

CÓMO HACER un fanzine



La **Aventura de Aprender** es un espacio de encuentro e intercambio en torno a los aprendizajes para descubrir **qué prácticas, atmósferas, espacios y agentes hacen funcionar las comunidades**; sus porqués y sus cómo o en otras palabras, sus anhelos y protocolos.

Este proyecto parte de unos presupuestos mínimos y fáciles de formular. El primero tiene que ver con la convicción de que **el conocimiento es una empresa colaborativa, colectiva, social y abierta**. El segundo abraza la idea de que **hay mucho conocimiento que no surge intramuros de la academia** o de cualquiera de las instituciones canónicas especializadas en su producción y difusión. Y por último, el tercero milita a favor de que **el conocimiento es una actividad más de hacer que de pensar** y menos argumentativa que experimental.

Estas **guías didácticas** tienen por objetivo **favorecer la puesta en marcha de proyectos colaborativos que conecten la actividad de las aulas con lo que ocurre fuera del recinto escolar**.

Sin aprendizaje no hay aventura, ya que las tareas de aprender y producir son cada vez más inseparables de las prácticas asociadas al compartir, colaborar y cooperar.

<http://laaventuradeaprender.educalab.es>



Estas guías didácticas están publicadas bajo la siguiente licencia de uso Creative Commons: [CC-BY-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/).

Reconocimiento – CompartirIgual (by-sa): que permite compartir, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, así como adaptar, remezclar, transformar y crear a partir del material, siempre que se reconozca la autoría del mismo y se utilice la misma licencia de uso.



Proyecto concebido y coordinado por
Antonio Lafuente y Patricia Horrillo

Diseño de maqueta: Mr.Cabecalapiz

ÍNDICE

Introducción	4
Materiales	9
Pasos	10
Consejos	28
Recursos	29

QUIÉN HACE ESTA GUÍA

Silvia Font es periodista especializada en cultura digital y sociedad en red y escribe como colaboradora en distintos medios especializados y generalistas. Ha formado parte de iniciativas que investigan sobre el impacto de las nuevas tecnologías en la sociedad y su capacidad de transformación social. Realiza labores de documentación de procesos creativos para su transformación en productos editoriales.

Es miembro del colectivo internacional de activismo creativo [Mašta](#), y responsable del lanzamiento y primeras dos ediciones del fanzine de Medialab-Prado de Madrid. Imparte talleres formativos sobre el uso crítico de medios de comunicación y recursos online para jóvenes y niños, a través de la creación de medios de comunicación alternativos y autogestionados.



Twitter: [@FrauOlivetti](#)

INTRO DUCCIÓN

Esta [no] guía pretende ser un acercamiento al mundo del fanzine como la forma más libre y personal de expresarse a través de la autoedición, y un espacio donde compartir algunas sencillas técnicas para quienes quieren explorar nuevas formas de contar 'cosas' (en el más amplio y subjetivo sentido de la palabra).

Hubo un tiempo en el que no había internet, pero había fanzines. Al igual que las noticias se se leían sólo en periódicos y revistas, las publicaciones que hacemos hoy en nuestro blog o las comunidades que surgen en torno a un influencer en distintas redes sociales, hace décadas se autopublicaban, se imprimían a tinta, se fotocopiaban y se pasaban de mano en mano.

El fanzine surge como una **forma de compartir ideas, pensamientos y sentimientos personales con el resto del mundo**, desde la

plena libertad de sus autores que no quieren o pueden acceder a los canales y medios de comunicación preestablecidos. **Este tipo de publicaciones autogestionadas suponen por sí mismas una reivindicación de nuestra autonomía**, (re)conquistando esos espacios a veces inaccesibles o simplemente con los que no nos identificamos.

En ocasiones **son la vía de escape para quien se siente diferente a una supuesta mayoría** y entonces se convierte en una valiosísima



arma de empoderamiento; otras veces **fanzinear es un juego para experimentar con la creatividad que nos invade y a la que queremos dar rienda suelta** sin importar cómo ni por qué, un modo de contar cosas de forma diferente o simplemente una excusa para conocer gente con nuestros mismos intereses, por bizarros que sean, y sentirnos parte de esa comunidad.

¿UN FAN-QUÉ?

Antes de entrar a definir qué es un fanzine hay que aclarar que tratar de poner etiquetas y reglas a algo para lo que la libertad total, de forma y contenido, es parte de su identidad puede resultar bastante complicado e incluso paradójico. Lo que sí podemos hacer es identificar algunos patrones que suelen repetirse en este tipo de publicaciones.

El término 'fanzine' procede del acrónimo en inglés formado por las palabras 'fan' y 'magazine' que traducido literalmente a nuestro idioma significa 'revista para fans' y fue acuñado en 1940 por [Louis Russell Chauvenet](#).

Sí, el fenómeno fan no es nuevo. Ahora se llaman *followers* y se miden en 'kas', pero grupos de bandas de música, frikis de series de culto y gente dispuesta a compartir sus vivencias más personales ha habido siempre, sea en el mundo digital o en el analógico.

Actualmente, mucha gente prefiere simplemente el término '[zine](#)' por la propia evolución de las publicaciones y la proliferación de un subgénero con gran presencia en la cultura de la autoedición: el Perzine o 'fanzine personal', donde el autor o autora se muestra desde la máxima subjetividad.

La particularidad de estos artefactos a caballo entre el panfleto y la revista reside en que son publicaciones 'Juan Palomo' (yo me lo guiso, yo me lo como, para los no puestos en el sabio refranero español), autogestionadas práctica-



Foto: Philipp Messner



Foto: [describir](#)

mente en la totalidad de su proceso de vida: elaboración, publicación y distribución.

La filosofía DIY *'Do-It-Yourself'* es uno de los genes inmutables del ADN de los fanzines desde su aparición como herramienta de expresión. El *'Hazlo Tú Mismo'* que ahora vemos por todas partes (diseñamos nuestra ropa, cultivamos nuestros propios huertos, generamos la energía que nosotros mismos consumimos...) es en sí un acto de rebeldía, un posicionamiento frente al consumismo pasivo sin cuestionamientos.

Por el contrario, estas publicaciones DIY significan plena autonomía personal y también colectiva; la integración de prácticas desde el DIWO o TIWO (*'Do It With Others'* y *'Think It With Others'*, respectivamente) nos llevan a procesos y resultados mucho más ricos, diversos e inesperados.

Los fanzines son libertad total del qué y cómo se dice, y cualquier temática tiene cabida. Se dice que hay tantos fanzines posibles como ideas en nuestra cabecita: la ilustradora **Irene de Mula** lanzó [DOGMAS DE UN NINI](#) para protestar contra esa etiqueta impuesta a ciertas generaciones, las [BOMBAS PARA DESAYUNAR](#) de [Andrea Galaxina](#) son un icono de los

femzine en nuestro país y el argentino [GORDAZINE](#) fue uno de los pioneros en la reivindicación de la tolerancia a todo tipo de cuerpos.

Tampoco tienen que rendir cuentas con respecto a ningún manual de estilo o línea editorial, ni tan siquiera requieren una periodicidad establecida de publicación.

Cuentan con pocas páginas, no suelen superar las 32 o 40 pero a veces basta con un folio doblado en cuatro para llamarlo fanzine. Las tiradas son cortas, muchas veces numeradas para dar testimonio de su carácter efímero, artesanal y, en cierta manera, exclusivo.

Detrás de los fanzines no hay un fin comercial o de lucro —ya que en la mayoría de casos rara vez se cubren los costes de producción— y sigue practicándose el intercambio de ejemplares entre autores, como en los viejos tiempos.

La distribución sigue siendo como en los comienzos: **enviando los ejemplares de forma personal por correo postal, lo cual genera un vínculo muy particular entre autor y lector.** Y también las ferias y eventos de autoedición son encuentros indispensables para la continuidad de la comunidad, y sirven para ampliar la red y estrechar lazos entre sus miembros.

UN POCO DE HISTORIA

Es en la década de los años 30 en Estados Unidos y entre las comunidades de fans (o fandom) de ciencia ficción donde surgen los que se consideran **los primeros ejemplares de fanzines, en los que sus autores imaginaban finales alternativos a sus cómics favoritos** o profundizaban en los perfiles de los personajes de alguna saga. Aunque resulte complicado trazar la cronología de un fenómeno que se

> FOTOCOPIANDO LA REVOLUCIÓN

Al igual que la aplicación de la máquina de vapor a los sistemas de imprenta fue el detonante de la 'prensa de masas' a comienzos del siglo XIX, otro avance tecnológico a mediados de la década de 1970 favoreció el boom de la cultura 'zine'.

La aparición de la fotocopidora y la apertura de reprografías 'democratizó' la posibilidad de publicar en pequeños formatos y por tanto abaratar costes, tiempo y esfuerzos a los creadores de autopublicaciones.

La fotocopia con sus rasgos tan particulares, como el uso exclusivo del blanco y negro o sus pequeñas imperfecciones arbitrarias, encajaban a la perfección con la estética del **movimiento punk** (en plena revolución contracultural) por lo que pronto el fanzine se convirtió en su medio de expresión propio.

Poco más tarde, esta radical identidad visual, se extendió a los entornos de la **música underground** e **indie**, y sigue presente a nuestros días entre los fanzineros más nostálgicos.

Precisamente, **el sentimiento de pertenencia a una comunidad: compartir ideas, encontrar a otros como tú y hacer crecer la red amiga en torno a un tema particular** (que precisamente es el origen de aquellos primeros fanzines de ciencia ficción) es una de las principales motivaciones de quienes se adentran en el mundillo fanzinerero.

caracteriza, precisamente, por habitar los submundos de la cultura y mantenerse al margen de los canales convencionales de comunicación, existe el acuerdo tácito de considerar oficialmente The Comet (elaborado por el Club de Correspondencia Científica de Chicago) como el **detonador del pionero movimiento de los sci-fi zines**, los fanzines de ciencia ficción.

En la década de los 90, otro movimiento vinculado a la escena musical motivó un nuevo despertar en el mundo del fanzine, esta vez con **visión de género** y, paradójicamente, a modo de levantamiento contra el predominante machismo del entorno punk.

El **movimiento riot grrrrl**, que reivindicaba el protagonismo de las mujeres en las bandas punk (hasta entonces relegadas al papel de 'chicas de') trascendió los límites como género musical, llegando a convertirse en el movimiento feminista de referencia de finales del siglo XX.

En este contexto, la prolija producción de fanzines de esas bandas de música femeninas son la semilla de uno de los subgéneros más activos e inspiradores en nuestros días: **los grrrrl zines, fanzines feministas, queerzines y todo tipo de publicaciones con visión de género.**

¿PARA QUÉ EN PAPEL SI LA VIDA ES DIGITAL?

Con el cambio de siglo, internet vive su particular revolución en el 2000 con el boom de los blogs y webs personales, para poco más tarde ser testigo de la toma de las redes por parte de las nuevas generaciones ya clasificadas como 'nativas digitales', dando lugar a una forma de comunicación dentro de los márgenes de la autoedición y la autobiografía a modo de 'diario online'.

Pero este fenómeno que se ha considerado revolucionario a la luz de este avance tecnológico, es una (r)evolución que ha estado presente a lo largo de la historia del fanzine.

Llevamos escuchando que internet matará al papel durante años. Pero **ni la televisión destruyó a la radio ni los medios digitales han acabado, por el momento, con los formatos de lectura físicos**. El entorno de los fanzines, de hecho, ha experimentado un repunte sin precedentes desde la consolidación de las plataformas online, no sólo por la aparición de un nuevo género de fanzines digitales, los E-zines (que ha permitido reducir los costes de producción a prácticamente cero y ha abierto un nuevo frente estético), sino porque han contri-

buido a establecer nuevos canales de visibilización, distribución y relaciones para la comunidad.

Además, de haber contribuido a la documentación y archivo de este ecléctico, efímero y, en muchas ocasiones, inclasificable fenómeno del fanzine.

En las próximas páginas de esta guía de viaje orientativa en la aventura de hacer un fanzine, charlamos con fanzineros y fanzineras que también pasaron por ese primer momento de incertidumbre a la hora de crear su primer fanzine:

- ¿por dónde empiezo?
- ¿le interesará a alguien lo que yo haga?
- ¿en digital o papel?
- ¿cómo haré para que lo lea la gente?

Compartimos miedos, técnicas y trucos, pero sobre todo **abrimos las puertas del disfrute con este tipo de revistas autoeditadas que nos transportan mundos diversos** como el arte y el diseño, la autoficción o proyectos solidarios, educativos y periodísticos.



MATERIALES

HERRAMIENTAS ANALÓGICAS

- ✓ **El básico de los básicos:** papel y boli, lápiz o rotuladores para anotar, diseñar, garabatear, corregir, hacer notas,...
- ✓ **Área de trabajo:** una mesa donde podáis disponer de todos o la mayor parte de materiales que vas a necesitar.
- ✓ **Papel:** reciclado, satinado, autoadhesivo, vegetal, cartulina o cartón, fotosensible...
- ✓ **Diseño:** bolígrafos, rotuladores, acuarelas, témperas y cualquier material que pueda dar color. Para pegar: celo, cinta de carreteo, wassitapes, pegamento (ecológico siempre que podamos).
- ✓ **Para cortar:** tijeras (especiales para papel, costura o dentadas, cutters (especialmente para trazos rectos junto con la ayuda de una regla o capear un superficie) que seleccionaremos en función de la superficie a cortar.
- ✓ **Para ensamblar:** dependiendo del estilo de encuadernación que queramos necesitaremos hilo y aguja, grapadora (con sus grapas), pegamento,...

HERRAMIENTAS DIGITALES

- ✓ **Ordenador PC o Mac.**
- ✓ **Editores de texto:** Microsoft Word o editores de software libre como OpenOffice o NotePad.
- ✓ **Programas de diseño editorial:** Adobe InDesign, Publisher, QuarkXpress, Corel Draw o Scribus (software libre).
- ✓ **Programa de tratamiento de imágenes:** Photoshop, Corel Photo Paint o cualquier otro editor de imagen de software libre.

OTRAS MÁQUINAS ÚTILES

- ✓ **Escáner, impresora, fotocopiadora, guillotina, grapadora industrial,...**
- ✓ Pueden resultar más costosas y no tienes que comprarlas todas. Asegúrate de tenerlas a mano: pedir las prestadas, acudir a copisterías o usarlas gratis o por poco dinero en bibliotecas públicas, centros culturales comunitarios, en el cole o instituto,...
- ✓ Y como siempre nuestra recomendación es la HIBRIDACIÓN. Utiliza a tu antojo todo aquello que te haga feliz y mejor represente todo lo que quieres contar.

PASOS

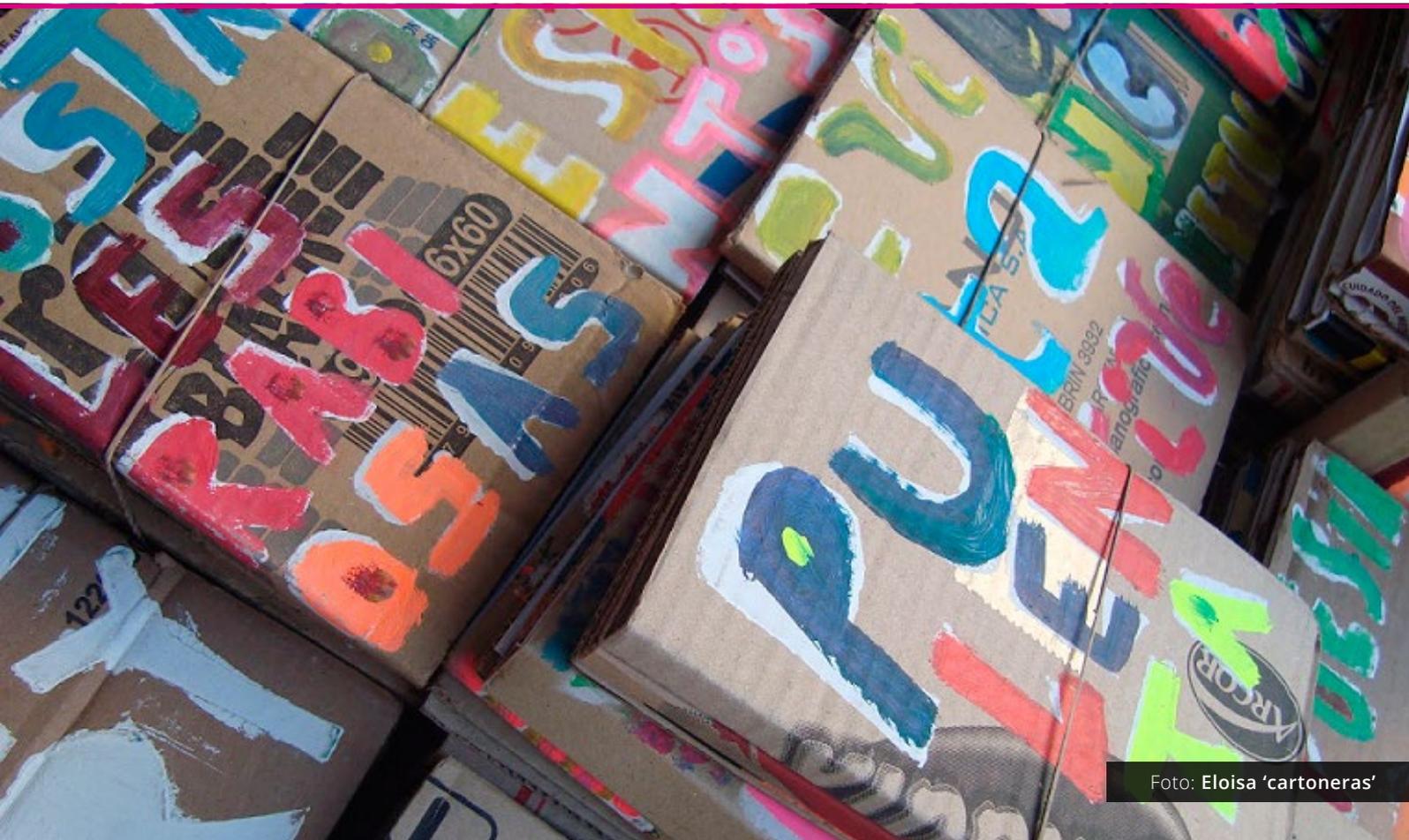
Para hacer más sencillo el seguimiento de esta no-guía sobre cómo hacer algo tan 'implanificable' como un fanzine, **iremos dando algunas pautas generales y a la vez las iremos aplicando a un caso concreto** que nos ayude a recrear de forma más tangible cómo sería el proceso de creación de un fanzine cualquiera.

En este caso, hemos elegido un formato y una temática fácilmente replicables en aulas de cualquier centro educativo o taller de formación para jóvenes: **vamos a hacer un fanzine en torno a la problemática del acoso escolar y la violencia en las aulas.**

Será colectivo, por lo que de forma implícita contará con la perspectiva personal de cada

uno de los participantes, e híbrido analógico-digital.

Pese a la libertad plena de la que hablamos cuando se trata de fanzines, **cuando queremos obtener un buen resultado final, sea en lo que sea, necesitamos cierta organización.** Pero vayamos paso a paso.



1. ¿QUÉ QUIERO CONTAR?

Con ayuda de este cuaderno de bitácora vamos a lanzar un fanzine que reúna un mosaico de impresiones, sensaciones, experiencias personales de cómo todos y cada uno de los miembros del grupo hemos vivido o presenciado en alguna ocasión una situación que podamos definir como *bullying* o **acoso escolar**.

> QUÉ ENTENDEMOS POR BULLYING: UNA DEFINICIÓN

En primer lugar trataremos de buscar una definición de *bullying* que sirva de presentación a nuestro fanzine y ayude de alguna manera a centrar al lector cuando éste caiga en sus manos. Resultará útil que sea una definición in-

formativa, un tanto genérica, si cabe. En especial **al tratarse de un fanzine colaborativo, pretendemos que tengan cabida el mayor número posible de aproximaciones** a esta temática.

2. ¿CÓMO LO QUEREMOS CONTAR?

Para muchas personas la creación de un fanzine es algo más cercano a lo artístico, a la libertad de expresión, en algunas ocasiones rozando lo irracional, y que no deberías pensar mucho qué hacer sino ¡hacerlo! Otras muchas, encuentran en el fanzine un soporte para exponer sus ideas pero también la manera de darles forma y (des)orden en función de unas características propias que acompañan a este peculiar formato de autoedición.

Tendemos a necesitar siempre de etiquetas que cataloguen nuestros trabajos o nuestros gustos pero, como ya hemos visto, el fanzine es anarquía. Aun así existen algunos géneros que han ido aglomerando seguidores hasta formar comunidades muy activas en torno a temáticas específicas:

- activismo, denuncia social, participación ciudadana...
- **PERZINES:** la versión más personal de los fanzines, donde sus autores comparten su 'yo' más personal a modo casi de diario autobiográfico;
- **FEMINI-ZINES,** fanzines de género, queer;

- artístico y libro-objeto;
- objetos de comunicación.

Sin tener necesariamente que encajar nuestro fanzine en una de ellas, tener una orientación temática nos puede ayudar mucho a la hora de encontrar inspiración o compartir nuestra publicación dentro de una comunidad que comparte un mismo interés. Y pasando a formar parte activa de ella.

RECUERDA: Lo más importante es que ¡TODO ES FANZINEABLE!

2.1. ¿A QUIÉN NOS DIRIGIMOS?

Al igual que un periodista ha de pensar en su público objetivo cuando escribe una noticia (qué aspectos interesarán más a la audiencia de su medio y por tanto, resaltarán: no es lo mismo cubrir la décima copa Roland Garros de Rafa Nadal para un telediario que para una revista especializada en tenis, por ejemplo) trataremos de tener presente que nuestro fanzi-

ne sobre violencia en las aulas va a ser compartido entre los compañeros de clase y otros cursos, e incluso entre los alumnos de otros centros educativos.

Tener esto en mente, nos dará cierta libertad a la hora de utilizar nuestro propio lenguaje, dar contexto a los mensajes que queramos transmitir,...

2.2. ¿INDIVIDUAL O COLECTIVO?

Ya hemos visto que el fanzine es el máximo exponente del DIY en el mundo editorial. Para muchas personas es una vía de expresión e incluso de liberación de pensamientos, frustraciones, miedos,... De ahí que los PERZINE sean una de las temáticas más comunes y extendidas.

Dado que el objetivo de nuestro fanzine es crear un mosaico de experiencias e ideas que ayudan a definir, identificar y sobre todo acabar con la violencia en las relaciones de violencia entre jóvenes, trabajaremos una parte individualmente para luego hacer una puesta en común posterior con nuestros compañeros.

En este Do It With Others (DIWO), sí es importante que establezcamos algunas pautas de trabajo previas: qué plazo de entrega nos damos, extensión total y por tanto de las piezas individuales; tal vez queramos formar equipos: quién trabaja mejor en formato texto, a quién se le da mejor el dibujo,... O todos haremos de todo.

2.3. ÁREAS DE TRABAJO

Tanto si se trata de un fanzine individual como colectivo existen varias tareas propias de las publicaciones que de una forma u otra habrá que cubrir. Las recordamos y ampliamos:

- **Dirección de arte:** su figura es la encargada de la creación artística. Debe ser alguien que domine herramientas de diseño (digitales o analógicas) o que al menos tenga buen ojo para dar empaque visual a nuestro fanzine.
- **Redacción:** en el caso de nuestro fanzine colaborativo, abriremos la participación a cualquier persona que quiera contribuir aportando un texto o producción visual.
- **Edición:** es conveniente que haya un equipo mínimo encargado de la supervisión ortográfica de los contenidos, que estos vayan en línea con la temática de nuestro fanzine, etc.
- **Distribución:** otro equipo o como tarea adicional hay que encargarse de dar a conocer el fanzine más allá de nuestra mesa de trabajo. Serán personas creativas, con perfil digital y dotes comunicativas.



Foto: Tallis Photography



Foto: Tallis Photography

No significa que haya que encasillarse de antemano en ningún puesto pero sí tener presente qué partes del proceso son inevitables asumir. Y que en el caso de un fanzine individual tendremos que adoptar todos ellos nosotros mismos cual mujer/hombre-orquesta.

2.4. ¿EN PAPEL O DIGITAL?

“Digital nunca. Salvo para vender y promocionar, claro. internet es un medio, no un fin”

Julián Almazán
Autor de ‘Fanzines para chicas’

Como en esta guía queremos introducirnos en el mundo del fanzine en su plena esencia, optaremos por un híbrido entre lo que opina el grueso de la comunidad fanzinera que cree y defiende la esencia analógica de estas publicaciones, y el uso de herramientas digitales como paso intermedio (para depurar acaba-

Por último, nombraremos a una persona que se encargue de la coordinación general, que deberá supervisar que se vayan cumpliendo las distintas etapas y objetivos del plan con éxito.

dos, intervenir el contenido, digitalizar resultados,...). Además de servirnos en el proceso de digitalización para su difusión y archivo.

Ya hemos manifestado repetidas veces nuestro fanatismo por la REMEZCLA de formatos, herramientas, técnicas, materiales... Por lo que intentaremos sacar provecho de ambos mundos.

Comenzaremos trabajando en ‘papel y hueso’, para lo que nadie necesita dominar ningún programa digital y que al final democratiza totalmente la experiencia. Aunque no estemos ya acostumbrados a cortar, pegar, dibujar, garabatear, guarrear y experimentar con las manos... ¡es la parte más divertida de todo el proceso!

3. MANOS A LA OBRA: ¿ORDENADOR, PAPEL O TIJERA?

3.1. CONTENIDO: ORDENAR IDEAS Y MATERIAL

> CONVOCATORIAS Y DEADLINES

Al desarrollar la actividad del fanzine en clase con nuestros compañeros resultará más sencillo todo el proceso de crear, recopilar, ordenar y trabajar con el contenido que va a formar parte de nuestro fanzine.

Pero no siempre es así, **en ocasiones los fanzines colectivos cuentan con contribuciones de personas que pueden estar en la otra punta del mundo.**

Por ejemplo, si queremos incluir experiencias en torno al bullying de compañeros de otras clases, o incluso estudiantes de otros centros educativos de nuestra ciudad o del país, lanzaremos una convocatoria abierta (*open call*, por su término en inglés) donde explicamos quiénes somos, el objeto del fanzine que vamos a publicar, qué tipo de colaboraciones buscamos y **SÚPER IMPORTANTE** qué fecha límite (*deadline*) ponemos para recibir las colaboraciones.

> RECOPIRAR EL MATERIAL EDITORIAL: TÉCNICAS BÁSICAS

Antes de ponernos con la elaboración física de nuestro fanzine, trataremos de **hacer acopio de todo el contenido tanto de texto como de imágenes que creamos que vamos a necesitar**, así nos será más fácil tener una perspectiva general para luego situar cada pieza donde creemos que tendrá más valor y sentido para narrar nuestra historia.

Aquí ya empiezan a jugar un papel determinante los distintos roles que mencionábamos anteriormente, ya que cada uno se ocupará del contenido de su área de especialización. Por ejemplo:

- **el responsable de contenido visual** tratará de hacer acopio de imágenes sobre violencia entre jóvenes en el ámbito educativo o actividades que nos unen e incentivan otro tipo de relación que no implica dominancia-sumisión-marginalización,...
- **los redactores** tratarán de buscar noticias en periódicos, titulares online, cifras sobre estudios de instituciones especializadas en el tema que podemos incluir de alguna manera atractiva, entrevistas a expertos o víctimas,...

LLUVIA DE IDEAS Y MAPAS MENTALES CONTRA EL SÍNDROME DE LA PÁGINA EN BLANCO

Tal vez seamos de los afortunados que podemos ponernos frente a una hoja en blanco y comenzar a escribir o plasmar visualmente nuestras ideas sin ningún problema. No suele ser así para todo el mundo, e incluso si tenemos las ideas muy claras, **nunca**

está de más trazar nuestro propio mapa de ideas. A nivel individual nos ayudará a desarrollar la idea inicial sobre la que trabajamos, llegando incluso a ideas adicionales que tal vez no imaginábamos. A nivel grupal, nos ayudará a definir los pilares que, como

colectivo editor, queremos que tenga nuestra publicación, al mismo tiempo que romperemos el hielo entre los miembros del grupo, animándonos a compartir libremente nuestros pensamientos y aspiraciones con la actividad.

La **lluvia de ideas** o *brainstorming* es una de las técnicas más sencillas y utilizadas en los procesos creativos. Consiste en **crear listas de ideas o palabras en torno a un tema o pregunta concreta; lo primero que nos venga a la cabeza y que nuestro cerebro asocie de forma espontánea**. Por ejemplo, para nuestro fanzine sobre bullying podemos crear una lista en la que apuntemos cosas que el grupo relacione con 'violencia en clase', podrán surgir ideas que vayan desde peleas en-

tre compañeros, amenazas por móvil, acoso secreto en los baños, hasta el miedo que pueda generar un profesor concreto a sus alumnos.

Hablábamos de mapear y, precisamente, los **mapas mentales** son otra de las técnicas más habituales en este tipo de procesos creativos. **Seleccionaremos una idea central, de la cual irán saliendo ramas** (como un árbol genealógico) **con ideas relacionadas a esa idea matriz**. Imaginemos que elegimos como

idea central "cómo pararle los pies a un abusón", porque en nuestro fanzine queremos incluir un apartado de consejos sobre cómo actuar ante el acoso. En torno a ello podrían salir ideas como: tratar de hablar en grupo con la persona, contactar adultos como profesores o su familia, convertir al acosado en héroe,... De cada una de estas "subideas" pueden surgir ramificaciones con nuevos enfoques que ayudarán a perfilar las distintas historias que incluiremos en nuestra publicación.

MATERIAL VISUAL Y TEXTO: CREA, RECORTA, CACHARREA

Una vez que tenemos las ideas un poco más claras y sabemos hacia dónde queremos ir, recurriremos a todo tipo de fuentes (ni)imaginables para hacer acopio de recursos visuales y textuales.

Recortes: los periódicos, revistas, libros, catálogos publicitarios, publicaciones online, son una fuente súper rica para obtener imágenes, fotografías, titulares o incluso piezas de texto sobre nuestra temática que luego podremos intervenir. Cuanto más controvertidas sean las imágenes o palabras, más juego nos puedan dar.

Creación propia: los recortes pueden inspirar nuestra propia vena creativa a través de la intervención de las imágenes o textos, o como complemento de una nueva pieza. En torno al bullying, hay miles de artículos publicados en medios de comunicación, campañas publicitarias y demás acciones que podemos utilizar como recursos. En otras ocasiones pueden ser desde un inicio el material con el que vayamos a trabajar, por ejemplo, un breve ensayo sobre una experiencia personal en la que te hayas sentido violentado dentro del entorno escolar. Contenido que poste-

riormente aderezaremos con ese material adicional que hemos encontrado en fuentes externas.

Trastea: no sólo las imágenes o el texto contribuyen al mensaje que queremos transmitir en nuestro fanzine. Una de las particularidades de este tipo de publicaciones es que el soporte en sí es parte del mensaje. Así que no tengas miedo a la hora de mezclar tipos de papel, tipos de letra o técnicas de diseño.



Foto: Raul Lazaro

> ORGANIZAR EL CONTENIDO EN EL PAPEL

Ahora que tenemos unas cuantas pilas de fotos recortadas, titulares de periódico, textos que hemos redactado, etc. es hora de empezar a conectar toda esa información. **Uniremos imágenes con textos que parezcan ir relacionados** o crearemos situaciones en las que, por contraposición, se crean paradojas llenas de sentido. Seremos claros y contundentes: con una simple frase que impacte a quien abra

por primera vez esa página del fanzine o una sola imagen que se quede grabada en su retina, o pegaremos ideas que por incoherencia produzcan una sacudida mental en el lector. **En un fanzine la organización del contenido puede ser lo opuesto a lo que la razón dicta.** Para ello, destacamos un par de procedimientos extremos, entre los que tal vez podamos encontrar nuestro propio estilo.

ESTRUCTURA PERIODÍSTICA: JERARQUÍAS DE LA INFORMACIÓN

Como ya hemos dicho, el estilo de un fanzine es cuestión de gustos, y hay quienes dirán que cuando un fanzine parece muy ordenado... ¡deja de ser un fanzine! Pero no tiene por qué y **ese "ordenado desorden" puede depender del objeto de la publicación.** En nuestro caso, si queremos transmitir cierta información importante en torno al acoso

escolar a un público amplio, no estará de más que por lo menos algunas partes del fanzine sean fáciles de seguir. Así, la estructura de jerarquización de la información por valor e importancia de la misma, la disposición del texto en párrafos y columnas ordenadas que favorezcan el seguimiento de la lectura, puede ser un buen recurso.

El orden no tiene por qué ser sinónimo de aburrimiento. Podemos permitirnos libertades con la tipografía, las cajas (mayúsculas, versales, negritas o cursivas), (des)alineaciones de párrafo atípicas y otros recursos de edición de texto que den vida propia a un texto sin tener que dejarse llevar por el caos.

EL COLLAGE: TÉCNICA Y CULTURA DEL REMIX

El fanzine nos permite **manifestar nuestras ideas al margen de las corrientes y medios preestablecidos**. Desde sus comienzos en el siglo XX, diversos movimientos artísticos y políticos identificados como contraculturales encontraron en este tipo de autopublicaciones una manera sencilla, barata y directa de hacer llegar su mensaje y conectar con el público.

De la misma manera, diversas técnicas artísticas consideradas 'subversivas' tuvieron impacto en la forma de 'hacer fanzines'; algunos siguen

vigentes y son ya parte de su ADN, es el caso del **'collage'**. Esta palabra de origen francés, se interpreta en el entorno artístico como **"conjunto de cosas pegadas"** y tiene su origen coincidiendo con el **movimiento de vanguardia cubista** del que **Pablo Picasso** es uno de sus mayores exponentes.

A través de esta técnica **se mezclan en una misma superficie elementos de diferente naturaleza material**, pudiendo combinarse elementos pintados y pegados (fotografías, madera, piel, pe-

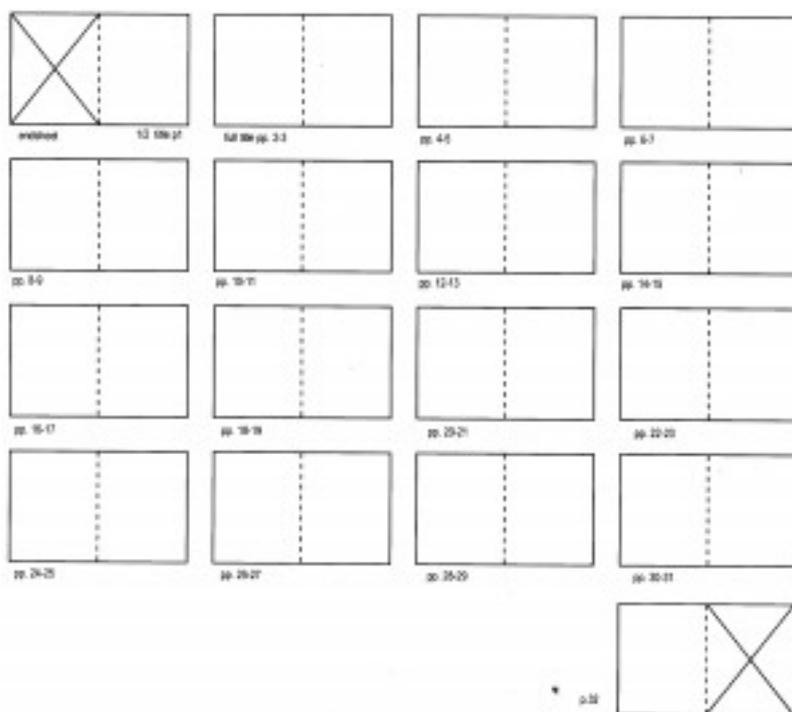
riódicos, revistas, telas, cartón, trozos de plástico e incluso elementos de volumen como objetos plásticos o metálicos, por ejemplo) a fin de **descontextualizar esas piezas originales dotándolas de un nuevo significado y generado un nuevo contexto**.

Ni qué decir tiene, que esta técnica es **aplicable tanto al trabajo manual como al digital**, utilizando los sistemas de trabajo por capas de los programas de diseño para ordenador.



> ORGANIZAR LAS PÁGINAS: EL STORYBOARD O PLANILLA

Tal y como se trabaja en la redacción de cualquier revista, el **storyboard** o planilla, es una especie de **mapa visual** que nos ayudará a visualizar cómo queremos organizar nuestro contenido, qué piezas van junto a otras, qué espacios nos quedan por rellenar...



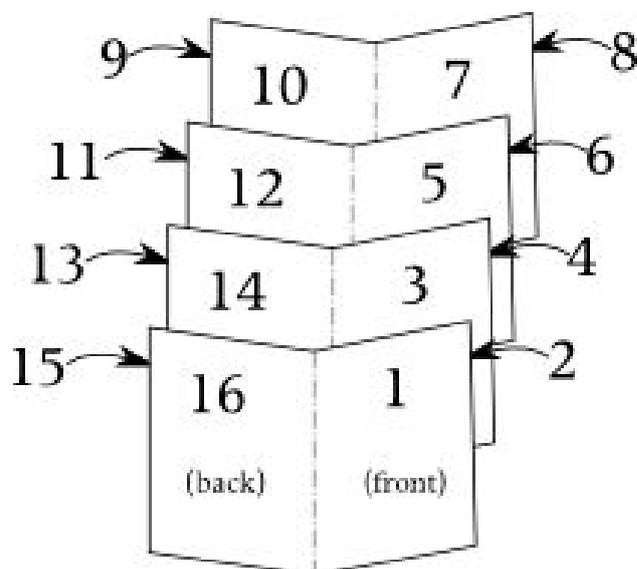
> IMPOSICIÓN: PREPARAR EL PAGINADO PARA IMPRIMIR

A la hora de componer una publicación para su impresión y encuadernación, debemos tener en cuenta que el contenido no irá en páginas correlativas (tal cual habíamos pensado en el storyboard) sino que tendremos que componer lo que se denomina en el argot como 'pliegos'. ¿Por qué? Porque **no simplemente las imprimiremos y graparemos en una esquina, debemos 'encabalarlas' a modo de cuadernillo.**

Para componer los pliegos de impresión tenemos que tener en cuenta que **siempre trabajaremos con un número de páginas múltiplo de cuatro.** ¿Por qué? Es muy sencillo: si coges un folio en horizontal y doblas por la mitad veras que se crean 4 áreas rectangulares, dos en la cara delantera y dos en la trasera del folio. Cada área es una página de nuestra publicación. En el lado derecho quedarán las páginas impares, en el izquierdo las pares.

Y de esta misma forma funciona en las imprentas profesionales para revistas, periódicos o libros, salvo que en lugar de 'folios' cada pliego con 4 páginas corresponde a una plancha de hierro (también de doble cara) desde donde se imprime.

Por tanto, nuestros fanzines siempre tendrán 4, 8, 12, 16,... páginas. ¡Contando con portada, contraportada, interiores de cubierta, etc.!



3.2. REPLICALO, ESCANEA, COPIA, FOTOCOPIA

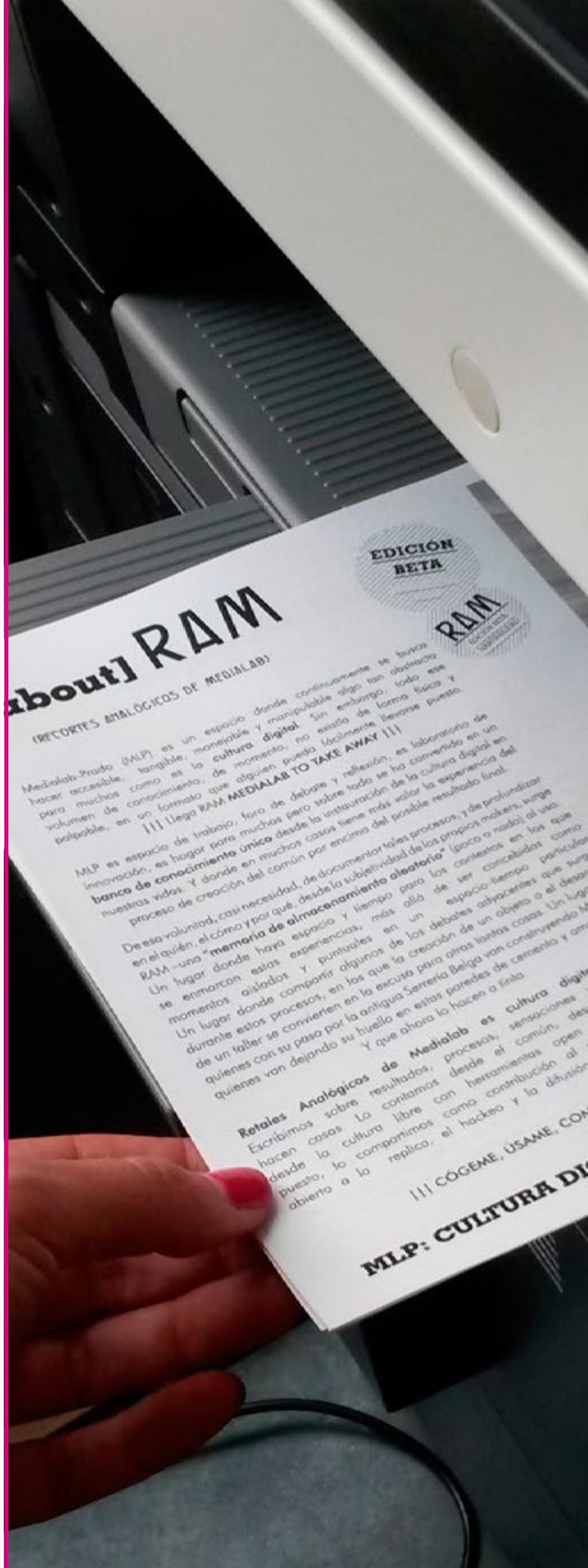
Ya hemos comentado que los fanzines pueden constar de tiradas exclusivas (de un único ejemplar) como de centenares de copias. Si queremos que haya más de un copia de nuestra publicación, **contamos con más opciones, a parte de la fotocopia** (que sigue siendo recordada como parte imprescindible de la genética del fanzine).

Las impresoras se han convertido en un objeto más habitual en oficinas y casas, y tal vez resulte más cómodo y barato imprimir algunas copias de nuestro fanzine en ellas.

> IMPRIMIR O FOTOCOPIAR. ¿CUÁL ES LA MEJOR OPCIÓN?

Cada fanzine es un mundo propio, y dependerá del trabajo manual, digital (de color) que lleve el mismo. Ésta es una breve recopilación de las principales aportaciones de las alternativas de reproducción más comunes.

- **Fotocopias:** La estética clásica de los primeros fanzines, con el uso de exagerados contrastes entre blanco y negro y la casi ausencia de grises y tonos intermedios, sigue muy presente pero ha ido dejando paso al color-total de la mayoría de los fanzines actuales.
- **Impresión digital:** Se trata de la opción ideal cuando buscamos imprimir pocos ejemplares ya que, en cuanto aumentemos la tirada, se dispararán los costes y nos saldría más a cuenta llevarlo a una imprenta convencional (offset).
- **Impresión offset:** Con este sistema, los fanzines han dado el salto definitivo en cuestión de profesionalidad y 'calidad' estética según los cánones editoriales tradicionales. Al contrario que la fotocopia o la impresión digital, el offset permite imprimir 'a sangre', es decir, sin los clásicos márgenes blancos alrededor del contenido; plasma con riqueza la policromía e incluso las escalas de grises; es el método más rentable cuando se trata de grandes tiradas.



La tendencia es imprimir o fotocopiar en blanco y negro ya que el color eleva desorbitadamente los costes de producción e incrementaría un supuesto precio final (si decidiésemos venderlo).

Pero existen alternativas que nos ofrece el diseño para enriquecer el resultado final:

- Para mejorar el aspecto de las páginas o imágenes podemos tratarlos antes de imprimir: utilizar tramas, rayas, materiales de texturas perceptibles,...
- O papel de color en el pliego de la portada y contraportada o algunas páginas interiores destacadas.

> EL ESCANEADO

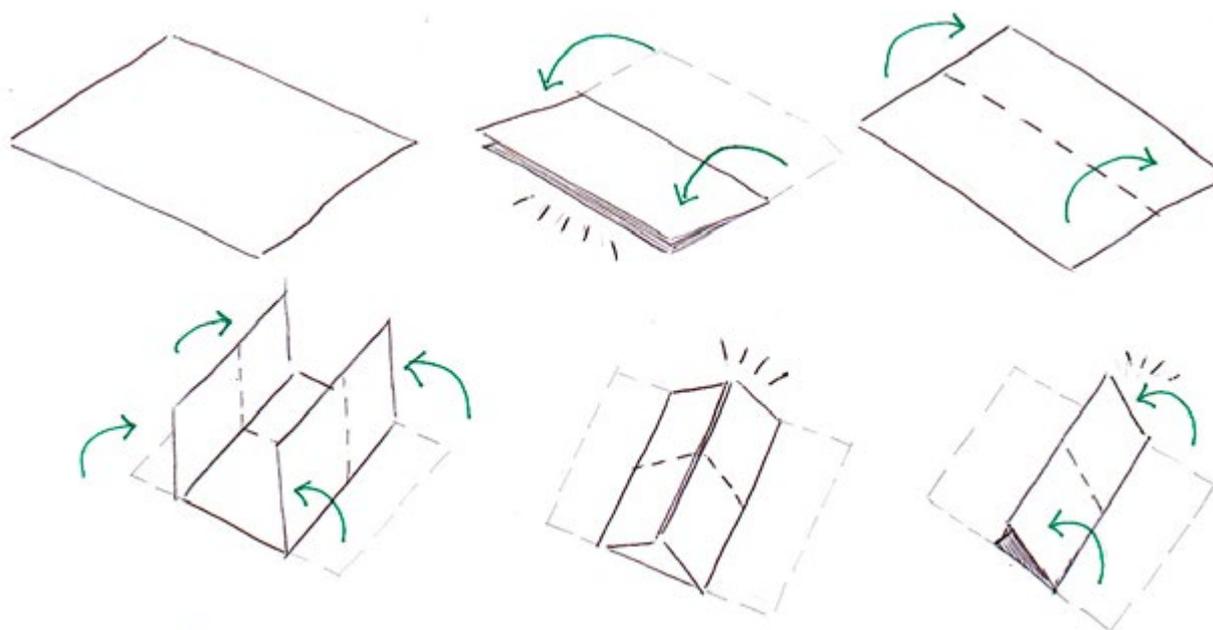
Tanto si nuestro fanzine ha sido diseñado digitalmente y luego impreso como si es totalmente artesanal, **es buena idea hacer un escaneado previo antes del ensamblaje** para tener siempre un original disponible en

nuestro archivo particular. Una vez escaneadas todas las páginas como archivos de imagen, necesitamos compilarlas todas en un solo archivo en formato PDF, que siempre quedará disponible para futuras impresiones.

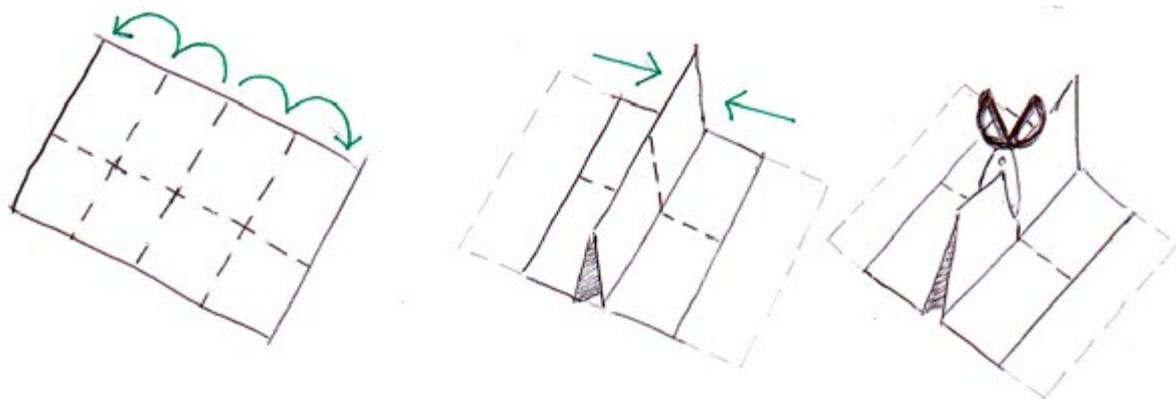
3.3. ENCUADERNACIÓN

Es hora de poner en formato de lectura nuestro fanzine. Existen múltiples **técnicas para encuadernar** nosotros mismos nuestras publicaciones, a continuación veremos tres de las más fáciles para aplicar a la nuestra:

> 8 PÁGINAS CON SÓLO UN FOLIO



1. Doblamos un folio por la mitad verticalmente.
2. Y remarcamos el pliegue doblando hacia el lado contrario sobre el mismo eje.
3. Desdoblamos y con el folio plano hacemos el mismo pliegue por la mitad, pero en esta ocasión por el eje horizontal.



4. A continuación, con el folio en posición horizontal, llevaremos los dos bordes laterales a unirse en el centro; justo donde hicimos anteriormente el pliegue central. Al remarcar el pliegue y desdoblar, han de verse 8 rectángulos de igual tamaño como en la imagen (7).

5. Ahora buscaremos la posición de tejadillo que vemos en el centro de la imagen (8). Como si un hilo transparente tirase del eje horizontal central.

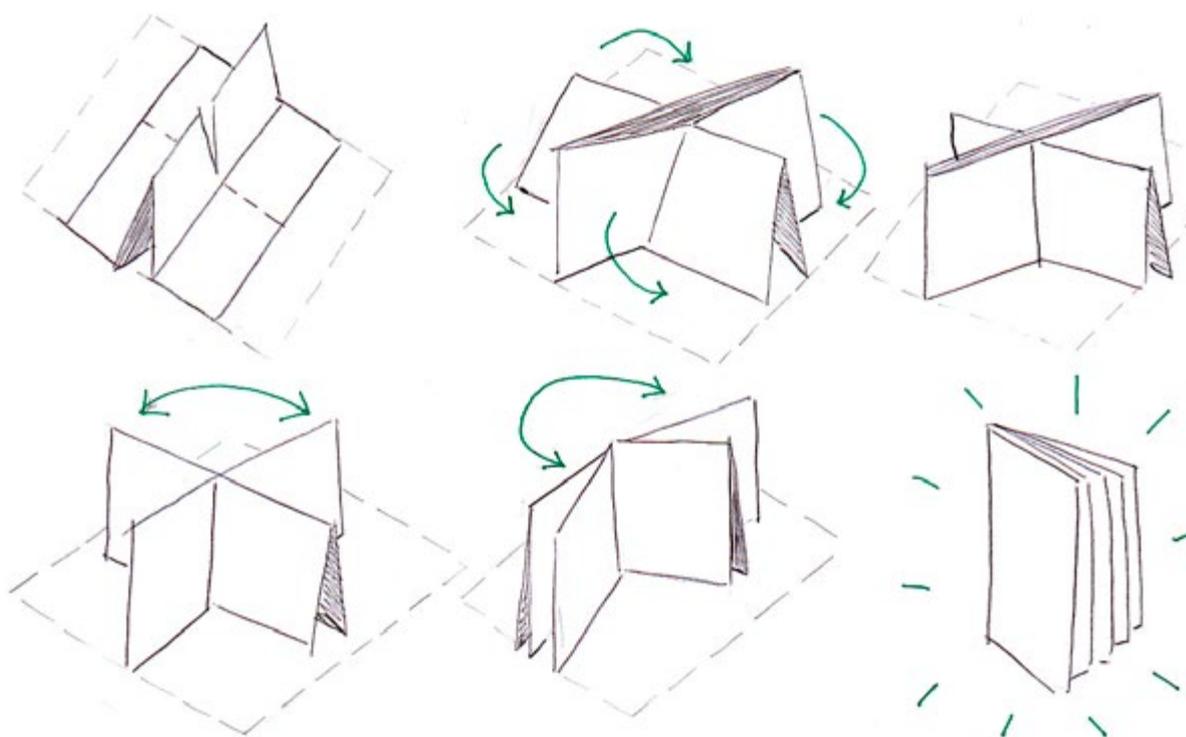


Ilustración: Yaiza Alex

6. Queremos un corte certero y limpio como si quisiéramos dividir el citado tejadillo por la mitad. Nos será de ayuda seguir la marca de doblez que tiene el papel por uno de los pliegues anteriores.

7. Tiramos de las aletas formadas tras el corte. Como queriendo separarlas y abrir el folio por el centro. Quedando el folio

doblado con ese aspecto de símbolo de + que vemos en la ilustración (13).

8. Por último, solo queda repasar los pliegues asegurándonos que queda el folio plegado creando las páginas de un librito y ya podemos empezar a ocupar el espacio con todas nuestras ideas. ¡Este será nuestro fanzine!

> PLIEGA, GRAPA Y TIRAMILLAS

Ésta es, sin duda, **la forma más sencilla de elaborar un fanzine, a modo cuadernillo**, que además nos permite poder hacerlo del número de páginas que queramos.

Tomaremos la cantidad que consideremos necesaria, por ejemplo, 4 folios A4, que doblaremos por la mitad. En este caso, trabajaremos directamente sobre el cuadernillo que se forma de 16 páginas.

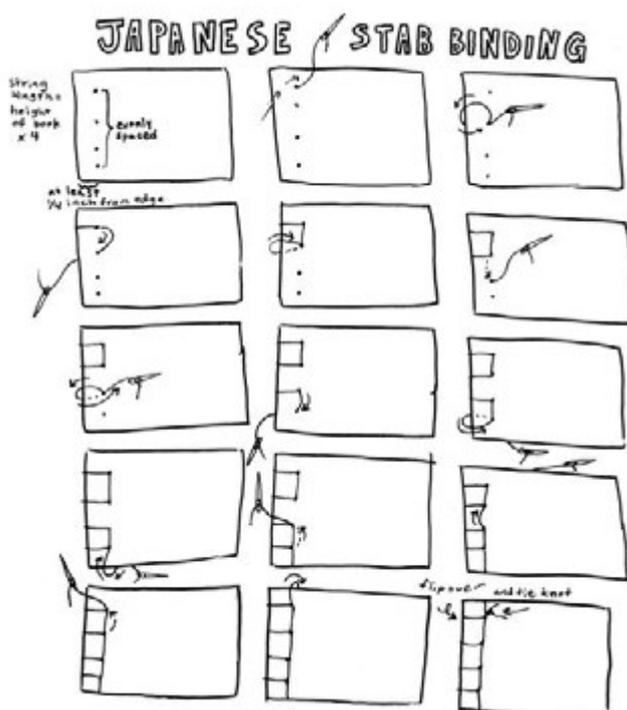
> HILO Y AGUJA

Para **la encuadernación con hilo y aguja se aplican también distintas formas de cosido**. En nuestro caso, nos puede servir con coser por la mitad nuestra publicación (como si estuviésemos cosiendo el dobladillo de un pantalón).

Pero si queremos experimentar a un nivel más alto podemos optar por una de las más estéticas (pero también más complejas) que es la conocida como **encuadernación japonesa**. Recomendamos acudir a tutoriales externos para obtener mejores resultados.

Una vez incluido todo el texto y visuales que hayamos planeado en nuestro storyboard (más las improvisaciones que consideremos), y, antes de grapar definitivamente el fanzine, aprovecharemos para escanear y hacer las fotocopias que queramos. Porque, una vez grapado, será más complicado.

Por último, ahora así, **ponemos un par de grapas en el pliegue central y ¡listo!**



3.4. EL REMATE FINAL: UN TOQUE PERSONAL

Una de las características que más atraen a los consumidores empedernidos de fanzines es saber que el ejemplar que tienen en sus manos y se llevarán a alguna estantería predilecta de su casa es único. Difícilmente las páginas habrán quedado igual grapadas que otro ejemplar de la tirada, la tinta habrá quedado impresa en un grado distinto al inmediatamente siguiente y su fanzine contendrá además algún aspecto único y particular:

- el número de ejemplar de la tirada total escrito a boli por su autor/a,
- letras transferibles,
- textos escritos con rotuladoras Dymo,
- un sello de color estampado en la contraportada, portadas personalizadas con

serigrafías

- o alguna técnica de grabado.

También podemos crear un logo que sirva como símbolo anti-bullying y convertirlo en un sello de caucho que estamparemos en portada o contraportada para darle un toque de color si elegimos la tinta (aún más necesario si nuestro fanzine es en blanco y negro) o una textura adicional si optamos por el lacrado en cera. Además el sello se convertirá en símbolo identitario de nuestro fanzine.

Otra opción, más moderna, es imprimirlo como pegatinas que servirán además para que la gente pueda propagar nuestro mensaje pegándolas libremente por el mundo.



4. ¿HAY ALGUIEN AHÍ? (CÓMO DIFUNDIR)

4.1. SE VENDE: ALOJAMIENTOS WEB, PRINT ON DEMAND, MINIEDITORIALES

> MICROSITE/WEBSITE PROPIO

A través de plataformas gratuitas como Blogspot, WordPress o Tumblr, o simplemente un perfil en distintas redes sociales (Facebook, Twitter o Instagram) podemos sacar mucho partido a nuestra publicación desde el punto de vista comunicativo y de su mantenimiento 'con vida'. Podemos tunearlo con estas y otras tantas florituras que se nos ocurran:

- **Link** directo de descarga o código QR.
- **Mapeo** colaborativo de los lugares donde se ha descargado, impreso, distribuido o replicado nuestro fanzine.
- **Foro** de debate en torno al tema del bullying.

> ALOJAMIENTOS AJENOS

Algunos alojamientos de blog permiten subir archivos, pero generalmente suelen estar restringidos a unos pocos formatos de imagen. Si lo que queremos es subir un PDF, no nos quedará más remedio que darnos de alta en algún servicio de hosting web gratuito al que subirlos.

Existen **plataformas especializadas en publicaciones**, como [ISSUU](#) que es gratuita y cuenta con un interfaz especialmente amigable para la lectura. Nuestra publicación queda archivada y podemos leer el fanzine como si de una revista virtual se tratase, pasando las páginas, ampliando el texto, haciendo comentarios....

> IMPRESIÓN BAJO DEMANDA

Una forma de evitar el desembolso de dinero en largas tiradas de ejemplares impresos que puedan llegar a acumularse en la esquina de nuestra habitación es la denominada impresión bajo demanda. Es decir, **imprimir los**

ejemplares según nos llegan sus encargos (vía online o postal). Es una opción muy recomendable si se trata de nuestro primer fanzine y estamos testeando nuestro público y capacidad de impacto.

4.2. ESTO ES LA GUERRA: EL FANZINE COMO ARTEFACTO DE PROTESTA

La propia esencia del fanzine es un acto de posicionamiento personal (o como colectivo) ante un tema concreto. En nuestro caso, la forma en que abordemos la problemática de bullying en nuestros entornos educativos, qué palabras o imágenes decidamos incluir u omitir, pero también cómo hagamos llegar nuestro fanzine al mundo, es parte inherente del mensaje que transmitimos a nuestros futuros lectores. Y, por tanto, parte de la identidad del propio fanzine.

Hay muchas posibilidades de dar a conocer nuestro mensaje, ya sea con un lanzamiento al modo tradicional, interviniendo en la vida cotidiana o decidiendo si ocuparemos 'otros' territorios donde en principio no se espere un mensaje como el nuestro.

Lo primero será tratar de **localizar qué estrategia es la más adecuada para nuestro mensaje** y el momento en que queremos distribuirlo. Concebirlo como una acción en sí misma. Y luego definir cómo la adaptaremos a nuestro objetivo. Para ello **resulta útil plantearse una serie de preguntas que ayudarán a preparar la acción** y de paso a pueden servir de

ayuda para aclarar un poco más nuestras propias ideas acerca de qué queremos transmitir realmente. Tratemos de responder algunas de estas cuestiones:

- ¿Cuál es la idea central de nuestro mensaje?
- ¿A quién pretendemos hacerlo llegar?
- ¿Qué recursos materiales, humanos, herramientas voy a necesitar?
- ¿Quiero sacar un beneficio económico?

En función de nuestras respuestas veremos que unas estrategias son más adecuadas que otras.

A continuación, recopilamos algunas de las ideas incluidas en el manual 'A practical Guide to Creative Activism' del [colectivo internacional con sede en Berlín, MAŠTA](#), a modo de inspiración.

> DISRUMPIENDO LA RUTINA DIARIA: MI FANZINE, UN PERIÓDICO GRATUITO

La idea es que nuestro fanzine aparezca de forma repentina en el día a día de nuestro público potencial, ya sea la 'masa' de ciudadanos que cada día van camino al trabajo y toman casi inconsciente el periódico gratuito a la puerta del metro o compañeros que sabemos que de una u otra forma puedan sentirse 'tocados' por el tema de la violencia.

Y en este caso, si un compañero de clase es víctima de bullying también eres parte de la situación. **Hay diversas técnicas de irrumpir en la rutina de la gente:** adoptando el papel de repartidor en la boca del metro cercana a tu centro de estudios y dándolo en mano como un periódico gratuito más.

> INTERVENCIÓN DE LIBROS

Podemos tratar de **infiltrar nuestro fanzine entre las páginas de los libros de la biblioteca** del colegio, en las cajoneras de otros compañeros,...

> LUGARES AFINES

Las asociaciones sociales o instituciones públicas que se dedican al estudio y concienciación sobre la problemática del bullying pueden ser un gran apoyo a la hora de dar a conocer nuestra iniciativa o, incluso, incluirla en eventos propios consiguiendo un mayor impacto entre un público ya previamente interesado en esta temática.

Pensemos que este tipo de violencia juvenil se manifiesta de muchas maneras y en cualquier entorno, por eso **un lugar afín puede ser cualquier rincón de nuestro centro educativo**: la biblioteca, la mesa del profesor, el tablón de anuncios, el acceso al patio,...

> LUGARES ARBITRARIOS

Porque también **los lugares más insospechados pueden resultar interesantes**, y nos indicarán también el grado de concienciación que existe en torno a la cuestión del bullying fuera del estricto entorno educativo: parques, paradas de autobús, supermercados, cines,...

> LUGARES NO FÍSICOS: INTERNET

Ya hemos visto que internet es un gran aliado como espacio de distribución y almacenamiento de cualquier tipo de publicación, y además **una buena herramienta de seguimiento del grado de aceptación de nuestro fanzine**. Ya hemos indicado en el apartado anterior qué posibilidades ofrece la red, ¡y la mayoría son gratis!

¡Cómo todo el contenido de esta 'no-guía', úsalas, adáptalas y replícalas a tu antojo!



Foto: Nikos Roussos

4.3. NUTRE TU NETWORK: ZINE-CROSSING, INTERCAMBIOS, FERIAS

El re-boom reciente que está experimentado el universo del fanzine se está viendo reflejado también en el número de eventos relacionados que o están surgiendo o consolidándose con éxito año tras año. De cara al público, **las exposiciones y ferias son una forma de dar a conocer este particular cosmos de la autoedición** y también una oportunidad para dar salida a nuestras publicaciones.

Además, la práctica del **zine-crossing** (adaptación de la moda del **bookcrossing**, en el que se crean espacios en lugares públicos para el intercambio de libros) o la originaria práctica del **intercambio postal de fanzines** son otros métodos que siguen vigentes entre la comunidad fanzinera y que los propios autores encuentran indispensable y motivacional a la hora de crear fanzines.

5. DOCUMENTACIÓN Y (AN)ARCHIVO

Documentar es en sí mismo un ejercicio personal (extensible al colectivo) de reflexión y análisis del trabajo realizado, cómo hemos desarrollado las tareas, cómo nos hemos sentido, un reflejo del prueba-error que es este tipo de publicaciones experimentales y a la vez una forma de reconocer mejoras o aciertos que queramos tener en cuenta en futuros procesos de autoedición.

Y para sacar el máximo partido, el **proceso de documentación** ha de reflejarse en un pseudo-archivo.

Ya sea en formato analógico o digital, público o a título personal, **ir coleccionando y custodiando los fanzines que vamos publicando, en los que hayamos participado o los que simplemente caen en nuestras manos nunca está demás**. Con un poquito de esfuerzo podemos ir creando nuestra propio archivo

de fanzines, una interesante fuente de conocimiento e inspiración.

La **fanzinoteca**, el proyecto europeo **Zines of the Zone** o el colectivo impulsor de **Chavalas Zine** son algunos ejemplos de repositorios que a la vez sirven de análisis del estatus quo del fanzine y de la necesidad de adaptación de los archivos a las nuevas realidades de producción cultural actual.

2

¿CÓMO LO
QUEREMOS CONTAR?

3
MANOS
A LA OBRA

4

CÓMO
DIFUNDIR

1

QUÉ QUIERO
CONTAR

5

DOCUMENTACIÓN
Y (AN)ARCHIVO



RESUMEN

CONSEJOS

ATRÉVETE A EQUIVOCARTE, LOS RESULTADOS PUEDEN SER BRILLANTES:

el ensayo-error es la mejor forma de adivinar las utilidades y acabados de cada tipo de papel, tintas, materiales y técnicas.

EL DIY MOLA, EL DIWO (HACERLO CON OTROS) AÚN MÁS:

el fanzine es en sí mismo un acto de expresión personal y de experimentación; cacharrea con todo tipo de ideas conceptuales, materiales, formatos o herramientas que creas que pueden aportar resultados inesperados: atrévete, prueba, rectifica, modifica, es parte de la diversión.

COMPARTE Y REPARTE, EL FANZINE NO TIENE UN FIN COMERCIAL PRIORITARIO EN SÍ MISMO:

pero nos ofrece la posibilidad de jugar a probar estrategias subvertidas de comunicación y difusión que al final se convertirán en parte del propio mensaje de nuestra publicación; más allá de internet, las ferias del sector y librerías alternativas, cualquier rincón de nuestro entorno es un potencial punto de encuentro entre fanzine y lectores.

PIENSA EN VERDE:

aunque lo tengamos presente en otros espacios, para la creación de un fanzine es interesante reusar materiales, papel reciclado, pegamentos ecológicos,... podemos desarrollar la creatividad respetando el medio ambiente.

SIEMPRE HAY UNA OPCIÓN LIBRE:

siempre que puedas, utiliza softwares no privativos para trabajar y elige alguna licencia libre Creative Commons para tu publicación.

RECURSOS

• ARCHIVOS Y RECOPILOS DE FANZINES

La fanzinoteca <http://fanzinoteca.net/>

Wiki Kiosko <http://laagencia.net/archivo/wikikiosko/>

Fanzines de la Biblioteca de Mujeres <https://fanzinesbdm.tumblr.com/>

Exposición "Chavalas Zine". Biblioteca Juvenil Cubit, Zaragoza. 2014.

<http://chavalaszine-blog.tumblr.com/>

Exposición "De zines. Magazines, fanzines y revistas objeto".

La Casa Encendida, Madrid. Convocatoria 'Inéditos 2010'.

<http://ineditos.lacasaencendida.es/assets/upload/ineditos-2010-completo.pdf>

• FERIAS, ENCUENTROS Y FESTIVALES

Tenderete Fest. Valencia, España. 2017. <http://tenderetefestival.tumblr.com/>

GUTTER. Barcelona, España. 2017. <http://gutterfest.tumblr.com/>

Hostia un libro. Madrid, España. 2017. <http://hostiaunlibro.com/festival/>

Libros Mutantes. La Casa Encendida, Madrid, España. 2017.

<https://www.lacasaencendida.es/literatura/libros-mutantes-2017-madrid-art-book-fair-7278>

Atlas: autoedición cartografiada. Tabakalera, Bilbao, España 2016-2017.

<http://atlas.tabakalera.eu/es>

• BIBLIOGRAFÍA Y PUNTOS DE INFORMACIÓN

Fanzineología <http://www.fanzineologia.net/p/about.html>

PEZ por Món Magán <http://editoresinclasificables.blogspot.com.es/>

Documental GRAPAS <https://vimeo.com/38496152>

Zine Book (en inglés) <http://www.zinebook.com/>

Grrrlzines (en inglés) <http://grrrlzines.net/>

¡Puedo decir lo que quiera! ¡Puedo hacer lo que quiera! *Una genealogía incompleta del fanzine hecho por chicas.* Andrea Galaxina. Bombas para desayunar, 2017.

DIY: the rise of lo-fi culture. A. Spencer. Marion Boyars Publishers. 2008.

FANZINES: The DIY revolution. T. Triggs. Chronicle Books, 2010.

Post-digital print. *The mutation of publishing since 1894.* A. Ludovico.

Onomatopée 77, 2012.



LA AVENTURA
DE APRENDER