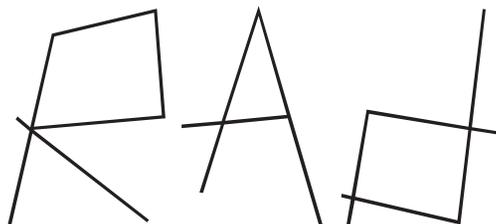




PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE



FANZINE DE SKATE FEMINISTA

Autora: Arely Javiera Torres Barriá
Profesor guía: Patricio Pozo
Enero, 2021. Santiago, Chile.

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile
para optar al título profesional de Diseñador.

AGREDECIMIENTOS

A mi familia por creer y confiar
En mí incondicionalmente.

A todas las mujeres rebeldes,
mis amigxs y la música punk.

Gracias.

INDICE



1. INTRODUCCIÓN	7	Usuaría y Contexto	69
Motivación personal	8	Antecedentes	72
Introducción	10		
2. MARCO TEÓRICO	12	5. DESARROLLO DEL PROYECTO	75
Feminismo:	14	Proceso de diseño	76
• Feminismo hoy en Chile	18	Metodología	76
Skate:	22	• Descubrir	77
• Skate en Chile	24	• Definir	78
Fanzine:	27	• Desarrollar	79
• Simplemente Hazlo tu mismo	29	• Entregar	86
• Fanzine en Chile	30	6. VISUALIZACIÓN FANZINE RAD	88
3. LEVANTAMIENTO INFORMACIÓN	33	Link visualización completa	89
Referentes y análisis	34	7. CONCLUSIONES	91
publicaciones impresas		Proyecciones	92
Conclusiones análisis	55	• Financiamiento	92
4. FORMULACIÓN DEL PROYECTO	60	• Proyección editorial	94
Oportunidad de diseño	61	Conclusión	95
Formulación	64	8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	97
Objetivos:	65	9. ANEXOS	100
• Objetivo general.			
• Objetivos específicos + IOV.			

1.

INTRODUCCIÓN



¡Nos merecemos un espacio seguro y libre de acoso en el parque!

Me veo envuelta en una comunidad que está descontenta. Que ha sido discriminada y abusada por el patriarcado y el machismo. Me he visto vulnerada y no quiero que ninguna de mis compañeras se vea expuesta a esto nunca más. Comenzar a andar en skate para mí fue muy complejo ya que llegué sola, sin conocer a nadie. Solo tenía la inquietud y la motivación, la cual vas perdiendo de a poco cuando apenas pones un pie en el parque los hombres te observan y juzgan para ver qué puedes hacer. Si eres un skater de verdad o "una chica posar que quiere llamar la atención". Ellos no saben lo difícil que es para una

mujer comenzar en esto, sobre todo cuando tienes un jurado que nunca pediste.

Por otra parte, el machismo arraigado a esta comunidad ha dado espacio a muchos casos de abuso sexual de parte de los hombres hacia las mujeres. Quiero enfatizar el hecho de que han dado cabida a estas instancias deliberadamente de acoso ya que entre estos se apoyan y avalan actitudes machistas y abusivas. Tienen códigos de los que estamos excluidas.

Muchas chicas han hecho "funas" públicas por redes sociales y solo han generado más odio y desigualdad dentro de la comunidad y de ninguna manera han acabado con estas conductas abusivas.

En cuanto a realizar un fanzine,

constantemente, estoy tratando de sacudir las cabezas de mis cercanos en los diferentes círculos y comunidades en las que me relaciono. Compartiendo ideas, videos, música que me parecen interesantes, etc. Sin embargo debido a la cantidad de información con la que somos bombardeados constantemente, rara vez al comentarlo entre mis amigos obtengo un feedback al respecto. Me responden: "si, vi que compartiste algo sobre esto pero me dio lata abrir el link", "me distraje con un meme de perritos", en fin. También envío cosas directamente a mis cercanos por mensajes internos y muchas de esas veces ni siquiera abren los enlaces para ver que es,

MOTIVACIÓN PERSONAL



presionan play, descargan el archivo, etc, cuando realmente me esmero en compartir algo que creo que puede ser relevante para el otro, porque claro, reitero, me encanta transmitir. No así, cuando personalmente he compartido información de manera tangible o verbal, en fanzines, recortes, revistas, libros o post it, que tanto me encantan escribir. Si lo ven y pueden tocarlo, existe, y te incita a ver. Un ejemplo de esto es, cuando tenemos que leer pdf's, muchos preferimos imprimirlos para poder rayarlos y verlos constantemente entre nuestras cosas aunque existan miles de aplicaciones para hacer esto! Esta ha sido la oportunidad de diseño crucial para mi proyecto.

La interacción de mis cercanos con la información que se encuentra en los medios digitales versus impresos o como yo prefiero llamarlos, experiencias reales.

De esta manera, la motivación de hacer este fanzine es que me permite, relacionar, difundir y comunicar temas de mi interés personal como el skate y el feminismo. Y de esta manera, contribuir con un problema que afecta a mi comunidad.

Finalmente definiendo fehacientemente la experiencia real, sobre todo en este momento donde nos vemos cada vez más distanciados, no quiero facilitar este distanciamiento, haciendo una revista digital.

La mezcla entre lectura y "la calle" (en relación a vivir experiencias reales y no virtuales) ha sido fundamental para inquietarme, conocerme a mi misma, a mi entorno, compartir y formar ideas.



Muchas mujeres jóvenes skaters aún se sienten vulnerables al patinar en espacios públicos. La comunidad skater es culturalmente machista, lo que ha traído consigo entre otras cosas, situaciones de acoso, abuso sexual y discriminación. Este proyecto es una estrategia para intervenir en el problema intransigente de la desigualdad de género en el deporte del skateboard. Mediante la publicación de un fanzine feminista se busca inspirar, motivar y empoderar a las mujeres en el skate y de esta manera generar nuevos espacios, unir comunidades y generar discusión en torno a problemáticas que afectan a la comunidad, y el fanzine es el medio por excelencia

para esto. Como afirma Chriss Atton en su libro "alternative media": "la cultura del fanzine ofrece la posibilidad de construir una identidad y una comunidad entre sus creadores y lectores [...] Los fanzines se pueden entender principalmente como promotores de sociabilidad".

Palabras clave: Skateboarding, Feminismo, Fanzine, Comunidad.

2.

**MARCO
TEÓRICO**

HISTORICAS

PODEROSAS

LA ALERNA
EXTRACTIVISTA
ES CAUSA
FEMINISTA



Feminismo, Skate y Fanzine.

Esta investigación se enmarca dentro de tres ejes conceptuales que se desarrollan para sustentar la propuesta de diseño.

I. FEMINISMO

La Real Academia Española (RAE) define el feminismo como "el principio de igualdad de derechos de la mujer y el hombre, y como el movimiento que lucha por la realización efectiva en todos los órdenes del feminismo" (RAE, 2017).

El feminismo es un movimiento social y político. La primera ola de este movimiento según los estudios actuales de este, se sitúa a mediados del siglo XVIII durante la ilustración. En este periodo o siglos de las luces como se le llamó, surge la problemática sobre la naturaleza de la mujer y la jerarquía de los sexos.

El objetivo del feminismo es la transformación social para la emancipación de la mujer y sus derechos. Concientizar sobre la opresión y desigualdad que vive el género femenino dentro de la sociedad patriarcal.

El movimiento feminista visto desde la perspectiva histórica ha pasado, hasta ahora, por cuatro diferentes periodos, marcados por distintos acontecimientos y problemáticas como la obtención del voto femenino, educación en todos los niveles, mismas condiciones laborales, derechos sexuales, trato digno, entre otros.

MARCO TEÓRICO



Manifestación de las sufragistas de París, 1935.



Marcha de liberación de la mujer en Washington, 1970.



Movimiento riot grrrl Washington, 1990.



Marcha 8m Chile, 2018.

PRIMERA OLA:

El Feminismo Ilustrado (Revolución Francesa - S. XIX).

SEGUNDA OLA:

El Feminismo Liberal Sufragista (S.XIX - 50' del S. XX).

TERCERA OLA:

El Feminismo Contemporáneo y Sexualidad femenina (desde los 60s-90s).

CUARTA OLA:

Feminismo y Activismo Online.



La lucha feminista ha sido fundamental en la búsqueda de la justicia e igualdad entre géneros. Ha sido un motor de cambio social muy importante para el desarrollo femenino. Cambiando y transformando miles de vidas. Marcando un antes y un después mediante la manifestación no-violenta. Cuestionando los fundamentos de nuestra sociedad.

A pesar de lo difundidas que han sido estas ideas durante el último tiempo y los cambios positivos que ha traído consigo en materia de género y en ámbitos como el derecho a la educación, el voto de la mujer, el derecho al trabajo, la igualdad ante la ley o los derechos reproductivos,

entre muchos otros (Echols, 1989). Para muchas personas, el feminismo tiene una connotación negativa y ha sido malinterpretado. No es odiar a los hombres, ni querer la supremacía de las mujeres, menos se trata de un antónimo de machismo.

Por otra parte, existen hombres que se sienten amenazados por la idea del feminismo. Creo que viene de la inseguridad que les genera la forma en que se les cría, del hecho de que su autoestima se vea mermada si ellos no tienen "naturalmente" el control en calidad de hombres." (Ngozi Adichie, 2014). Esta es una de las razones de por qué el feminismo o los temas de género son irritantes o desagradables para algunas

personas. Se ven amenazados por una fuerza capaz de generar cambios culturales y a muchas personas no les agrada el cambio sobre todo cuando no ven los beneficios de este. No se trata sólo de beneficiar a las mujeres y olvidarnos de que los hombres también han sufrido a causa del machismo y el patriarcado.



“REPRIMIMOS LA HUMANIDAD DE LOS NIÑOS. DEFINIMOS LA MASCULINIDAD DE UNA FORMA MUY ESTRECHA. LA MASCULINIDAD ES UNA JAULA MUY PEQUEÑA Y DURA EN LA QUE METEMOS A LOS NIÑOS. ENSEÑAMOS A LOS NIÑOS A TENER MIEDO AL MIEDO, A LA DEBILIDAD, A LA VULNERABILIDAD. LES ENSEÑAMOS A OCULTAR QUIENES SON REALMENTE PORQUE TIENEN QUE SER, HOMBRES DUROS” (NGOZI ADICHIE, 2014).

Esto ha traído como consecuencia que los hombres adopten un papel que muchas veces resulta incoherente con el sentir.

“Los hombres no lloran” ¿por qué no? ¿acaso no sienten? y, ¿por qué expresar tus sentimientos resulta ser un sinónimo de debilidad?. Cambiar las concepciones que se tiene al respecto del feminismo también beneficiaría a los hombres en cuanto a estas ideas que se han impuesto al respecto de la masculinidad.

En el caso de la cultura del skateboarding es fundamental educar en cuanto a materia de género y en la concepción que se tiene del feminismo para poder

intervenir en la desigualdad de género y crear espacios seguros de exposición y discusión tanto para hombres como mujeres.



**“TODAS HEMOS SUFRIDO
VIOLENCIA, A TODAS NOS
HAN AGARRADO EL POTO EN
LA CALLE, A TODAS NOS
HAN DISCRIMINADO, PERO
HA ESTADO TAN
NATURALIZADO QUE MUCHAS
MUJERES NO LO VEN”**

SOLEDAD ROJAS
(COORDINADORA NACIONAL
DE LA RED CHILENA CONTRA
LA VIOLENCIA HACIA LAS
MUJERES).

Feminismo hoy en Chile.

En Chile al igual que en otros lugares del mundo y otros momentos históricos, ha estado luchando por temas como el derecho a voto, las despenalizaciones del aborto, entre otros.

Las feministas chilenas de nuestros días son herederas de aquellas que en el siglo XIX enfrentaron sin miedo a un Estado que se decía laico, pero que en la práctica estaba lejos de serlo. Alzaron la voz ante una sociedad profundamente católica que las restringía en todo ámbito y las condenaba a un rol social predeterminado.

El feminismo de nuestros días es heredero de un histórico proceso librado por distintas mujeres y organizaciones. Eloisa Díaz, Violeta Parra, Elena Caçarena son solo algunos de los nombres más conocidos. Sin todas esas mujeres feministas que lucharon, no sería posible que muchas de nosotras pudiéramos desarrollarnos como personas, estudiando, trabajando, votando, etc.

Actualmente el movimiento estudiantil feminista se tomó las calles, desde el 2018, mantuvo paralizados a numerosos centros educacionales donde se demandaban cambios de legislaciones, estatutos, pensamientos, comportamientos,

MARCO TEÓRICO

tanto en los establecimientos educacionales, políticos y hasta en la calle. Una reforma al sistema en sí. Este movimiento cuestiona lo que vivimos diariamente para construir un mejor futuro para todas y todos.

Las cuatro olas del feminismo, específicamente en Chile, se clasifican según historiadores como:

PRIMERA OLA:

El Sufragismo (1913 - 1949),

SEGUNDA OLA:

La lucha en el período de dictadura (1973 -1989),

TERCERA OLA:

Retorno a la Democracia y Feminismo Institucional (1990 - 2010),

CUARTA OLA:

El movimiento Ni una menos y mayo feminista (desde el 2011).



Manifestación de Mujeres por la Vida. ARNAD, Fondo Fortín Mapocho.



Manifestación de mujeres con consigna "Somos +". Fotografía de Kena Lorenzini. Archivo MMDH.



Saludo de la Comisión Nacional Campesina. AMG, Fondo Elena Caffarena Morice, 8 de marzo de 1987, Chile.



"¡El 86 es el año!", Convocatoria a la Conmemoración del Día Internacional de la Mujer de 1986 (7 de marzo de 1986). AMG, Fondo Elena Caffarena Morice.



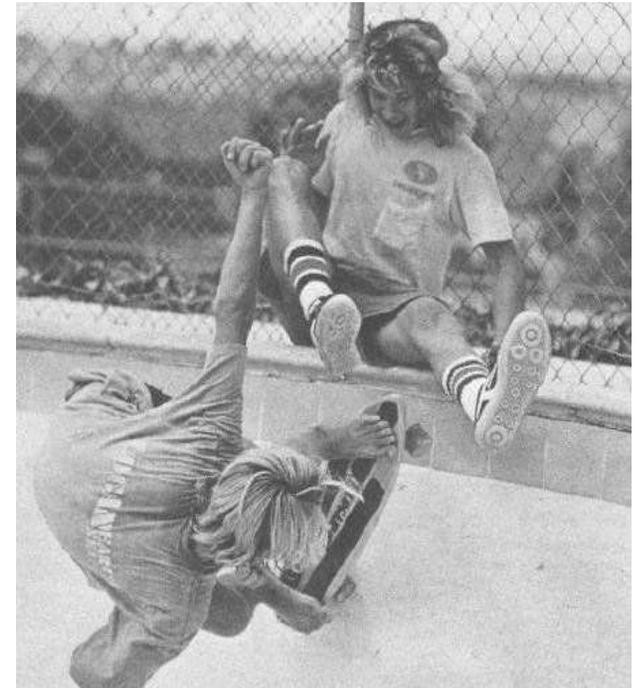
RIANNE EVANS, ROCK AND ROLL. FOTO: CHRIS JOHNSON.

**¿QUÉ PASARÍA SI, A LA
HORA DE CRIAR A NUESTROS
HIJOS E HIJAS, NO NOS
CENTRAMOS EN EL GÉNERO
SINO EN LA CAPACIDAD?
¿Y SI NO NOS CENTRAMOS EN
EL GÉNERO SINO EN LOS
INTERESES?**

(NGOZI ADICHIE, 2014).

II. SKATE

El skateboarding es un deporte que consiste en desplazarse sobre una tabla por el suelo o por superficies habilitadas para su práctica como rampas, ollas o barras entre muchas otras. Durante el desplazamiento se pueden realizar varios trucos, estos trucos consisten en levantar la tabla del suelo, hacer figuras, posiciones o piruetas en el aire. Los primeros skaters surgieron a finales de 1940 por surfistas de California que durante los días sin olas se dieron cuenta de que no tenían la opción de practicar su deporte favorito.



Z Boys, California, 1970.



Nadie sabe a ciencia cierta quién creó la primera tabla, puesto que varios surfistas tuvieron ideas similares al mismo tiempo. Los primeros skates fabricados fueron realizados por una tienda de surf de Los Ángeles, California y eran más similares a una tabla de surf con ruedas de patines. La idea era que los surfistas tuvieran algo con lo que entretenerse durante el tiempo de inactividad. Es por esto por lo que al principio se consideraba el skate como practicar surf en la calle y los primeros skaters tenían una técnica más surfera que actualmente. (Historia del skateboarding, 2020). Pero no fue sino hasta 10 años más tarde que se tiene referencia de mujeres en este deporte.

Las primeras patinadoras surgieron en los 60 en Estados Unidos, ante un gran número de miradas reprobatorias que eran consecuencia directa de haber irrumpido en un mundo, al parecer, reservado para los hombres. Las chicas eran vetadas de las competencias masculinas y hasta hace un par de años esto seguía siendo así.

En 1964 Patti McGee llamó la atención al coronarse campeona del Campeonato Nacional de Skateboard en California. Ahí podía tomar dos caminos: o seguir en competencias como amateur, o transformarse en una profesional, lo que significaba giras con demostraciones de piruetas y un sueldo. Se decidió por lo segundo, convirtiéndose en

rostro de los skate Hobie, y yendo incluso a programas televisivos para hacer sus giros 360. Patti Smith tenía solo 19 años cuando se convirtió en la primera skater profesional del mundo. Ella, oriunda de San Diego, California, ya practicaba surf por lo que rápidamente se convirtió en una experta en otra tabla. En 1965 Patti apareció la portada de la revista Life, parada en la patineta con sus manos, a modo de invertida, una foto icónica para todas las mujeres que después se han subido a los skate. Así como Patti, otras chicas como Linda Benson, Ellen Berryman, Laura Thornhill, Ellen O'Neal, entre otras, dejaron su legado en el skate femenino siendo

Las primeras patinadoras profesionales en los 70.

Un reportaje del año 2002 para la American Sports Data estimó que había 13,5 millones de skaters en todo el mundo; siendo el 84 % menores de 18 años, de los cuales el 74 % eran hombres y el 26 % mujeres.

Actualmente el número de skaters femeninas ha ido en aumento. Gracias a la influencia de otras chicas y el feminismo. Skaters como, Alexis Sablone, Leticia Buffoni, Marisa del Santo, Lizzie Armanto, Lacey Baker, Elisa Steamer, etc. Son referentes actuales del skate femenino y también para las disidencias.



Patti McGee en LIFE, 1965.

Skate en Chile.

Si bien es un deporte dominado por el género masculino, el creciente número de chicas skaters ha intervenido en las dinámicas que se generan entre la comunidad y su cultura. Para las chicas ha sido complejo insertarse en este deporte y en Chile no ha sido la excepción. Maria José Rojas relata en una entrevista cómo fueron sus comienzos en el skate: "Años atrás, yo iba a un skatepark y era la única mujer. Pensaba: "ay, no que me da vergüenza" o "no hay más niñas", entonces iba a andar a la 8 de la mañana, para que nadie me molestará o se burlara porque yo estaba andando" (Zamora, 2020).

MARCO TEÓRICO

El pasado 8 de marzo se reunieron más de 200 mujeres skaters para patear desde el portal Lyon hasta la marcha convocada en plaza dignidad dentro del contexto de las manifestaciones por el día de la mujer. Las chicas se manifestaron por la reivindicación de los espacios deportivos históricamente masculinizados y en contra de las dinámicas de poder y de género que se dan de forma implícita en estos espacios, y que incluso se ejercen entre hombres. Existe claramente una discriminación y desigualdad de género dentro de esta comunidad y el descontento está en aumento. No obstante las redes de apoyo para combatir estas conductas existen y son las mismas chicas quienes

mediante la unión y sororidad buscan reivindicar su espacio en los parques y lugares públicos.

“CONOCER CHICAS QUE PATINAN ES LO MEJOR, CREAR LAZOS DE AMISTAD ES MUY LINDO TODO LO QUE TE ENTREGA EL SKATE. POR ESO SIEMPRE DIGO, LA GENTE QUE VE ESTE DEPORTE DE AFUERA NO SABE LO QUE SIENTEN LAS PERSONAS QUE PATINAMOS.”
(JORQUERA, 2016).



8m Pateada roller y skate, Santiago, 2020.



ACIDE

CABARET VOLTAIRE
COLLABOS

REEDIT

SEDATIF

N°
SPECIAL

ETE
85

NOX
UK
SUBS
COIL
HEIMATLOS
BASTILLE

'ACIDE SEDATIF' PUNK FANZINE, FRANCIA, 1985.

ISSN 0296-581X

15€



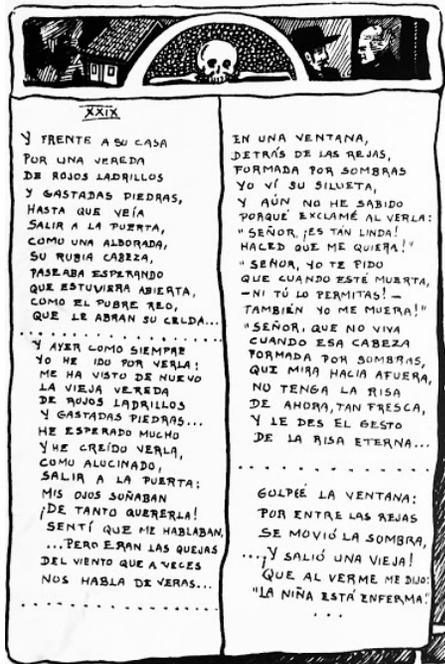
“LA INVENCION DE LA IMPRENTA ELIMINÓ EL ANONIMATO, FOMENTANDO IDEAS DE FAMA LITERARIA Y LA COSTUMBRE DE CONSIDERAR EL ESFUERZO INTELLECTUAL COMO PROPIEDAD PRIVADA”
(MCLUHAN, P. 122).

III. FANZINE

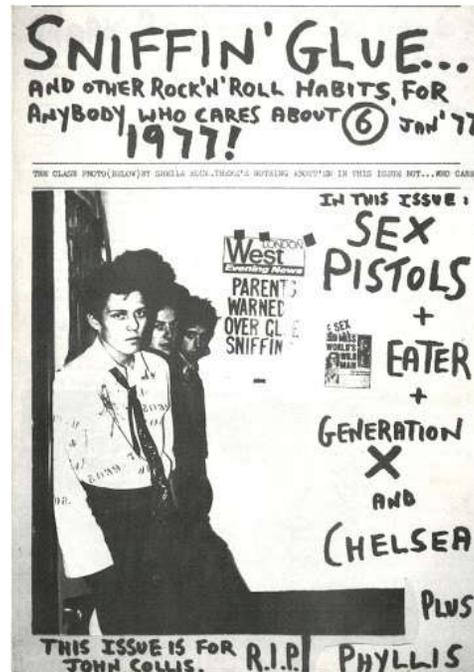
Fanzine es un vocablo de origen inglés que contrae las palabras fan (aficionado) y magazine (revista). Es una revista que promueve la autoedición y la autopublicación por parte de aficionados a un determinado tema como la música, cine, literatura, historia, fútbol, etc. Nacen a partir de una inquietud. Encontrar tu propia voz y expresarla gráficamente.

“EL FANZINE PERMITE ESTAR PUBLICANDO DE FORMA LIBRE Y DIRECTA SIN ATADURAS NI INTERESES PARA CON TERCEROS”
(LARA, 1976).

El fanzine es en esencia una publicación independiente que cualquier persona puede autogestionar, de modo que no existe la censura ni el apego a criterios específicos de una editorial comercial. Tradicionalmente está relacionado con mensajes de resistencia e ideales contraculturales que se oponen a los sistemas hegemónicos de censura y opresión, y habitualmente se rige por la lógica del ‘hazlo tú mismo’, en la que el creador busca reducir el número de intermediarios que existen entre la creación y edición de su zine. Sin embargo, estas publicaciones también sirven como vía de expresión de sentimientos o emociones particulares.



Fanzine "Hojas Amarillas",
Mario Silva, Santiago, 1930.



Fanzine Sniffin Glue,
Nro 6, Mark Perry, 1977.

En los años setenta y ochenta en el Reino Unido, la escena de la cultura punk se convirtió en un movimiento cultural importante. En este momento, el fanzine adquirió una estética muy peculiar, orientada a la experimentación de tipografías, texturas, colores, etc. Quizá la más característica fue Sniffin' Glue, que publicaba entrevistas con bandas, fechas de conciertos y mucho arte experimental, como piezas de collage. Los fanzines punk fueron tan influyentes, que incluso los músicos adoptaron elementos gráficos en sus portadas de álbumes. Varios movimientos, como el Riot grrrl (movimiento punk feminista), encontraron una forma creativa de

MARCO TEÓRICO

expresarse y comunicarse a través de fanzines, pequeñas publicaciones hechas en casa y distribuidas la mayoría del tiempo de mano en mano.

Simplemente Hazlo Tu Mismo.

El movimiento "Do it yourself" o hazlo tú mismo en español, se volvió famoso en los años cincuenta y hoy en día se ha hecho cada vez más popular debido a las cuarentenas por covid 19. El hazlo tu mismo se desarrolla bajo la premisa de fabricar, crear, reparar objetos por uno mismo. Se utiliza para ahorrar dinero o también desarrollarse creativamente. Esto trae múltiples beneficios, ya que desarrollas una actividad manual,

interesante y motivadora que al mismo tiempo se aprende con práctica. Te conecta contigo mismo, desarrollas destrezas, combates el aburrimiento, malhumor, energías negativas, etc.

En un comienzo esta iniciativa comenzó con publicaciones de diversos tipos que difunden información al público para usar sus propias manos para manufacturar productos o realizar arreglos domésticos. Revistas como "Popular Mechanics o Mechanix Illustrated" presentaban tutoriales para hacer funcionar pequeños motores o hacer arreglos en casa.



Fanzine Instructivo para armar patines, DedosCrespos, 2020.



En los años setenta el DIY dejó de ser un manual para mejorar la vida en tu casa y se convirtió en un movimiento político. La ética del DIY se refiere a la postura anti-capitalista, anti-consumista. Se trata de un movimiento contracultural, que permeó en las generaciones de jóvenes de aquella década.

Movimientos contraculturales, tales como el hardcore punk, el indie y contraculturas denominadas germinativas, encontraron en el DIY una manera de consolidar una contracultura musical.

El DIY ha tenido una repercusión tan importante en la música, que incluso bandas conocidas internacionalmente, como Radiohead, han decidido producir su música

lejos de los sellos más famosos de la industria.

EL DIY también ha servido como punta de lanza para transmitir mensajes en contra del sistema económico actual y las políticas de mercado. Frente a la fiebre del consumismo, el DIY se levanta como una alternativa que prefiere las economías locales y el intercambio, la creatividad y el reciclaje.

Fanzine en Chile.

Es difícil declarar el inicio del fanzine, pues significa rastrear el momento en que la contra-cultura y la impresión se cruzaron por primera vez. Se cree que tuvo su auge en los 80 en Chile. Antes de la era de internet, existían otras

formas de crear redes de información. Esto pasaba a través de las personas susurrando entre odios, en el boca a boca, afiches en la calle, correos, etc. Una de las formas de difusión predilectas de escenas independientes o grupos de personas que abogan por la autogestión es el fanzine, el cual aún se resiste a caer y quedar como un artilugio obsoleto del pasado. Como formato, desde que apareció en Chile, ha tenido un nicho firme. Siempre en el punk, se están publicando fanzines, con material contra-informativo, ligado a temas de interés para esa comunidad. También dentro de los fanáticos de ciertas cosas, como de animé, seguidores de algunas corrientes literarias, etc.

MARCO TEÓRICO

La vigencia y relevancia del fanzine es cada vez más importante gracias a distintas ferias y al mismo internet, no se puede negar. En Chile actualmente el fanzine sigue vivo distribuyéndose en ferias de ilustración, tocatas, tiendas autogestionadas de libros como "casa fantasma", donde se distribuyen muchos fanzines y publicaciones autogestionadas.



Feria impresionante, libros y fanzines, MAC, 2018.



Tienda tienda de publicaciones independientes, Casa Fantasma.

3.

LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN



REFERENTES Y ANÁLISIS PUBLICACIONES IMPRESAS.

A modo de investigación editorial, se revisaron diversas publicaciones referentes para el proyecto. Estas corresponden a temáticas relacionadas con los temas centrales de mi proyecto ya explicados en el marco teórico. Los temas de las publicaciones corresponden a: skateboarding, skateboarding femenino, revistas femeninas, música, fanzines y revistas de diseño. El análisis incluye, descripción breve del contenido de las publicaciones, análisis editorial, características gráficas, fotografía, ilustraciones, layout y por último, una calificación personal a cada punto gráfico.

THRASHER MAGAZINE

DESCRIPCIÓN

Revista mensual de skate creada en 1981 en San Francisco, California, por Kevin Thatcher, Eric Swenson y Fausto Vitello de la mano de High Speed Productions Inc. Desde el momento de su primera publicación se ha convertido en un icono y una leyenda en el mundo del Skateboard. Thrasher Magazine es underground, es salvaje, es skateboard al 100%. Está hecha por y para los skaters. Surgió en los 80 cubriendo la necesidad de los skaters californianos por conocer la actualidad de la cultura del skate, ha logrado trascender las barreras del papel para convertirse en un referente cultural mundial.

ANÁLISIS EDITORIAL

CONTENIDO/EDITORIAL:

Publicidad machista. Es la revista más completa y aun así no hay integración femenina.

La sección trick tip es interesante ya que se muestra como un skater específico realiza un truco paso por paso.

*Skater of the year.

Thrasher Magazine concede anualmente desde el año 1990 el premio "Skater of the Year", uno de los títulos más codiciados entre los skaters de todo el mundo.

Es un reconocimiento que otorga Thrasher Magazine al skater del año por sus jartadas con la tabla y sin ella. Hace falta algo más que unos buenos trucos para coronarse con ese título puesto que se valora la filosofía destroy y una personalidad auténtica.

CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS (LAYOUT/FOTOGRAFÍA/ILUSTRACIONES):
De todas las revistas de skate "masculinas", es la más interesante gráficamente. Aun así no sale de la norma de una revista comercial.

Se atreve a realizar gráficas diferentes para los títulos y tiene una diagramación dinámica al igual que los títulos. Las secciones cambian de un número a otro, gráficamente hablando.

La fotografía es profesional y detallada, sobre todo en los trick tips. Hablando con otras personas supe que antes de que existieran los videos tutoriales esto era muy útil.

CALIFICACIÓN

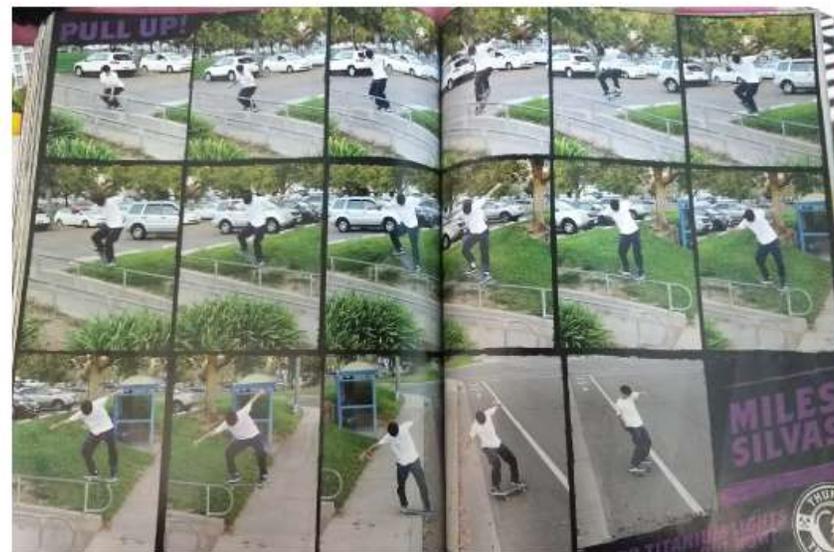
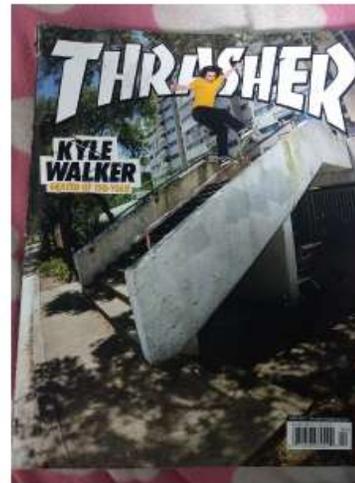
CONTENIDO: 5.5

GRÁFICA: 7.0

FOTOGRAFÍA: 7.0

PROMEDIO: 6.5

IMAGENES



JUICE

DESCRIPCIÓN

POOLS PIPES & PUNK ROCK.
Juice es una revista impresa fundada en 1993 con base en Venice, California. Es una revista de entrevistas sobre skateboarding, surf, arte y música. Ha sido de propiedad independiente y se ha dedicado al "núcleo".

ANÁLISIS EDITORIAL

CONTENIDO/EDITORIAL:

Se especializa en la cobertura de skaters, surfistas, músicos, constructores de skatepark, artistas, fotógrafos, rock n roll, metal, hardcore, piscinas, pipas y punk rock. Interesante, abarca temáticas en torno al skate y su comunidad. No incluye mucho al sexo femenino. Tiene una voz más independiente que la revista anterior. Si bien tiene algunos auspiciadores es más underground en ese sentido y no se limita en cuanto al contenido.

CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS (LAYOUT/FOTOGRAFÍA/ILUSTRACIONES):

El layout es simple y correcto, no toman riesgos pero funciona correctamente, se utilizan letras negras sobre fondos de colores y calugas de texto. Muchas letras o texto puede resultar poco interesante o llamativo. Tipografías sans serif, textos bold y de gran tamaño. Las fotografías son excelentes y ocupan la mayor parte de las páginas.

CALIFICACIÓN

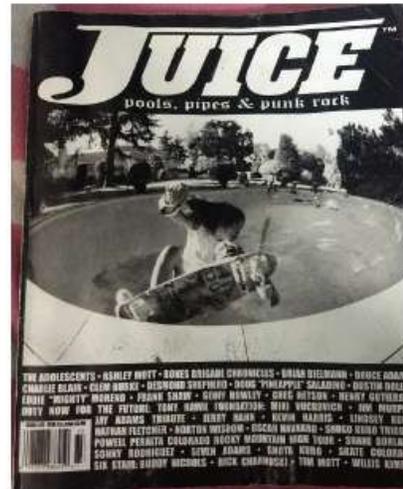
CONTENIDO: 5.0

GRÁFICA: 5.0

FOTOGRAFÍA: 7.0

PROMEDIO: 5.7

IMÁGENES



LA TABLA

DESCRIPCIÓN

Es la revista más antigua de Chile sobre skateboarding chileno y sudamericano, pioneros del movimiento skate en Chile. Desde 1995 dedicados 100% a la fotografía y diseño de skateboarding, con más de 25 años de trayectoria. Pato Albornoz y Tuiyi en el año 1995 se les ocurre sacar fotocopia a un collage de fotos con gráfica pintada a mano y la fotografía básica en blanco y negro.

ANÁLISIS EDITORIAL

CONTENIDO/EDITORIAL:

Noticias de marcas, reseñas de tours y campeonatos de riders chilenos tanto en Chile como en otros países y entrevistas a destacados skaters chilenos y a visitas ilustres de otros skaters en Chile. No incluye a las mujeres.

CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS (LAYOUT/FOTOGRAFÍA/ILUSTRACIONES):

En cuanto al estilo, muy correcto, fome, poco creativo. Toman pocos riesgos. Fondos blancos, fotografías y texto. Una página de contenido y la siguiente de publicidad. No me gusta mucho este formato es muy estándar de revista de skate. Todos los números tienen el mismo layout. Utiliza el lenguaje del skater promedio. Esto tampoco me gusta. Utiliza páginas completas de publicidad y esto se ve bien dentro de la revista, sin embargo cuando incluyen cuadrados o publicidad que ocupa 1/4 de la página se ve "extraño".

CALIFICACIÓN

CONTENIDO: 5.0

GRÁFICA: 4.0

FOTOGRAFÍA: 7.0

PROMEDIO: 5.3

IMÁGENES



FUERA DE FOCO

DESCRIPCIÓN

Revista emergente de skate que nace a partir de una serie de videos de larga duración de skaters jóvenes chilenos. Es la revista de skate más nueva y lleva hasta hoy tan solo 4 números.

ANÁLISIS EDITORIAL

CONTENIDO/EDITORIAL:

Entrevista a skaters, filmers, artistas, vitrina gráfica donde se exponen obras de artistas, reseña y recomendación de bandas y una galería de fotos de trucos de skaters en spots callejeros.

A pesar de ser una de las más nuevas y llevar pocos números, en cuanto a contenido me parece la más completa de las revistas chilenas.

Plataforma multimedia, se encuentran constantemente subiendo contenido de videos de skate tanto masculino como femenino a instagram.

CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS (LAYOUT/FOTOGRAFIA/ILUSTRACIONES):

Se ve que tiene una intención y un lenguaje gráfico. Intenta salirse de la típica revista comercial.

Énfasis en las fotografías, ocupan páginas enteras sin texto. Los títulos están diseñados para separar las secciones. Formato poco común cuadrado.

CALIFICACIÓN

CONTENIDO: 6.0

GRÁFICA: 6.0

FOTOGRAFÍA: 7.0

PROMEDIO: 6.3

IMAGENES



Ficha de análisis revistas: Para mujeres

SEVENTEEN

Año: 1944 - Actualidad.
País: Nueva York, Estados Unidos.
Director de Arte: Walter Annenberg.

DESCRIPCIÓN

Es una revista para adolescentes. Se publicó por primera vez en 1944 por Walter Annenberg's Triangle Publications. Todavía está a la vanguardia de la creciente popularidad entre la competencia. Esta revista es principalmente para mujeres jóvenes de las edades de 13-20.

ANÁLISIS EDITORIAL

CONTENIDO/EDITORIAL:

El contenido de Seventeen incluye información y consejos sobre moda y tendencias, celebridades, la belleza, el cuidado de la piel, cabello y maquillaje y estilos de vida. La duración del artículo se mantiene deliberadamente breve. Muy superficial. Me parecen inadecuados los artículos sobre la vida privada de las personas, donde se comentan y se emiten juicios sobre estas.

CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS (LAYOUT/FOTOGRAFÍA/ILUSTRACIONES):
Nada novedoso, formato de revista comercial. Lo que rescato son fotografías de alta calidad que hacen hincapié en las celebridades y las prendas de vestir, lo que hace que la revista sea tan llamativa para su público objetivo (mujeres jóvenes de entre 14 y 25 años).
Mezcla tipografías sans serif con handwriter.

CALIFICACIÓN

CONTENIDO: 4.0

GRÁFICA: 5.0

FOTOGRAFÍA: 7.0

PROMEDIO: 5.3

IMÁGENES



ROLLING STONE

DESCRIPCIÓN

Revista estadounidense dedicada a la música y la cultura popular. Se edita desde el 9 de noviembre de 1967 y además de su edición estadounidense quincenal, posee ediciones extranjeras mensuales, repartidas en distintos países, con las cuales la revista permite una mirada más local a la música. La revista se identifica con la contracultura hippie y está alejada de la prensa clandestina, con estándares periodísticos más tradicionales y evitando políticas radicales.

ANÁLISIS EDITORIAL

CONTENIDO/EDITORIAL:
Al ser una revista comercial tiene valores corporativos muy arraigados y también se relaciona estrechamente con la industria de la publicidad. Se censura y cuida mucho el contenido que se entrega.

CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS (LAYOUT/FOTOGRAFIA/ILUSTRACIONES):
Portada típica de revista, celebridad y headliners. El logotipo se mantiene en cada edición y se ubica en el mismo lugar. Existe una sección de entrevista tipo Q&A que me gustaría mucho replicar tanto gráficamente como contenido de mi fanzine. Utiliza al artista y el resto en forma de caluga lo rodea. Fotografía de alta calidad.

CALIFICACIÓN

CONTENIDO: 5.0
GRÁFICA: 5.0
FOTOGRAFÍA: 7.0
PROMEDIO: 5.7

IMAGENES



RAY GUN

DESCRIPCIÓN

Fue una revista estadounidense de rock and roll alternativo, publicada por primera vez en 1992 en Santa Mónica, California. Exploró el diseño tipográfico de revistas experimentales y ángulos únicos sobre las corrientes culturales pop de la década de 1990.

ANÁLISIS EDITORIAL

CONTENIDO/EDITORIAL:

La elección de la publicidad, los artistas musicales y los iconos de la cultura pop destacados son progresivos, por ejemplo artistas como Radiohead, Björk, Beck, Flaming Lips, PJ Harvey y Eminem en su portada.

Particular enfoque en el diseño gráfico y la música fuera del mainstream. Influencia fundamental en la presentación de iconos emergentes de la música y la cultura pop.

CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS (LAYOUT/FOTOGRAFÍA/ILUSTRACIONES):

El contenido editorial se enmarca en un estilo abstracto y caótico, no siempre legible, pero muy diferente en comparación a otras revistas lo que la hace muy distintiva y memorable. Estilo deconstruido, vanguardista y único. Diseño gráfico post moderno.

Esta publicación popularizó una estética de diseño y la presentó a las masas.

Las tipografías que acompañan los artículos tratan de evocar "sentimientos". De todas formas esto es subjetivo y los lectores pueden interpretar el texto a su manera.

CALIFICACIÓN

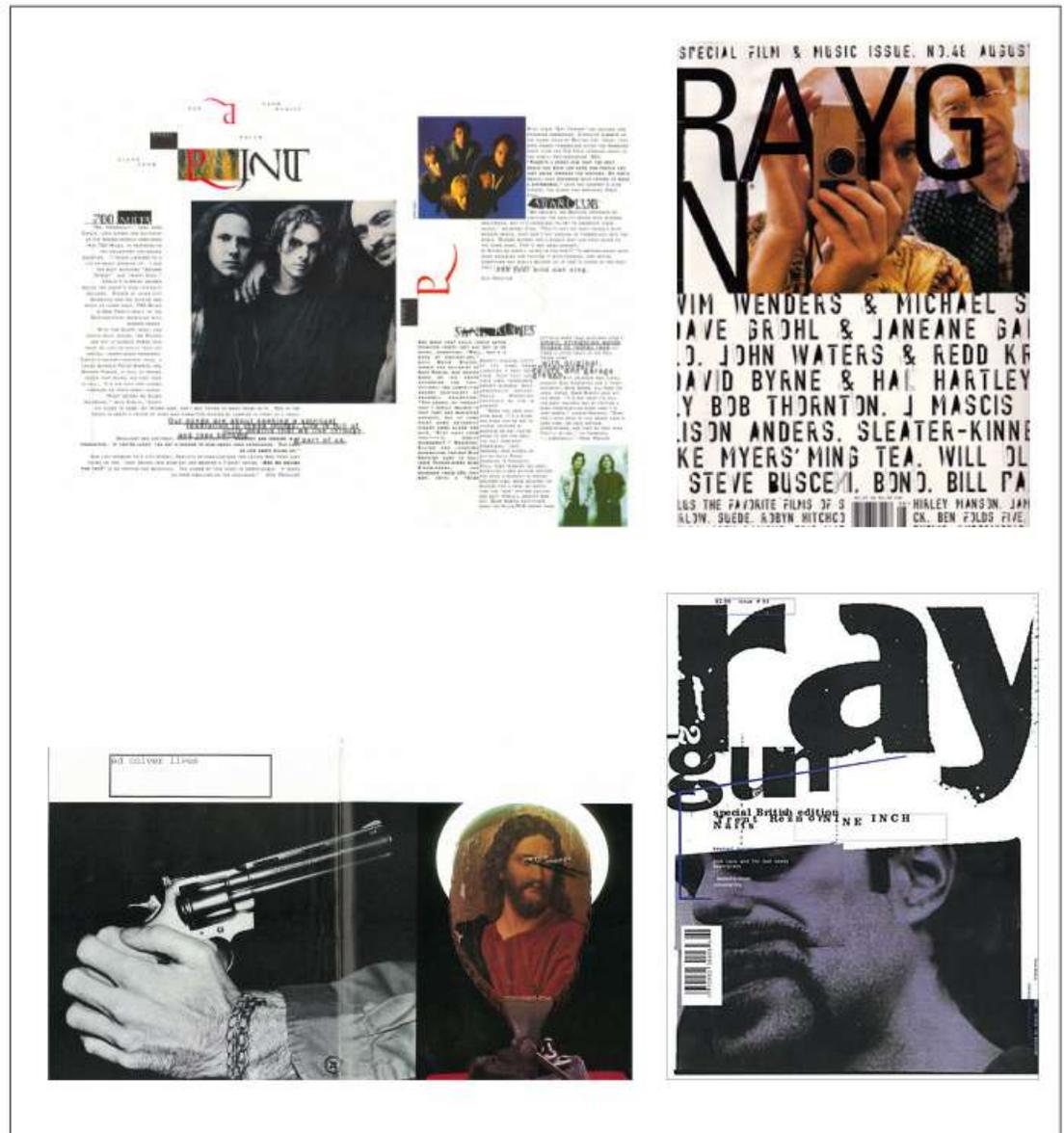
CONTENIDO: 7.0

GRÁFICA: 7.0

FOTOGRAFÍA: 7.0

PROMEDIO: 7.0

IMÁGENES



SMIFFING GLUE

DESCRIPCIÓN

Fue un zine punk mensual iniciado por Mark Perry en julio de 1976 y lanzado durante aproximadamente un año. El nombre se deriva de una canción de Ramones " Now I Wanna Sniff Some Glue ". Los primeros días del movimiento punk no lograron atraer la atención de la televisión o de la prensa convencional, y Sniffin 'Glue fue una fuente clave de fotografías e información sobre los contribuyentes y participantes en la escena punk.

ANÁLISIS EDITORIAL

CONTENIDO/EDITORIAL:
 Diseño gráfico underground, estilo provocador, reivindicativo, revolucionario.
 Fue muy oportuno, llegó en el momento y lugar adecuado. sirvió para mostrar lo que ocurría en esta escena que estaba surgiendo. A esto se debe su éxito. Me llama la atención lo visceral del fanzine, el lenguaje que utiliza insultos, etc. No tiene censura ya que no tiene que rendirle cuentas a ningún patrocinador. Retrata bien la escena de la época.

CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS (LAYOUT/FOTOGRAFIA/ILUSTRACIONES):
 Gráficamente era muy simple pero efectivo, recortes y letras escritas a manos de forma caótica.
 Estilo intencionadamente torpe. Uso del estilo fotocopia, uso de blancos y negros, tipografías manuales y en ocasiones en modo collage.
 Este fanzine fue el canon para el resto y la columna vertebral de los primeros fanzines punk de la década del setenta en cuanto a identidad visual.

CALIFICACIÓN

CONTENIDO: 7.0
 GRÁFICA: 6.0
 FOTOGRAFÍA: 7.0
 PROMEDIO: 6.5

IMAGENES



FEMINIZINE

Año: 2012 - 2014.
País: Madrid, España.
Director de Arte: Andrea Galaxina.

DESCRIPCIÓN

Es una publicación realizada durante los años 2012 al 2014 y editada por Bombas para Desayunar. Su principal objetivo fue dar difusión al trabajo realizado por mujeres desde el feminismo y la cultura alternativa. Se publicaron 4 números en los que colaboraron más de 100 personas con sus artículos, poemas, reseñas, ilustraciones, comics y fotografías. En total se realizaron más 400 copias que se distribuyeron por diferentes lugares del planeta.

ANÁLISIS EDITORIAL

CONTENIDO/EDITORIAL:
 Muy inspirador, tanto en contenido como gráficamente. Tiene su propio lenguaje.
 En Feminizine encontrarás el trabajo de "mujeres que tienen o hacen algo interesante que el mundo debe conocer" en forma de collage, reseña, tira, ensayo, dibujo, entrevista... Me gustaría replicar esto en mi proyecto.
 Este proyecto, además, se caracteriza por su carácter abierto y colaborativo, en el que cada número arranca con una invitación a contribuir desde la Web, seguida de la selección y maquetación de los contenidos y su posterior edición y distribución. Una vez que se han agotado los ejemplares impresos, el PDF de Feminizine se pone a disposición de quien lo quiera en la web de Bombas Para Desayunar.

CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS (LAYOUT/FOTOGRAFÍA/ILUSTRACIONES):
 Es bonito y trabajado pero aun así no es muy vanguardista gráficamente. El contenido de esta fanzine está en el contenido, no requiere de mucha decoración.

CALIFICACIÓN

CONTENIDO: 7.0
GRÁFICA: 6.5
FOTOGRAFÍA: -
PROMEDIO: 6.8

IMAGENES



SKATE WITCHES

Año: 2016 - Actualidad.
País: Atlanta, Estados Unidos.
Director de Arte: Kristin Ebeling y Shari White.

DESCRIPCIÓN

Es un fanzine de skateboarding femenino creado específicamente para reunir a las patinadoras que están fuera del mainstream. Creado por Kristin Ebeling y Shari White, ambas reconocidas skaters por su trabajo desinteresado apoyando la escena femenina.

ANÁLISIS EDITORIAL

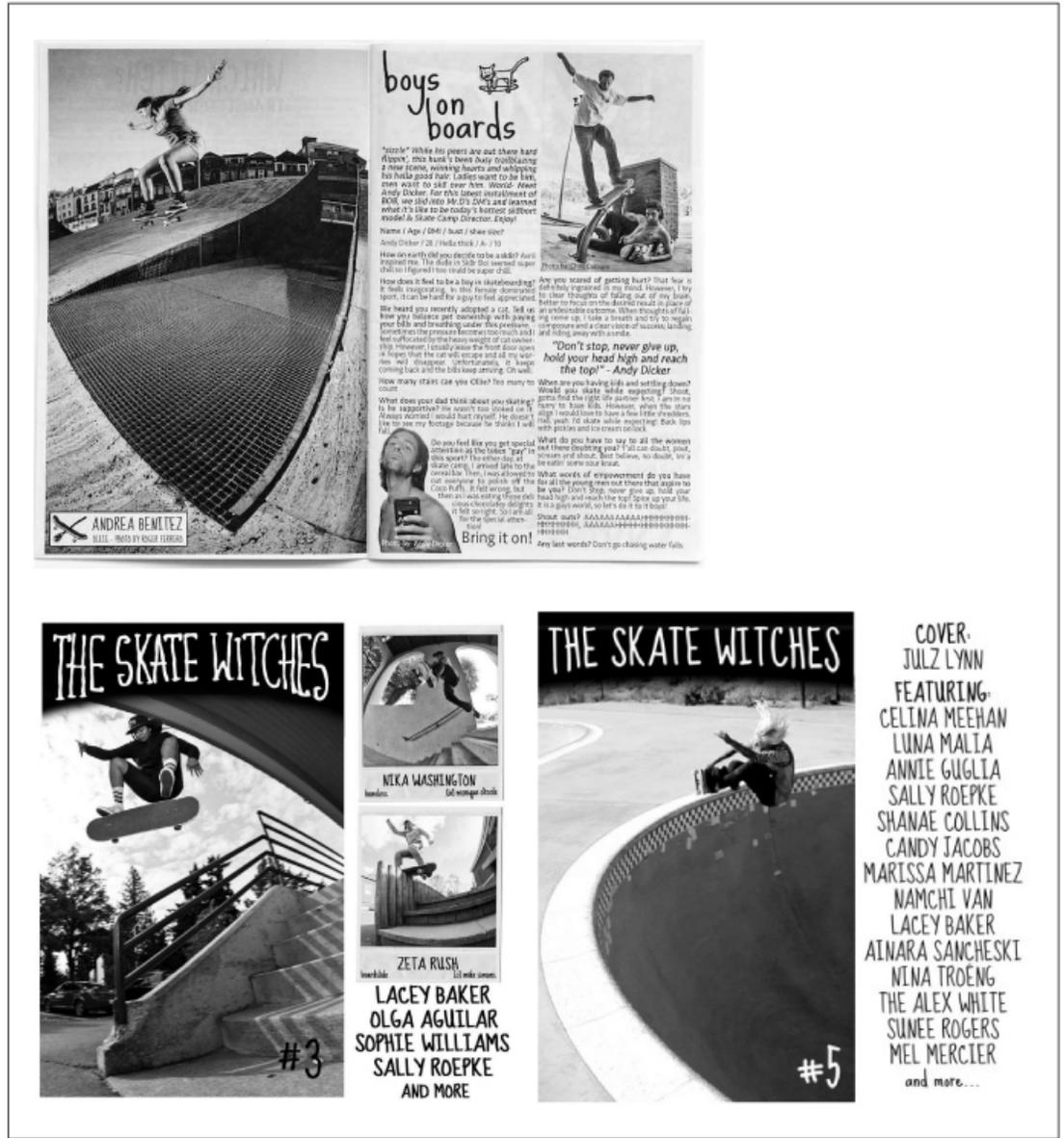
CONTENIDO/EDITORIAL:
 Esta zine me llama mucho la atención y se acerca mucho a lo que quiero hacer en cuanto a contenido. También el lenguaje y la forma de comunicar es un poco agresivo a mi parecer, no quiero asustar ni espantar a los skaters si no hacer comunidad con todos y todas incluidos. Crear un espacio seguro donde las mujeres skaters se sientan cómodas. No solo se dedican a hacer este zine sino que también ropa, stickers y otros accesorios. Me gusta esta idea como proyección a mi proyecto que podría extenderse a hacer este tipo de cosas.
 Interesante enfoque en el skate femenino pero un tanto agresivo con el genero masculino.

CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS (LAYOUT/FOTOGRAFIA/ILUSTRACIONES):
 Nada muy novedoso, es una revista de skate llevada a un formato fanzine. Fotografías muy buenas de skate. Usar como referente.

CALIFICACIÓN

CONTENIDO: 5.5
GRÁFICA: 6.0
FOTOGRAFÍA: 7.0
PROMEDIO: 6.2

IMAGENES



XEM MAGAZINE

Año: 2013 - Actualidad.
País: Oregon, Estados Unidos.
Director de Arte: Dabbadie.

DESCRIPCIÓN

Fanzine genderqueer, DIY y punk de suecia. Da visibilidad y educa sobre la comunidad queer dentro del skate. Busca crear conciencia acerca de los diferentes géneros e integrarlos.

ANALISIS EDITORIAL

CONTENIDO/EDITORIAL:

En cuanto a contenido me parece interesante cómo aborda temáticas de género y DIY. También tiene como objetivo reunir una comunidad mediante información acerca de los distintos géneros de forma integrativa. Es bastante educativo, las tematicas son relevantes y muy bien tratadas.

CARACTERISTICAS GRÁFICAS (LAYOUT/FOTOGRAFIA/ILUSTRACIONES):

Interesante el uso de la fotografia en recortes y collage. La fotografia de skate es bastante amateur pero tiene espíritu.

CALIFICACIÓN

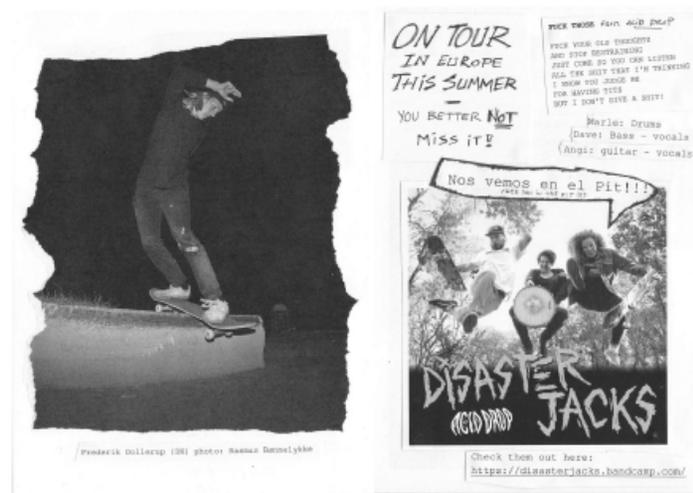
CONTENIDO: 7.0

GRÁFICA: 6.0

FOTOGRAFÍA: 5.0

PROMEDIO: 6.0

IMAGENES



BULBASOUR

DESCRIPCIÓN

Bulbasaur es un fanzine feminista de Barcelona dedicado a la divulgación y creación de conocimiento feminista y a la visibilización de artistas. El nombre hace referencia a un pokemón.

ANÁLISIS EDITORIAL

CONTENIDO/EDITORIAL:

De todos los fanzines que revisé este es el que me parece más interesante. Ideas muy claras acerca del feminismo y una gráfica espectacular.
+Realizan eventos para difundir el fanzine y las ideas de este.

CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS (LAYOUT/FOTOGRAFIA/ILUSTRACIONES):

Esteticamente muy elegante. A pesar de que el espíritu de los fanzines da espacio al error, y por lo tanto, se tiene más libertades, bulbasaur tiene una estética vanguardista, una edición cuidada y unos contenidos que alternan imagen y texto, son los ingredientes principales de este fanzine que se caracteriza por reflexionar en torno al género y la autorrepresentación femenina siempre prestando atención a la calidad.

CALIFICACIÓN

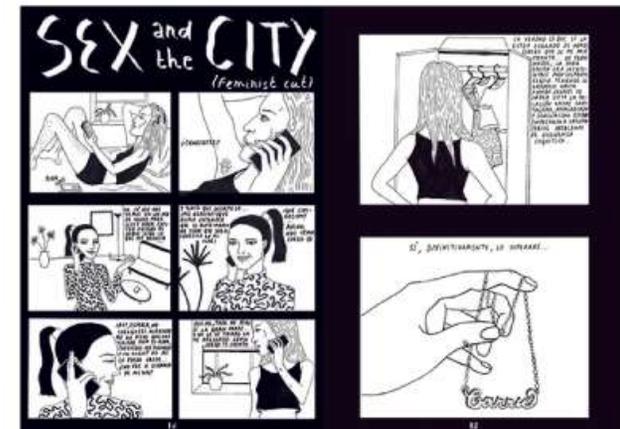
CONTENIDO: 7.0

GRÁFICA: 7.0

FOTOGRAFÍA: -

PROMEDIO: 7.0

IMAGENES



NENAZAS

DESCRIPCIÓN

Las autoras de este zine presentan su primera edición de la siguiente manera:
"Nenazas es lo vulgar y crudo de un insulto mezclado con el ensalzamiento de una sensibilidad ridícula. Es la gracia de atragantarte con los mocos mientras lloriqueas".

ANÁLISIS EDITORIAL

CONTENIDO/EDITORIAL: Consta de un compendio de ilustraciones, artículos, historias e historietas en las que se combinan sensibilidad y saliva, suciedad y poesía. Me llama la atención la manera en que bajo este lenguaje subyace una reivindicación de ser lo que una quiera ser, llorar cuando una quiera llorar, vestir de rosa, de negro o de verde. Muy visceral, es el resultado de conversaciones de un grupo de amigas sobre aquello que les preocupa o se les ocurre, pero desde sus entrañas femeninas.

CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS (LAYOUT/FOTOGRAFÍA/ILUSTRACIONES): Fanzine como los de antaño. Simple, fotocopia y grapa.

CALIFICACIÓN

CONTENIDO: 7.0
GRÁFICA: 6.0
FOTOGRAFÍA: -
PROMEDIO: 6.5

IMÁGENES



ELEFANTE ROSA

DESCRIPCIÓN

El Elefante Rosa es un fanzine y un colectivo de acción poética que nació en Granada de la mano de Bárbara Miranda, Tarha Erena y Alma Aguado Calvo, junto con el apoyo de más amigos. Con un presupuesto bajísimo, el Elefante ha dado cabida a fotografía, relato, poesía, humor y una deconstrucción total de la poesía encorsetada.

ANÁLISIS EDITORIAL

CONTENIDO/EDITORIAL: No son de mi interés particular los temas. Pero se desarrollan correctamente. La difusión es pequeña pero consistente en diferentes ciudades de España. Han organizado un festival de poesía alternativa. Las presentaciones del Elefante están llenas de sorpresas teatrales, musicales y poéticas, además de actividades interactivas. En relación a mi fanzine, sería interesante replicar instancias de reunión como estas de compartir diferentes cosas que nos unen.

CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS (LAYOUT/FOTOGRAFÍA/ILUSTRACIONES): Es el típico fanzine con recortes, nada muy fuera de lo común. Estética naïve.

CALIFICACIÓN

CONTENIDO: 5.0
GRÁFICA: 5.0
FOTOGRAFÍA: 5.0
PROMEDIO: 5.3

IMAGENES



ROJO PUTON

DESCRIPCIÓN

Fanzine de ilustración realizado de forma improvisada durante 24 horas entre 7 ilustradoras y un ilustrador. Juego de palabras con Putón. Dentro se encuentran un montón de historias ilustradas de los autores que se han sumado a la propuesta y los colores escogidos para cada número.

ANÁLISIS EDITORIAL

CONTENIDO/EDITORIAL:

Me parece muy interesante el contenido, abarca temas de arte, filosofía, música y diseño. Esta trabajado bajo la vision de diferentes artistas.

CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS (LAYOUT/FOTOGRAFIA/ILUSTRACIONES):

Es muy bello grafico y estéticamente. Se ve la intervencion de varias manos en el.

Es necesario que encuentre colaboradores para mi fanzine y realizar un trabajo más completo y acabado.

También se basa en la idea de que cada número es radicalmente distinto a otro. Cada nueva edición de estas chicas es mejor que la anterior y todas son estéticamente diferentes.

CALIFICACIÓN

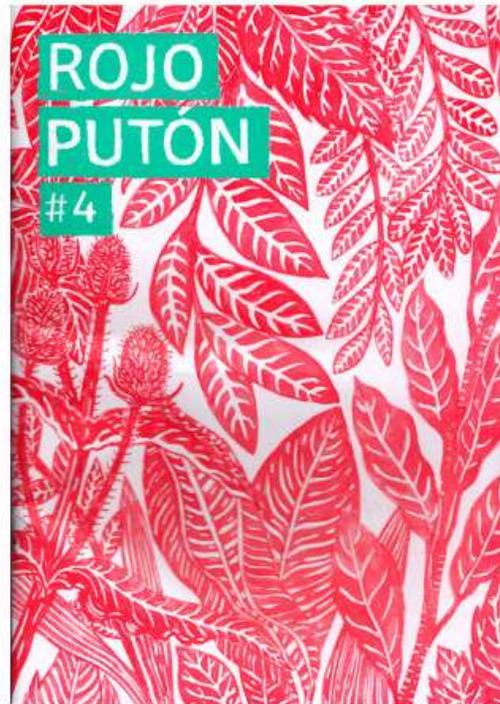
CONTENIDO: 7.0

GRÁFICA: 7.0

FOTOGRAFÍA: -

PROMEDIO: 7.0

IMAGENES



DOLORES

DESCRIPCIÓN

Revista sobre patín femenino gestionada por mujeres y que nace como celebración de los 10 años que Asiplanchaba (colectivo femenino de skaters) lleva activo. Cada vez que se publica un número, se monta una pequeña fiesta de presentación.

ANÁLISIS EDITORIAL

CONTENIDO/EDITORIAL:

Tiene auspiciadores de marcas como vans, volcom, etc, por lo que tiene la calidad de una revista y también la censura de tener obligaciones con patrocinadores. Esto no me gusta mucho pero se justifica ya que es la manera de producirla y de otra forma. Promueve el skate femenino y genera comunidad.

CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS (LAYOUT/FOTOGRAFIA/ILUSTRACIONES):

Como revista en cuanto a la fotografía y diseño esta bien, pero muy estándar. Si bien habla mucho sobre el skate femenino en cuanto a su gráfica se asemeja mucho a cualquier revista de skate común.

Muy buena fotografía de trucos, utilizarla como referencia para mi fanzine.

CALIFICACIÓN

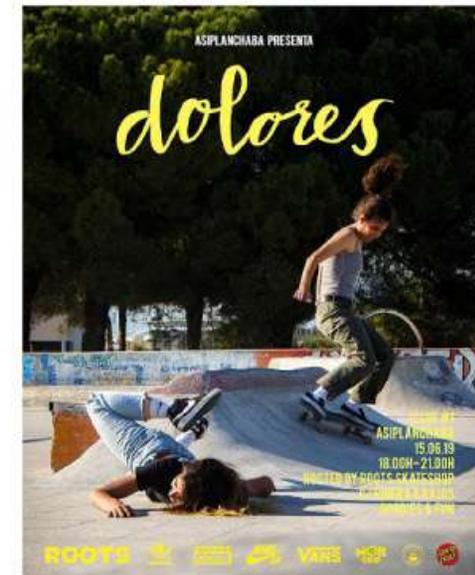
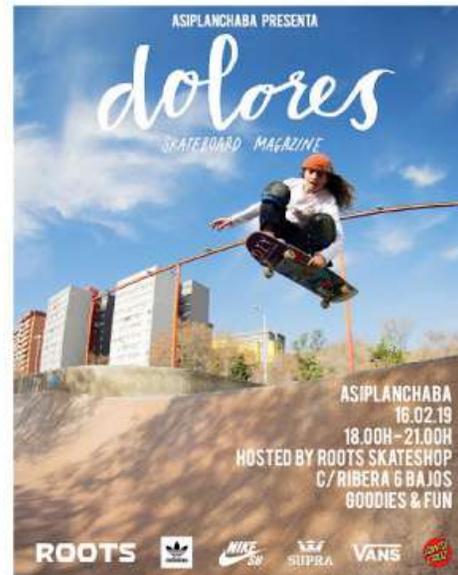
CONTENIDO: 6.0

GRÁFICA: 6.0

FOTOGRAFÍA: 7.0

PROMEDIO: 6.3

IMAGENES



EMIGRÈ

DESCRIPCIÓN

Fue una revista de diseño gráfico publicada por Emigre Graphics. Cada número era radicalmente diferente; fue una de las primeras publicaciones en usar computadoras Macintosh y tuvo una gran influencia en los diseñadores gráficos que exploraron la nueva tecnología. Su variedad de diseños, el uso de diseñadores invitados y artículos obstinados también tuvieron un efecto en la profesión del diseño gráfico en general. Con el tiempo se convirtió en una plataforma para ensayos y escritos sobre diseño.

ANÁLISIS EDITORIAL

CONTENIDO/EDITORIAL:
 El foco de emigrè esta en la perspectiva única de los artistas contemporáneos (escritores, poetas, diseñadores, periodistas, etc) que viven fuera o han vivido fuera de sus países de origen. Su influencia en la cultura es diversa y significativa: importan y exportan, ofrecen nuevas interpretaciones, comparaciones, ideas y de cierta forma sabiduría universal adquirida mediante la experiencia a través de los distintos estilos de vida experimentados.

CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS (LAYOUT/FOTOGRAFÍA/ILUSTRACIONES):
 Biblia del diseño gráfico digital.
 Diseño gráfico contemporáneo, posmodernista, sin parámetros estrictos como fuente de inspiración.
 Su gráfica varía radicalmente de un número a otro.
 Colaboración de diferentes artistas gráficos.
 Trabajo colaborativo. Poner atención al trabajo tipográfico de la revista.

CALIFICACIÓN

CONTENIDO: -
 GRÁFICA: -
 FOTOGRAFÍA: -
 PROMEDIO: 7.0

IMAGENES



EYE

DESCRIPCIÓN

Prestigiosa revista internacional de diseño gráfico. Es una revista impresa trimestral sobre diseño gráfico y cultura visual. Para un público internacional de tipógrafos, diseñadores, directores de arte, académicos, estudiantes, profesores y profesionales del mundo de la comunicación visual. Contiene entrevistas, resúmenes, perfiles, historia y controversias.

ANÁLISIS EDITORIAL

CONTENIDO/EDITORIAL:

Es interesante como esta revista resulta ser un diario de diseño gráfico, hermoso y coleccionable para diseñadores profesionales, estudiantes y cualquier persona interesada en los artículos críticos e informativos sobre diseño y cultura visual.

CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS (LAYOUT/FOTOGRAFÍA/ILUSTRACIONES):

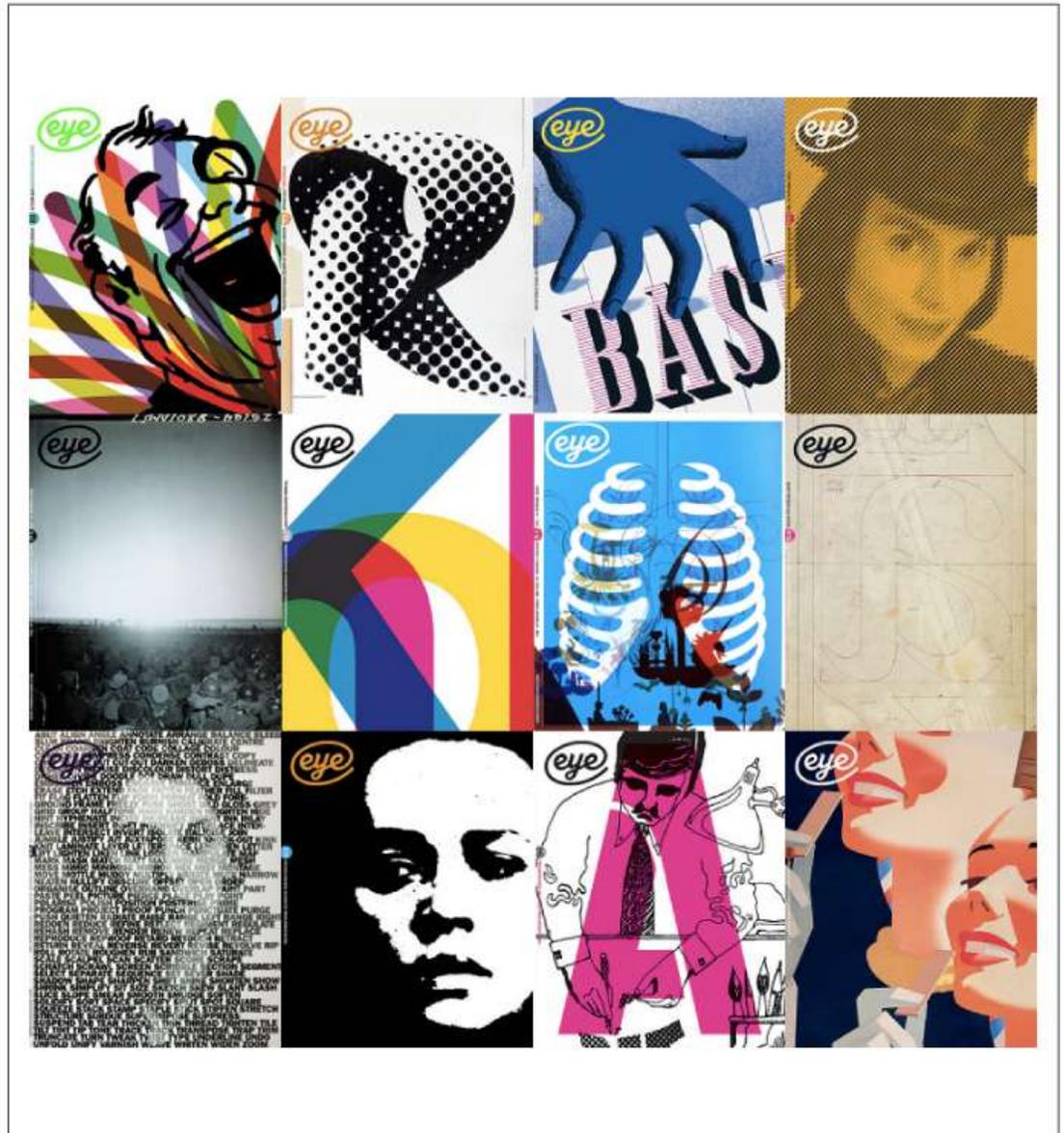
Artículos de diseño gráfico de gran calidad. Muestra el diseño gráfico y la cultura visual de forma actualizada e innovadora. Me agrada el logo. Buen referente de gráficas. Se mantiene vigente en cuanto a tendencias internacionales relevantes.

*Cada número se promociona con un video de Vimeo (Eye before you buy) donde se puede comprobar el contenido de antemano.

CALIFICACIÓN

CONTENIDO: -
GRÁFICA: -
FOTOGRAFÍA: -
PROMEDIO: 7.0

IMAGENES



YOROKOBU

Año: 2009 - Actualidad.
País: Madrid, España.
Director de Arte: Juanjo Moreno.

DESCRIPCIÓN

Yorokobu es una revista que habla de innovación, inspiración, tendencias, las aventuras de los emprendedores, las cosas positivas que ocurren en el mundo y "nadie cuenta". Trabaja en colaboración con el diario.es para crear contenido de actualidad y tendencias en la cultura y el diseño de la forma más innovadora posible. Existe su edición digital y también en papel. La versión digital permite el feedback constante entre redactores y lectores. La versión impresa se edita mensualmente y se puede comprar en la web de yorokobu.

ANÁLISIS EDITORIAL

CONTENIDO/EDITORIAL:

Revista cargada de innovación, inspiración y de contenidos muy curiosos y súper interesantes. creatividad, innovación y diseño. Esta revista apuesta por la visibilización de los artistas y emprendedores, haciendo un hueco a todos aquellos que presenten proyectos creativos e innovadores.

CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS (LAYOUT/FOTOGRAFÍA/ILUSTRACIONES):

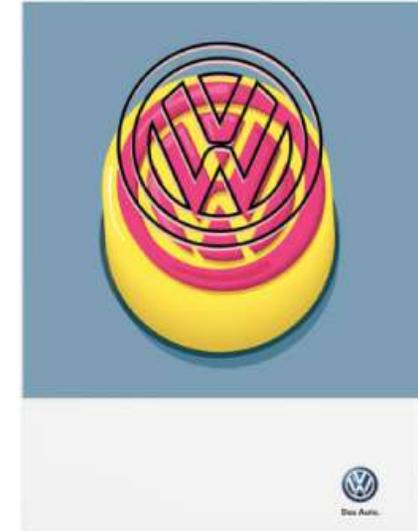
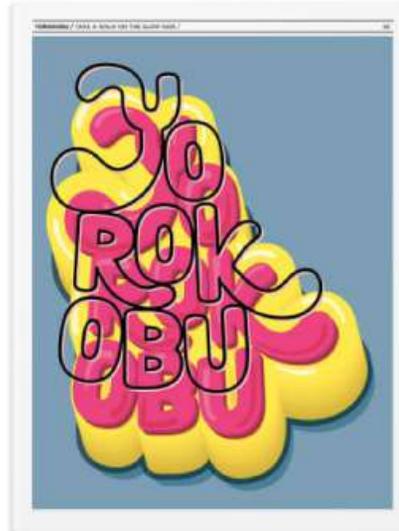
Yorokobu es creatividad en estado puro. Sólo con ver su portada podemos alucinar y nos transmite la cantidad de ideas y de diseñadores e ilustradores que hay detrás de sus contenidos.

Buen ejemplo del diseño gráfico actual hispanoamericano. La revista es muy joven, dinámica y desenfadada y no duda en usar el humor en sus publicaciones. Interesante referente gráfico en cuanto a ilustraciones.

CALIFICACIÓN

CONTENIDO: -
GRÁFICA: -
FOTOGRAFÍA: -
PROMEDIO: 7.0

IMÁGENES



GRAPHIC

DESCRIPCIÓN

Graphic es una revista de artes creativas que pretende ser innovadora, y escribe sobre los principales logros del diseño gráfico. Actualmente es la revista de diseño gráfico más popular de Corea. Los primeros 8 números fueron escritos solamente en coreano, pero debido a la popularidad de la revista, la novena edición obtuvo su versión en inglés.

ANÁLISIS EDITORIAL

CONTENIDO/EDITORIAL:

La publicación es imparcial e independiente, y se publica sin la ayuda financiera de agencias patrocinadoras y gubernamentales. Periodismo de calidad, equipo editorial emancipado y bien preparado.

CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS (LAYOUT/FOTOGRAFÍA/ILUSTRACIONES):

Se caracteriza por tener un arte alternativo que va de acorde con los fenómenos creativos. Centra su atención en las otras tendencias del diseño gráfico que se diferencian del mainstream. Juega con su logo en las portadas. Me imagino que por esto mismo es tan simple, letras bold sans serif.

CALIFICACIÓN

CONTENIDO: -

GRÁFICA: -

FOTOGRAFÍA: -

PROMEDIO: 7.0

IMÁGENES





CONCLUSIONES ANÁLISIS

MUNDO EDITORIAL REVISTAS / FANZINES

REVISTA

- Se publican de forma periódica. Se determina una fecha y plazos para su edición y publicación.
- Giran en torno a temas específicos y no se salen de estos. Se espera que periódicamente entrenen información dentro de un margen de temas.
- Publicaciones dependientes de los intereses de los patrocinadores o marcas que publicitan en las revistas. Siguen una línea editorial estricta.

- El contenido va dirigido a una audiencia específica. Por esto mismo los editores se preocupan de cumplir con los objetivos o expectativas de un Target específico y los artículos giran en torno al interés de los lectores.

- Existen distintos tipos de revistas y estas varían según su temática, segmentos sociales, ámbitos profesionales, etc.

- Actualmente la mayoría de las revistas pueden encontrarse de forma digital. Algunas incluso ya ni siquiera se imprimen. Con este formato digital existen funciones interactivas como encuestas, secciones de discusión y enlaces a medios externos.

- En general son de circulación internacional. Tienen puntos de edición en diferentes países y los contenidos varían de acuerdo al lugar geográfico.

FANZINE

- Un fanzine no es una revista.
- El fanzine permite estar publicando de forma libre y directa sin ataduras ni intereses para con terceros.
- Tiene otras motivaciones e intenciones, relacionadas con quien emite y edita el contenido por sobre quien es el lector o receptor de la publicación.



La persona tiene interés por un tema y desarrolla contenidos referentes al mismo.

- La validez del contenido radica en la relación que crea el autor con el tema desarrollado; al expresar un punto de vista sin más ánimo que el de transmitirlo, es recibido como algo genuino, porque permite conocer su interés por el tema, el dominio que tiene de él y cuán directa es su fuente de información.

- Autoedición: el autor controla y realiza también el papel del editor, e incluso a veces la del distribuidor.

- Independencia: No es comercial.

El autor trabaja sin recibir un sueldo, de manera que su labor es no-profesional (delimitar el concepto de profesional como aquella persona que intercambia un servicio por una remuneración económica, entonces podemos afirmar que esta clase de publicaciones son elaboradas por fans o entusiastas). La independencia del fanzinerero le posibilita ejercer su labor desde la más absoluta sinceridad. Frescura, irreverencia y originalidad están garantizados.

- Corta circulación.

- Impresos en equipos de fácil acceso como las fotocopadoras o offset cuando se tienen más recursos.

- Se relaciona con las culturas underground directamente.

- Financiamiento: No se busca una rentabilidad económica directa con la edición, no de igual forma que en una publicación comercial. Se puede intentar recuperar la inversión de cara a una nueva edición, pero no se pretende vivir de ello. Aquí lo que se prioriza es publicar, sacar lo que hay dentro o demostrar lo que se puede hacer, no preocupándose por vender.

- Producción: El fanzine fotocopiado de collage corta y pega es un cliché. La democratización por abaratamiento de las técnicas de impresión han posibilitado una revolución para los trabajos más



independientes y de bajo coste. Muchos de los fanzines actuales se pueden confundir con revistas convencionales en cuanto a condiciones editoriales de producción.

- Lenguaje: Cada fanzine tiene una voz diferente, proveniente directamente del autor o autores. Habla su propio lenguaje y crea su propia realidad o utopía.

- Distribución: Generalmente no existe una rígida planificación editorial detrás. Tampoco suelen tener una periodicidad fija efectiva, de hecho su duración

suele ser en general efímera. Carecen de una distribución seria y de depósito legal.

GRÁFICA COMPARADA DEL MATERIAL ESTUDIADO

COINCIDENCIAS

- Tanto revistas y fanzine siguen formatos similares en cuanto a estructura.
- Portada y Contraportada.
 - Utilizan fotografías y/o imágenes.
- Editorial.
- Secciones fijas y artículos, entrevistas, etc.
- Numeración de páginas.
- En la forma puedes ser similares.

- Tanto fanzines como revistas responden a una temática general que enmarca el contenido de las publicaciones.

DIFERENCIAS.

- Intenciones y motivaciones diferentes entre revistas y fanzines.
- Las revistas tienen publicidad que muchas veces ocupa páginas completas.
- El fanzine lo crea una persona o grupo de personas no profesionales (redacción, maquetación, fotografía, ilustración...), mientras que detrás de las revistas está todo un equipo de profesionales



en cada una de las áreas de su creación y distribución. Sin embargo existen algunas excepciones como el fanzine rojo putón que está hecho de forma colaborativa.

- Los fanzines están hechos por el "amor al arte" o a para compartir ideas que provienen de un autor, mientras que las revistas responden a intereses de los lectores y auspiciadores.

ELEMENTOS CONCRETOS DE REFERENCIA PARA EL PROYECTO.

- Q&A Rolling Stone. Entrevista personal a una chica skater con una gráfica diferente para cada una.
- Emigre. Cada número radicalmente distinto del otro gráficamente, el logotipo inclusive.
- Trick Tip Thrasher, La tabla. Como realizar un truco paso por paso fotografiado y descrito.
- Skater of the year, thrasher. Version parodia, tipo "boys on boards" como en el fanzine skate witches donde nominan a un skater masculino por sus "habilidades".
- Estilo desconstruido de Ray Gun.

- Estilo intencionalmente torpe de sniffin glue en uno de los números.
- Información sobre temas de género como en XEM magazine. Educación al respecto de estas temáticas.
- En alguna de las versiones me gustaría replicar la estética "elegante" de bulbasour fanzine.
- Colaboración con ilustradores como en el fanzine rojo putón.

4.

FORMULACIÓN DEL PROYECTO



OPORTUNIDAD DE DISEÑO

REVIVIR LA CULTURA DEL FANZINE EN LA ERA DIGITAL.

En este contexto de mundo globalizado, consumista y derrochador, que desvaloriza todo debido a la inmediatez de la era digital, reforzar el uso del fanzine como promotor de sociabilidad e incentivo a ser social. Actualmente, lo lógico ha sido difundir ideas, música, etc, a través de plataformas digitales como facebook o instagram. Entonces ¿Por qué seguir utilizando el fanzine?

“LA INTERNET NO SE CONSIDERA REAL, TIENE CENSURA”

KATHERIN SUPNEM,
FEMINISTA, AUTORA
DE CÓMICS Y FANZINES.

Los medios digitales como Facebook o Instagram no permiten toda la libertad que creemos. Puedes llegar a mucha gente, pero si tienes que limitar tu contenido, tu voz, lo que quieres decir, por las políticas de una red social, entonces no sirve de mucho. Es importante tener un control de lo propio o el sentido de la autogestión se pierde.

“La cultura del fanzine ofrece la posibilidad de construir una identidad y una comunidad entre sus creadores y lectores [...] Los fanzines se pueden entender principalmente como promotores de sociabilidad” (Chriss Atton, 2001).

En estos momentos de crisis donde creemos que nos desconectamos del mundo físico y la virtualidad nos invade y media todas nuestras relaciones, es esencial no perder la conexión con nuestra vida/mundo existente. Poder dejar de lado las pantallas que median nuestras interacciones con este. Las pantallas y el internet resultan elementos llenos de ansiedad y distracción.

FORMULACIÓN DEL PROYECTO



Constantemente te bombardean con información. La inmediatez de la información nos tiene estresados, deprimidos y consumistas. EL ritmo del fanzine propicia alejarse de esta neurosis informativa.

El skate por otra parte, es una cultura callejera, rebeldía es el sello, sin discriminación, sin límites, sin prejuicios. Tal como el fanzine.

Quienes patinan son personas que les gusta la calle, relacionarse con la gente y compartir. Durante el período de encierro las personas nos seguimos reuniendo a patinar, incluso transgrediendo el toque de queda. Es una actividad que necesariamente te lleva a los mismos lugares y te relaciona con

las mismas personas aunque no quieras, entonces es ahí donde puedes intervenir y hacer ruido. Cuando vas a patinar, no estás pendiente del teléfono (a menos que lo uses para escuchar música mientras lo haces, y ni de esa manera estás pendiente).

Las conversaciones con el resto te mantienen ocupado y es a eso a lo que vamos al parque.

A desconectarnos de las ansiedades y conectarnos con nosotros mismos al patinar, y con la gente que también lo hace. La idea de hacer una publicación impresa es esa, conectarnos con el momento y nuestro alrededor.

“¿QUÉ ES LO QUE MÁS TE GUSTA DE LAS REVISTAS IMPRESAS? A DIFERENCIA DE LA WEB, LAS REVISTAS SON SORPRENDENTEMENTE SOCIALES. CUANDO VIAJO, HAGO UN PLAN PARA IR A LA PARTE DE LA CIUDAD CON LA TIENDA DE MODA MÁS GENIAL, TAMBIÉN VISITAR LA TIENDA DE CD Y COMPRAR ALGUNAS COSAS NUEVAS PORQUE ME GUSTAN LAS FUNDAS, TAL VEZ RECOGER ALGUNAS ROPAS, ZAPATOS, LO QUE SEA, TOMAR UN CAFÉ Y MIRAR EL MUNDO. ES SOCIAL; ES UN EVENTO.”

DAVID CARSON,
ENTREVISTA HUCKMAG.

**“LA TINTA MÁS TENUE
ES MÁS PODEROSA QUE
EL RECUERDO MÁS FUERTE”.**

PROVERBIO CHINO.



QUÉ

Fanzine que promueve la cultura del skate femenino en Chile.

POR QUÉ

La cultura fanzine ha sido históricamente uno de los medios más relevantes para presentar y comunicar sub-culturas urbanas. Hoy en un mundo altamente digital ha caído en relativo desuso pero sigue siendo un canal vigente para alcanzar experiencias de comunicación y diseño que las plataformas digitales no logran.

PARA QUÉ

La cultura fanzine ha sido históricamente uno de los medios más relevantes para presentar y comunicar sub-culturas urbanas. Hoy en un mundo altamente digital ha caído en relativo desuso pero sigue siendo un canal vigente para alcanzar experiencias de comunicación y diseño que las plataformas digitales no logran.



OBJETIVO

Crear comunidad entre las mujeres skaters y fortalecer el uso del fanzine como medio de expresión de la contracultura, la autoedición y autopublicación.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS + IOV'S

* Al entregar el fanzine, a cada persona se le pedirá el mail o contacto para enviar cuestionarios cortos de google form y obtener feedback de los usuarios con la justificación de mejorar el fanzine e invitar a participar a las personas en este y poder cuantificarlas.

1. Motivar e incentivar a las mujeres a integrarse en el skateboarding.

I.O.V. Monitoreo y análisis de redes sociales: Mediante la herramienta instagram insights monitorear la actividad de las mujeres en relación al skate en instagram.

Registro y análisis en terreno:
Registro de actividad: Aumento en número de participantes a eventos o actividades, mayor asistencia y recurrencia en el skatepark de bustamante y San Borja.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS + IOV'S

2. Promover el feminismo para intervenir en la desigualdad de género en el skate. Abrir espacios de exposición y discusión.

I.O.V. Quiz: pequeño cuestionario de google form en el que las/los usuarios responderán preguntas sobre feminismo y conceptos asociados. Reuniones intermedias o post actividades de skate en el parque: Conversación pública para obtener feedback de las/los usuarios, guiada por mi.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS + IOV'S

3. Despegarse de la pantalla para incentivar el ser social. Entender el fanzine como promotor de sociabilidad.

I.O.V. Feedback y calificación de parte de los usuarios tanto en terreno como por redes sociales en cuanto al uso de los medios digitales .

Quiz 1: Calificación del fanzine y cuestionamientos sobre el uso de medios digitales.

Quiz 2: ¿Por cuál medio llegaste al fanzine? preguntar al usuario como llego a conocer el fanzine, si fue por las redes sociales, publicidad callejera, recomendación, etc.

Alcance de los usuarios en eventos actividades y el parque.

USUARIA Y CONTEXTO

El proyecto está dirigido a mujeres entre 18 y 25 años que residen en Santiago. Practican el deporte del skateboarding o están interesadas en él. Frecuentan skateparks como el Parque Bustamante y participan en eventos de skate como, "la pateada" que se realiza todos los años para el día del skate y otros eventos como estrenos de videos. Pertenecen a la generación millennial, han vivido toda su vida en democracia y han experimentado las consecuencias de la globalización: Expansión masiva del internet y la era digital. Son usuarias activas de las redes sociales, sobre todo instagram.



SkatePark Las Condes 1.
Alejandro Araya, 2014.

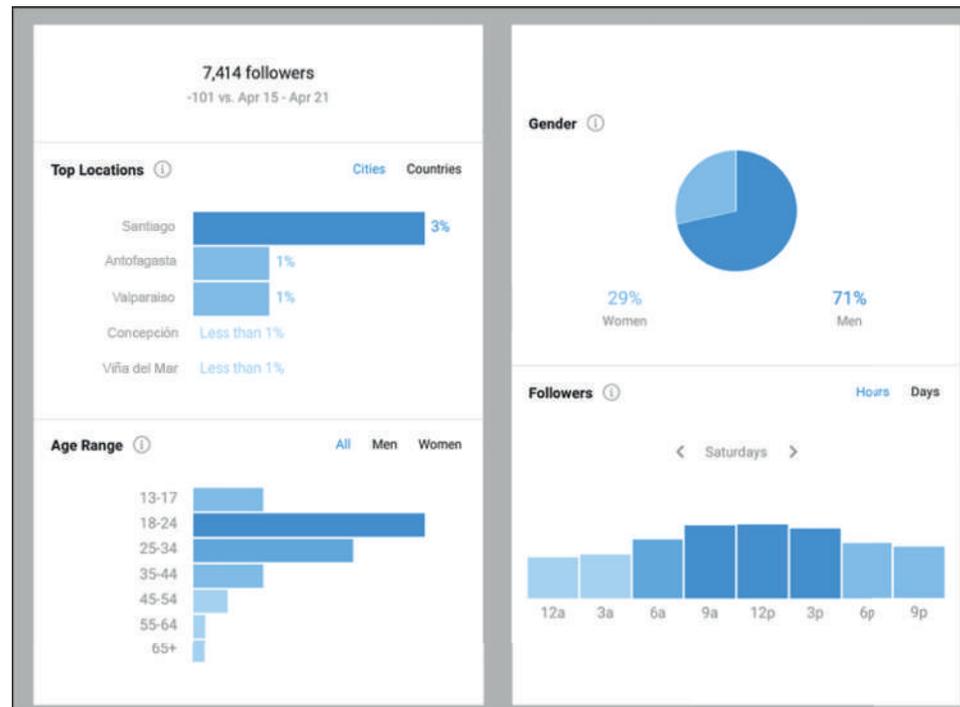
FORMULACIÓN DEL PROYECTO

Para analizar la viabilidad del proyecto y cuantificar, realicé una medición de las usuarias en relación al contexto del desarrollo del proyecto.

MEDICIÓN:

No existe un censo de skaters en Chile, ni siquiera la federación se ha encargado de eso aún y fue uno de los temas que se tocaron el 21 de junio del 2020 durante "el día del skate" en las transmisiones en vivo que se realizaron.

Ya que no existe una cifra oficial ni se ha contabilizado a este grupo de personas (es una comunidad emergente y reciente dentro de la cultura juvenil), realicé una medición de cuantas personas reúnen las características



Instagram Insights, Juntas mejor, Bustalife, Julio 2020.

FORMULACIÓN DEL PROYECTO



expuestas. Estas fueron, mujeres de 18 a 25 años, que practican el skate en Santiago de Chile. Debido a la contingencia, tuve que realizar una investigación virtual de usuarios de instagram para realizar la medición cuantitativa.

RESULTADOS:

Análisis de redes sociales, mediante la aplicación "instagram insights", que te permite monitorizar los resultados de cada acción tomada en esta red. A través de ella puedes medir datos de cada una de tus publicaciones y de tus historias, del comportamiento de tus seguidores y otras informaciones. En este caso necesitaba conocer la métrica de seguidores, género, rango de edad

y lugares principales. Me contacté con dos páginas representativas de las usuarias en las que enfocaré mi proyecto: juntasmeyor y busta life. Juntas mejor es el colectivo de chicas skaters más grande de santiago y está conectado con redes de chicas skaters en regiones como, las chicas del norte, sk8femeninosorno, etc. Se organizan actividades como la pateada del 8m y eventos relacionados con el skate y el feminismo. Por otra parte, Bustalife es la comunidad de skaters que frecuentan el parque bustamante y engloba a todo tipo de público siendo el skate el aglutinante. "Busta" : "todo pasa en el busta", cuna del skate chileno.

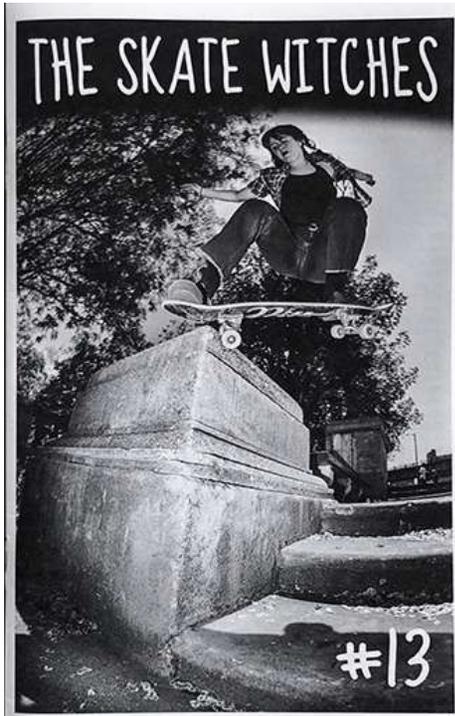
Es el skatepark más representativo de Chile y el primero, tiene más de 25 años. Es la comunidad más grande de skate en Chile. Es la visita obligada de todo skater en Chile. Muchas personas viajan de regiones para visitar, patinar y participar en la comunidad que se genera en este parque, que a pesar de que no tiene la mejor infraestructura es el spot más emblemático y querido por todas y todos. El resultado fue de **2000 mujeres aproximadamente**. Este fue el resultado comparativo del análisis de las cuentas de instagram. En paralelo y a modo de comparación, la cantidad de hombre registrado en el mismo rango de edad y ubicación resultó ser el doble (5.500).



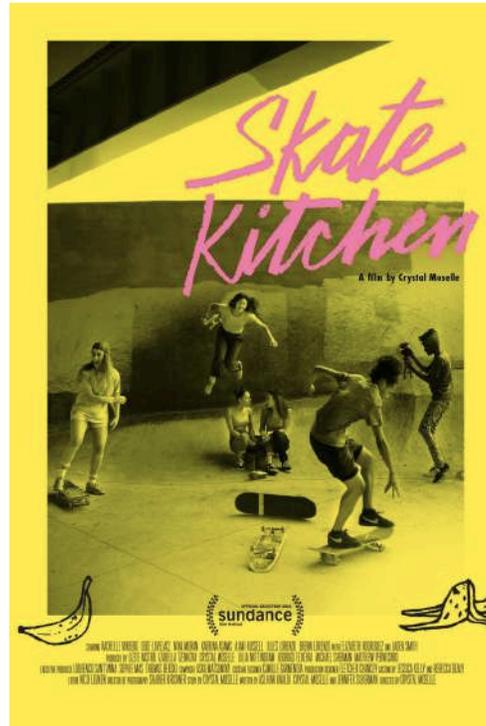
ANTECEDENTES

Se escogieron proyectos relacionados con el skate femenino y la cultura DIY (Do it yourself: Hazlo tú mismo).

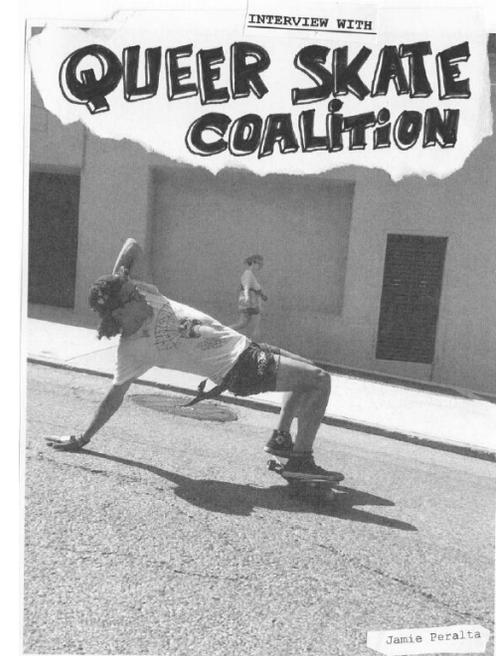
FORMULACIÓN DEL PROYECTO



Portada Fanzine Skate Witches, 2020.



Afiche Skate kitchen, 2017.



Fanzine XEM, 2016.

THE SKATE WITCHES:

Es un fanzine y plataforma para "celebrar" a las patinadoras, fotógrafas y comunidades de todo el mundo que a menudo se pasan por alto. Busca inspirar a las patinadores a nivel mundial a través de eventos y videos, a través de la combinación de skate, arte, humor y DIY.

SKATE KITCHEN:

Colectivo de chicas que desafían la misoginia mediante el skate. Se nombraron así debido a los comentarios que hacían algunos hombres en sus videos de skate: "¿Por qué no están en la cocina? o ¡Hey, debería volver a la cocina!". En el 2018 se estrenó una película que grafica esta comunidad y su entorno.

XEM MAGAZINE:

Fanzine genderqueer, DIY y punk de suecia. Da a conocer y educa sobre la comunidad queer dentro del skate. Busca crear conciencia acerca de los diferentes géneros e integrarlos.

5.

DESARROLLO DEL PROYECTO



PROCESO DE DISEÑO

METODOLOGIA TRABAJO.

Para desarrollar este proyecto, utilice una metodología de diseño estructurado en cuatro etapas para hacer frente a los desafíos: Descubrir, Definir, Desarrollar y Entregar .



DESCUBRIR

Todo comienza con una inquietud. Comencé un proceso de búsqueda e investigación en torno a temáticas que me motivan. Como resultado de esta exploración se definieron tres ejes conceptuales o temáticas de mi interés personal: skate, feminismo y fanzine. Tras la investigación de cada temática se identificaron oportunidades de diseño en torno a las problemáticas que cada tema presentaba.



DEFINIR

Luego de identificar las posibilidades y sentidos que entrega cada oportunidad de diseño, se opta por una específica mediante la comparación y análisis de ellas.

**¿CUÁL ES MÁS FACTIBLE
DENTRO DEL CONTEXTO
ACTUAL (PANDEMIA)?
¿QUÉ ES MÁS RELEVANTE?
¿CUÁL ES MÁS COHERENTE?**

Al finalizar este proceso se construyó la propuesta y formulación del proyecto.



DESARROLLAR

En esta etapa comenzó el proceso de diseño del fanzine. Se proyecta un ciclo de vida del producto y un plan específico que consiste en:

1. REVISIÓN E INVESTIGACIÓN DE REFERENTES.

Como se mostró en el levantamiento de información, se estudiaron diferentes publicaciones impresas que trataban temas similares o relacionados con mi proyecto. Los referentes vistos se estudiaron según: contenido, diagramación y gráficas.

2. ELEGIR TEMÁTICAS Y CONTENIDO DEL ZINE.

• Enfoque narrativo.

Al analizar los orígenes y el desarrollo de los temas centrales de mi proyecto, estos tienen en común los siguientes conceptos: libertad, rebeldía y contracultura. Tanto el skate, fanzine y feminismo buscan, o de alguna manera protestan, contra los estándares sociales. Estos conceptos logran representar la intencionalidad de los movimientos. Es por ello que se decidió utilizar una línea narrativa coherente con los conceptos.

DESARROLLO DEL PROYECTO



Portada	1	2	2	3	3	4.a	4.a		
4.b	4.b	5.a	5.b	5.c	5.d	5.e	5.f	5.g	5.h
6.a	6.b	6.c	6.c	7.a	7.b	8.a	8.b	9.a	9.b
9.c	9.d	9.e	9	10	10	10	10	11	11
11	11	11	11	12	12	12	13	Contra-portada	

Planillo organización contenido fanzine.

Cercanía: Se busca mantener una conexión con la lectora de manera que se sienta identificada y acompañada (para quienes están recién incorporándose en la comunidad y no tienen mucha experiencia). El objetivo es el empoderamiento de esta por lo que es crucial dirigirse directamente y desde mi propia experiencia y de las chicas que participan la publicación.

Transparencia: Se hablan temas de interés que responden a problemáticas actuales que afectan a la comunidad. Estos son tratados con total libertad. Las palabras de las chicas en cada entrevista son publicadas tal como ellas quieren que se publiquen, sin censura.

No consiste en una agrupación ajena, sino que pares cercanos que buscan integrar a las demás chicas en beneficio de la comunidad skater femenina.

• Estructura y contenido.

En base a la investigación de los temas estudiados se organizó una estructura de contenidos fijos y fluctuante. Cada número se rige por un tema diferente, lo que corresponde al contenido que cambia y secciones fijas que siempre responden a la misma estructura.

Contenido fluctuante:

Diferentes temáticas que rigen el contenido general de la publicación como recomendaciones de lectura,

páginas a seguir, artículos y entrevistas.

El primer número de RAD se basa en: **#1 Mujeres en Skate y Consentimiento.**

Para los siguientes números se contemplaron: **#2 Temas de género, #3 Spots para patinar, #4,5,6 Trick tips de trucos (basicos, intermedios, difíciles).**

Contenido fijo:

- Editorial:
Introducción y comentarios sobre la temática correspondiente a la publicación.

- DM Rad: Es una especie de "cartas al editor". Mediante un formulario que puede ser anónimo



o no y por correo se reciben opiniones, quejas o recomendaciones. Esto en pro de establecer una relación directa con el público y ser un canal de feedback.

- Entrevista: Por cada número del fanzine se entrevista a una chica skater para conocer su visión del skate y la comunidad. Algunas de las preguntas a responder son: ¿Cuál es tu especial?, ¿Spot favorito para patinar?, ¿Cuándo, dónde y cómo empezaste a patinar?, ¿Cuál es tu modelo a seguir o quién te inspira?, video de skate favorito, ¿Qué opinas o sientes al respecto de la escena del skate actualmente?, etc. La idea de esta entrevista es ser lo más

transparente posible, utilizando las palabras de cada chica sin censura.

- KeepReading: Recomendaciones de fanzines, libros, artículos, etc, otras publicaciones que se relacionen con el tema tratado en el fanzine, para promover la cultura del fanzine y la lectura.

- Ojo: Recomendaciones audiovisuales, páginas, blogs, instagram, etc.

- Canciones para patinar: Playlist's de música con temáticas como: "para bailar", "skate classics", de un video específico de skate, etc. Estas están numeradas sin un orden de

preferencia y pueden encontrarse en plataformas digitales como spotify o puedes buscar tema por tema. Se reciben colaboraciones por mensajes y correo.

- Evento: Cobertura periodística de eventos de skate femeninos. Se programaron eventos en conjunto con el colectivo juntas mejor. El primero fue "callejeo", el que se publicó en el primer número del fanzine. Se estipuló un evento por mes mínimo, el siguiente corresponde a una sesión de chicas en el parque San Borja. Es fundamental esta parte del fanzine, ya que nos permite organizarnos para reunirnos y conocernos entre nosotras.



- DIY Tip: Receta para hacerlo tu misma. Es una especie de instructivo con tips para realizar actividades, fabricar, reparar, con tus propias manos. Es una receta por publicación. En la primera se publicó "como hacer una sesión de skate con amigos". En los siguientes números se publicarán: ¿Cómo grabar tu propio video de skate?, ¿Cómo hacer fotos de skate?, ¿Cómo hacer tu propio fanzine?.

- GoodToKnow: En esta sección se publican artículos específicos de información de tipo feminista, educación sexual y temas relacionados con problemáticas de género que involucran a la comunidad donde se desenvuelve

la usuaria. Como el primer número se basa en el consentimiento los artículos publicados son "hablando sobre consentimiento" y "funas".

• Colaboradores

El primer número de RAD corresponde a una especie de piloto para darse a conocer entre la comunidad e invitar a participar a colaborar en él, por lo que la mayoría de las cosas fueron producidas por mí. No obstante, para conocer la factibilidad y no agotar el fanzine, se invitó a diferentes personas, todas parte de la comunidad skater, para participar de manera colaborativa. La idea de la participación de cada colaborador es impulsar el trabajo de cada uno. No es un trabajo

remunerado, ya que, no es un trabajo propiamente tal. El fanzine se utiliza como plataforma o medio para que los colaboradores puedan promocionar su trabajo o las actividades que realizan.

- Entrevistas: Chicas skaters entrevistadas para cada número. Además de responder preguntas, colaborarán con playlist de música para patinar, fotografías y periodismo para los eventos.

- Artículos: En general los artículos corresponden a recopilación de información obtenida de otras fuentes con sus respectivos créditos.



Pero para el trabajo periodístico y obtener otra visión de los temas trabajaré con: Bárbara Durán (Skater y Relacionadora Pública) y María Belén Ellez (Skater y Diseñadora).

- Fotografía: María Belén Ellez. Arely Torres, Matías Henríquez (Fotógrafo).

- Ilustración: Valentina Fru fru (@v.frufru), Querubin (@neutralmind), Robin (@romanticocaricio).

• Construcción gráfica

- Tipografías: Los cuerpos de texto son trabajando Fira Mono, fuente diseñada para cubrir las necesidades de legibilidad de una amplia gama de formatos donde la calidad y legibilidad pueden ser comprometidos.

La variante Mono Spaced viene con 3 pesos (Regular, Medium, Bold), lo que facilita su uso para distinguir jerarquías dentro del texto. Esta fue combinada con la fuente Inconsolata para títulos, ya que entregan la posibilidad de utilizar estilos más bold y más light, además se considera que esta tipografía monoespaciada es muy clara y altamente legible.

FIRA MONO

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Vv Ww Xx Yy Zz.

INCONSOLATA

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Vv
Ww Xx Yy Zz.

DESARROLLO DEL PROYECTO

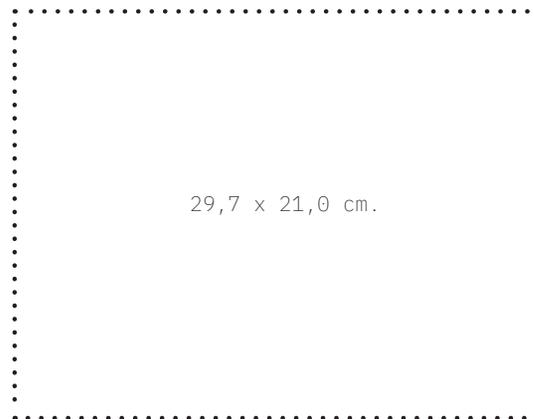
- Papeles

Strathmore White, 90g.
Cartulina Española Negra
y Gris, 100g.



- Tamaño Fanzine

Carta apaisada. Formato común
y económico para imprimir
el fanzine.



- Encuadernación

Fresado y cocido con hilo negro
de algodón. El Fanzine posee
demasiadas (50) páginas como
para ser grapado.





GIRL 'S DO RAD FLIPS.

- Naming

El nombre del fanzine RAD proviene de la palabra "radical", en relación a sus significados: "perteneciente o relativo a la raíz, fundamental o esencial y extremo.

En cuanto al logo, este conserva las letras r, a y d en cada uno, pero varía según la edición del fanzine. En el primero se utiliza el siguiente:



Algunos ejemplos para otros números del fanzine:



RAD

rad





ENTREGAR

IMPRESIÓN

El fanzine será enviado a imprimir a "la mano ediciones". Taller gráfico e imprenta manual, dedicado al diseño y elaboración de productos de papelería. Desarrollan proyectos por encargo, rescatando procesos y métodos manuales de impresión y encuadernación.

ESTRATEGIA DE DIFUSIÓN

1. Distribución fija en tiendas especializadas de skate, tiendas de libros y fanzines. Entregaré un porcentaje del 20% de las ventas a las tiendas.
 - Tiendas de skate: Wallride, Blackdog, Diamond.
 - Tiendas de fanzine y editoriales: Casa Fantasma, Ojo por ojo y la mano ediciones.
2. Difusión por redes sociales en cuentas de instagram con una gran cantidad de seguidores y visitadas por skaters como juntasmejor y bustalife. También en instagram personales de las chicas que colaboraron con entrevistas.

La difusión se realizaría mediante la producción de un "booktrailer" y afiches.

3. Regalar stickers en el parque a todas las chicas para que lo peguen en sus tablas.
4. Participación en ferias independientes y eventos relacionados con skate y/o feminismo.

6.

VISUALIZACIÓN FANZINE RAD

VISUALIZACIÓN FANZINE RAD



DEBIDO AL CONTEXTO ACTUAL DE PANDEMIA Y CONFINAMIENTO, PARA EFECTOS DEL PROCESO DE TITULACIÓN Y PARA PERMITIR SER VISUALIZADO, EL FANZINE SE ENCUENTRA DIGITALMENTE EN:

[HTTPS://ISSUU.COM/RADFANZINE/DOCS/FANZINE1](https://issuu.com/radfanzine/docs/fanzine1)



7.

CONCLUSIONES



PROYECCIONES

FINANCIAMIENTO:

Considerando las propiedades y características propuestas para el primer número del fanzine RAD, el cual involucra trabajo manual independiente debido a los papeles utilizados, impresión y tipo de encuadernación, se propone como una publicación de tiraje de 200 copias. Para efectuar su producción y continuo desarrollo se requiere de medios de financiamiento externos, entre ellos se podría considerar:

FONDART NACIONAL DE FOMENTO AL DISEÑO EN LA MODALIDAD DE DIFUSIÓN

Fondo concursable que entrega recursos a proyectos particulares. Tiene por objetivo el financiamiento

total o parcial para proyectos de investigación, creación y producción o solo producción, así como difusión, enfocados al desarrollo de productos y/o bienes y servicios de significación cultural y que aporten algún grado de innovación (introducción de nuevos procesos, técnicas o métodos) y/o generación de valor desde el ámbito disciplinar del diseño.

FONDO NACIONAL PARA EL FOMENTO DEL DEPORTE

El Fondo Nacional para el Fomento del Deporte, tiene por objeto financiar, total o parcialmente, acciones destinadas al fomento, la ejecución, la práctica

y el desarrollo de la actividad física y el deporte en sus diversas modalidades, especialidades y manifestaciones.

CONCLUSIONES



Es indispensable construir un equipo multidisciplinario para que RAD zine pueda proyectarse. Como primer número es viable realizarlo prácticamente sola para motivar a los colaboradores invitados e incentivar a otras personas a colaborar. Pero para que el proyecto tenga continuidad y provoque los efectos y objetivos que estoy proponiendo se necesita un equipo con distintas habilidades y puntos de vista. De esta forma también poder invertir en equipos, de esta manera, tener presupuesto para crear instancias experimentales de mayor escala. Costear el trabajo de los colaboradores y que no sea tan solo un trabajo comunitario y a la larga poder crecer como publicación,

llegando a público internacional como otras publicaciones de este tipo.

CONCLUSIONES



PROYECCIÓN EDITORIAL:

Una de las principales diferencias con otras publicaciones de skate, sobre todo masculino, es la capacidad que tiene mi propuesta de no acabar gráficamente y poder hacer cada número único y coleccionable. Proponer diferentes gráficas en cada número.

Algunas proyecciones de posibles portadas:





CONCLUSIÓN

Según el feedback de las usuarias y la verificación de los IOV de cada objetivo específico, evaluar y analizar la continuación del fanzine mediante publicaciones periódicas dependiendo de los resultados obtenidos. De obtener los resultados previstos continuar las publicaciones y corregir/incorporar contenido.

Este proyecto no es un fanzine de skate y nada más. Se diferencia de otras revistas que apuntan a este tema mediante el rol social que persigue.

Ser un aglutinante para una comunidad que está en crecimiento y funcionar como red de apoyo (anexo 1). Permitir conocer las experiencias de distintas personas para apreciar y poner en valor lo

que estamos haciendo cada una, la lucha diaria por hacernos nuestros espacios en una comunidad. Demostrar que el skate no es solo un deporte sino, que una forma de manifestarse, una expresión personal y de relacionarse con tu entorno. Se configura dentro de un espacio y te relaciona con otras personas a diario por lo que surgen conflictos propios de la sociedad en la que estamos inmersos.

Durante las actividades, entrevistas y trabajo con las chicas, confime la importancia de estar presente y unidas como comunidad. Todas hemos experimentado la discriminación y/o el acoso.

Ninguna es ajena a estas situaciones. Pero cuando estamos juntas, si estamos lejos de vivirlas y podemos inspirar y guiar a aquellas que al igual que nosotras buscan disfrutar del skate al máximo.

Si bien el proyecto no pudo implementarse en la fase de entrega, demostró la existencia de la problemática y el interés por las personas que conforman la comunidad afectada (anexo 2), lo cual lo convierte en un proyecto viable de llevarse a cabo.

En relación a esto, el diseño no solo funcionó como medio de comunicación, sino que formuló y creó experiencias nuevas para todos los involucrados (anexo 3).

8.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Atton, C. (2002). *Alternative Media*. SAGE publications.

Borden, I. (2001). *Skateboarding, space and the city: Architecture and the body*. Oxford. Bloomsbury Academic.

Currie D.H., Kelly D.M., Pomerantz S. (2011). *New Femininities*. Palgrave Macmillan. Doubleday Publishing Group.

Currie, D. Deirdre M. Shauna, K. (2009). *'Girl Power': Girls Reinventing Girlhood*. Peter Lang.

Echols, Alice (1989). *Daring to Be Bad: Radical Feminism in America, 1967-1975*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Historia del skateboarding. (2020). Recuperado 5 de junio de 2020, de skatespain website: <https://skatespain.com/historia-del-skateboarding>

Jorquera, O (16 febrero, 2016). *Inside Board*. Recuperado de <http://www.insideboardhouse.cl/2016/02/16/maria-jose-rojas-benavides/>

Mortimer, S. (2008). *Stalefish: Skateboard Culture from the Rejects Who Made It*. Chronicle Books.

Menares, J. (7, junio 2019). *Entrevista Arenga del Abuelo*. Recuperado de <https://arengadelabuelo.cl/maria-jose-rojas-skater-la-gente-cree-que-somos-drogadictos-alcoholicos-y-no-es-asi/>

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ngozi Adichie, C. (2019). Todos deberíamos ser feministas. Randon House.

Poynor, R. (2003). No más normas: diseño gráfico y posmoderno. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

Sheridan-Rabideau, M. (2008). Girls, Feminism, and Grassroots Literacies: Activism in the GirlZone. Sunnypress.

Schilt, K. (2003). ' "I'll Resist with Every Inch and Every Breath": Girls and Zine Making as a Form of Resistance', Youth and Society 35(1): 71-97.

Thorpe, H. Olive, R. (2016). Women in action sport culture: Identity, Politics and Experience. Sports & recreation.

Triggs, T. (2010). Fanzines: the DIY Revolution. Chronicle Books.

Weyland, J. (2002). The Answer Is Never: A Skateboarder's History of the World. Univers.

Wheaton, B. (2011). The Cultural Politics of Lifestyle Sports. London & New York, Routledge.

Wheaton, B. (2014). Understanding Lifestyle Sport: Consumption, Identity and Difference. London & New York.

Zamora, J. (17, Enero, 2020). entrevista AS. Recuperado de https://chile.as.com/chile/2020/01/10/videos/1578681343_749242.html

ANEXOS

GOOD TO KNOW

FUNAS.



FUNA es el nombre dado en Chile a una manifestación de denuncia y repudio público contra una persona o grupo.

Proviene del mapudungún funa (algo podrido o que se echa a perder “estiercol” o “podrido”).

Se le suele conjugar como verbo («funar»). Una persona que recibe una funa se le conoce como «funado» o «funada».

Funa (s.f.). En Wikipedia. Recuperado el 17 de Noviembre de 2020 de es.wikipedia.org/wiki/Funa.

Queramos o no el tema de las funas se ha vuelto pan de cada día. La comunidad skater no está exenta. Creo que es importante educar sobre el tema ya que lamentablemente estas han perdido el peso y significado.

Inicialmente, en Chile estas denuncias sociales comenzaron por “la comisión Funa”, integrada por Acción, Verdad y Justicia (HIJOS-Chile) el 1 de octubre de 1999. Diversas organizaciones juveniles, políticas, estudiantiles se fueron uniendo. Entre otras asociaciones, las siguientes han participado de la comisión Funa: Agrupación de Familiares de Ejecutados Políticos, Agrupación de Familiares de Detenidos Desaparecidos, Agrupación Nacional de ex Presos Políticos, Surda, Movimiento Patriótico Manuel Rodríguez, Juventudes Comunistas de Chile.

Tras investigar y acordar una acción el grupo se reúne en un punto cercano al objetivo y hace una marcha pública y pacífica hasta la casa o lugar de trabajo donde se encuentra el personaje que ha eludido la justicia. Tras hacer una pública y ruidosa manifestación no exenta de rayados, carteles y propaganda escrita que quedan en el lugar dejan claro a los vecinos

y comunidad en general, el pasado que tuvo la persona en cuestión. Desde un punto de vista sociológico se aprecia que se apela a la sanción social del infractor cuando las sanciones jurídicas han sido burladas. Las redes sociales han tenido un gran impacto en nuestra sociedad y con la masificación de estas, han cambiado el modo en que interactuamos y el cómo nos relacionamos con el entorno. Las funas también son un método utilizado por el ciberactivismo para boicotear a una persona u organización por diversas razones, entre las más comunes se cuentan denuncias públicas sobre alguna falta o delito, como abuso sexual, violación, discriminación, responsabilidad parental, maltrato animal, robo, estafa, etc; así como también las malas prácticas de las empresas. La funa debe ser con fuentes fidedignas y con evidencia contundente, de lo contrario puede prestarse para un bulo como noticias falsas.

Esta práctica de hacer justicia por sus propios medios se potencia debido a la mediación de la tecnología. Se produce una especie de distanciamiento social, con respecto a la persona que se está funando, ya que no es necesario tener contacto cara a cara para denunciarlo

ANEXO 1.

públicamente, esto también no permite medir las consecuencias de las acciones que se realizan por internet.

¿ARMA DE DOBLE FILO?

Sin embargo, aunque la intención de estas publicaciones es precisamente llamar la atención, una funa puede tener repercusiones adversas para su autor o autora. Por una parte, desde el lado de la persona que realiza la Funa, esta se encuentra amparada en ocasiones por el derecho a emitir opinión sin censura previa, derecho consagrado constitucionalmente en el artículo 19 número 12. Pero, si el blanco de la denuncia, "funadx", decide acudir a la justicia, **¿qué consecuencias legales podrían haber?** Los cargos que podrían presentarse en contra son de dos tipos, en el plano civil, interpretar prejuicio si es que los hay, económico, material, moral,

etc, o una sanción penal por injurias o calumnias si es que corresponde.

Por otra parte, se forma un espectáculo mediático morboso en torno a la situación. Tanto la vida privada del autor o autora de la funa como el o la funadx son expuestos y juzgados públicamente. Se cuestiona la palabra, pruebas y acciones de ambas personas. Lo cual puede generar nefastos perjuicios, al quedar expuesta su imagen tanto frente al círculo de personas cercanas como desconocidos, afectando su trabajo, honra y su reputación.

FUNA, SEGREGACIÓN, REIVINDICACIÓN.

En general luego de que la

funa se hace pública y se acreditan las pruebas o estas parecen ser legítimas o existen reiterados testimonios al respecto de la misma situación, los funadxs son discriminadxs/repudiadxs/desterradxs/segregadxs/etc de sus círculos sociales. Ok, son personas "peligrosas" o potencialmente peligrosas, pero es necesario que estas personas; amigos, familiares, conocidos, compañeros de trabajo, universidad, etc, que aparentemente desconocían esta faceta o nunca se vieron afectados por el actuar del individuo, no lo abandonen y le ayuden a reintegrarse en la sociedad para que no vuelvan a actuar de la misma forma dañina. Si no provoca un efecto de segregación similar que la

cárcel en un preso.

Entendiendo la fuerza con la que una funa puede cambiar vidas, es importante no tomarlas a la ligera. Si decides realizar una funa tienes que ser consciente de sus repercusiones, tanto para ti como para la persona a funar. Evalúa primero la situación, conversa con tus cercanxs o círculo de apoyo. Puedes organizarte con otras personas y realizar una intervención si crees que tu vida privada se va a ver perjudicada. También, respetar las denuncias pero manteniendo la presunción de inocencia en redes sociales evitará equivocaciones tan graves. Sin embargo, sentir empatía por las personas que se atreven a publicar sus historias en estas plataformas es también esencial, puesto que habla de una desconfianza frente a un sistema institucional que les falla a las víctimas de abuso una y otra vez.

ANEXO 2.

ENTREVISTA BÁRBARA DURÁN (SKATER Y PROFESORA DE SKATE), PARA FANZINE RAD.

REGULAR.

10 años patinando o algo así.
San Bernardo, Santiago, Chile.

Importante decir antes que nada que a la Bárbara le tengo mucho cariño y respeto. Es una de las personas que me han motivado a seguir patinando y seguir patinando, a mí y a todas las cabras que se le cruzan por el camino. Es una de las chicas que partió con el colectivo juntas mejor, feminista, tienes sus ideas super claras, conoce perfectamente lo que todas vivimos día a día, da clases de skate, siempre está motivada y dispuesta a ayudarte.

Alo alo grabando, que tal.

Bueno, vamos a empezar con cosas de skate ¿ya? preséntate con tu nombre y como te gusta que te digan.

Bárbara: Yo soy Bárbara Durán Bello, alias Dubell. Hace poco que me gusta/uso ese nombre porque para mí significa familia. Mis dos familias unidas, Du de Durán, Bell de bello. Y eso po.

¿Cuándo, dónde y cómo empezaste a patinar?

Bárbara: Hace 10 años compré mi primer skate, ese típico de

supermercado. Me apaño caleta porque normalmente ese tipo de skate se rompen fácil cuando saltas. Aprendí a hacer ollie en esa tabla. De hecho le rompí una así a una compañera que también se había comprado una. Estaba haciendo ollie y quebré el track de su tabla, fue fome igual quede pa la caga jaja.

¿Cuál es tu truco favorito?

Bárbara: El backside. No es mucho esfuerzo (físico/mental) y es certero, no falla. El flip backside también me gusta mucho hacerlo en la pirámide. Vas en subida y después lo caes en bajada ni siquiera haces el 180 completo, haces un 120 o algo así y el movimiento te lleva.

¿Spot favorito para patinar?

Bárbara: Haber... de chica mi favorito el "busta flayte" que queda en San Bernardo y ahora hay un skatepark nuevo allá que esta bacan. No he podido ir para allá porque ahora estoy viviendo en Santiago Centro. Entonces no puedo ir mucho a san beca pero tengo muchas ganas porque se ve joya. Hay que organizar su sesión para Enero y vamos todas. Hay que acompañarse para no ir solas porque igual el viaje es largo para allá y también medio piante. Tenemos que apañarnos entre nosotras. En fin. Busta flayte en el corazón pero el

bustita me gusta más allá de los spots. Me gusta por lo que se da, siempre hay una cabra patinando, o alguien. Caleta de cabras, ni comparado como antes, hoy en día pueden haber 20 cabras patinando fácilmente, antes no. Veía un par de cabras pero bacanes.

¿Quiénes son las cabras que te inspiraron acá?

Bárbara: La Tama rap que es de San Beca igual, la Morena que es de El Bosque. Ellas fueron mis escuelas. Iban a jugar posero al busta. También las veía en el busta flayte. La leona también, que ahora está en Alemania. La China, que ahora hace unos bolsos lindos. Ella era bestia, le hacía hellflip a todo, la auspició ahora etnies y todo.

Y actualmente y tomando en cuenta a las chicas de otros países ¿a quiénes miras o te inspiran?

Bárbara: Las cabras de Europa, España, las que patinan en el macba, las del colectivo asiplanchaba. Desde siempre asiplanchaba, y no solo skate, surf, etc. Bacan esa volá y la revista "Dolores" también. De cualquier manera te vas a topar a esas cabras allá, por eso está el sueño igual de viajar a barcelona. Ya tenemos nuestros pasajes y todo, con las cabras estamos esperando que onda el covid para poder llegar allá y si tenemos que vacunarnos

y etc. Pero con todo ya estamos ready.

Además del skate ¿Otras actividades y cosas que te gusten hacer?

Bárbara: mmhm me gusta conversar jaja. Me gusta conocer a las cabras, soy fans de todas las cabras.

Sipo si de hecho así te conoci, me viste llegar al borja y te acercaste al tiro a hablar con nosotras Primera vez que me sentía acogida en la comunidad.

Bárbara: Sí, es que ese es el skate que me enseñaron a mí. Cuando era chica las cabras organizaban sus eventos y cosas para conocernos entre nosotras también. No estar sola principalmente, lo mismo que decía sobre la mirada invasiva del skater y el acoso masculino. Para mí al principio en el busta flaite me sentía super insegura por ser mujer. No podía ni siquiera sacarme el poleron y andar en polera o short. Hace 10 años las cosas eran aún más fomes. Si andabas con short o algo corto no podías andar tranquila, siempre había miradas indeseadas y acoso. Según los cabros lo hacen sin querer pero a todas nos molesta que nos miren tanto ¿o no? sobre todo si estás haciendo algo en lo que no te manejas tanto y necesitas concentrarte. Te atrasa en tu progreso de skate. Te están

mirando, te pones nerviosa y no quieres seguir. No estás relajada ni fluyendo en estos ambientes más masculinizados. Es muy diferente patinar donde te sientes tranquila y acogida, y no sexualizada. Si no tienes un buen pop, cualquier cosa es para mirar en menos a una cabra. E incluso, entre ellos mismos son así de despectivos y peladores. Si eres hombre y "andas mal", se burlan entre ellos, los pelan o discriminan. Para qué vamos a estar con hueas, son bien tóxicos algunos skaters.

Totalmente de acuerdo con eso. No entiendo por qué tienen esa costumbre de estarse comparando con el resto. Porque no simplemente se preocupan por ellos y ya. Están compitiendo todo el tiempo y no solo con el skate.

Bárbara: Sipo, hablan entre ellos de cuantas minas se comen o que la chica le hizo esto o esto otro. Creyendo que las cabras son como trofeos. Y después todos hablando mal de ella que es maraca, que es puta, que se metió con este y este otro...

Y si po, ellos hacen lo mismo y nadie los desmerece por relacionarse con muchas cabras o ser promiscuos jaja.

Bárbara: Que importa como es uno en su vida íntima.

Eso no debería ser tema. Y esos códigos tan antiguos que tienen como: no relacionarse, ni mirar a la polola del amigo, a penas te saludan. Como si fueran una cosa que le pertenece a él y si terminan menos... esa cabra no existe, no es persona.

Bárbara: Ponte tú en el busta flaite los hombres más viejos son superdrogadictos y son los tipos más mierda del lugar. Tienen esas conductas de acoso, machismo, etc. Y contagian igual a varios cabros. No puedo decir que sean todos así. Hay cabros muy bacanes también, son otra vola, están pendiente de otras cosas, son más vivos. Tienen polola, las cuidan... otros cabros no están ni ahí con sus parejas, las maltratan, hasta hablan mal de ellas.

A mí me paso, que cuando era chica, había un hueon, que le decían "el tripa". Que quede registrado esto por favor. Para que todas las cabras este aguja con los tipos así. Yo patinaba y este tipo no me dejaba de mirar todo el rato. Yo me sentía súper incómoda. Llevaba a su polola y me seguía mirando y obviamente la chica se molestaba, pero producto de esta cultura machista, se molestaba conmigo. Me agarro mucha mala esa chica, me hablo por facebook en ese tiempo. Me dijo: "oye no quiero que miri ma a mi pololo"... y yo tipo, no estoy ni ahí con tu pololo asqueroso jaja.

Y de verdad si lo miraba era porque él no me dejaba de mirar a mí y eso me incomodaba mucho como te decía anteriormente.

Bueno, en fin... ese tipo y todo su grupo de amigos. "El panda", que fue uno de los primeros funaos. Cuando nadie estaba funao a ese tipo lo funaron y por facebook. Para que vean, si te funaron por facebook eres leyenda de los funaos asquerosos.

(ahora están casi todos funaos o con miedo de ser funaos)

Bárbara: Cuando yo tenía como 14 años y él tenía 29 me invitaba a patinar y no con la intención de patinar, cachai. Ese ambiente asqueroso era el que me desmotivaba en el busta flaite. Pero también hay cabros bacanes como mi mejor amigo y las cabras ahora que somos un montón.

Me revuelve el estómago escuchar esas cosas y ver que esos tipos están en todas partes y que lamentablemente aún no se extinguen. Yo aún veo tipos curaos, drogados, asquerosos que se te acercan y no te dejan tranquila. Acá mismo, al borja han llegado tipos así horribles y se dedican a puro tomar y consumir hueas. Me da lata porque este parque no es como el busta ponte tú, por eso a mí me gusta tanto. Y vienen estos tipos a funar el asunto. A los niños chicos que

juegan alrededor y etc.

Bárbara: Si, esa misma calaña de tipos. Pasteros, duros, alcohólicos... acosadores de mujeres, que no tienen de malo... Y bueno por estas mismas cosas fue difícil hacer crecer el skate femenino. Ahora que entre nosotras nos apañamos y hacemos grupo nos sentimos mucho más seguras y nos atrevemos. Mi forma de protegerme siempre ha sido mirándolos feos, a veces ni los saludo, uno que otro, no estoy ni ahí, prefiero que no porque muchos cabros que se jactan de ser buenos cabros aun así se juntan y avalan las actitudes de sus amigos.

Cuando deberían ser ellos mismos, sus cercanos, los que pueden decirles que sus actitudes no corresponden o directamente que la están cagando.

Bárbara: Sipo, entonces mejor de lejos si estas con esos tipos. Los cabros no están ni ahí porque son cosas que nosotras no más sentimos. Ese es el gran problema con los hombres en este tipo de situaciones. La poca empatía. Si a mí no me pasa, no existe el problema.

**"No existe, ustedes están exagerando y blablabla".
"Que eso ya no pasa, que en el 2020 las cosas son diferentes..." pero amigos, eso no es así aún pasa,**

**sépanlo. Estás patinando y aun escuchas como hablan entre ellos de ti y creen que no escuchamos, pero, hey... se escucha todo, se sabe todo, es un círculo esto.
Cambiando radicalmente el tema, ¿te gusta patinar con música?
¿Qué escuchas?**

Bárbara: A veces, si. Para no escuchar a los hombres igual, como ignorar que están ahí y concentrarme en mí misma. Pero en general me gusta sin música si voy a patinar patinar porque quiero escuchar las rueditas, la tabla, el pop, sentir más el skate. Depende del día igual. Pero si me pongo audifonos me gusta escuchar algo piola como Mac Demarco.

¿Video de skate favorito?

Bárbara: De este año me gusta mucho el que salió de las cabras de vans "Credits". Soy fans de Breana (breezeana). También el de Fabiana Delfino en Tampa. Muchas cabras que me gustan, Lil tubsy y obvio, Alexis sablone masacrando siempre, switch flip y etc. A todo esto deberían hacer una versión skater del año girl.

¿Qué opinas o sientes al respecto de la escena del skate actualmente?

Bárbara: Puchaaaaa... que estamos tapados en funaos todavía.

Pero soy optimista porque al final con las cabras armamos nuestros propios espacios al fin. Y todo esto gracias a nosotras mismas y nuestras ganas de patinar. Se nota nuestra presencia y ni ahí con los hueones. En nuestra escena femenina hay mucho más respect y familia. Si no apañas a una cabra que recién está patinando, ¿qué tan familia y underground eres? puros cuentos sí no. Los cabros se quedan en que son los más calle y no sé que, pero, no apañas a tu compañera po y siguen avalando a sus compañeros funaos, maltratadores, etc. Juntasmejor no trabaja con pivot, están todos funaos. Hay que ser cuidadoso con quien se trabaja, porque somos feministas.

Totalmente de acuerdo, a veces llegan funas y cosas hay que estar atento y hacer un colador igual, es un tema super delicado.

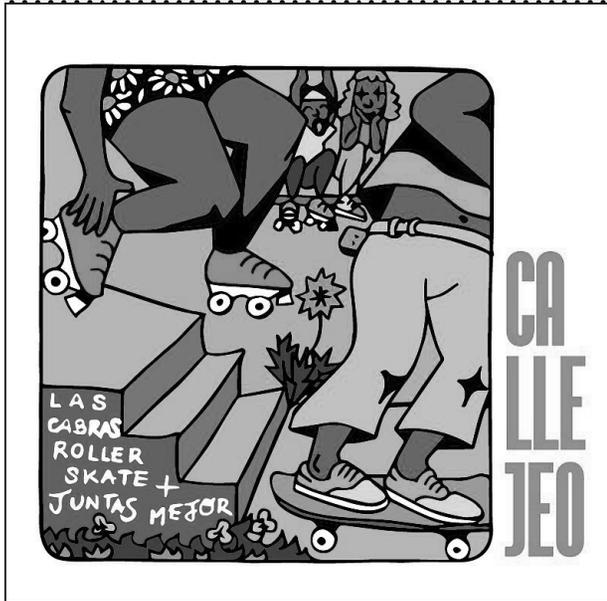
Bárbara: A mí me llama mucho la atención que la otra vez nos llegó una funa de una chica skater y de todas las veces que nos han enviado funas, esta fue la vez que más mensajes nos enviaron y más nos compartieron esta funa. Nos etiquetaron en muchísimas historias. Y cuando hay un hombre funao que para advertirnos a nosotras, nos etiquetan re poco. Y es sobre todo en nuestra comunidad donde tiene que visibilizarse eso. Es una advertencia para las otras cabras sobre tipos con

los que hay que tener cuidado y hay que saber quienes son.

Para terminar, hablemos de Juntas Mejor.

Bárbara: Juntas mejor comenzó por la motivación e inspiración de las cabras chilenas de girlskatecrew, las nenas sobre ruedas, esas fueron las primeras escuelas de skate femenino. Organizaban pateadas campeonatos, eventos, best trick, poseros etc. siempre motivando. En esas pateadas conocí a la Jechu (Jechujeskate). Sería bacan que el resto de las chicas que están aprendiendo andar vivan la experiencia como nosotras la vivimos con las cabras antiguas. Esa es la idea de este colectivo. Donde estamos saludamos a las chicas que vemos patinando, nos presentamos, nos conocemos. Esa es la escuela real, apañarnos entre nosotras mismas, saber que tenemos un espacio seguro. Hubo un tiempo que dejé de andar porque estaba estudiando y trabajando, pero luego volví a andar y dije, ya, con todo. Me empecé a juntar con la jechu y las cabras. Empezamos a motivar la escena, todas poniendo de su parte. Comenzamos haciendo una página de instagram. No sabíamos cómo ponerle, pero en la descripción puse algo así como... porque juntas es mejor patinar. Y así quedo ¡No hay nada mejor que patinar con las cabras! amor y pasión por el skate.

CALLEJEO



Junta callejera.
 1 Noviembre, 15:00 hrs,
 Metro Manquehue.
 Organizado por Juntas mejor SB
 y Las cabras Roller Skate.
 SOLO MUJERES Y DISIDENCIAS

Reportaje sobre la actividad,
 fotografías y testimonios.



Primero que todo/nada, agradecer la iniciativa de las cabras para organizar estas juntas que sirven para motivarnos, conocernos e integrarnos a los colectivos, lo que nos permite sentirnos parte de la comunidad, que no estamos solas y que somos muchas.

Nos juntamos a las 3pm en la salida de la vereda norte del metro manquehue, como se acordó mediante la cuenta de instagram de los colectivos Juntas mejor y Las cabras roller skate. Cada una llegó con sus patines y skates para disfrutar de una calurosa tarde de domingo.

Entre rollers y skaters éramos aproximadamente 30 personas o más incluso. De todos los niveles, principiantes y más avanzadas. La idea era bajar desde manquehue hasta la torre titanium buscando spots para patinar y compartir.

Estuvimos aproximadamente media hora esperando a que nos reunieramos todas mientras nos poniamos bloqueador, comiamos algo, tomábamos aguita, nos conocíamos, en fin, compartir un poco antes de patinar.



ESCRITO POR: ARELY
 FOTOS: ARELY & MBELEN
 AFICHE POR @DESDOSCRESPOS

ANEXO 3.

Algunas llevaban muchos años patinando, otras solo meses. Grupos de amigas y otras chicas que llegaron solas pero que se integraron al grupo en general muy rápidamente. Comenzamos a bajar siguiendo a las chicas que conocen el lugar y ya han patinado por ahí por lo que sabían a qué spots podíamos ir todas y para todos los niveles así todxs pudieramos disfrutar del skate/patines.

Como forma de incentivo para desafiarnos a hacer trucos, en los spots se entregaban premios (rodamientos, shogoo, etc) a quienes se atrevieran y cayeran un truco. Patinamos 5 o 6 spots diferentes. Cada uno es un desafío diferente, depende de tus capacidades, confianza, creatividad como te vas a enfrentar a cada uno y a uno mismx.



Ocurre algo cuando patinas acompañadx, es como algo mágico o energético... Si no te haz atrevido a hacer un truco, al ver a tus amigas intentarlo o caerlo, te animas y lo intentas tú también. Sientes el apoyo de tus homies y eso te entrega una confianza que te llena el corazón y piensas todo el tiempo "no voy a fallar". Y eso es una de las cosas bellas de estas juntas.

Finalizamos la actividad en el busta. Conversamos sobre nuestras experiencias y sobre el colectivo. Todas somos parte de él y todas son bienvenidas a integrarse y sentirse parte de, organizar actividades, talleres, tomar fotos, grabar videos, lo que sea en pro del skate femenino y nosotras mismas. Las chicas tienen la mejor disposición y están abiertas a nuevas ideas.

Atentas a las cuentas @juntasmejorsb y @lascabrasrollerskate para próximas actividades o si quieres sugerir, organizar algo puedes dejarles un mensaje, todas las iniciativas y aportes son bienvenidas. **No paren nunca de patinar <3**

READ