del diseño contemporáneo, y reconocerlo como un laboratorio de experimentación visual y cultural, donde el diseñador asume un rol activo como autor, mediador y productor de sentido. En esta lectura, el fanzine deja de ser un objeto marginal para consolidarse como una herramienta proyectual de comunicación social y estética, alineada con el pensamiento de diseño contemporáneo y la línea institucional de Diseño para la transformación social.

REFERENCIAS

- Acevedo, A, y Correa, A. (2024). El fanzine: una propuesta de expresión crítica desde el arte. *Calle 14 revista de investigación en el campo del arte*, 20(37), 91–106.
<https://doi.org/10.14483/21450706.21679>
- Álvarez, A. (2023). De qué sirve hacer fanzines en un mundo como el de hoy.
[www.elsaltodiario.com. https://www.elsaltodiario.com/cosmogonia_del_fanzine/sirve-hacer-fanzines-un-mundo-digital-hoy#](https://www.elsaltodiario.com/cosmogonia_del_fanzine/sirve-hacer-fanzines-un-mundo-digital-hoy#)

- Analco, A. (2007). Cuerpos en papel: la representación del cuerpo juvenil en el fanzine. *Revista Fuentes Humanísticas*, 19(34), 73-87. Recuperado a partir de <https://fuenteshumanisticas.azc.uam.mx/index.php/rfh/article/view/308>
- ARTBO. (2022). Papel caliente - ARTBO | FERIA. <https://www.artbo.co/feria2022/Libro-de-artista/Papel-Caliente>
- BiblioRed & La Maleta Fanzinera (2021). ZINE DE ZINES CARTILLA BÁSICA. [fanzine] Bogotá. Disponible en: https://www.biblored.gov.co/sites/default/files/Fanzine/ZineDeZines_compressed.pdf
- Biblioteca Nacional de Colombia. (2024). 275 fanzines de cinco ciudades del país llegan a la Biblioteca Nacional de Colombia. <https://www.bibliotecanacional.gov.co/es-co/actividades/noticias/Paginas/2024/BNC/275-fanzines-de-cinco-ciudades-del-pa%C3%ADs-llegan-a-la-Biblioteca-Nacional-de-Colombia-.aspx>
- Bonsiepe, G. (2011). Diseño y Crisis. Conferencia UAM Ceremonia de Otorgamiento del Título Dr. Honoris Causa, México. http://www.guibonsiepe.com/wp-content/uploads/2019/04/Disenio_y_crisis_2011_09_21.pdf
- Bravo, N. (2021). Fanzines y autogestión como estrategia y sentido. Un estudio en la provincia de Mendoza (2015-2020). *RevCom*, (13), e068. <https://doi.org/10.24215/24517836e068>
- Canal Trece Colombia. (2017). Fanzines - Cronografía T4 cap 04 [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dSM8JFPr738>
- Cardona, J. Giraldo, C. Romero, G. (2023) "Otras formas de editar(se): manual de fanzine y cartel para la promoción de la lectura y la escritura", -:Secretaría de Cultura - Dirección de Lectura y Bibliotecas, 2023. Consultado en línea en la Biblioteca Digital de Bogotá. <https://www.bibliotecadigitaldebogota.gov.co/resources/3624751/>
- CARTEL URBANO. (2020). Una mirada (brevísima) a la historia del fanzine en Colombia. <https://cartelurbano.com/ciudadunder/una-mirada-brevisima-la-historia-del-fanzine-en-colombia>
- Chandía, M. (2022). Facultad de artes, Pontificia Universidad Católica de Chile. Pensar fuera de los márgenes: proyectos que van más allá de los libros de artista [en línea]. Facultad de Artes UC. Disponible en: <https://artes.uc.cl/noticias/pensar-fuera-de-los-margenes-proyectos-que-van-mas-alla-de-los-libros-de-artista>

- Frascara, J. (2000). Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social. https://www.fadu.edu.uy/seminario-producto/files/2012/09/Diseno_grafico_para_la_gente_frascara.pdf
- Ghinaglia, D. (2020). Taller de diseño editorial: Entre corondeles y tipos. Actas de Diseño, 8. <https://doi.org/10.18682/add.vi8.2866>
- Heller, E. (2004). Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Editorial GG.
- Kiss, T. (2025). Globalización cultural. Enciclopedia Concepto. Recuperado el 6 de octubre de 2025 de <https://concepto.de/globalizacion-cultural/>.
- Martínez, M. (2024). La Zineteca: el archivo de fanzines más grande del país. Revista Bacánika. <https://bacanika.com/la-zineteca-el-archivo-de-fanzines-mas-grande-del-pais>
- Méndez, N., y Vallota, A. (2006). Una perspectiva anarquista de la autogestión. Revista Venezolana de Economía y Ciencias Sociales, 12(1), 59-72.
- Montoya, I. (2014) El libro-cuerpo: la edición como consumación material del lenguaje. Entrevista a Gabriela Harac.[en línea]. Hipermedula, 2014. Disponible en: <https://hipermedula.org/2014/08/el-libro-cuerpo-la-edicion-como-consumacion-material-del-lenguaje>
- Müller, C. (2024). (Fan)zines colombianos actuales entre constelaciones y contextos de convivialidad. Orbis Tertius 29(39), Artículo e296. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.18111/pr.18111.pdf
- Quintero, N. (2020). El lado B de la cultura: análisis del Fanzine y su relación con la cultura escrita y Underground en Colombia. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11349/23079>
- Villaseñor, C. (2024). Prácticas experimentales y autobiográficas en el diseño editorial: la dimensión creativa y política de la creación desde un enfoque feminista. Disponible en <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/204361>
- Volcán Ediciones. (2025) Info | Volcán Ediciones. <https://www.volcanediciones.com/info>
- Weilheim, V. (2021). El fanzine: gesto y comunidad. pezlinteria. <https://www.pezlinteria.com/post/el-fanzine-gesto-y-comunidad>

Imágenes

- Biblioteca Nacional de Colombia. (2024). *Fanzines de la convocatoria La historia de nuestro lado*. [Fotografía] Biblioteca Nacional. <https://www.bibliotecanacional.gov.co/es-co/actividades/noticias/Paginas/2024/BNC/275-fanzines-de-cinco-ciudades-del-pa%C3%ADs-llegan-a-la-Biblioteca-Nacional-de-Colombia-.aspx>
- Fanzine.info. (2019). *The Comet (1930)*. [Escáner] Tumblr. <https://fanzine.info/post/183756095162/the-comet-1930#notes>
- Greiff B. (2025). *Asombroso Ficciorama Fanzine 150*. [Fotografía] Instagram. https://www.instagram.com/p/DPt6WgVE0aS/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
- Silva, A. (2025). *Fanzine Escucho otra vez la misma historia*. [Fotografía] Instagram. https://www.instagram.com/p/DI-X3B7tm6e/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==
- Zúñiga, A. (2024). *Fanzine Sobre los viajes* [Fotografía] portafolio del proyecto editorial Archipiélago Indefinido <https://drive.google.com/file/d/1yMjI3RiPdCmfUr28z5VBWkYa3YdYyGTQ/view>