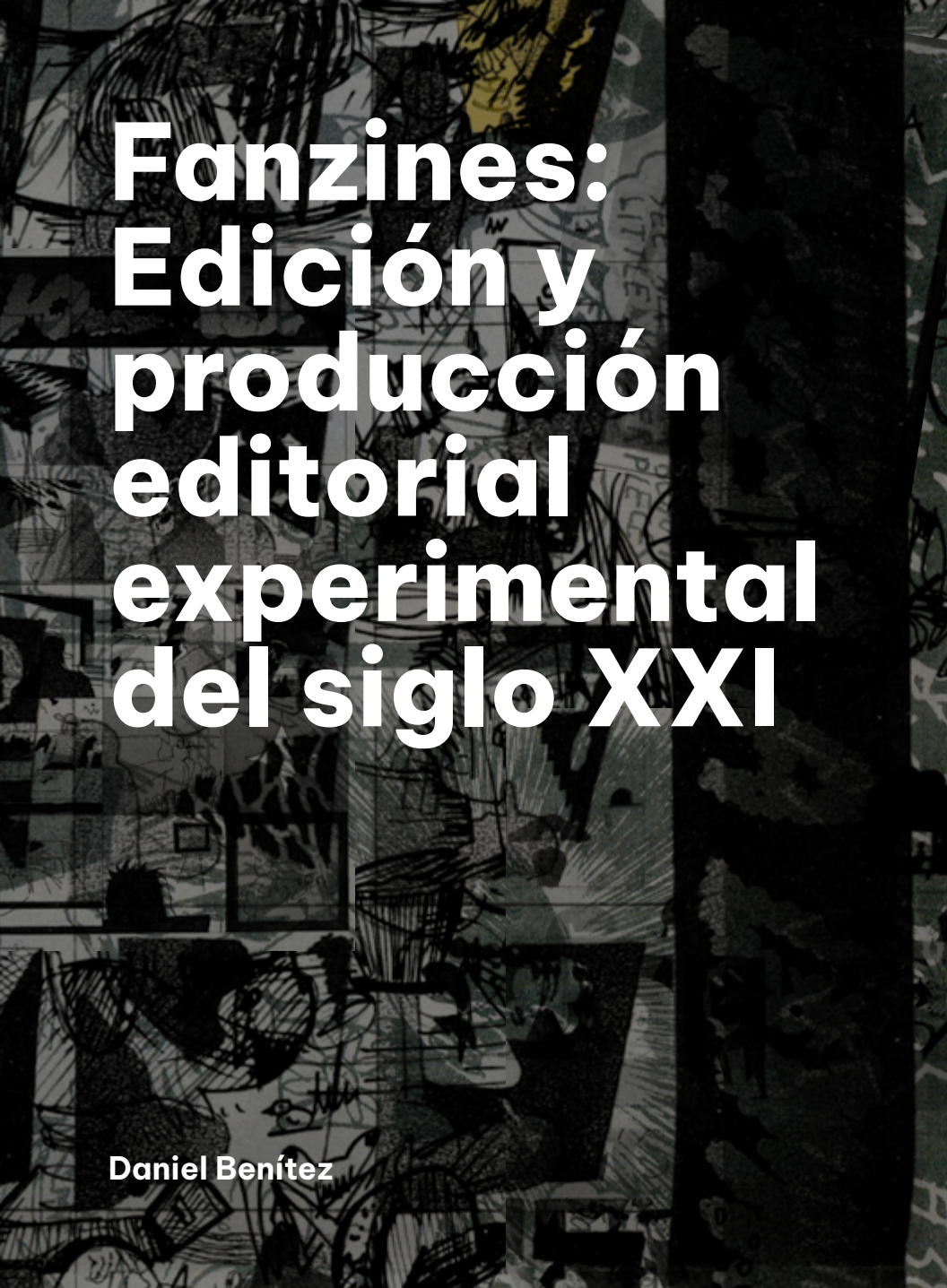




Fanzines: Edición y producción editorial experimental del siglo XXI

Daniel Benítez



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Artes y Diseño

FANZINES:

EDICIÓN Y PRODUCCIÓN EDITORIAL
EXPERIMENTAL DEL SIGLO XXI

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA

SERGIO DANIEL BENÍTEZ SALADO

DIRECTOR DE TESIS

LICENCIADO MAURICIO GERMÁN RIVERA FERREIRO

CIUDAD DE MÉXICO, MÉXICO, 2026

Datos del alumno

Apellido Paterno

Benítez

Apellido Materno

Salado

Nombre(s)

Sergio Daniel

Teléfono

5521495223

Universidad

**Universidad Nacional
Autónoma de México**

Licenciatura

Diseño y Comunicación Visual

Número de cuenta

307073930

Datos del tutor

Grado

Licenciado

Nombre(s)

Mauricio Germán

Apellido Paterno

Rivera

Apellido Materno

Ferreiro

Datos del trabajo escrito.

Título

**Fanzines: Edición
y producción editorial
experimental del siglo XXI**

Número de páginas

244

Año

2025

Diseño

Maquetación

Daniel Benítez

Portada

**Superposición de portadas
y fragmentos de fanzines
de mi archivo personal.**

Las imágenes de fanzines son propiedad
de sus creadores.

Este trabajo está dedicado
a Areli Figueroa, mi esposa
y principal inspiración.
Gracias a su apoyo, talento
y cariño este trabajo fue posible.

Agradecimientos:

A Cynthia Márquez,
mi guía en el diseño gráfico

A mis amigos y compañeros creativos
Ariatna Sánchez, Gerardo Segura
y Eduardo Barrera.

A mi madre Guadalupe Salado
por apoyarme durante mis estudios.

Alberto González por su amistad
incondicional.

A la comunidad fanzinería

A mi asesor Mauricio Rivera y mis lectores
José Miguel González Casanova, Alicia Portillo,
Miriam Torralba y Ricardo Laurel por el apoyo
y la paciencia.

Índice

	Introducción	8	3	Conclusiones	132
1	Conceptos principales y su definición	16	4	WorstSeller Ediciones, proyecto microeditorial de fanzines	140
1.1	Qué es un fanzine	18		Antes de WorstSeller Ediciones	141
1.2	Por qué hacemos fanzines	38		Una editorial libre de censura	142
1.3	Modos de producción, distribución y promoción de fanzines	56		Experimentación de formatos	143
1.4	Diferencias entre edición convencional y de fanzines	72		Publicaciones con otros autores	162
				Compartir el conocimiento. Talleres de fanzine	164
				Coediciones, colaboraciones y servicios editoriales	176
2	Comunidad de fanzineros. Proyectos editoriales alternativos e iniciativas de distribución	76		Zine Censura, un festival de fanzines	176
2.1	Fondo y forma: fanzines del siglo XXI	78		Zine Censura, fanzineros mexicanos en Europa	187
2.2	Espacios para los fanzines: festivales y tiendas de autoedición:	112		Fanzines recientes	199
	Festival de fanzines de Ecatepec	114		Un proyecto de fanzinoteca	206
	Crack! Fumetti Dirompentì	118		El cierre de WorstSeller Ediciones	230
	Ricos Jugos	126		Conclusiones	231
				Bibliografía	232
				Fanzinegrafía	235

Introducción

Objetivo general

La presente investigación tiene como objetivo general analizar el fanzine como un fenómeno editorial a través de sus modos de producción. De forma específica sus objetivos son crear un documento que sirva como referencia para la investigación de fanzines en México desde el campo de estudio del diseño gráfico, reconocer la relevancia del fanzine para las artes y el diseño como una plataforma social que fomenta la creatividad y la experimentación en el campo de la producción editorial y finalmente, reconocer al fanzine como un objeto editorial que posee sus propios modos de producción independientes de la industria del libro.

Hipótesis

El fanzine como fenómeno editorial y expresión visual da lugar al desarrollo de propuestas creativas en el campo del diseño editorial y las artes al margen de las tendencias y/o preferencias en el campo profesional/comercial del diseño editorial. Esta posibilidad radica en su modo de producción, el cual consiste en un contramodelo al modo de producción industrial del libro convencional, al que denomino “modo de producción contraindustrial”.

Planteamiento del problema

Una de las metas principales es definir las características de un fanzine para saber cómo diferenciarlo de un proyecto editorial convencional para su práctica, estudio y clasificación.

Los medios de producción e infraestructura para publicar un libro convencional no están al alcance de todos los interesados en publicar a través de medios editoriales, por lo que limita el acceso para autores potenciales a publicar una obra editorial. Esta investigación busca explicar de forma detallada la alternativa de la autopublicación y cómo funciona.

A pesar de que la autopublicación y el fanzine han cobrado visibilidad en México a partir del surgimiento de festivales de fanzine fuera de la escena punk en 2012 con el festival *Zin Amigos*, aún no existe un documento que estudie la diversidad de las técnicas de edición, diseño, producción y promoción del fanzine. Además, no existen suficientes

fuentes teórico-prácticas sobre autoedición en México y en idioma español.

Antecedentes del problema

De acuerdo con Álvaro Detor en su texto *Kaos D.F. ctuoso* (2015, p. 164), el primer fanzine fue *The Comet*, que data de 1926 en Estados Unidos, pero es hasta finales de la década de los 70 que el fanzine es adoptado por los movimientos *underground* —es decir, al margen de la cultura masiva— y surge el fanzine punk y los *comix underground* como una respuesta a la falta de medios de difusión para su comunidad y la censura hacia sus exponentes y sus ideas.

La adopción de esta práctica permitió el ejercicio de la libre prensa y la emancipación de los medios masivos en diferentes partes del mundo desde sus inicios hace casi 100 años.

A finales del siglo XX se popularizó el internet y para principios del siglo XXI ya era un medio de comunicación común alrededor del mundo. Patricia Pietrafesa, editora de fanzines punk de corte periodístico en Argentina durante la década de los ochenta declara en una entrevista publicada en *Libro de fanzines* (2018) que el último fanzine impreso que publicó fue en 2001. Mudó sus actividades de fanzinera a los blogs de internet, un medio más ágil y global mucho más adecuado a las necesidades del periodismo.

Es a partir de ese momento histórico que inicia un fenómeno de fanzines mucho más influenciados por los *comix underground* de Robert Crumb, Aline Kominsky, Alison Bechdel y *El arte nuevo de hacer libros* de Ulises Carrión y la ética autogestiva del punk. Son los fanzines de esta etapa los que comienzan a desbordar los límites de la exploración plástica del objeto libro y por lo tanto, son el foco principal de esta investigación.

El fanzine se ha analizado anteriormente como un fenómeno que surgió como alternativa a la prensa musical y de cómics de gran consumo en las obras *Comics, comix & graphic novels, A History of Comic Art* de Roger Sabin y *Libro de fanzines*, editado por Alejandro Schmied. Estas obras, a través de análisis historiográfico demuestran que con el tiempo, el fanzine marcó la pauta para las figuras más importantes

del cómic y la prensa musical, por ejemplo Robert Crumb (padrino de los *comix underground*), John Holmstrom (*Punk Magazine*), Patricia Pietrafesa (fanzine *Resistencia*), Mark Perry (*Sniffin' Glue*) y el fanzine *Maximum Rock'n'Roll*.

A partir de la primera década del siglo XXI, el fanzine se ha ido integrando en la agenda de museos, universidades y espacios de discusión de arte contemporáneo (Material Art, Index Art Book Fair, Zona MACO), diseño (Torino Graphic Days, Salón del Cómic de Granada) y la industria editorial (Frankfurt Book Fair), así como una herramienta cada vez más recurrida como forma de enseñanza y recreación en espacios culturales independientes, privados e institucionales como La Red de Fábricas de Artes y Oficios y El Rule en la ciudad de México.

Al mismo tiempo, los mismos actores fanzineros alrededor del mundo han organizado festivales y otros eventos en los que además de la venta e intercambio de sus creaciones, se discute de forma cándida y no académica (no por ello menos relevante) en torno al fanzine, llevando así la misma ética de la autogestión al terreno del desarrollo teórico.

El fanzine también ha sido objeto de estudio y análisis por parte del circuito del arte contemporáneo como una práctica en ascenso que ofrece alternativas más democráticas y accesibles en el consumo y producción de arte al margen de su mercado y la academia.

Además, ha sido objeto de investigación y preservación en la obra *NO-ISBN on self publishing*, editada por Bernard Cella en la que compila ensayos, entrevistas y otros textos relacionados a la autoedición desde los intereses de la producción artística.

Por otro lado, ha sido tema central de exposiciones en espacios institucionales (*Fanzinología Mexicana* en el Museo Universitario del Chopo), preservado como archivo histórico (Interference Archive, en Brooklyn, Nueva York) y artístico (Salon für Kunstbuch en Viena) y parte importante para el trabajo de investigadores en arte, diseño y cómic como Phillipe Cappart y su proyecto La Crypte Tonique, una mezcla de archivo, revista de divulgación y espacio de venta en la ciudad de Bruselas, Bélgica.

Metodología

La investigación utiliza análisis conceptual con literatura relacionada a las artes, el diseño y las ciencias sociales, análisis de caso con la observación de ejemplares de fanzines, entrevistas e investigación de campo a través de la práctica como fanzinero que implica la creación de fanzines, participación en ferias y eventos relacionados así como la promoción de fanzines desde el año 2013.

El primer capítulo está dedicado a los conceptos básicos. Planteo el marco teórico de la investigación con base en conceptos marxistas. Propongo una definición inicial de fanzine tomando como marco de referencia definiciones generales de libro de Andrew Haslam y Ulises Carrión. Se abordan conceptos clave como: industria (del libro), cultura y contracultura. Conceptos marxistas como “medios de producción”, “relaciones técnicas de producción”, “trabajo” y “explotación” forman parte del cuerpo teórico de la investigación para darle forma al concepto de “medio de producción contraindustrial” que utilizo para explicar las diferencias entre libro (industrial) y fanzine apoyado de observación de ejemplares tanto de fanzine como de aquello considerado en esta investigación como “no fanzine” o edición convencional.

En este mismo apartado también se abordan de forma detallada las diferentes intenciones y propósitos de hacer fanzines en la sección *Por qué hacemos fanzines* en el que se rescatan fragmentos de entrevistas y ensayos previamente publicados así como la observación fruto de la práctica de como autoeditor.

También se abordan las diferentes formas de producción, distribución y promoción de fanzines estableciendo que no existen metodologías para la creación de fanzines, sino una ética influenciada por el anarquismo, la filosofía Hazlo tú Mismo (DIY) y una noción social crítica del capitalismo.

El segundo capítulo está dedicado enteramente a la observación y análisis del objeto de estudio: el fanzine. En un primer apartado se presentan una serie de ejemplares parte de mi colección personal que a través de esta investigación se proponen como archivo al momento de ser sujetas a clasificación, consulta y análisis.

De manera simultánea hago breves descripciones de cada ejemplar tomando en cuenta las técnicas empleadas para su producción y detalles sobre el proyecto o autor que lo publica. En un segundo apartado, se presentan una serie de entrevistas a organizadores de dos festivales (Festival de Fanzines de Ecatepec y Crack! Festival Fumetti Dirompentì) y a la tienda de fanzines Ricos Jugos. El objetivo de estas entrevistas es hacer visible el contexto social y cultural detrás de la creación y gestión de estos espacios.

En el tercer capítulo se condensan las conclusiones de la investigación a modo de resumen y presentación de resultados. Las preguntas principales en torno a la definición del fanzine presentada en esta investigación y la pertinencia de los conceptos planteados de cara a la realidad en la comunidad del fanzine y su permanencia en el panorama de la creación artística, cultural y contracultural. Además, se abordarán generalidades sobre el proceso de esta investigación.

Finalmente, a modo de apéndice presento el desarrollo de proyectos prácticos de fanzine del año 2014 al 2022 que contempla mis proyectos iniciales de fanzine, el proyecto editorial WorstSeller Ediciones, organización de festivales, exposiciones, talleres y proyectos de producción y distribución de fanzines. Asimismo, adjunto al apartado de bibliografía se añade una *fanzinegrafía*, que es un listado análogo a una bibliografía que enlista todos los fanzines presentados o mencionados en esta investigación.

Contribuciones de la investigación

Esta investigación aporta antecedentes teóricos en torno al tema del fanzine y la autopublicación, tema que ya ha sido expuesto dentro de recintos universitarios como el Museo Universitario del Chopo (UNAM).

El fanzine es un fenómeno editorial en constante desarrollo y se vuelve cada vez más importante de cara a los nuevos flujos de producción editorial, el arte contemporáneo y el estado actual del diseño gráfico a nivel internacional.

Es importante rescatar las expresiones que se encuentran al margen del consumo masivo, librerías, recintos educativos, universitarios y culturales, ya que “no se puede entender lo que pasa culturalmente

en las masas sin atender a su experiencia” (Martín-Barbero, 1987, p.56). El fanzine y la autopublicación son documentos generados constantemente que permiten entender el desarrollo social y cultural del mundo desde hace casi 100 años y que hoy en día ha cobrado mayor importancia gracias a la amplia disponibilidad de medios de producción y comunicación que promueve la participación de un amplio espectro de la sociedad.

Conceptos principales y su definición

1

Qué es un fanzine

“Los fanzines son publicaciones que nacen con mucho entusiasmo pero con poco aliento de vida”.

ÁLVARO DETOR, 2015.

El fanzine es una creación editorial y socio-cultural realizada de forma autónoma y autogestiva, en otras palabras, una revista hecha con tus propias manos y con tus propios medios. La palabra fanzine viene de la contracción de las palabras en inglés *fan* (entusiasta, fanático) y *magazine* (revista) (Kreimer, 1978, p. 6).

Es un objeto semejante al libro, el cual es definido por Andrew Haslam como “un contenedor portátil compuesto de una serie de páginas impresas y encuadernadas (unidas), el cual preserva, anuncia, expone y transmite conocimiento a una comunidad de lectores letrados a través de tiempo y espacio”. (2006, p. 6).

El libro por otro lado es diferente al fanzine, ya que se trata de un producto “(cultural, pero producto al fin) particular, diferente de cualquier otro pero que entra en una cadena de valor y que, para que una editorial subsista, debe venderse” (Winne y Malumián, 2016, p.17).

Mientras el libro como producto comercial industrializado destinado al mercado depende de su retorno económico, el fanzine es una actividad de edición que “se asemeja más a una vocación o a un deporte de aficionados cuyo objetivo primordial es la actividad en sí misma más que el resultado económico” (Epstein, 2001, p.11).

En sentido del fanzine como objeto-libro, podemos decir que este es mucho más cercano a lo que Ulises Carrión propuso en su obra *El arte nuevo de hacer libros*:

“En el arte viejo [de hacer libros], el escritor se cree inocente del libro real. Él escribe el texto. El resto lo hacen los lacayos, los artesanos, los obreros, los otros.

“En el arte nuevo la escritura de texto es sólo el primer eslabón en la cadena que va del escritor al lector. En el arte nuevo el escritor asume la responsabilidad del proceso entero.

“En el arte viejo el escritor escribe textos. En el arte nuevo el escritor hace libros”. (Carrión, 1975, p.5-6).

Sus principales características son los tirajes pequeños —comúnmente entre 1 y 100 ejemplares—, están elaborados con sistemas de impresión

de bajo costo o de fácil acceso, su publicación es irregular, se distribuyen de mano en mano o en circuitos sociales pequeños, “tienen conciencia de serlo” (Oubiña Castro y Barreiro, 2018, p.53-55) y se realizan sin intereses económicos de por medio.

Son reconocibles por no tener un número ISBN, sin embargo no es una condición necesaria. Bernard Cella nos aclara este punto en su conversación con Leo Findeisen “...more real than art. NO-ISBN on self-publishing” publicada en la obra *NO-ISBN on Self Publishing*:

“El ISBN es el estándar actual para el comercio de libros. Fue introducido en 1967 para facilitar la catalogación electrónica para la distribución masiva de libros. Sin embargo, los libros de artista se publicaban desde mucho antes [...] Los editores independientes de libros de artista y revistas de arte en la década de los 70 entonces continuaron publicando sin ISBN, tal como hicieron activistas políticos y fanzineros”.

(Cella, 2017, pp. 168-169, traducción mía).

Bernard Cella, fundador del Salon für Kunstbuch (Austria), lanzó una convocatoria en el año 2009 como parte de una acción artística en el MoMA (Nueva York) en la que pidió que le enviaran libros sin número ISBN al salón en Viena. Tras recibir cerca de 500 libros en la primera semana, señala que “un tercio de esos libros no tenían ninguna relación con el mundo del arte” (Cella, 2017). Posiblemente se trataba de panfletos publicitarios o fascículos de temas variados irrelevantes para su colección.

Por otro lado, existen publicaciones sin ISBN que podrían tener relación con el mundo del arte y fácilmente pasar por fanzines dadas las características anteriormente mencionadas, pero que, al no ser concebidas con el propósito de ser un fanzine no lo son. Tal es el caso de *Key's Souvenir* de Roberto Baldazzini (Italia, 1993) el cual formó parte de una colección de mini cómics llamada *Le Suppostine, Erotismo In Modica Dosi* y que en conversación personal aclaró: “no es un fanzine porque no fue hecho con ese propósito, además de que en esos años el ISBN en Italia no era obligatorio para la distribución en librerías” (Baldazzini en

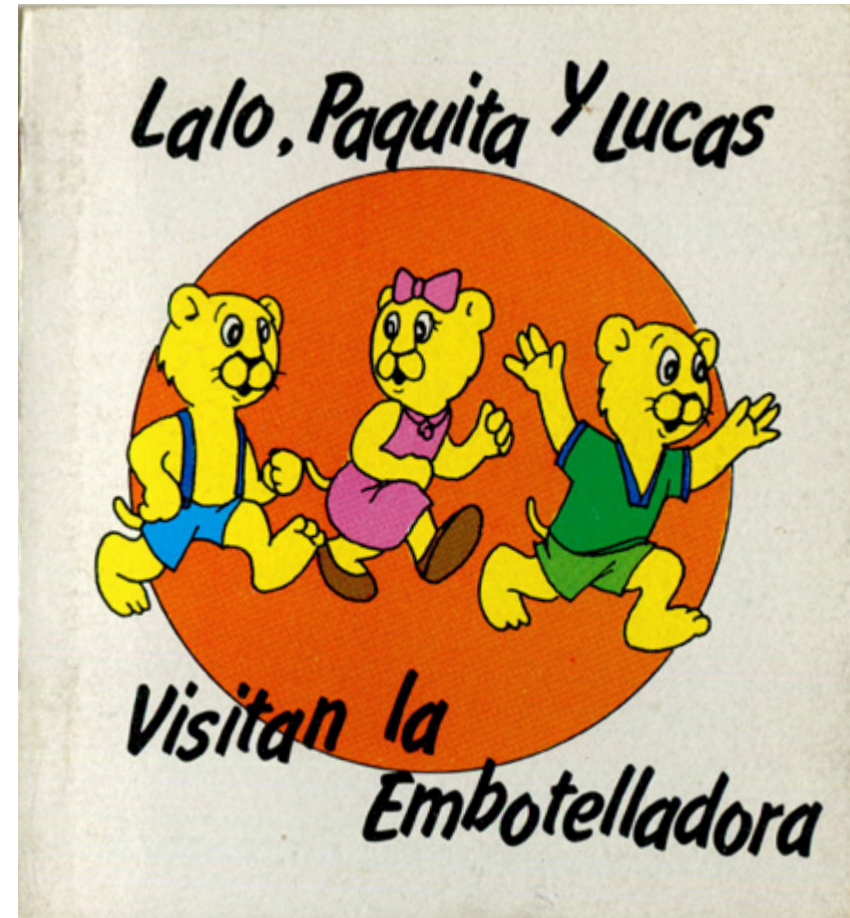
conversación a distancia, miércoles 2 de junio del 2021). Baldazzini, por otro lado, reconoce que existe una diferencia entre una publicación de circulación comercial—por pequeña que sea—y fanzine, ya que él mismo trabajó en un fanzine durante la Italia de los años ochenta titulado *Il Pinguino*, un fanzine de cómics de autor producido de forma autogestiva por él y un grupo de dibujantes.

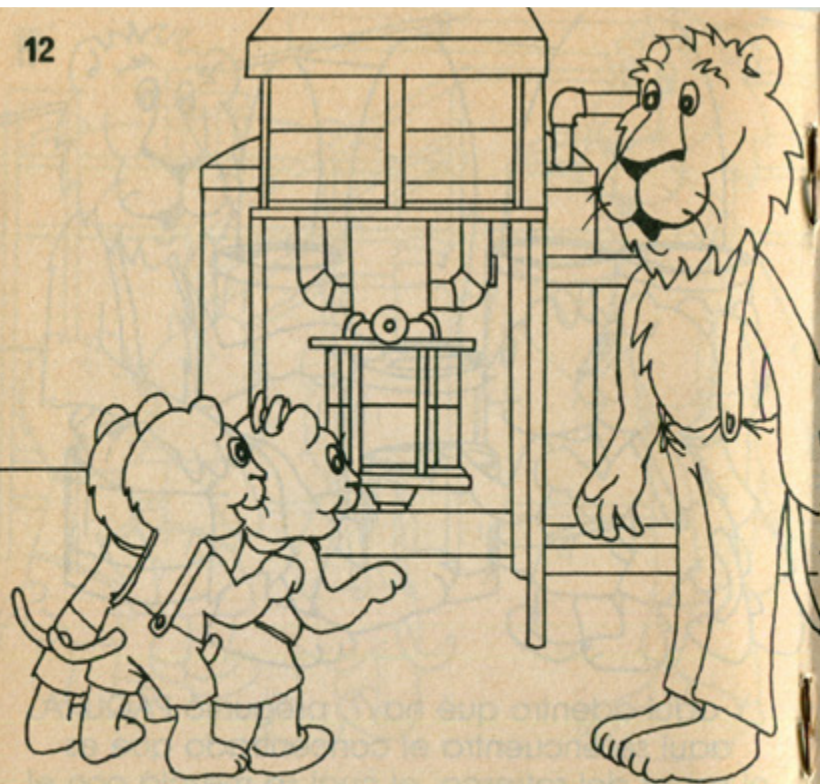
El fanzine también es un mecanismo de interacción social. “Estos objetos, además de articular redes sociales, funcionan como mediadores culturales de las subjetividades de sus realizadores. Los fanzines fomentan ciertos mecanismos de socialización y aprendizaje que en la mayoría de los casos no se están dando de manera consciente.” (Enrique Arriaga Celis, p. 156. 2015).

Como señala Inés Estrada: el fanzine es “un ente inherentemente colectivo” (2015). Es decir, aunque los fanzines pueden ser producidos tanto de forma individual como grupal, siempre se desarrollan en contextos colectivos. La producción de un fanzine involucra interacciones que van desde un negocio local de fotocopias hasta la construcción de una comunidad organizada capaz de articular los medios de producción y promoción.

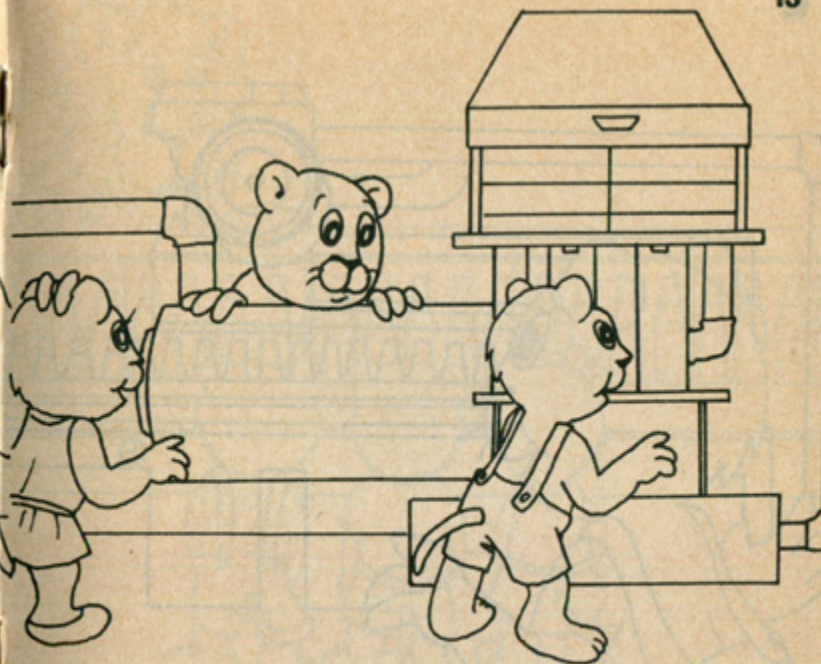
Lalo, Paquita y Lucas visitan la embotelladora es un panfleto publicitario publicado por Embotelladora La Victoria alrededor de los años setenta (no especificada en la publicación) impreso por Fernández Editores.

Posiblemente pensado como un cómic para niños (o un “cuento” como solían llamarles en México en aquella época) resulta muy similar en su aspecto, sin embargo sirvió para fines publicitarios de las compañías refresqueras mexicanas de la época en colaboración con los complejos comerciales como Coca-Cola.





En esta máquina se mezcla el jarabe terminado con agua en la proporción adecuada para formar el refresco.



De este tanque sale el gas carbónico que se mezcla con el refresco.
 -¡ Ya entendí, el gas es el que hace las burbujitas de los refrescos! - Exclama LUCAS.
 Así es. Afirmo VICTOR

¡Vuelve Pronto!



Una aportación cultural de:

Embotelladora La Victoria, S.A. de C.V.
Embotelladora de San Juan, S.A. de C.V.
Refrescos Victoria del Centro, S.A. de C.V.



IMPRESO POR
TENDRUEZ
editores

EL

presentado por
Lagunitas & Local.Mx
en colaboración con Red Social



13

agosto 2020 9:00 pm

Los Cogelones • Jessy Bulbo • Hazel

27

agosto 2020 9:00 pm

Meelt • Silver Rose

Transmisión



LOCAL

LOCAL

El primer contacto serio que tuve con este momento de pandemia fue el día que volví a México desde Los Ángeles. Era el 10 de marzo. Mi madre me llamó y me dijo cómo estaba la situación en Nueva York, y yo le dije: "¡Déjate de ver las noticias! ¡Son mentiras!". A los días me entero de que estaban a punto de cerrar Nueva York. Mi pasaje de vuelta al aeropuerto JFK era para el 25 de marzo. Esas dos semanas me la pasé encerrado en una casa en la Ciudad de México esperando para volver a mi casa en Nueva York. Quería estar ahí en ese momento de tanta incertidumbre, cerca de mi familia.

CRÓNICA DE PRIMEROS CONTACTOS CON COVID-19

Me quedé adentro todo el día, todos los días que estuve en la Ciudad de México. Un día fui a filmar un video a Ciudad Neza, y con otras personas compartimos un vaso y pasamos un porro; se sintió raro, habían empezado a hablar sobre el virus permanentemente en las noticias. Un día fui a comprarle un tamal al señor que se para en la esquina. Yo ya lo conozco a él de comprarle tamales siempre, pero ese día, cuando con sus dedos sacó la miga del pan, me sentí raro. Pensaba en los gérmenes y el virus. Antes de que se hablara tanto de este virus, yo nunca me había fijado en cosas así.

El 25 de marzo llegué a Nueva York y he estado acá. He utilizado mucho el tiempo para pensar y entender cosas de mi vida que me gustaría mejorar. También lentamente retomé un disco que estaba en proceso cuando esto estalló. Lo tuve que repensar y recrear, ya que la idea original del disco incluía viajar a Europa y Sudamérica en abril y mayo. Ya estoy en proceso de terminarlo. La ciudad lentamente se acomoda a un cambio tan drástico. La incertidumbre sigue, y esto me ha llevado a planear menos. A pesar de todo, estoy contento. No queda más que seguir viviendo.

DANTE



La pandemia de COVID-19 ha interrumpido inclementemente el trabajo de los músicos en el mundo; pareciera que entramos a una nueva etapa de la humanidad en silencio.

Como músico, tener un instrumento en las manos y jugar con sus cuerdas es una compañía, un descanso, más para aquellos que a través del público hemos encontrado un lugar casi terapéutico de existir. ¡Qué difícil transmitir en cámara su estruendo real! Para sobrevivir en estos tiempos vendo cosas que hago: una colección de ropa de retazos, aretes tejidos, semillas, mermeladas y salsas; eso me ha estado ayudando.

Como mujer, la pandemia me ha alejado de la justicia. En contraparte a esta vida silenciosa lucho día a día con un problema que tiene más de 100 años pasando: el despojo de un hijo por parte del papá y la familia. Estoy escribiendo sobre este caso, que es el mío ahora, para ayudar al despojo donde no hay ley y principalmente poder encontrar a mi niño, a quien hace dos años y medio tienen escondido de mí.

En los seis delitos que contempla el Código Penal mexicano no existe el despojo de un hijo, o de una madre o un padre. No hay ley que proteja a nuestros hijos, menos a nosotros. El cónyuge que, a través de un crimen de odio, despoja el derecho de un padre a estar con su hijo, encuentra una forma de mantener el control. Como forma de machismo, esto mata y es real.

En los Juzgados de lo Familiar en México, en el edificio que está frente al Hemiciclo a Juárez, hay más de 15,000 expedientes pendientes de resolución que tiene cada uno de los 52 juzgados, donde se resuelve menos de 1 % al año. Con trabajadores que tienen tres vacaciones al año, los casos solamente se archivan, sin seguimiento, sin legalización, siendo ese lugar sólo un negocio de trámites. Corrompidos en su mayoría, los juicios son un laberinto, monumento a la impunidad y la mentira.

Así que mi única misión ahora es aprovechar toda plataforma ofrecida por mi trabajo para luchar por mi hijo Dante, además de hacer unión con padres y madres como yo, para llevar al Congreso una iniciativa que pueda ayudarnos a salir de esta tortura sin fin.

Los invito a ver un video que hicieron mis compañeros ("Colibrí: un canto colectivo para Dante Ocampo y Leticia Servín", en Vimeo); me llena de honor, sus voces me levantan el corazón, hacen más fuerte la mía y dan luz a mi camino. Gracias por siempre, amigos.

Pietro

**Del campo
se va a la
ciudad,
muchacho
callejero,
muy periferia,
y la torre
como
personaje**



"La Torre Latinoamericana
esta noche acuchilla el cielo.

Y por favor no me hagas jurar
en este elevador... hasta que
la muerte nos separe, hasta
que la muerte nos separe."

Para Teillier

Nació el mismo día que murió Gardel
Y yo...
Nunca descubrí para mí nada semejante
a esos caballos hartos de humanos
Pateando mandíbulas
Tronando caminos
Aún así...
Estuvimos mirando el mismo planeta sin saber
La misma luz en el campo
El mismo aburrimiento por lo normal
Los dos huimos a la ciudad
Entre humos
Entre suelas
Después...
Sinatras negros
Sueños rotos de ciudad
Domingos solitarios de caminante invisible
Y una tarde de televisión
Entre campos, fríos de lluvia
Me hizo descubrir un deseo profundo
En sus ojos ya de anciano
En sus ojos que quizá para este tiempo
Son los mismos que los míos

Punk muerto (parte 1)

soy un punk muerto
sin canción
pero tengo mausoleo
a veces los pájaros cagan
por avenida pantitlán
y dos tres desnutridos
dueños del paraíso
en burbujas lindas de activo
me añoran y se rezan
sin canciones
aun a pesar de los cuchillos

soy un punk muerto
tengo en el bolsillo
unos rosarios que robé
en basílica
en el metro me miré en la ventana
cuántas veces
tengo que admitir
que nací para abrir los brazos como alas
¿alguien tiene una alcancía para meterme ahí?

El músico local (2020) es una publicación publicitaria de la revista de estilo de vida y viajes *Local Mx* en colaboración con Lagunitas Brewing Company, originaria de Lagunitas, California, Estados Unidos, filial de Heineken International desde 2015.

Esta publicación busca mimetizarse con la cultura urbana de la Ciudad de México promocionando, junto con la cerveza, fechas de "toquines" de bandas nacionales independientes como Meelt o Los Cogelones junto con crónicas del Estado de México en torno a la pandemia de Covid-19.

Al mismo tiempo, utiliza los recursos del fanzine, naturalmente un medio asociado al *underground* mexicano e imprimió su publicación en risografía a dos tintas. Claramente representa la asimilación del *underground* como un nicho de mercado.

Como anécdota, esta publicación fue distribuida por correo postal. Gracias a un amigo que trabajaba para *Local Mx* estuve en la lista de destinatarios. La publicación debía incluir un *six pack* de cervezas, las cuales por alguna razón jamás recibí.

Por otro lado, al acceder a la página oficial de la cervecera y no ingresar tus datos personales y cerrar la ventana del formulario, te envía a un video en YouTube titulado *Act Your Age (1949)*, un video sobre un adolescente con problemas de inmadurez.

Key's Souvenir, Ilustrado por Roberto Baldazzini y textos de Aspia Ellenis.

Narra una breve historia erótica de un encuentro sexual entre una mujer, un hombre y una hemafrodita.

Es parte de una colección de cuatro volúmenes con el mismo eje temático.

Tal y como lo cuenta Baldazzini, fue una iniciativa de una casa editorial de Bolonia: Telemaco Comunicazioni Editoriali.

En las páginas siguientes podemos observar las portadas del fanzine *Pinguino*, realizado por Baldazzini y otros dibujantes de su época.

Ese fanzine fue impreso con una máquina Offset de escritorio. Las placas para imprimir eran reveladas en las oficinas del Ayuntamiento de Bolonia cortesía del gobernador del Estado.





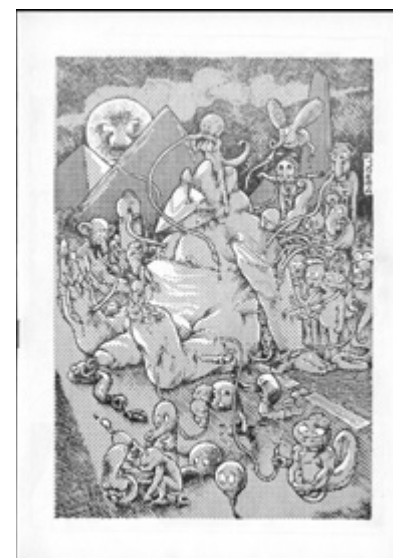
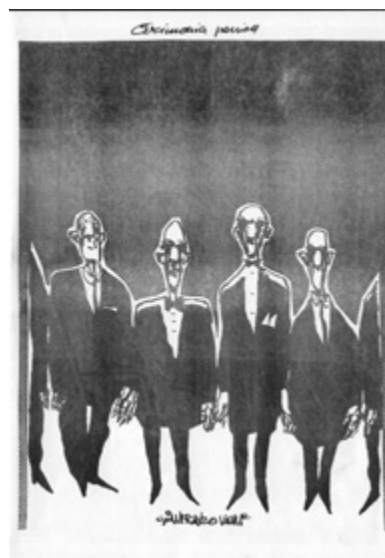
KOYTO: ALLORA, KEI, VUOI FINALMENTE
CONOSCERE TUTTO DI ME?

KEI: COSA VUOI DIRE?



KOYTO: SU, AVANTI! SCOPRILO DA TE!

KEI: OH!



Portadas de *Il Pinguino*, cortesía de Roberto Baldazzini.

Por qué hacemos fanzines

“Mi acercamiento con los fanzines fue por necesidad, porque me gusta hacer cosas y no quería esperarme a ver quién me las iba a publicar”.

INÉS ESTRADA, 2015.

En la creación de un fanzine, el autor es también un editor. Decide de forma autónoma cuál será el contenido del mismo y se plantea a sí mismo cómo lo resolverá de forma física y al publicarlo, organiza una conversación a través de un proyecto editorial (Gabriel Zaid, 2010, 33-34).

El fanzinero como figura autoral recurre a sus propios intereses para crear contenido que, en buena medida, refleja su contexto social o responde a necesidades colectivas de expresión y validación. La autoedición es un proceso intelectual que se desarrolla en un entorno de ocio reflexivo y toma distancia de una condición de alienación social o laboral que alejan al fanzine de una dinámica comercial. “El fanzine es algo que haces en tu tiempo libre, no es un trabajo. Lo haces cuando ya has terminado de trabajar y has cubierto tus necesidades básicas, lo haces porque quieres hacerlo” (Valerio Bindi¹, en conversación personal el 8 de octubre del 2021).

El fanzine se origina como “fenómenos locales, circunscriptos a una ciudad” (Oubiña Castro y Barreiro, 2015, p.53) por “personas que están generando su propia cultura con la intención de subvertir la cultura hegemónica para criticarla y ofrecer alternativas, en vez de consumir lo que se ha prefabricado” (Arriaga Celis, 2015, p. 152). El fanzine posee una “actitud desafiante, [...] al margen de los medios masivos y las instancias oficiales, naturaleza indisciplinada [y] carácter orgánico de las prácticas de autogestión” (Arriaga Celis, 2015, pp. 143, 146, 152).

En las ciudades, la dinámica del consumo como “el lugar donde las clases y los grupos compiten por la apropiación del producto social” (Canclini, 1999) está muy presente y fomenta la segregación social, ya que a pesar de la abundante oferta de medios de comunicación editoriales, estos tienen como fin el consumo por encima de la participación social y los medios de producción están controlados por las industrias. En este contexto, surge el fanzine como un “vehículo de expresión entre grupos de jóvenes marginados socialmente por su ideología, logrando convertirse en un medio de comunicación alternativo” (Álvaro Detor, 2015, p. 165).

La razón principal de por qué hacemos fanzines es la necesidad de dar a conocer nuestro trabajo y la determinación de no esperar a ser

¹ Valerio Bindi es fundador y organizador de Crack! Fumetti Dirompenti desde 2005 en Roma, Italia dentro del Centro Sociale e Occupato Autogestito Forte Prenestino.

publicado de la forma convencional, es decir, a través de una editorial.

El trabajo al que me refiero es principalmente aquel que es familiar en un soporte editorial, es decir, cómics, ilustraciones, ensayos, poemas o periodismo. Sin embargo, no se limita al fanzine en sí mismo, sino a una serie de actividades realizadas por nuestra comunidad.

En el año 2015 se llevaron a cabo una serie de actividades en el Museo Universitario del Chopo (UNAM) en torno a su Fanzinoteca que culminó en la publicación *Fanzinología mexicana, 1985-2015*. En dicha publicación, Enrique Arriaga Celis (Recopilador) escribe sus reflexiones en torno al fanzine, lo que devela las motivaciones detrás de crear un fanzine:

“Todos los invitados a la Fanzinoteca han desarrollado un trabajo de autopublicación en papel, pero la mayoría, además de dibujar, también hacen música, escriben, organizan eventos y, en algunos casos, producen cine de bajo presupuesto, radio o televisión independiente. En resumen, la práctica de cada invitado se expande a diferentes medios. Esto indica que las estrategias de autogestión no se ciñen al recurso impreso; más bien éste es sólo un vehículo más para dar salida a sus intereses y trabajos y no siempre es un fin en sí mismo.” (Arriaga Celis, 2015, p. 146).

Fanzines punk, periodismo independiente y difusión de la contracultura

El fanzine juega un papel importante para la construcción de la contracultura. A partir de la década de los 70 surgen los fanzines *punk*, una forma de periodismo autogestivo impreso. A través de estos se difunden contenidos que no circulan en la prensa comercial. Existieron muchos fanzines punk de los que se tiene poca o nula información.

Punk Magazine (Estados Unidos, 1975) y *Sniffin' Glue* (Inglaterra, 1976) son considerados dos de los más notorios. En diferentes partes del mundo surgieron otras publicaciones cuyo fin era ser el canal editorial del *underground*. Algunos ejemplos son el *Fanzine Notypunk* (México,

1981), *Fanzine Falso Magazine* (México, 1982)², *Maximum Rocknroll* (Estados Unidos, 1982) y *Krapula* (Finlandia, 1982). Algunos de estos fanzines desaparecieron después de algunas ediciones, otros se mantienen activos, ya sea con nuevos números o reimpressiones.

Patricia Pietrafesa, quien comenzó a hacer fanzines inspirada por *Sniffin' Glue* y el libro *Punk, la muerte joven* de Juan Carlos Kreimer (Pietrafesa, 2018, p. 33) y sentir “el poder de la libertad individual, el poder que te da la realización, decir “yo acá pongo lo que yo quiero cuando yo quiero” (Pietrafesa, 2018, p. 37) fundó el fanzine *Resistencia* en 1984 en la ciudad de Buenos Aires, Argentina, primordialmente dedicado a la difusión de la cultura punk.

“En querer dar a conocer toda esa gama de rock que estábamos usando tenía mucho que ver el grupo con la revista. [...] nos dedicábamos mucho a la música, el cine, y eso estaba muy reflejado. Pero también ves en un fanzine que tiene en la tapa a Iggy Pop, ves por un lado artículos de Foucault. Había cosas... Entonces estaba bueno poner el dedo en la llaga en las columnas, y eso lo conservé hasta el último número [de *Resistencia*] en 2001. Me encanta ese formato.”

(Pietrafesa, 2013, p. 39).

El proceso editorial de *Resistencia* se centraba en compartir películas, música (grabada en casetes para facilitar la circulación), textos y revistas. Buena parte de los materiales referidos en los fanzines punk de Argentina (y América Latina) llegaron a través de intercambio postal con otros fanzineros y punks desde Estados Unidos e Inglaterra, por lo que muchos editores de fanzine trabajaron en traducciones. Los contenidos se compartían para publicarse también en otros fanzines.

“Nos pasábamos libros, nombres de películas, [...] Nos pasábamos las revistas que nos llegaban, Mandábamos a pedir revistas, nos carteábamos con gente. A veces, nos repartíamos eso: “tomá, vos cartéate con este otro grupo. Eso. Tal viajó, “trajeron vinilos de Black Flag

2 Fanzines producidos en México mencionados por Álvaro Detor en *Fanzinología Mexicana* en su texto “Kaos D.F.ctuoso”. 2015, p. 164.

NEWS

THE MARBLES (SEE PUNK #1)
ARE GOING TO RELEASE
"FORGIVE AND FORGET" IT'LL
BE THE FIRST SINGLE
RELEASE ON JIMBONUTS.

BLONDIE'S SECOND
L.P. DUE OUT IN JANUARY.
ALSO BLONDIE ON WORLD TUBE
EUROPE, ENGLAND, JAPAN, AND
AUSTRALIA (WHERE THEIR SONG
"IN THE FLESH" IS #1 AND MAY
GO GOLD) NEW ZEALAND ETC.

BURRIDGE LEFT A NEW RECORD LABEL AND TWO NEW BAND MEMBERS. THEY SWITCHED FROM PRIVATE STOCK TO CARRIAGES, WHEEL HARD-ON FROM RAY MARSHALL'S NIGHT CITY IS ON BASS-FRANK FERRELL IS THE NEW SECOND GUITARIST.

SINE TO SINE: DMZ, ORCH-
ESTRA LUNA, TUFF DARTS,
REZLO, ETC.
RED STAR RECORDS TO
RELOD BOUTONS - THE REAL

FORMERLY THE EDITOR OF OUR INTERVIEW, AND HIGH TIME GLEN O'BRIEN HAS ALSO STARTED HIS OWN BAND, CONFESSION. ALTHOUGH I HAVEN'T HEARD THEM YET, I TEND TO THINK THAT AFTER SIX YEARS IN THE MAKING, THEY CAN'T BE MUCH LESS THAN GOOD.

HEARTBREAKER'S DRUMMER JERRY NOLAN (LEFT) WAS FIRED FROM THE GROUP. NOLAN SAYS THE GROUP GOT MAD THAT HE SWEATED BACK TO HUNGARY AND MIXED THE ALBUM BEFORE THE GROUP BACK. MEANWHILE PAUL LOOK FILLED IN ON THEIR RETURN GIG IN ENGLAND AND STEVE JONES JOINED IN. DRUMMER PAT SCARIES LEFT THE DAMNED HE JUST MIGHT JOIN THE HEARTBREAKERS.

KONGRESS, THE MOST DANGEROUS BAND IN THE WORLD, IS STILL NOT ALLOWED TO PLAY C.B.G.I.S. AFTER AN INCIDENT WHERE THEY ALMOST BURNED IT DOWN WITH THEIR STAGE ACT. HILLY, THE OWNER, SAID HE WOULDN'T LET THEM PLAY IF THEY WERE THE LAST BAND ON EARTH. "THEY'RE A BUNCH OF SICKIES," HE SAYS.
OTIS KONGRESS SAYS, "I MEAN



"I THINK I SHOULD BE PUNK OF THE MONTH
BECAUSE I'M THE HOTTEST LIME WINE IN THE USA
AND A JUNK FOOD FREAK. I'M GOING TO BE
NINE IN APRIL.

MY FAVORITE ROCK STARS ARE PATISONIX
VICKY SWEETBETSON AND THE ADDRESS. AND
PUNK IS A GREAT MAGAZINE.

MY FAVORITE JUNK FOOD ARE TWINKIES AND
MY FAVORITE BEVERAGE ARE HANE AND HANE
WINE WINE. AT MY HOME MY SHIRTNAME IS "LOSER"

DISPOSABLE DEVO

STARRING DEBBIE HARRY AND TIMMY

PHOTOS BY CHRIS STEIN
STORY BY CHRIS, DEBBE, HAL + JOHN.
SPECIAL EFFECTS BY HAL.

THE STORY: DE-EVOLVED CREATURES OF THE FUTURE HAVE MUTATED INTO BEINGS THAT CAN ONLY EAT, SLEEP, AND PRESS BUTTONS. A MALFUNCTIONING ANDROID CLEANING LADY DISCOVERS THIS ORGANIC LITTER AND BEGINS TO MAKE A CLEAN SWEEP

SHE ENCOUNTERS RESISTANCE.
CAN IT BE THAT THESE ZEROIDS, THIS
GROUP OF POST-NEANDERTHAL COSMIC
LOSERS ACTUALLY POSSESS FREE WILL?



APPARENTLY NOT. DEVO FALL TO
THEIR KNEES.

OVERLOADED CIRCUITS SIGNAL SEVERE AGONY TO DEVO'S CONTROL CENTERS. 'AAAAGH!' 'THE PAIN!! THE PAIN!!' 'MORE! MORE!' 'AAAAAGH!!'



"DRY UP, YOU HUMANOID GARBAGE!"
THE CLEANING LADY GOES BERSERK! - LOSES
COMPLETE CONTROL AND HER FRANK SINATRA
RECORDS

BACK TO NORMAL. CLEANING LADY GOES
OUT TO OVERHAUL SOME FRAMMASTATS.
DEVO LOOK FOR BUTTONS TO PUSH.



**WE KILL 'EM
ALL FOR YOU**

Mc Idi's

**YOU DESERVE
A BLOKE TODAY!**

BIG "MAN"	99		CAN WE SLAUGHTER YOUR BREAKFAST?
MANBURGER	49	LEG McMUFFIN	99
SHE'SBURGER	59	MANCAKES & "SAUSAGE"	99
FILLET'o FISHERMAN	90	SCRAMBLED MEX & CANADIAN BACON	99
180-POUNDER*	95	TOASTED BRITISH	49
FRENCHMAN FRIES	39	ORANGE JEWS	30
HOT PEOPLE PIE	30	BLACKs COFFEE	30
SHAKES BLACK, WHITE, HISPANIC	40		GREEDY MCIDI POISONOUS
CROAKA COLA-"ROOTS" BEER	30	GLASSES TO GO	BRING 'EM HOME AND EAT THE KID!

*WEIGHED BEFORE DECAPITATION

OVER 30.000.000.000.000 SEVERED

Maximum Rock N'Roll #383,
abril de 2015. Impresa con Offset
sobre papel periódico.

Presentaron un número especial
dedicado al cómic, con tiras de
ilustradores participantes en la
revista. (Portada de Abraham Díaz).

Esta revista se imprime desde
principios de los años ochenta.
Desde entonces funciona con
voluntariados en los que ningún
participante recibe un salario
a cambio (ver páginas siguientes).

El objetivo principal de la revista es
apoyar a la escena *underground* del
punk y hardcore de Estados Unidos.



MAXIMUM ROCKROLL IS A MONTHLY PUBLICATION. ALL WORK IS DONATED AND NO ONE RECEIVES ANY SALARY. ALL PROCEEDS ARE EITHER INVESTED IN TECHNOLOGICAL IMPROVEMENTS OR GO TO OTHER SIMILARLY NOT-FOR-PROFIT PROJECTS. ANYONE IS WELCOME TO REPRINT ANYTHING FROM MRR, BUT ONLY IF IT'S NOT-FOR-PROFIT.

TOP 10

Please send two copies of vinyl, CD-only, or demo releases to the address on the previous page

ROCK MAINSTREAM

TWISTED - Utopia LP	TRENCHES - cassette
PIG HEART TRANSPLANT - For Mass Consumption LP	SUN BATHER - both 45s
VHS - cassette	OASIS 55 - EP
TRACERS - cassette	FLESH WORLD - A Line In Wet Grass/Not A Soul 45
STRANGERS - cassette	STILLSUIT / SRSM / NO BABIES - live

HEAVY METAL

NUCLEAR SANTA CLAUS - Je Ne Sais Claus LP	THE C-3'S - Fact/Real Ringing 45
THE WHOOSIE WHAT'S ITS - Owl Systems Go! LP	NASTY RUMOURS - Girls In Love/Barbaree Heart 45
DUNCAN REID AND THE BIG HEADS - LP	LOS PERES - For Everyone LP
MYSTERY DATE - New Noir LP	THE DIRTY COAL TRAIN - LP
INFLATABLE BOY CLAMS - 2xEP	THE CAPITALIST KIDS - At A Loss LP

MODERN KID

SUN BATHER - both 45s	PINK SECTION - LP / INFLATABLE BOY CLAMS - 2xEP
PSISSE - Psidium in Ser Karak EP	SR LORD VON RAVEN - 2xLP
THE DIRTY COAL TRAIN - Dirty Shake LP	REALLY RED - all LPs
ELECTRIC EELS - LP + 45	THE WHOOSIE WHAT'S ITS - Owl Systems Go! LP
HEROPHANTS - 45 / NEGATIVE SCANNER - 45	Sex and Broadcasting - A Film About WFMU - movie

ROCK & ROLL

BILLY BONIES - Complexity of Stupid CD	TOY GUITAR - In This Mess CD + live
DUNCAN REID AND THE BIG HEADS - LP	VIOLENT ARRENT - Life Inside the Western Bloc CD
INFLATABLE BOY CLAMS - Skeletons 2xEP	THE WHOOSIE WHAT'S ITS - Owl Systems Go! LP
KICKER / SUBMACHINE - split EP / LOS PERES - LP	SWAM JOHN REIS & THE BLIND SHAKE - live
THE RINDS - CD / SHALLOW CUTS - EP	CRO-MAGS - live

FRED SCHROEDER

PINK SECTION - LP	TWISTED - Utopia LP
PSISSE - Leather Jackets in the Heat EP	SUN BATHER - both 45s
INFLATABLE BOY CLAMS - Skeletons 2xEP	BESPOUSICARI - LP
REALLY RED - all LPs	AUTONOMY / SERENGHETTO - split EP
OSHPIT / DOG PROBLEM - split EP	FLESH WORLD - A Line In Wet Grass/Not A Soul 45

MAXIMUM ROCKROLL

OASIS 55 - EP + LP	NEGATIVE SCANNER - 45
REALLY RED - all LPs	ELECTRIC FUNERAL - Make Noise, Not War EP
BOSTON STRANGLER - live	DEFORMITY - Fracture EP
FLESH WORLD - A Line In Wet Grass/Not A Soul 45	D.H.K. / WARU! - split 12"
GOVERNMENT FLU - SR No Justice EP	CONSTANT MONGREL - D.C.M. EP

MAXIMUM ROCKROLL

ELECTRIC EELS - LP + 45	BOSTON STRANGLER - live
REALLY RED - Teaching You... + Rest in Pain LPs	DEFORMITY - Fracture EP
CONSTANT MONGREL - D.C.M. EP	RED RED KROVY - Global Citizen EP
INFLATABLE BOY CLAMS - 2xEP	KROMOSOM / NOMAD - split EP
FLESH WORLD - A Line In Wet Grass/Not A Soul 45	YOUNG TRYNAS - Probably Music EP

ZINE TOP TEN

Bacon in the Bears #4	Skillsnot #36
Fix My Head #6	Spare Change #29
Get Loose #2	Time Crashers #1
Handbit: Flyers 2010-2014	Trouble With Normal #128/129
Razorcake #84	Uncles #1

SWITWORKERS

Juliana Almeida
Marti Acker
Sam Alvarado
Veronica Assis
Michelle L. Appel
Matt Average
Matt Binkley
Alyssa B. Ryan
Mike Balthasar
Marian Bastani
Michael Beck
Heather Bello
Graham Booth
Matt Braun
Lucas Campacci
Mash Canwell
Ocean Caswell
Robert Collins
E. Conner
Tylee Cooper
Rash Davis
Justin Devotion
John Dobson
John Doherty
Aut Ehrlich
Sami Fink
Jonathan Floyd
Travis Fritzie
Hector Garcia
Lyle Gibson
Dan Goff
Ivy Gray-Klein
Dan Guggel
Jason Hall
Michelle Hill
Chris Hubbard
Cameron Jeffries
Thane Felt
Kerry Kato
Laurie Lavigne
Max Levine
Yam Lee
Paul Luchik
Hal MacLean
Sarah Janet
Mimi
Matus Mondini
Ryan Murphy
Adam Nelson
Graham Nipour
Joshua Pasch
Ben Perkins
Langford Pott
Nathan Ron Ready
Jason Ryan
Fred Schunk
Maren Sonordegoy
Andy Sweet
Jill Trash
Shawn Watchorn
Max Wickham
Shit Zoo

CONTRIBUTORS

Bryony Beynon
Justin Briggs
Jessica Hughes
Carlynn Kaddy
Julian Marchand
R. Quiri
Alex Simon
George Tabb
Andrew Underwood
Marti (or Shakes)
Vincent Polanka
Imogen Benite
Felix Harbo
George Inoué
Marius Magic
Christina R
Emmy Ramone
Riz Sabatini
Turbo & Gang
Victor Vargay
Miss McClain

DISTRIBUTION COORDINATOR

Eli Wald

WEB COORDINATOR

Paul Curran

ZINE COORDINATORS

Lydia Athanasiadou
Grace Ambrose

GUEST COORDINATOR

Alex Simon

DEAR READERS:

AS SOME OF YOU ALREADY KNOW, SOME BIG CHANGES are happening here at MRR. Last month, our infamous yearly meeting took place, and we all came to the conclusion that the so-called "DIY PUNK SCENE" we've been supporting for the past 37 YEARS doesn't exist anymore - it's been replaced by a third-rate mix of shitty NEW WAVE (the ever-lasting enemy of punk) and HIP-CORE (you know, all the HC bands dressing the part, wearing sunglasses and trying so hard to be "stocking" in hope of getting noticed by some shitty mainstream website). To make it short, we've decided we're **SICK & TIRED** of working our asses off to support these "musicians," a bunch of self-centered, ego-driven, insecure CRYBABIES, who literally need to be validated / applauded by their peers on a monthly, weekly or even daily basis.

So starting now, MRR won't be running bands interviews anymore. We'll still run columns, ads and reviews, but our main focus will shift to comics & art, because cartoonists & artists, like writers, are the true OUTSIDERS of today's punk scene, working alone in their room for days on end, with little to no fanfare. They don't need an audience to validate their existence, hence they are **THE REAL DEAL**, the real underground, hard working, UNDERESTIMATED heroes and heroines of PUNK. We're excited to start supporting them more, and we hope you'll dig this issue, the first of MANY, MANY "COMICS & ART" issues of MRR.

Also, some of you may have heard that ALEX SIMON (formerly of RATCHARGE ZINE and ska-punk band "LA CREVARDE") was hired as MRR's new coordinator, in replacement of our dear LYDIA. Well, the rumor was true, and he did the job for the issue you're holding, but after his first month at the compound, eating all our food & drinking all our beers, he resigned when he asked for his pay check and we told him it wasn't a paid position. He then got into a **HUGE FIST-FIGHT** with poor Grace and Martin, who **BEAT THE SHIT OUT OF HIM**, and MR. SIMON even had the nerves to scream "SLAVE MONGERS!!!" and other abuse at them. Then he threatened to sue us, saying shit like "it's not like that in FRANCE", but it goes without saying that we kicked him out of the house, that his SORRY WHITE FROG ASS won't be writing for MRR ever again, and that he's no longer welcome in our great country. If you see him, by all means slap him in the face for us. Till next time, see you fucks on the sidewalks, outside the show,

THE MRR CREW

y de Crass y nos los van a grabar” y era pasarse los casetes. Todo era muy compartido y solidario, y era por la forma en que nos llegaba la información y la compartíamos. Los pocos que manejábamos inglés, al toque traducíamos cosas y las compartíamos con otros para que los pusieran en sus fanzines”. (Pietrafesa sobre el proceso creativo de *Resistencia*, 2013, p. 34).

El momento histórico en el que se publicó *Resistencia* fue especialmente complicado, ya que Argentina estaba recién salida de la dictadura de Jorge Rafael Videla (1976-1983) por lo que aún prevalecía un ambiente de censura hacia las expresiones en contra de las autoridades estatales, por lo que, además de una razón cultural para hacer fanzines, en Argentina había una razón de resistencia política.

“Yo tengo el número tres de *Resistencia*, que en la tapa, robada de un número de *Moco de Chary*, hay una nena saltando y dice “quién dijo que no hay futuro si por cada policía muerto nacen mil niños”. Y a mí me agarraron con esa. En esa época era cotidiano... Salir con eso... Sabías que quizás te iban a parar y era un motivo más... Igual, cuando caí por eso, no recibí las mayores agresiones por parte de la policía. Me decían “¿pero qué es? ¿ustedes qué se creen?”. He tenido agresiones más fuertes sin ningún motivo. Una vez, nos llevaron a la vuelta de la Biblioteca José Ingenieros con montones de fanzines. Sí, problemático”.

(Pietrafesa, 2013, p.35).

La accesibilidad y flexibilidad de la fotocopidora permitió a la contracultura, tanto argentina como de otros países, crear un espacio editorial autónomo a través del cual difundir sus propios principios. Mientras las revistas de circulación comercial difunden una serie de principios compatibles con la sociedad de consumo y las normas sociales, el fanzine punk surge como un medio diametralmente opuesto que se construye desde la autogestión y el sentido de comunidad.

Fanzines de autor y la era del internet

Con la llegada del internet doméstico a finales del siglo XX, los fanzines punk, con fines mucho más periodísticos como *Resistencia*, se mudaron al terreno digital a través de los *blogs* y las “redes sociales”, un medio mucho más global e inmediato que les permitió alcanzar su objetivo principal: la difusión. A partir de ese momento, los fanzineros ya no se preocupan por la inmediatez y se abre un panorama hacia la reflexión y la profundización editorial.

“[MD y AS:] Quizás el tiempo del fanzine es ese ahora; un tiempo más de introspección, leer más. No es el de la inmediatez. Antes era para comunicar urgentemente algo, un grito, una expresión, y ahora nos lleva a otro lugar, un lugar donde hay que dedicarle más tiempo y no estar pendiente de diez o quince cosas al mismo tiempo, como en Facebook.

“[PP:] [...] Pero sí, puede ser lo que decís vos. Porque al perder un poco el peso tan grande que tenía antes, eso de que te ardía en la mano, para vos dar a conocer algo [...] Cambió radicalmente el panorama de una cosa a la otra. Lo mismo con las impresiones...”

(Melina Dorfman, Alejandro Schmied, Pietrafesa, 2013).

Para la cultura global, el internet significó el acceso a cantidades exorbitantes de información, contenidos, *software* y tecnologías digitales. El espacio de los *blogs* fue ocupado por los fanzines punk y prácticamente cualquier individuo. El uso del correo electrónico, las salas de chat y la aparición de las redes sociales facilitaron la comunicación global, lo que permitió crear comunidades internacionales.

Para los fanzineros esto significó canales de comunicación más eficientes, la expansión de su comunidad y una nueva forma de entender la producción editorial. El acceso a la tecnología utilizada en la producción editorial profesional, tanto *software* como *hardware*, facilitó la creación individual de fanzines. Si bien los fanzines colectivos continúan existiendo, con la llegada del internet doméstico se abrió

un espacio para el fanzine de autor. Esta nueva práctica es mucho más cercana a la expresión artística y abierta a la experimentación, en este caso, visual. El acceso a *software* de producción gráfica y editorial abrió el panorama creativo para los fanzines.

Fanzines como resistencia y activismo

El fanzine, al ser una práctica inscrita en la contracultura y al margen de estándares sociales, es casi natural que establezca una estrecha relación con el activismo social. Si bien puede ser una herramienta útil para la difusión de ideas de movimientos sociales como el feminismo, el activismo ecológico y la lucha por los derechos de los animales, el fanzine contemporáneo se posiciona de forma muy consciente en contra de la industria editorial y artística que, más que transmitirse a través del contenido, lo hacen a través de la ética de la práctica en sí misma.

En un análisis realizado por Lucie Eple sobre una comunidad de artistas en la región de Lille, Francia, en 2010, encontró que los motivos para enfocarse en la autoedición fue plantear un contramodelo de las jerarquías económicas capitalistas, apuntando sus cuestionamientos hacia el mercado del arte, la democratización del mismo, la apropiación de los medios de producción y sus relaciones con los mecanismos de la publicación comercial. El eje del activismo contra las grandes editoriales y los modelos de publicación convencionales no se hace desde el activismo político —y legislativo— sino desde las relaciones interpersonales, comunitarias y solidarias.

“Además de la cuestión de democratizar el arte, los posicionamientos críticos del mercado y la dominante orientación capitalista de la sociedad son aspectos clave del discurso de los autoeditores contemporáneos. La autopublicación es interpretada por artistas y teóricos como un contra-modelo a las jerarquías establecidas del sistema económico. Para los artistas, el cuestionamiento va en torno a los medios de producción a su alcance y su relación con los mecanismos de la publicación comercial.

“Los editores independientes que buscan apropiarse de los medios de producción, muestran un fuerte sentido de la colectividad y valoran el intercambio de experiencias. A través de la apropiación de los medios de producción, tirajes, recursos y la apreciación por las relaciones humanas en el ciclo de producción, cada uno construye lo que considera una alternativa al reino de la cantidad por encima de la calidad. Mientras el discurso es, para algunos de ellos, principalmente artístico, para otros, la práctica es distintivamente política y los inscribe en una ‘zona de combate’ por la amenazada bibliodiversidad”.

(Lucie Eple, “*Courant alternatif, idéal continu*”, *Eulalie*, 4, 2010, 19-2, citado por Salon für Kunstbuch en NO-ISBN, 2017. Traducción mía).

El posicionamiento del fanzine como crítico del capitalismo implica una reflexión en la que los procesos editoriales (como proceso intelectual y creación de contenido) también involucran los procesos de producción material y la promoción.

La organización de espacios de producción y promoción mediante los cuales se consolida un circuito social son parte del aparato autogestivo que permite activar “las prácticas culturales (del fanzine) que fomentan una diversidad de economías creativas y redes sociales.” (Arriaga Celis, p. 146. 2015). Aunque las dinámicas de producción y promoción serán profundizadas más adelante en esta investigación, es importante mencionarlas al plantear la pregunta “¿por qué hacemos fanzines?”, ya que los cuestionamientos que dichas prácticas representan también determinan los procesos creativos del fenómeno del fanzine.

Hacer fanzines, una práctica editorial

El fanzine no tiene —y no pretende tener— metodologías definidas de cómo hacer un proyecto editorial. Al ser una práctica con antecedentes históricos en el amateurismo y la autogestión no existe una forma única de hacerlos y el proceso editorial varía de acuerdo a cada proyecto. Algunos fanzines emulan las metodologías de la edición convencional pero en una escala pequeña (microeditorial), es decir, asumiendo los diferentes roles de un proceso editorial (autor, editor, corrector, diseñador/

ilustrador y distribuidor) de forma autogestiva. Estos roles involucran a grupos de personas, aunque también suelen estar concentrados en una sola persona (fanzine de autor).

En otros casos puede no haber una conciencia de los procesos editoriales, dejando todo el trabajo editorial en un terreno de experimentación y espontaneidad, que con la práctica permite formar un cuerpo de obra sólido pero que no tiene una aproximación metodológica. Por supuesto, el desarrollo conceptual en el fanzine es importante, pero lo que tiene más peso es la voluntad de hacer, compartir, y en algunos casos de subsistir a través de la autopublicación.

Modos de producción, distribución y promoción de fanzines

El primero [número de *Resistencia*] está hecho todo a mano. Escribía con [estilógrafos] Rotrings (sic), que había bastantes en la casa de mis padres, porque mi hermano estudiaba en el colegio industrial y estaba fascinada. O con tinta china y plumas. Ahí publiqué un reportaje revelador a Comando Suicida.

PATRICIA PIETRAFESA, 2013, P. 34.

El modo mediante el cual se materializan los fanzines es variable, depende absolutamente de los materiales y medios de producción disponibles en el entorno. Estos pueden ser usados de maneras poco convencionales e incluso incorrectas a simple vista. Improvisar, experimentar y fallar son parte esencial de la elaboración de fanzines.

La creación de lo que en diseño editorial conocemos como maquetación, se elabora con herramientas de uso común como los rotuladores o los marcadores, mientras que la composición de páginas se elabora mediante técnicas de *collage*. De cierto modo, el fanzinero, al buscar soluciones a los problemas técnicos que se le presentan emula los procesos profesionales de diseño gráfico análogos. También se adapta a las técnicas digitales y encuentra la manera de acceder al mismo tipo de *software* que utiliza un profesional.

Para producir el tiraje, el fanzinero recurre a máquinas de duplicación como las fotocopadoras, que son fáciles de encontrar en pequeños locales con costos muy bajos de impresión sin el requisito mínimo de las imprentas *offset* (un millar de copias). También existen otros sistemas de impresión que han sido ampliamente aplicados en el fanzine como el mimeógrafo, la serigrafía y recientemente la duplicadora Risograph.

La duplicadora Risograph fue comercializada en su forma definitiva en 1986, y fue recuperada durante la década de los 2010 por diseñadores y artistas alrededor del mundo para crear autopublicaciones (Komurki, 2017, p.14).

“Como hemos podido observar, una razón para esto es el indudable hecho de que la impresión en Riso es muy económica. Otra es su naturaleza amigable con el medio ambiente en todo su proceso. Pero quizá el factor más importante es el acabado de su impresión en sí misma.

“Sobre todo, porque Riso utiliza tinta real, la risografía es muy táctil —realmente puedes sentir la tinta. La tinta del estencil es muy similar al óleo, y funciona mejor en papeles no estucados que absorben mejor y crean una imagen más profunda. Los colores son increíblemente vívidos, y es fácil combinarlos por

superposición de colores, enalteciendo una amplia gama de posibilidades cromáticas”.

(Komurki, 2017, p. 14, traducción mía).

Del mismo modo, la encuadernación y los acabados de un fanzine no se ciñen a los estándares de calidad de un libro convencional. Si bien se emplean los mismos materiales como las grapas, hilo y pegamento, no son resueltos con las mismas técnicas ni con los mismos instrumentos.

Una vez producidos los fanzines, tienen el objetivo de circular y, ya sea mediante intercambio económico, regalo o trueque, sus mecanismos de distribución y promoción se activan a través de pequeños grupos o comunidades que gestionan de forma autónoma (autogestión) los recursos necesarios para llevar este objetivo a cabo.

Además del intercambio de mano en mano, los fanzines también pueden distribuirse en tiendas o puestos de periódicos por consignación, correo postal o métodos de entrega a domicilio y, principalmente, festivales o ferias de venta. Éstos últimos son los más importantes, ya que son eventos que suceden en espacios abiertos al público en los cuales es posible tener a los autores presentes. Durante el tiempo que dura el festival suceden intercambios sociales más allá de los fanzines, ya que la interacción entre autores y lectores no sólo activa la economía en términos de dinero —que de cualquier modo, no es mucho— sino que además se genera un intercambio social que fomenta la participación activa del público.

“Un festival te permite vivir una experiencia social que no obtienes al ir a comprar un libro en una librería” (Giusy Noce¹, en conversación personal el 8 de octubre del 2021) Asimismo, se diferencia de las ferias de libros convencionales (Frankfurt Book Fair, FIL Guadalajara, etc) en las que el lector es un consumidor que interactúa con agentes de ventas que tienen una tarea meramente logística. La presencia de autores y editores sucede durante las presentaciones de libros y es con un escenario de por medio, es decir, de forma espectacularizada. De acuerdo con *La sociedad del espectáculo* de Guy Debord, el espectáculo es un mecanismo de separación social que resalta las relaciones de poder entre los agentes del sistema vigente (capitalista) por encima del consumidor

(clase trabajadora). En el contexto de la industria editorial, marca una relación de poder entre las compañías editoriales y el autor por encima del lector/consumidor.

“El espectáculo, entendido en su totalidad es a la vez resultado y proyecto del modo de producción existente [industrial capitalista]. No es un complemento del mundo real. Bajo todas sus formas particulares, información o propaganda, publicidad o consumo directo de entretenimiento, el espectáculo constituye el modelo actual de la vida socialmente dominante. Es la afirmación omnipresente de una elección *ya hecha* en la producción, y de su consumo que es su corolario. Forma y contenido del espectáculo son, idénticamente, la justificación total de las condiciones y fines del sistema vigente. El espectáculo es también *la presencia permanente* de la justificación, en tanto colonización de la parte principal del tiempo vivido fuera de la producción moderna” (Guy Debord, 1967:6).

En una feria de fanzines, la diferencia entre el autor y el lector se disuelve a través de la interacción verbal —y a veces corporal— con un fanzine como pretexto. Hay espacio para conocer la opinión y las reacciones del otro y, lo que aparentemente es un lector, ahora está involucrado en el proceso creativo que podría originar alguna otra forma de expresión.

Esta interacción rompe con el ciclo de consumo mercantil donde el propósito de los objetos termina con la adquisición. En cambio, los fanzines no son meramente una mercancía, ya que no se produce únicamente para su intercambio por otro objeto en el mercado (Harnecker, 1969, p. 38). Detrás de la creación de un fanzine hay un conjunto de intenciones que tienden a lo lúdico sin expectativas económicas. Los fanzines son, mejor dicho, dispositivos de interacción entre pares de un grupo, que en este caso son aquellas personas que se involucran en el circuito y la comunidad de fanzines.

¹ Organizadora de *Crack! Fumetti Dirompentì*.

El libro industrializado y desigualdad social

El libro es un objeto asociado a la divulgación y creación de conocimiento, por lo que tiene un peso importante para la cultura y la historia. Sin embargo, lo que comenzó en 1450 con la invención de la imprenta de Johannes Gutenberg y sus socios Johann Fust y Peter Schoeffer en Maguncia (quienes en 1455 se separan de Gutenberg para fundar la primera imprenta diseñada para la producción en serie (Febvre, 1958, p. 171) se transformó drásticamente, hacia mediados del siglo XX, en una industria de escala global.

Actualmente, las editoriales son marcas que forman parte de conglomerados corporativos de distintos rubros comúnmente asociados a la industria de la comunicación y el entretenimiento. Jason Epstein, quien fue editor de Random House experimentó el punto de inflexión en el que la industria del libro creció exponencialmente a finales de la década de los 50.

“En 1958, cuando yo entré en Random House, era una destacada editorial americana que publicaba libros de interés general, pero su guía de teléfonos interna, que incluía al centenar aproximado de empleados, no ocupaba una hoja del tamaño de una tarjeta postal [...]

“En 1969, Random House había adquirido Alfred A. Knopf, que había sido, a su vez, adquirida por RCA, y la mansión Villard [primera sede de Random House] se le había quedado pequeña. Aquella primavera nos trasladamos a un edificio anodino de cristal en la Tercera Avenida. No tengo un recuerdo alegre de aquel día.

“Random House se trasladaría pronto desde la Tercera Avenida a una nueva sede unificada que construiría en Broadway su actual propietario, un grupo mediático internacional que comprende varios sellos editoriales muy conocidos como, además de Random House y Knopf, Doubleday, Bantam, Pantheon, Dell, Crown y Ballantine, así como una serie de sellos británicos y alemanes.

“Hoy la guía telefónica del grupo Random House mide veintidós centímetros por veintiocho, tiene 116 páginas y contiene los nombres de 4500 empleados, casi todos ellos, presumo, desconocidos entre sí.”

(Epstein, 2001, p. 11-14).

Tomando como punto de referencia la transformación de Random House, podemos observar que la industria editorial contemporánea está moldeada por valores capitalistas como el retorno económico y la extracción de plusvalor, posibles a través de la explotación de la fuerza de trabajo, que es la energía humana empleada en el proceso de trabajo (Harnecker, 1969, p.37). Estos conglomerados requieren una enorme cantidad de ingresos para sostenerse, por lo que les es de suma importancia asegurar ventas rentables.

“Los presupuestos de los grandes conglomerados exigen rendimientos y crean estructuras que son incompatibles con las conocidas extravagancias de la producción literaria, trabajo cuyo resultado sólo cabe intuir.

“Mientras tanto, el mercado de libros lo dominan ahora unas pocas cadenas de grandes librerías cuyos elevados costes de explotación exigen elevados volúmenes de venta y en consecuencia un suministro constante de *best-sellers*, un objetivo imposible pero al que los editores han tenido forzosamente que comprometerse.

“[...] la expectativa de vida de muchos libros de gran valor literario ha descendido porque los vendedores de las cadenas de librerías no tienen más remedio que aumentar el volumen de ventas, y la ética del negocio se resiente en consecuencia”. (Epstein, 2001, p. 14-15).

Para sostenerse, la industria del libro debe accionar diferentes estrategias de mercado que le permitan lograr la venta de su producto. Esto compromete el tipo de contenidos –tanto visuales como escritos– y los aspectos materiales, los cuales deben ajustarse a estándares que

permitan el menor costo posible de producción. Esto muchas veces define el tipo de papel y acabados que una casa editorial masiva está dispuesta a producir.

Este objetivo de ventas fomenta la creación de contenidos hechos para el entretenimiento, motivados por la polémica, el espectáculo o la “viralidad” de un personaje o contenido que goza de reconocimiento mediático masivo. Existen muchos lanzamientos de la industria editorial cuya autoría se adjudica a una celebridad que no se desempeña como escritora, tal es el caso de *Lugares asombrosos: Travesías insólitas y otras maneras extrañas de conocer al mundo* (2019) e *Historias Perturbadoras. Basadas en hechos reales* (2022) del youtuber mexicano Luisito Comunica y publicados por Penguin Random House. Este último libro fue publicado en vísperas de noche de brujas y día de muertos, un momento oportuno y estratégico para un lanzamiento de corte paranormal. A esta lista de títulos “virales” se suma *Orgullo Prieto* (Penguin Random House, 2022) firmado por el actor mexicano Tenoch Huerta y que en una entrevista con *El País* declaró nunca haber tenido intenciones de escribir este libro y fueron los representantes de Penguin Random House quienes le hicieron la propuesta.

“A Huerta la editorial le propuso preparar un libro sobre el racismo en México, uno que lograra aclarar conceptos, “sacara el tema de la academia”, abriera el melón para enseñar el problema, y les dijo que no, que él no era académico, que tampoco era activista, pero es el libro que un día bochornoso de principios de septiembre está presentando feliz ante toda la carrerilla de periodistas nacionales”.

(Beatriz Guillen, *El País*, “Tenoch Huerta: “Le eché muchas ganas a integrarme, negué mi identidad, pero yo no puedo pertenecer a la élite”, México, 24 de octubre 2022).

El corporativo editorial tomó ventaja de la relevancia de Huerta en el cine internacional con su interpretación de Namor en la película de Marvel Studios *Black Panther: Wakanda Forever* en conjunto con la coyuntura de una denuncia de discriminación racial por parte de la cadena de restaurantes Sonora Grill sucedida a principios de agosto del año 2022

para así publicar una obra que habla sobre racismo que apunta a ser un éxito en ventas y sumarse a la siempre controversial conversación en torno al racismo -la cual, cabe mencionar, surge cada cierto tiempo en los medios, pero sólo a través de la voz y la experiencia de las celebridades mexicanas como Guillermo del Toro o Alfonso Cuarón, quien explotó la imagen de Yalitza Aparicio en su película *Roma* (2018).

En estos circuitos corporativos editoriales, es muy común que, para solventar estos *best sellers* firmados con el nombre de una celebridad, se haga uso de *ghost writers* o escritores fantasma, escritores profesionales que fungen como un tipo de obrero especializado al servicio de las editoriales, cuya identidad se desconoce y su nombre no figura en los créditos, ya que en su lugar se encuentra el nombre de una celebridad. Actualmente, también se emplean programas de inteligencia artificial para llevar a cabo estas mismas tareas, lo que, lejos de dejar sin empleo a los escritores (fantasmas o no) deprecia su labor, la cual alimenta el funcionamiento de estas tecnologías. La inteligencia artificial, lejos de ser una innovación en la industria editorial, es un recurso más para abaratar costos y acrecentar ganancias.

Estas prácticas dejan claro que el compromiso de la industria editorial está con el rendimiento económico y no con la concepción ideal del libro, que, de acuerdo con autores y editores este debe ser el de “fomentar el pensamiento crítico, la literatura de calidad y la bibliodiversidad en el más amplio de sus sentidos”. (Hernán López Winne y Víctor Malumián, 2016, p.3).

En palabras del mismo Epstein, la edición de libros, una vez atravesada por las limitaciones de la industrialización pierde su naturaleza creativa.

“[...] la edición de libros se ha desviado de su verdadera naturaleza, y ha adoptado la actitud de un negocio como cualquier otro, bajo el dictado de unas condiciones de mercado poco favorables y los despropósitos de unos directivos que desconocen el medio”.

(Epstein, 2001, p. 11).

Por otro lado, Constantino Bértolo, plantea que en la industria del libro existen tres tipos de editor: *el capitalista salvaje*, aquel que únicamente se preocupa por las ventas; el *humanista*, aquel con un interés por la cultura y que no se preocupa por el retorno económico y el *híbrido*, una mezcla de ambos que pretende balancear las ventas con el compromiso cultural (Bértolo, 2015, pp. 167-170).

En la industria editorial persiste la figura del editor *capitalista salvaje*, mientras que las llamadas editoriales independientes buscan el equilibrio mediante el modelo del *editor híbrido* para sostenerse como empresa, dejando el quehacer del *editor humanista* sólo como una excentricidad reservada para las esferas de mayor poder económico.

“Si tomamos en consideración que la bibliodiversidad no es más que la diversidad cultural aplicada al mundo del libro, veremos que las editoriales que materializan esa polifonía son aquellas que juzgan las obras por su calidad literaria o intelectual y no por su rédito económico. Si la edición que no se limita a la mera búsqueda de retorno comercial queda marginada a quienes pueden financiarse con otros ingresos, entonces estamos en presencia de un sector débil, pequeño y antojadizo. Si una gran parte de la industria respondiera a este tipo de editor [humanista] tendríamos un problema de corte sociocultural”.

(Hernán López Winne y Víctor Malumión, 2016, p.3).

El escenario que plantean López Winne y Malumión sobre el *editor humanista* es, de hecho una realidad que apunta a un problema de discriminación en la que quienes ostentan el poder del capital controlan la reproducción cultural. Estos grupos con poder son, en términos materialistas, la burguesía, es decir, la élite económica. Esta va de la mano con la élite social y cultural, cuando menos de América Latina.

Buena parte de los altos cargos de la industria editorial y el sector cultural se limitan a ciertas familias o grupos de élite que, en relación con aquello que se publica, mantienen vigente aquello que cabe dentro de sus intereses. No es coincidencia la falta de representación

de la sociedad trabajadora en libros y revistas, especialmente aquellas enfocadas en el arte, estilo de vida, guías gastronómicas y de viajes o relacionadas con la industria del entretenimiento, misma de la que el libro forma parte.

“Los estudios marxistas, por ejemplo, suelen considerar que la totalidad de la cultura y de la producción de la cultura es una superestructura que descansa sobre los cimientos del modo de producción capitalista. Por lo tanto, las creencias religiosas, las ideas dominantes, los valores centrales y las normas sociales han sido consideradas como funciones que apoyan y legitiman un sistema económico explotador de relaciones sociales.

“La reproducción cultural implica no solo la continuidad y el desarrollo del lenguaje y de los valores y normas generales, sino también la reproducción de las desigualdades sociales”. (Giddens y W. Sutton, 2015, p. 210).

El libro, como bastión del conocimiento y la cultura, se ha visto acaparado por un sector limitado, mientras que el libro pensado para el mero entretenimiento está destinado al consumo masivo. Esta categorización de los productos culturales, que toma como modelo la estructura de alta y baja cultura tiene el propósito de fomentar y preservar la desigualdad social.

La cultura en una definición más abierta es el modo de vida que caracteriza a una sociedad o a un grupo social que incluye los conocimientos, costumbres, normas, leyes y creencias (Giddens y W. Sutton, 2015, p. 209). Idealmente, la cultura tendría que tomar en cuenta a todos los integrantes del grupo, ya sea comunidad, país, etnia, etc. Sin embargo, la cultura se ve moldeada por el sistema y creencias imperantes en un contexto determinado y, es el caso de la cultura dentro del capitalismo que se impone una división entre cultura culta (aquella producida por quienes ostentan el capital) y cultura de masas (la clase explotada, trabajadora y sin capital).

Max Horkheimer y Theodor W. Adorno en su obra *Dialéctica de la ilustración* (1947), hacen una interpretación al canto XII de *La Odisea* de

Homero que relata el paso de Odiseo y su tripulación ante las sirenas. Esta interpretación deja entrever la relación entre el burgués (Odiseo) que goza de las experiencias del mundo desde lo estético (alta cultura) mientras la clase trabajadora (la tripulación) trabaja para este. De esta manera, la clase trabajadora tiene un acceso limitado a la misma experiencia pero sin acceder al goce estético.

“El pensamiento de Odiseo, igualmente hostil a la propia muerte y a la propia felicidad, sabe todo esto. Él conoce sólo dos posibilidades de escapar. Una es la que prescribe a sus compañeros: les tapa los oídos con cera y les ordena remar con todas sus energías. Quien quiera subsistir no debe prestar oídos a la seducción de lo irrevocable, y puede hacerlo sólo en la medida en que no es capaz de escucharla. De ello se ha encargado siempre la sociedad. Frescos y concentrados, los trabajadores deben mirar hacia delante y despreocuparse de lo que está en los costados. El impulso que los empuja a desviarse deben sublimarlo obstinadamente en esfuerzo adicional. De este modo se hacen prácticos. La otra posibilidad es la que elige el mismo Odiseo, el señor terrateniente, que hace trabajar a los demás para sí. Él oye, pero impotente, atado al mástil de la nave, y cuanto más fuerte resulta la seducción más fuerte se hace atar, lo mismo que más tarde también los burgueses se negarán la felicidad que con tanta mayor tenacidad cuanto más se les acerca al incrementarse su poder. Lo que ha oído no tiene consecuencia para él; sólo puede hacer señas con la cabeza para que lo desaten, pero ya es demasiado tarde: sus compañeros, que no oyen nada, conocen sólo el peligro del canto y no su belleza, y lo dejan atado al mástil para salvarlo y salvarse con él. Reproducen con su propia vida la vida del opresor, que ya no puede salir de su papel social. Los lazos con los que se ha ligado irrevocablemente a la praxis mantienen, a su vez, a las sirenas lejos de la praxis: su

seducción es convertida y neutralizada en mero objeto de contemplación, en arte. (Horkheimer/Adorno, 1997:87)

El modo de producción industrial del libro implica una división del trabajo en la que la labor intelectual (la edición) se confina a oficinas de las editoriales controladas por agentes de la alta cultura, mientras que su fabricación es realizada por obreros sin acceso pleno ni participación en los contenidos que maquilan. Finalmente, los lectores son consumidores que no tienen interacción con un autor.

En esta división del trabajo y el consumo, se excluye la voz de la clase explotada, lo que, en caso de manifestar inconformidad da lugar a los fenómenos contraculturales como el fanzine.

Los fanzines y el modo de producción contraindustrial

El modo de producción contraindustrial lo defino como el proceso de trabajo mediante el cual se materializa un objeto que emplea medios de producción caseros, obsoletos o improvisados que tienen un alcance de producción limitado o de escala corta. Emplea materiales disponibles en un entorno cotidiano o de fácil acceso (incluyendo el reciclaje). Sus estrategias de distribución y promoción están construidas mediante redes sociales pequeñas y personales (locales o internacionales) organizadas de forma autogestiva. Su objetivo principal es fomentar el intercambio cultural (la interacción social e intercambio libre de conocimiento) y economías alternativas. Aunque el intercambio monetario no queda excluido, no se trata de un modo de producción que tenga como objetivo la producción de capital ni los mecanismos de control y explotación de las industrias. Así como la contracultura se opone a los principios de la cultura imperante, el modo de producción contraindustrial es la oposición a los principios de la industria.

El modo contraindustrial es notable en las contraculturas que dieron cabida a la existencia de los fanzines y está presente en todo objeto producido por y para las contraculturas. Definir un concepto de modo de producción que logre explicar cómo se hacen los fanzines

resulta complejo, ya que no se elaboran con técnicas y materiales específicos. Sin embargo, nos permite reconocer la raíz de las diferencias respecto a un libro convencional. Debido a que son objetos físicamente muy similares, un libro y un fanzine podrían confundirse al grado de tener publicaciones con aspecto de fanzine que fueron producidas de modo industrial y con objetivos meramente comerciales.

Existen antecedentes, prácticas comunes y conexiones históricas que nos permiten proponer un concepto de modo de producción que refleje las características del fanzine mencionadas anteriormente (véase 1.1). El fanzine es, de algún modo, el resultado de una conexión entre las prácticas de autopublicación y el surgimiento de las contraculturas del siglo XX. La contracultura como oposición social de la clase trabajadora que deriva en ir en contra, rechazando y marginando toda cultura dominante (Stuart Hall, 1975) juega un papel importante en la creación de fanzines, ya que gestan una serie de expresiones y movimientos colectivos que rebasan, rechazan, se marginan, se enfrentan o trascienden la cultura institucional” (José Agustín, 1996, p. 129), y que genera sus propios medios, lenguaje, actitudes, etc. (Carlos Martínez Rentería, 2000).

En este sentido, podemos considerar como un antecedente contracultural al trabajo de Virginia Woolf, que en medio de la Primera Guerra Mundial, fundó The Hogarth Press junto a su esposo Leonard Woolf, una pequeña casa editorial con la cual publicaron su primer libro *Two Stories* (1917). Este libro fue impreso con tipo móvil y grabado en madera (con ilustraciones de Dora Carrington) con un total de 150 ejemplares, de los cuales fueron vendidos 135 a amigos y personas cercanas. Todas las copias fueron hechas a mano por los mismos autores (Bernard Cella, 2016, p. 169).

Pocos años más tarde, en 1926, una subcultura de autores y aficionados de la ciencia ficción en Estados Unidos editaron lo que se considera uno de los primeros fanzines (desde entonces llamados de este modo) (Komurki, 2017, p. 31) de los que se tiene registro: *The Comet*, editado por Raymond A. Palmer y Walter Dennis (Detor, 2015, p. 164) y fue impreso con una duplicadora Mimeograph, una máquina que fue patentada en 1891 y que para principios del siglo XX ya había alrededor

de 200,000 máquinas operando (Komurki, 2017, p.25).

Tanto la obra autopublicada de Virginia Woolf como los fanzines comparten el proceso intimista de elaborar libros desde el trabajo manual de forma personal o en pequeños grupos con máquinas o mecanismos operables en espacios pequeños en comparación con las grandes imprentas. Estas prácticas llevan la producción del objeto libro hacia un terreno más abierto a la experimentación plástica y el intercambio social como proceso creativo. Recupera lo que para Jason Epstein es la naturaleza de editar un libro:

“La edición de libros es por naturaleza una industria artesanal, descentralizada, improvisada y personal; la realizan mejor grupos pequeños de gente con ideas afines, consagrada a su arte, celosa de su autonomía, sensible a las necesidades de los escritores y a los intereses diversos de los lectores. (Epstein, 2001, p. 10).

Sin embargo, el fanzine no es un fenómeno artesanal ya que no se sostiene de una tradición en su modo de hacer, sino que se trata de un fenómeno social contemporáneo y típico de las urbes a partir de mediados del siglo XX que re-apropia y adapta los materiales de la era industrial para crear un modo propio de producir libros desde un posicionamiento autónomo y autogestivo.

Este fenómeno está emparentado con el surgimiento de la contracultura, en concreto el punk de la década de los setenta en Inglaterra, el cual surgió de un sentimiento de rechazo social en la juventud de familias de clase trabajadora que adoptó todo aquello cuanto la sociedad considere sin valor o sin gusto (Kreimer, 1978, p. 16).

“Así andan sueltos los punks por las calles. [...] No brotaron por generación espontánea en el tedio de las naciones industriales sino de una grieta del mundo capitalista: los punks no quieren (o no pueden) integrarse mansamente al pacto de entregar la vida (trabajo-recreación-sueño) a cambio de una seguridad ajena, verdadera o falsa. «No vinimos a producir para la sociedad, sino a consumir sus excrementos

—confiesa Billy Idol, del grupo Generation X—.

Por excrementos no me refiero sólo a la vida pobre o a nuestra supervivencia en base a los desechos del resto de la población. Señalo concretamente los terrores de la vida actual. Por ejemplo..., estos *fastfood* (alimentos ligeros que se fabrican sintéticamente y se conservan congelados para “comerlos rápido”). *Cheeseburgers* de McDonald’s o *Wimpis* ahogados en *ketchup* diluido, patatas fritas recalentadas, todo servido en servilletas de papel o platos de telgopor [poliestireno, unicl]. *To take away* (para comer en la calle)» (Kreimer, 1978, p. 17).

En 1971, Vivienne Westwood confeccionó doce pantalones a partir de unos tubos de goma negros robados por Malcolm McLaren de una fábrica (Kreimer, 1978, p. 18) que fueron puestos a la venta en su tienda *Let-it-Rock* (la cual tuvo muchos nombres más) en Kings Road (Chelsea, Inglaterra) que fueron adquiridos por la juventud inglesa de la época dando origen a lo que hoy conocemos como la estética *punk*.

De forma simultánea, surgieron los primeros fanzines *punk* como una forma de llenar el hueco de las revistas (*magazines*) dirigidas a la juventud pero que no los representaba. Surgieron como:

“hojitas con textos mal redactados, pero que contienen el sentimiento y vitalidad de lo que cuentan, por insignificante que parezca. La máquina de escribir reemplaza a la tipografía [se refiere a las imprentas y las galeras con tipo móvil de plomo], el *collage* a la diagramación. Las fotos en blanco y negro pierden los grises intermedios porque se imprimen en mimeógrafo (a menudo prestado fuera de horario de oficina) sobre papel de bajo registro. Tiran entre 600 y 1000 ejemplares que sus autores compaginan y montan a mano [...] También sus autores los distribuyen personalmente en el círculo de amigos de sus grupos favoritos, en el barrio, a abonados que las reciben por correo, a menudo sólo pagando el franqueo” (Kreimer, 1978, p. 51).

La ropa confeccionada de Westwood y los fanzines comparten la apropiación de materiales y tecnologías que permiten replicar en pequeña escala los procesos industriales con los cuales se producen, en este caso, la ropa y los medios impresos. Están influenciados por la ética DIY (*Do It Yourself*, “hazlo tú mismo”, por sus siglas en inglés). El fanzine va más allá de hacerlo por tí mismo y para tí mismo (o tu grupo cercano) ya que las prácticas sociales alrededor del fanzine fomentan una diversidad de economías creativas y redes sociales (Arriaga Celis, 2015, p. 146).

A lo largo de 99 años desde los primeros fanzines, se ha desarrollado una reflexión en torno a la autoproducción como una herramienta de protesta contra la industria y un modo de economía alternativa dentro de un sistema capitalista.

“Además de la cuestión de democratizar el arte, las posiciones críticas del mercado y el cuestionamiento de un sociedad con una orientación dominante hacia el capitalismo son aspectos clave en el discurso en las prácticas de los autoeditores contemporáneos.

“La autoedición es interpretada como un contramodelo a las jerarquías establecidas del sistema económico tanto por artistas como teóricos. Para los artistas, son prioridad los cuestionamientos hacia los medios de producción a su alcance y sus relaciones con los mecanismos de publicación comercial”.

(Salon für Kunstbuch, 2017, pp. 408, 421. Traducción mía).

Los fanzines no tienen el objetivo de diezmar a la industria editorial y ocupar su lugar, sino de existir a pesar de esta. Su objetivo principal es fungir como un medio de autoexpresión de acceso libre y popular. Lo que hace esto posible es un modo de producción al margen de la industria y que no se rige bajo estándares comerciales.

Al no estar sujeto a estándares impuestos de calidad o normativas de contenido, en el fanzine hay libertad para experimentar tanto con los materiales como con los contenidos. Esencialmente es un medio de creación autónoma que promueve perspectivas inusuales en el diseño editorial que son emuladas por la industria editorial, lo que

genera libros que aparentan ser fanzines, con el objetivo de captar la atención de grupos de personas vistas como un nicho de mercado y no como una comunidad.

1.4 Diferencias entre edición convencional y de fanzines

La edición convencional ha sido referida a lo largo de este capítulo como aquellas producciones editoriales de carácter comercial o institucional, mientras que los fanzines han sido definidos como una práctica editorial realizada desde la autogestión sin fines de lucro. Cabe mencionar que los fanzines pueden ser vendidos, sin embargo, al tratarse de un producto autogestivo, esta venta no significa una ganancia para el creador y no es suficiente para generar riquezas como lo haría cualquier negocio lucrativo.

Las diferencias materiales, estéticas o de contenido no son suficientes para esclarecer si lo que vemos ante nosotros es un libro, una revista de circulación masiva o un fanzine. Tanto un fanzine como una revista pueden imitarse tanto material como visualmente o comunicar

contenidos similares. La diferencia radica en su modo de producción, ya que, la manera en la que se materializan los objetos es el reflejo de la estructura social a la que se ciñe. Lo que diferencia unas épocas de otras no es lo que se hace sino cómo, con qué medios de trabajo se hace (Marx, 1867, 218:1).

La edición convencional se produce de modo industrial, el cual consiste en el uso de máquinas que transforman la materia prima, las cuales son operadas por obreros en una fábrica. Posteriormente se distribuye y se promociona gracias a una infraestructura de transporte y espacios masivos de venta. Los contenidos, dentro de este mismo esquema industrial, se producen en espacios que forman parte de la superestructura cultural, es decir, con una clase trabajadora intelectual (editores, redactores...) al servicio de las élites sociales.

Esto es la industria editorial, la cual tiene como objetivo la extracción de plusvalor a través del negocio de vender revistas, libros y todo tipo de publicaciones comerciales. Para poder establecer una diferencia entre libros/revistas y fanzines a través de su modo de producción, esta investigación propone el “modo de producción contraindustrial” para describir la forma en la que se crean los fanzines.

Esta consiste en la adaptación de los procesos y materiales industriales a una escala pequeña y la administración de sus recursos a través de la autogestión. No posee una infraestructura de producción y distribución masiva, sin embargo puede llegar a poseer o tener acceso a medios de producción. De este modo, el fanzine no es una industria, ya que su objetivo no es la extracción de plusvalor ni la construcción de un negocio a través de la venta de fanzines. Al ir en contra de los valores capitalistas-industriales, su objetivo es la difusión y promoción de ideas creadas a través de productos editoriales de forma autónoma. Esto no descarta al fanzine como un medio de subsistencia económica y que se pueda obtener dinero de su venta siempre que en su mecanismo de producción no exista la explotación.

La autonomía es uno de los valores más importantes para el fanzine y el modo de producción contraindustrial. Su diferencia respecto al modo de producción industrial radica en las relaciones técnicas de producción, que son las formas de control o dominio que los agentes

de la producción ejercen sobre los medios de trabajo, en particular y sobre la puesta en marcha del proceso de producción en general (Harnecker, 1961:41).

La estructura administrativa de una fábrica asigna a un elemento (obrero) con una jerarquía superior respecto al resto de los trabajadores para que los vigile y supervise el desarrollo eficiente del proceso de producción. Esto establece una relación de control por encima de los trabajadores y fomenta la desigualdad social. Esta estructura está presente en cualquier espacio de trabajo que responda a principios capitalistas, industriales y corporativos.

Por otro lado, en un entorno de producción de fanzines, no es un objetivo administrar, ni mucho menos controlar una fuerza de trabajo en ninguna de sus etapas (tanto intelectual o de edición, como de materialización ni durante su promoción). Por su condición autogestiva, cada productor de fanzines es —e idealmente debería serlo— autónomo en su propio proceso. Ante este planteamiento, un fanzine podría pasar a ser un producto de edición convencional en tanto que sus contenidos hayan sido regulados por un interés propiamente comercial o bien hayan sido producidos mediante una relación técnica de producción opresora, de supervisión y extracción de plusvalor, es decir, mediante la explotación de fuerza de trabajo que no está involucrada en el proceso ni es un individuo participativo, sino un obrero.

En cierto modo, esto podría explicar la naturaleza caótica de los fanzineros, pero también explica la libertad y flexibilidad de las formas de producción y los contenidos de los fanzines. En terrenos de lo estético, esta libertad juega un papel importante que se refleja en lo que, a nivel visual, resulta valioso e interesante en los fanzines, ya que no se ciñen a tendencias o necesidades del mercado. Desde luego, los fanzineros podrían estar influenciados por la cultura masiva, pero replicarla es una decisión personal y no una imposición. Estas condiciones les permite a los fanzineros un terreno abierto a la experimentación material en la que entienden el fanzine como un objeto estético que no se limita a las convenciones de lo que es un libro o una revista.

**Comunidad
de fanzineros.
Proyectos
editoriales
alternativos e
iniciativas de
distribución**

2

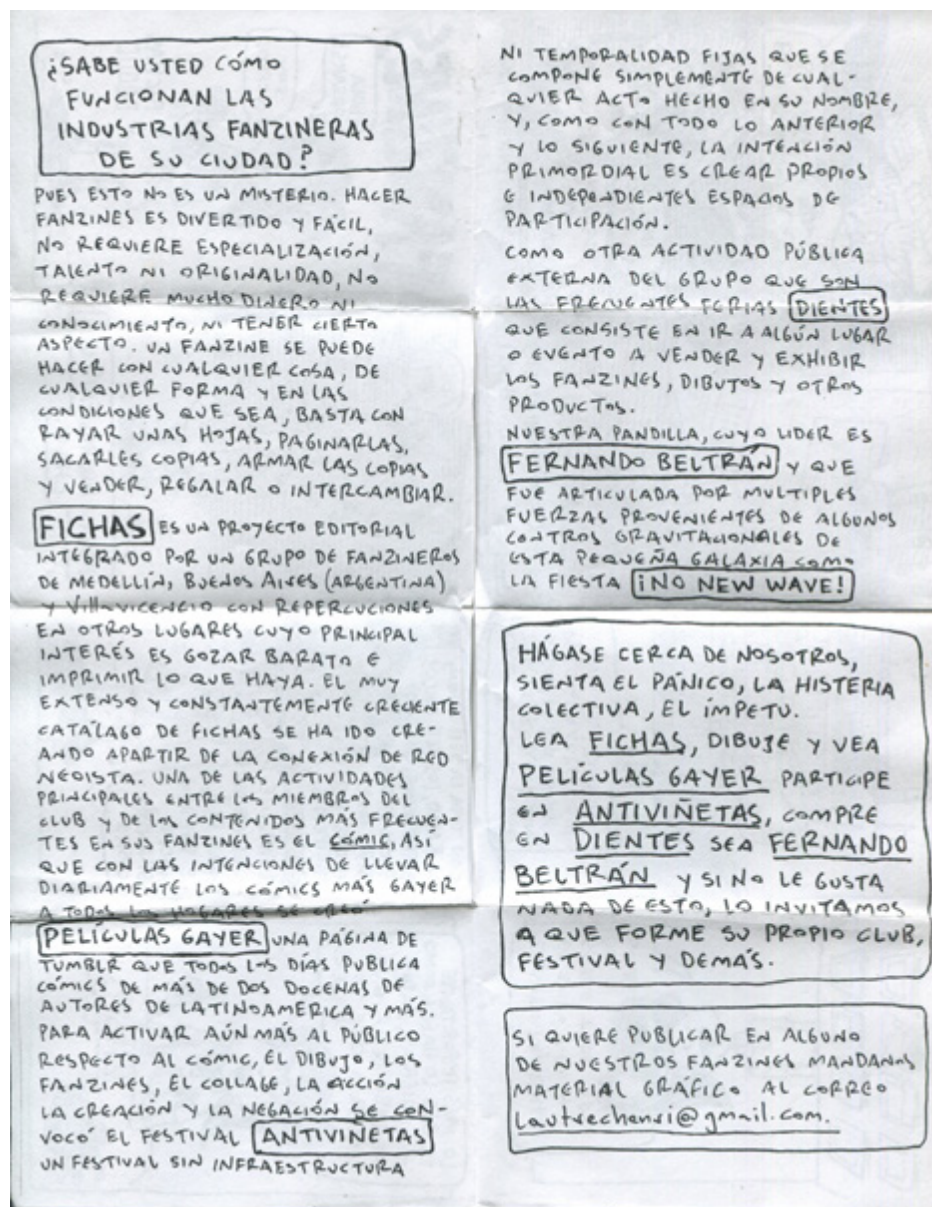
Fondo y forma: fanzines del siglo XXI

A continuación se muestran fragmentos de fanzines realizados por diferentes proyectos individuales o colectivos de diferentes partes del mundo. Todos los ejemplares presentados forman parte de un archivo personal que ha sido reunido desde el año 2014 hasta 2024, periodo durante el cual algunos ejemplares han sido extraviados o han sufrido el paso del tiempo, descuidos, mudanzas o manipulación. Sin embargo, se mantienen en la mejor conservación posible.

Presentarlos en esta investigación tiene como objetivo demostrar las diferentes estrategias de producción para resolver diferentes inquietudes técnicas y estéticas de cada fanziner(a) y poder observar sus cualidades como objetos editoriales y artísticos. Además, es posible observar su correspondencia con un modo de producción contraindustrial, caracterizado por la apropiación o adaptación de métodos y materiales industriales en escala reducida y la autogestión de los recursos. Los recursos económicos y materiales para la producción de los fanzines presentados a continuación provienen de préstamo, intercambio, colaboración, improvisación (maquinaria casera o emulación de mecanismos), financiamiento colectivo (residencias organizadas por otros colectivos de fanzine) e incluso institucional (becas universitarias o de producción artística).

Los fanzines presentados en esta sección fueron elegidos por las peculiaridades de su producción, ya sea por el uso de una o varias técnicas de impresión, su encuadernación y en algunos casos por su contenido. Podremos observar el uso de tóner (negro o de colores), offset, risografía, serigrafía, inyección de tinta o la mezcla de una o varias de estas técnicas aplicadas principalmente a papel, cartón o cartulina a excepción de *Flora y fauna vaginal* de Jess Dibruja (2012) y *Pinche Chica Chic*, num. 16, (2019) en los que se utiliza tela. En otros casos como en los fanzines *Handpoke* de Nico (2022) y *Katze* de Nez Pez (2015) se utiliza perforación con aguja y corrector adhesivo respectivamente.

Cada ejemplar tiene una ficha técnica con una breve descripción y peculiaridades tanto de contenido como materiales. Se pueden consultar más detalles en la sección de Fanzinegrafía de esta investigación.



Fanzines, del colectivo Fichas es una hoja tamaño carta doblada que forma un fanzine de 9 páginas de las cuáles la novena es una gran página del tamaño del pliego. Este fanzine detalla qué es un fanzine.



¿Dónde está Mariela Vanessa?, a cinco años de su desaparición es un fanzine realizado por una colectiva de estudiantes de pedagogía dentro de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM para reclamar justicia por la desaparición de Mariela, estudiante de la Licenciatura en Pedagogía. La distribución del fanzine es gratuita.



Skarmuse también experimenta con una hoja tamaño carta con diferentes dobleces y recortes que resuelven el flujo regular de un libro o revista sin el uso de grapas o costuras. La historia se narra a través de lo que parece ser un televisor.



Visceral de Xbale Berga es una hoja carta de color doblada que construye una narración a partir del desdoblamiento de la hoja.

Esquizofrenia (2014) de Cupagu es un acordeón a partir de un retrato de la artista soviética Lilia Brik.



You are not safe anymore (2018) de la fotógrafa polaca Alicja Lab es una publicación sobre la vigilancia en internet a través de la aplicación Street View de Google en la que puedes situarte en casi cualquier parte del mundo para hacer *zoom* y visitar de forma una ubicación registrada por el equipo de Google.

La autora tomó 15 pares de fotos en las que cada par se compone de una captura de Google Street View y un retrato tomado en la misma ubicación. Las personas retratadas fueron cubiertas con pintura blanca. El retrato es visible al abrir una solapa en cada doble página.

El fanzine se acompaña de un mapa del mundo en una hoja de papel semitransparente que nos sirve como guía para saber la ubicación aproximada de las diferentes locaciones de cada foto.

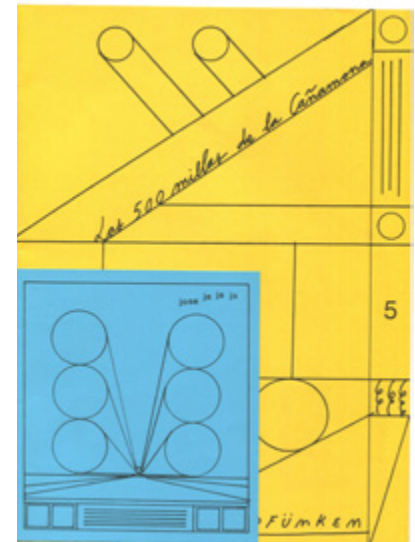




Sweet Potato Fries, es un poema colaborativo entre Judy Rhum y Zac Duggan en el que utilizan una hoja tamaño A4 para crear un fanzine de 18 páginas sin mermar papel en el proceso. Su forma inicial es doblado dentro de una bolsa de celofán y una etiqueta engrapada.



Círculo fantasma es un fanzine colectivo con tres compilados de *noise* grabados en formato cassette. Se distribuye dentro de una bolsa de plástico.

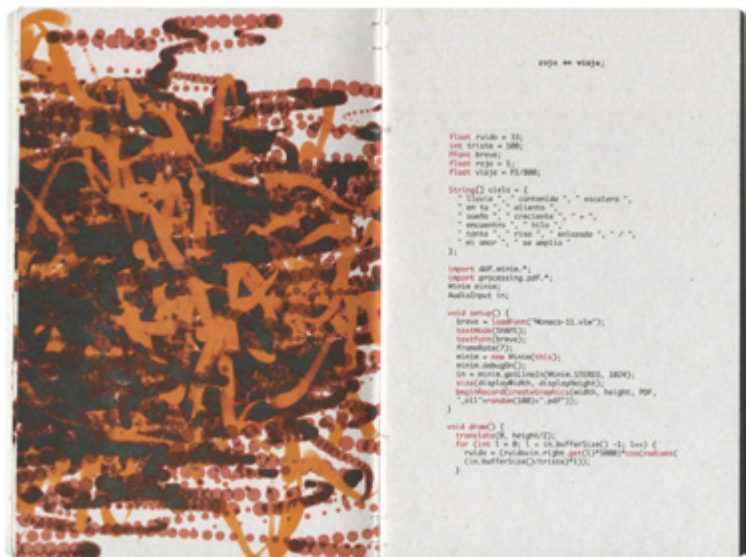


(arriba, izq.) *Deberes Femeninos*, un panfleto reinterpretado con ilustraciones de Elías Taño. (arriba) *Boy, What Happened?* y *Me Against the World* editados por la editorial El Monstruo de colores no tiene boca son parte de una colección de acordeones (*le porello*) que compila sueños de niños ilustrados por diferentes artistas. (abajo) *Revista Robot 118* que compila material en hojas sueltas. (der.) *Las 500 millas de la Cañamona* autoeditado por José Quintanar, un cómic experimental con dos tamaños diferentes de papel.



Entreniebla, Es un libro que presenta líneas de código y su interpretación visual. Esta colaboración entre Yèct y José Manuel Guasco plantea el código como una forma de poesía.

(derecha) *Even The Score* es una publicación en formato de periódico editado por la colectiva Homie House Press, que trabaja en Italia y Estados Unidos. Aborda el tema de la gentrificación en diferentes ciudades de Estados Unidos.





(arriba izq.) *Autoeditoras* es una memoria sobre el trabajo de fanzines feministas realizados por autoras y colectivas. Editado por Beibi Creysi.

(arriba der.) *лучшее за прошедшие* es un fanzine realizado por Sanya x Sanya y Chrpsh, una pareja rusa radicada en Berlín que compiló capturas de pantalla de sus teléfonos móviles.



(página anterior) *Shokuji no hennekei*, un fanzine de autor desconocido en un formato poco usual.

(izq.) *Tokeao to Futari* tiene la particularidad de haber sido impreso en risografía sobre papel negro.

Zina es una colectiva de fanzines de Hungría que imprime sus publicaciones en duplicadora risograph. Este número es un compilado de cómics sobre acoso sexual.



Laboratorio Editorial Taxco Brrrrmp es un compilado realizado por el taller de gráfica Brrrrmp ubicado en el centro histórico de Taxco, Guerrero. Esta publicación reúne trabajo realizado por niños y jóvenes durante una jornada de talleres de arte en la localidad. El taller editó todos los dibujos para después ser impresos en su duplicadora Risograph y distribuirlos en la localidad de Taxco.



On va venir avec un équipe et on va tout raser "Fiesta latina" y *Zwiff zine* de Banana Bill son fanzines realizados por el colectivo editorial Jean Guichon Éditeur. El primero es una publicación de 300 páginas impresa completamente en risografía con una cubierta de cartulina precortada que revela dibujos del color del papel que se encuentra debajo de la cubierta. Mientras tanto, *Zwiff zine* es un compilado de 3 fanzines de formato pequeño impresos en risograph. Se distribuyen dentro de una pequeña bolsa plástica con cierre.

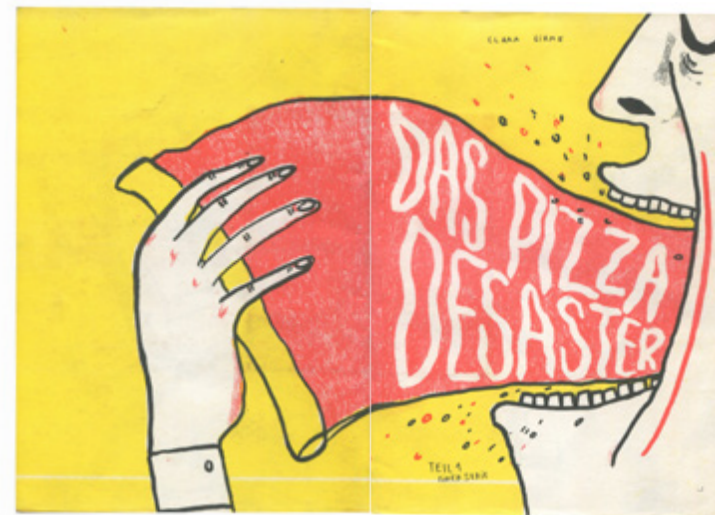
(página siguiente) *El tiempo es el enemigo* de César Hernández García es un foto-fanzine impreso completamente en serigrafía sobre diferentes papeles y formatos reunidos en el mismo tomo. Encuadernados con costura singer.



Piata de Religiei, un fanzine completamente impreso en serigrafía.

Autoedición en 4 pasos de La Insoladora. Fanzine de 5 cm x 7 cm impreso en serigrafía.

Art Hate, un fanzine de formato pequeño de Abraham Díaz que aprovecha la textura espesa de la serigrafía como parte de una cualidad material.



Das Pizza Disaster de Clara Girke es una obra impresa en duplicadora Risograph a tres tintas cuya principal cualidad es el uso de papel recortado para hacer una especie de fanzine *pop-up*.



Dolls Party, de Davide Bart Salvemini



Hitori Kakurembo, de Luis Campos



Kosmo Folks, un fanzine colectivo realizado durante el festival Tenderete XIV en la ciudad de Valencia, España.



Terco, es un dibujo único en formato acordeón con una cubierta de cartón gris e interiores impresos con serigrafía roja y azul.



(pág. siguiente) *Flora y fauna vaginal* Jessica Espinoza (Jess Dibruja) compila *flash tattoos* autobiográficos impresos en serigrafía sobre tela.



Papa Bazuko, La única pizza con harina de carne es un trabajo colectivo entre los miembros del colectivo de fanzines Sarcófaga y Pakito Bolino, un emblemático artista de Marsella, Francia, fundador del colectivo Le Dernière Cri. Ambos colectivos se caracterizan por su estética grotesca y su trabajo en serigrafía.

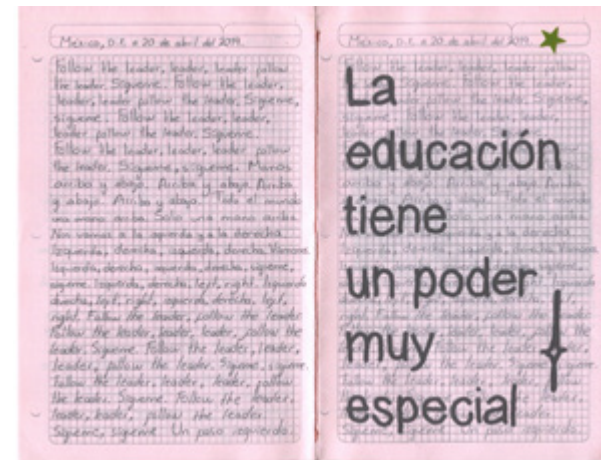
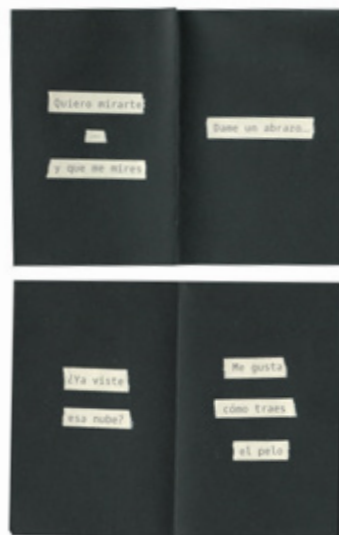
Este fanzine tiene la peculiaridad de incluir un cassette con música grabada por Pakito Bolino (este ejemplar en particular parece haber sido borrado). Tanto el fanzine como el cassette están dentro de una caja de pizza tamaño personal impresa con serigrafía.



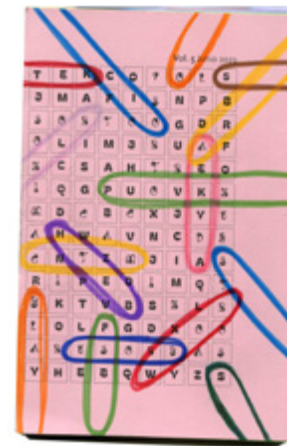
Tu artista favorito Es una colección de dibujos de Augusto Sonrics dentro de una caja de cartulina iridiscente impresa con serigrafía.

Bestial es un fanzine colectivo de tres dibujos plegables dentro de una caja de cartón suajada. Posiblemente con pirograbado.

(abajo) poema en un fanzine de formato pequeño cuyo texto está impreso con inyección de tinta y posteriormente fu recortado y pegado sobre papel negro.



La educación tiene un poder muy especial de Rocío Ameyali está impreso con inyección de tinta y encuadernado con máquina de coser casera.



La Sabrosura vol. 5 es parte de un proyecto colectivo en el que cada fanzine es impreso de forma distinta y mezcla diferentes formatos en un mismo volumen.



Baby Shower es un fanzine colectivo de cómics por Grupo Shampoo. El interior fue impreso con risografía y cubiertas con serigrafía.



Pinche Chica Chic 16. Destaca por su cubierta de tela impresa con risograph. Interiores en risograph.



Tótotl de Alessandra Flores tiene una cubierta de tela impresa y se sostiene con un cintillo intervenido con lápiz de color.



Katze. Portada rotulada con corrector adhesivo.



Itzel. Poema de Miguel Guerra con un pliego de papel revolución con aerosol.



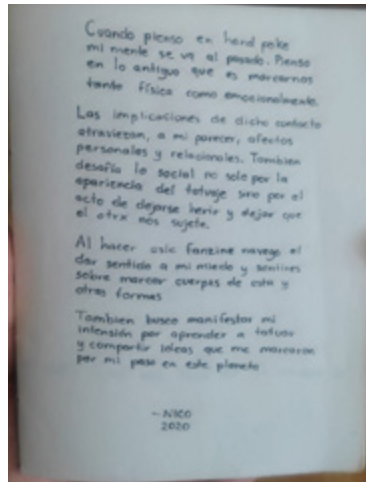
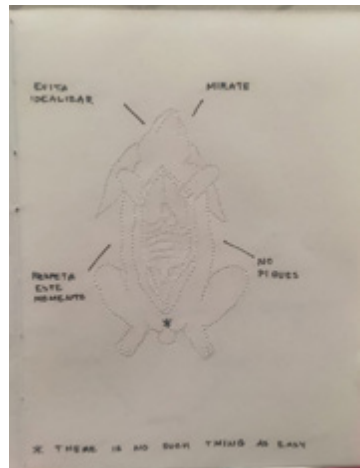
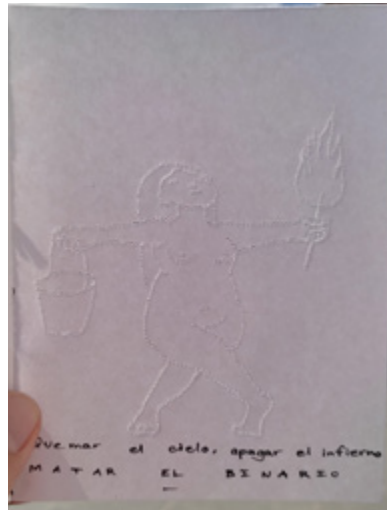
(arriba) *Infanta* de Iurhi Peña. Mezcla serigrafía y risograph.



(izq.) *Street Art* de Pavertem está totalmente hecho a mano.



(abajo) *Prieta Cumbiera* de Ana Beatriz es parte de la obra de teatro musical del mismo nombre. Impresa con inyección de tinta y portada con estencil con aerosol.



Handpoke de Nico está hecho con escritura a mano y perforaciones con aguja.



Field Recordings de Nez Pez es un fanzine realizado durante una residencia artística independiente en Berlín. Reúne dibujos de la autora impresos con serigrafía, risografía, linograbado y tóner.

Espacios para los fanzines: festivales y tiendas de autoedición

El corazón de la comunidad de fanzines está en gran medida en los espacios donde suceden los intercambios e interacciones, ya que, además de un fenómeno estético es un fenómeno social. Estos espacios son los festivales y las tiendas o establecimientos fijos que distribuyen fanzines.

Ambas estrategias de distribución surgen como una respuesta a las ferias de libros y las librerías, que al ser parte del mecanismo de la industria del libro operan bajo intereses capitalistas que limitan la participación pública, fomentan el consumo y cooptan la bibliodiversidad.

Las principales condiciones de las ferias masivas y las librerías son los tirajes mínimos por encima de las 2,000 copias, las comisiones (muchas veces por encima del 70% sobre el precio de un libro), el registro obligatorio de ISBN, altas cuotas de participación en ferias y la preferencia por aquellas casas editoriales corporativas. Dichas condiciones están fuera del alcance de los fanziner@s, quienes producimos desde la autogestión.

A continuación se presentan una serie de entrevistas a diferentes proyectos de distribución en las que relatan sus experiencias, dificultades, expectativas y preocupaciones al apostar sus esfuerzos en la distribución de fanzines.

Festival de fanzines de Ecatepec

ENTREVISTA CON CREEPYPASTEL666 (MINERVA GONZÁLEZ), ENERO 2025
CENTRO CULTURAL Y RECREATIVO ECATEPEC, ESTADO DE MÉXICO

¿Cuándo fue la primera edición del festival y cómo comenzaron?

14 de abril de 2024. Comencé ilusionada en hacer un evento como parte de Zinesporas, sin embargo, ellxs se separaron y me quedé con muchas ganas de hacer un evento en la periferia; siempre pensando en el barrio y en lxs artistas.

¿Qué expectativas tenías al hacer la primera edición y cómo fueron cambiando?

Las expectativas fueron que todxs los artistas vendieran, que la asistencia a los talleres fuera buena y la verdad, es que también tuve expectativas realistas sobre la asistencia y que llevar cosas nuevas a las periferias no siempre es “perfecto”. Cambiaron muy poco porque siempre intenté ser realista y optimista.

¿Qué criterios de selección aplican para elegir a los participantes?

En la primera y segunda edición abrí convocatoria libre, los criterios fueron que hicieran fanzine, que estuvieran dispuestxs a mantener la “buena onda” en el lugar, me encargué de hacer una breve investigación sobre si algunx de lxs participantes tenía antecedentes de ser agresor o abusador. Con esto pude descartar personas en la tercera edición. También busco diversidad de todo tipo para que sea un festival muy diverso.

¿Cuáles han sido sus estrategias de difusión?

Los propios artistas, el Instagram del Festival, mi Instagram personal y los sitios de la sede; afortunadamente la sede nos ayuda también a llevar la información a escuelas cercanas.

¿Qué implica organizar y realizar un festival de fanzines?

Implica poner tiempo, un poco de dinero y mucha concentración para hacer la convocatoria, diseñar carteles, organizar horarios para presentaciones, talleres, bandas, entre otras cosas; esto con ayuda de la sede también. Sin embargo hay que empatar y llegar a acuerdos. Implica conseguir donantes o dinero personal para comprar algunos materiales para talleres, ya que pido que sean de forma gratuita. La sede nos ha proporcionado gran parte de los materiales, pero a veces hace falta; debo poner atención con cada artista para ver qué necesitan.

¿Qué tipo de público asiste al festival?

Principalmente infancias y sus tutores; también tenemos algunos asistentes que ya conocen el festival y son amantes de los fanzines.

¿Qué tan cercanos son a las personas que participan como expositores?

Intento que todxs seamos muy unidos y cercanos, ya sea al momento de interactuar con el público o en los talleres, así se conecta con la asistencia y es un ganar-ganar.

¿Cuál ha sido el mayor obstáculo para mantener a flote el festival?

Darlo a conocer al público fanzinero de la periferia; Ecatepec es un municipio muy grande y aunque tenemos muchxs artistas que son de aquí, sigo viendo que prefieren mil veces ir a otros lados como la CDMX que estar en su estado. También que varios participantes anteriores no han entendido el concepto del festival, que además de vender es llevar la cultura y arte al barrio donde casi nadie va, donde se ha

abandonado a las infancias y muchxs artistas sólo quieren vender y sacar mucho dinero sin el compañerismo.

¿Qué diferencias percibes entre las ferias de fanzines y las ferias del libro?

En las ferias fanzineras noto más compañerismo y menos “envidia” o competitividad entre los expositores y artistas.

¿Cómo reacciona el público ajeno a los fanzines ante el Festival de Fanzines de Ecatepec?

Principalmente no saber qué es un fanzine, afortunadamente nuestro público casi siempre es curioso y nos pregunta con mucho gusto.

INSTAGRAM:
festivalde_fanzinecatepec



4º FESTIVAL DE FANZINE

ECATEPEC

06 DE ABRIL 2025 DE 12 A 18HRS

NUESTROS ARTISTAS

100 Pies Gráfico - Agosto - Aquameli - Armario
Queer - Astrochavo - Bang Gang Lab - Basurita
Blanca - Benjamín Juárez - Bonito Hardcore -
Cafelarre - Colectivo Bryon - Collage de Calle -
Creepypastel666 - Denebola Studio - Diawilchis -
Doodles Chiclosos - Dosagapantos - Ediciones
Vorágine Urbana - Emily Skellington - Estudio No-
maseo - Falsa Maravilla - Fr8n3 - Furgando no
Kaos - Gerrysnk - Gregorio Lewis - Habilis Ars -
Ita.idk - Joshua Hernández - Kazuela Rider -
La Kimina - La Sabrosura - Malviviente - Margina-
lia - Mi Valedor - Musa del Llanto - Namu -
PedaceriaDraws- Rosario Lucas - Santo Malo -
Señor Celofán - Tlauick art - Ulalume - Verde
Búnker - W. Rojo - Werdy - Zombagar

CENTRO CULTURAL Y RECREATIVO DE ECATEPEC

Póster con lista de participantes del 4º Festival de Fanzine de Ecatepec, cortesía de Creepypastel

CRACK! Fumetti Dirompenti

ENTREVISTA CON VALERIO BINDI, ENERO 2025
C.S.O.A. FORTE PRENESTINO, ROMA, ITALIA

¿Cuándo fue la primera edición de CRACK! Festival y cómo comenzó?

Ha sido un largo proceso. Durante los años 90 cooperé organizando muchos eventos y festivales, algunos de ellos relacionados al cómic (por ejemplo, HIU (Happening international Underground, Milán, Italia de 1994 a 1998) y luego un par de eventos organizados con Topolin Edizioni, una editorial underground. Cuando HIU cerró en 2002, un grupo de personas relacionadas con la Infoshop y el salón del té del Forte (Prenestino) me pidieron organizar una primera edición de un festival en el 2003, aún sin el nombre de *Crack!*. En ese entonces reuní a un grupo de artistas de Roma. El festival se realizó en el área subterránea del Forte Prenestino, al igual que el primer festival que organicé con un grupo diferente en 1991, el European Art Festival. ¡Recibimos a mucha gente! Fue muy emocionante que el grupo de artistas y activistas comenzaran a imaginar la creación de una red italiana que los conectara. Trabajamos en construirla a través de un foro abierto y una lista de correos. Así fue como comenzamos la primera edición de Crack! Festival en 2005.

¿Por qué motivo se creó CRACK! y cómo fue cambiando a través del tiempo?

Los noventa fueron una década muy estimulante aquí en Italia por la comunidad de Centros Sociales, sitios ocupados y espacios comunitarios. Un gran movimiento transversal despertó y nos llevó de un movimiento anti-globalización directo a la Contracumbre de Génova (2001). Ahí, la represión violenta, las torturas

y el aparato represivo entró en acción y todos estos problemas de verdad estaban rompiendo las piernas del movimiento. Hubo un gran silencio, una depresión provocada por algo para lo que no estábamos preparados. Entonces la idea fue: si no podemos alzar la voz con palabras, tal vez podemos hacerlo con imágenes. “Crack” en los cómics suele representar el sonido de cuando se quiebra una rama, pero en los cómics de Hugo Pratt representa el sonido de un rifle disparado en el desierto. Esa fue la idea, y fumetti dirompenti el subtítulo, que significa “cómic disruptivos”. Estábamos proyectando un contenedor que la comunidad pudiera llenar, así que se imaginó flexible y abierto al cambio de acuerdo a las propuestas de los artistas participantes. Durante veinte años desde entonces han habido muchos cambios: la gente que organiza, la participación pública, incluso los artistas están en constante cambio. Sólo algunos puntos se mantienen: autogestión, nada de patrocinios ni fondos públicos y fuertes valores éticos y políticos.

¿Cuál es el criterio para poder participar en el Festival?

Los participantes son autoconvocados mediante una convocatoria abierta difundida por internet. Al inicio no había selección porque el espacio podía alojarlos a todos. Actualmente necesitamos elegir a los participantes porque solo podemos recibir 450 propuestas. La convocatoria más reciente menciona: “CRACK! fumetti dirompenti en Roma es un festival autogestivo interconectado dedicado a los cómics y el arte dibujado e impreso. Somos un festival para la gente que quiere compartir su trabajo, abierto a todas las



Túnel del Forte Prenestino durante CRACK! Festival en 2018. Foto: Giulia Menicucci

individualidades y multiplicidades de las producciones subterráneas. CRACK! se realiza y se produce en el C.S.O.A. Forte Prenestino de Roma: un antiguo fuerte ocupado que en los últimos treinta y nueve años ha sido devuelto a la ciudad con fines sociales, políticos y culturales de uso de la comunidad. Es un espacio que practica la autogestión, la solidaridad y el consenso[...]. Todos los cómics publicados de forma autónoma, pequeñas prensas y proyectos de fanzine tienen preferencia, (sí a los stickers y parches; y podemos considerar proyectos de muñecas/figuras/títeres, así como juegos). Sí a camisetas y serigrafía impresa en tela si corresponden a un proyecto de arte bien configurado con una lógica de publicación autónoma. Recibimos pequeños editores que se reconocen dentro de licencias Creative Commons o sin copyright. Como siempre, NO COPYRIGHT, NO SEXISMO, NO FASCISMO, NO RACISMO. Nada de manualidades o marcas de ropa, fotografía, pintura, fan-art, insta.art/influencer/tiktok/wannabist. En la descripción de tu propuesta intenta darnos a entender el espíritu en el que vienes, envía fotos de tu stand y muestra el estado del arte en tu trabajo [...] CRACK! no es un festival como otros, es un momento único para compartir con base en principios esenciales y participar activamente en él. [...] Sí significa Sí y lo demás es No. La fiesta y el espacio es para todos. Respetamos los pronombres con los cuáles la gente se identifica. Todos los cuerpos son válidos. Nos preocupamos por todos los artistas. Si existimos, existimos juntos”. Nota que utilizamos la palabra publicación autónoma que viene de la palabra italiana “autoproduzione”, lejos del paradigma de autopublicación que puede realizarse también a través plataformas de

distribución capitalista. Publicación autónoma y autopublicación no son sinónimos.

¿Cuáles han sido las estrategias de comunicación del festival hasta ahora?

Al principio era importante tener una oficina de prensa, hoy no nos interesa mucho. El fuerte no puede ocuparse de ello, entonces necesitamos mantener cierto número de participantes y visitantes. No es un festival de crecimiento infinito. Solamente imprimimos algunos posters para repartir en algunos lugares específicos de nuestra ciudad. La difusión de la convocatoria *online* se maneja con nuestra comunidad cercana. También imprimimos postales cada año. Eso es todo. La primera regla de CRACK!: no hablas de CRACK!. Nuestro método es la diseminación viral.

¿Cuáles han sido las dificultades y cosas a tomar en cuenta cuando organizan un festival como CRACK!?

En palabras de Jacques Derrida: “Un acto de hospitalidad no puede ser sino poético”. La hospitalidad es una de nuestras principales preocupaciones para organizar un festival. Las personas que vienen tienen muchas necesidades y una visión de lo que buscan. Tenemos que entender esta visión y darles el espacio para que pueda suceder. Aunque nuestras camas tienen un estilo muy punky. Como dije antes, nos preocupamos por todos los artistas, si existimos, existimos juntos. Es fácil cometer errores, de cualquier manera, cuando tienes que lidiar con tantas culturas e individualidades diferentes.

¿Qué tipo de público frecuenta el festival y qué relación tienen con los participantes?

Estudiantes, artistas, familias, profesionales, activistas y muchos amigos de la gente que expone. La relación es muy cercana, el público habla mucho con los artistas, quieren conocer y

¿Cuál ha sido el obstáculo más grande para mantener CRACK! activo?

entender. El público es muy exigente y experto: los diferentes tipos de visitante vienen cada año en busca de lo suyo, el arte que sienten que se conecta con su estilo de vida o su humor. Este fenómeno tiene una cara oscura y puede ser algo que también podría demeritar el curso de los diferentes proyectos. Si el principal objetivo del mundo del fanzine es relacionarse con una comunidad a través del objeto impreso, cuando el público cambia las reglas moldeando esta relación como coleccionismo, diseño o quizá ropa, lo fetichiza y lo despoja de sus fines comunicativos que son su fortaleza.

CRACK! se hace a partir de voluntariado. No es un trabajo del cual vivas. Es apoyado por una asociación, y todo organizador necesita una forma de vida en otras cosas. Esto es un valor y un problema para encontrar el tiempo para dedicarle al proyecto. Tenemos crisis periódicas relacionadas con la gente que deja o entra al proyecto. Sin embargo esto es parte de mantener vivo el proyecto y con raíces en el presente. Por otro lado, como somos muy pocos organizadores y considerando que recibimos miles de visitantes, CRACK! puede hacerse con muy poco presupuesto comparado con otros festivales con la misma influencia y dimensiones. La fortaleza del festival es el CSOA Forte Prenestino, un espacio y una comunidad viva y que ha operado a través de los años a pesar de su constitución informal e ilegal. El mayor obstáculo podría ser la situación política de nuestro país (Italia), el gobierno de ala derecha que intenta detener este tipo de experiencias en todo el territorio.

¿Qué diferencia hay entre CRACK! respecto a las típicas ferias del libro o festivales de cómic del mainstream?

¿Cómo reacciona el público que no es familiar con CRACK! cuando se encuentran con el festival?

Forte Prenestino es el más grande y más antiguo espacio ocupado de Italia y tiene una enorme comunidad de activistas y aliados a sus espaldas. Podemos enfrentar el reto.

El objetivo principal de la experiencia de CRACK! Festival es permitirle a los artistas y los productores autónomos compartir espacio, compartir conocimientos, habilidades, arte y proyectos. Comparten una plataforma ética y una forma de interpretar sus publicaciones como una forma de vida, una relación directa entre arte, vida y el público evocado por el artista. Es una verdadera red de personas. Las ferias y los festivales suelen ser simplemente un espacio donde vendes libros cerca de otros productores similares sin ningún vínculo requerido entre los participantes.

El espacio en el que sucede el festival es un espacio heterotópico. Entonces el público que entra al festival sabe que lo que sucede ahí dentro no está dentro de las reglas de la ciudad. Esto se debe tener siempre en consideración. Hay personas que se topan con el festival por casualidad y son sorprendidos con una sonrisa todo el tiempo porque la energía que se transmite es muy palpable. El arte está por todas partes y el ánimo es de bienvenida.

INSTAGRAM:
crack_festival

Ricos Jugos (Guadalajara, Jalisco)

ENTREVISTA CON ARANZAZU PÉREZ Y RAFAEL RODRIGUEZ (PACHICLÓN), ENERO 2025
TIENDA DE JUGOS Y FANZINES EN GUADALAJARA, JALISCO

¿Cómo y cuándo inicia la tienda?

Abrimos en junio de 2017. Antes de tener la tienda yo vendía playeras y posters en bazares de diseño los fines de semana y ya estaba un poco harta de eso. Pensaba que con lo que invertía en pagar los bazares podría costear la renta de un local pequeño y además distribuir publicaciones. Que al final son lo que más me gusta. Comencé yo aquí en Guadalajara y Pachiclón a la distancia porque en ese entonces vivía en Ciudad de México. Pero desde allá nos mandaba publicaciones, nos ayudaba con el diseño, los flyers de eventos y otras cosas.

¿Por qué decidieron apostar por fanzines y proyectos autogestivos?

Porque nos gusta y es a lo que le dedicamos nuestro tiempo. Nos encantan las librerías que distribuyen publicaciones pequeñas, de tiraje corto. Cuando viajamos, si es que tenemos oportunidad, es lo que buscamos y lo que más nos atrae.

¿Venden sólo producción autogestiva o qué parte de la tienda está enfocado en fanzines?

Todas las publicaciones que tenemos son independientes y aunque algunas han sido creadas con mayor presupuesto y una logística más elaborada, todas son autogestivas. También ofrecemos jugo y café, pero menos del 20% de nuestro ingreso proviene de la venta de bebidas.

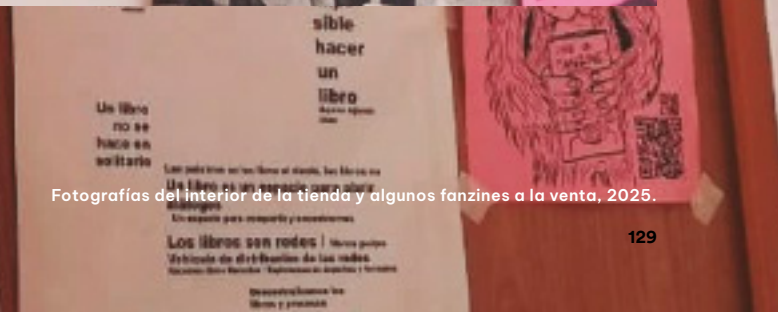
¿Qué estrategias utilizan para mantener a flote la tienda además de las ventas?

La Negación jajaja. Me cuesta decirlo pero supongo que es el hecho de que creemos en nuestro lugar y lo queremos, queremos que exista

y lo protegemos. No es que seamos positivos, porque no creo que vaya a mejorar nuestra precaria situación pero de entrada nunca fue una idea ganadora. Sólo queremos no perderle el gusto. No es un negocio exitoso en términos económicos estrictos. Pero lo sostenemos y lo queremos. Así puntualmente podríamos agregar que intentamos salir más a ferias fuera de Guadalajara, cuando se puede y mientras parezca una oportunidad de vender bien y no perderle. Nunca hacer trabajos gratis ni fraudulentas “colaboraciones”. No es una estrategia recomendable ni de la que me enorgullezca pero básicamente nos autoexplotamos.

¿Qué condiciones o acuerdos tienen con los expositores en su tienda?

Nuestro modelo de venta es por consignación y la comisión es del 40%, si ya el autor vende sus publicaciones en otro espacio, podemos manejarnos de la misma manera que se manejan en ese otro sitio, respetando el precio al público. No recibimos más que publicaciones, lo otro que vendemos en la tienda lo manejamos diferente. No vendemos ninguna publicación por arriba de los \$600. Ahora hay muchas autopublicaciones que por los procesos o por el tiraje o por deseos del autor, terminan siendo muy caras. Aquí sabemos que no es el espacio idóneo para esos objetos. Así que preferimos no recibirlos. Mucha gente pone el precio a sus objetos a partir de la lejanía con respecto a estos haceres, probablemente son personas que nunca compran autopublicación y muchas veces nunca han sido clientes de Ricos Jugos, entonces recomendamos que mejor vayan a los espacios donde ellxs acostumbran comprar



Fotografías del interior de la tienda y algunos fanzines a la venta, 2025.

¿Cómo reacciona el público que no está familiarizado con los fanzines, sus formas y sus contenidos?

publicaciones a esos precios. También las cosas enmarcadas ya son todas nuestras, piezas que compramos y ya enmarcamos. Siento que al colgar algo en la pared de tu negocio, aunque lo estés vendiendo, ya lo estás usando. Y el autor tendría el derecho a un pago por eso. Para evitar esa dinámica preferimos sólo enmarcar lo que ya tenemos comprado.

¿Cuáles han sido los mayores obstáculos en una tienda de este tipo?

La gente es muy amable y receptiva. La mayoría de las veces la gente se sorprende y piensa que son todos de nuestra autoría. Es bonito poder tener este espacio abierto para que las personas que no están cercanas a las autopublicaciones alternativas puedan conocerlas, verlas, más allá de si les guste o no, es algo que con una tienda en línea no ocurriría.

Los de tipo económico. Creo que el de cualquier autoempleo es ese. Necesitamos que más gente venga pero a la vez, no tenemos la capacidad de recibir miles de personas porque es un espacio muy chiquito. El aumento de las rentas, la gentrificación y el desplazamiento. Por la naturaleza del proyecto necesita estar en un lugar concurrido, por sí solo difícilmente la gente vendría a visitar, pero las rentas en los espacios más populares son insostenibles y solamente las pueden pagar franquicias o corporativos. Sabemos que hay gente interesada pero no viene o no lo suficiente. No creo que la solución sea un consumo desmedido, aunque nos ayudaría. Pero quizá poder garantizar que estos espacios existan desde un nivel institucional. Dar apoyos, condonar rentas.

¿Se dedican a otra cosa además de atender y administrar Ricos Jugos?

Sí, y de hecho nos urge dedicarnos más a otras cosas para poder obtener más ingresos. Rafael es diseñador e ilustrador, de pronto le salen chambas independientes y yo muy de vez en cuando consigo talleres o hago textos para expos.

¿Cuál es la diferencia entre Ricos Jugos y una librería ordinaria?

Los fanzines jaja, también he visto que en las librerías los tienen a veces condenados al fondo de un librero o arrugados por ahí. Para nosotros son centrales y están exhibidos de una manera en donde se pueden apreciar y se pueden conservar correctamente.

INSTAGRAM:
ricosjugos

Conclusions

3

Antes de comenzar con las conclusiones estrictamente de la investigación, es importante mencionar la dificultad de investigar un objeto de estudio que tiene poca documentación. La clasificación de materiales como el fanzine puede tornarse complejo y poco formal, ya que muchas veces no es posible determinar el año en que fue hecho, datos sobre la autora o algún medio de contacto. Depende mucho de la experiencia y de haber estado presente en el momento en que las cosas suceden o conocer a las personas involucradas.

En cuanto a festivales, los *flyers* son una buena forma de documentar los eventos, sin embargo muchas veces hay poca evidencia de lo que sucedió. Muchas organizadoras han tomado esta situación en serio gestionando los festivales de manera más organizada asignando roles de documentación fotográfica, desarrollo y planeación de agendas, comunicación y difusión. Todo esto, en el caso del Festival de Fanzines de Ecatepec, de forma cooperativa y autogestiva a pesar de tener el respaldo del centro cultural del Municipio, entidad que finalmente le cede el uso del recinto y validez institucional.

En cuanto al desarrollo de las entrevistas, el principal obstáculo fue la falta de respuesta a los cuestionarios que se realizaron. Por cuestiones de tiempo y practicidad utilicé medios digitales de comunicación (correo electrónico, mensaje directo por Instagram y WhatsApp). De los ocho proyectos que fueron contactados para las entrevistas sólo tres respondieron el cuestionario. Puede deberse a diferentes razones como la falta de tiempo de los entrevistados (ya que, generalmente el fanzine no es su actividad principal por razones económicas) e incluso por la naturaleza de los medios digitales que entran en conflicto con la naturaleza comunitaria del fanzine, la cual valora mucho más el contacto físico, lo cual considero un aspecto positivo en un movimiento social. Comunicarse con una comunidad autogestiva como lo es la de los fanzines implica estrategias mucho más enriquecedoras a nivel social. Es importante estar presente.

Sin embargo, los años participando en la comunidad fanzinera no solo me permitieron acercarme a otros creadores de manera satisfactoria aún con medios digitales, sino que me dieron la experiencia que me permite determinar que las pocas respuestas obtenidas fueron de gran

ayuda para cumplir el objetivo de las entrevistas que era transparentar las implicaciones de dedicarse a la distribución y promoción de fanzines.

¿Podemos definir qué es un fanzine?

Plantearse el objetivo de definir un medio que está relacionado a la libertad de expresión y los movimientos contraculturales puede parecer un poco restrictivo para algunos. Para muchos fanzineros es una discusión que podría excluir posibles panoramas para el fanzine. Sin embargo, en esta investigación se desarrolló una definición de fanzine que no está directamente relacionada con su apariencia o con un material y técnica determinados, sino con su modo de producción o formas de hacer. La definición es la siguiente: El fanzine es un medio editorial producido y distribuido de forma autónoma por grupos o individuos y que no forma parte de una industria, institución o corporación. De manera extendida podemos añadir que está impreso y materializado con recursos y métodos accesibles para el creador (modo de producción contraindustrial).

El objetivo de esta definición es establecer un consenso dentro de la comunidad fanzinera que tiende a distinguir verdaderos fanzines de falsos fanzines según su forma de impresión con base en estereotipos que dependen de la edad y contexto del fanzinero, por ejemplo: hay quienes consideran que un verdadero fanzine es solo aquel impreso en tóner de mala calidad y engrapado de la manera más descuidada posible o bien, aquellos que consideran más valioso un fanzine impreso con Risograph (al cual a menudo lo refieren como “zine”).

Por otro lado, un objetivo de esta definición mucho más importante para esta investigación es el de crear un criterio que permita determinar cuando una entidad comercial utiliza características relacionadas al fanzine como el uso de Risograph o ciertos estilos visuales para campañas publicitarias dirigidas a jóvenes y otros nichos de mercado interesados en este fenómeno.

Definir qué es un fanzine sin afectar su naturaleza cambiante y autónoma es posible cuando se logra crear un concepto que, sin fines reduccionistas, se enfoca en la importancia de su modo de producción y no en su apariencia, la cual puede ser emulada y asimilada por cualquier

medio con acceso a más recurso que un fanzinerio.

El fanzine en el contexto capitalista

Esta investigación utiliza en buena medida conceptos del materialismo histórico y marxismo no solamente porque ayudan a estructurar un marco teórico propicio para una definición de fanzine a través de su modo de producción, sino porque el fanzine es un medio inherentemente crítico del capitalismo. Surgió en entornos urbanos e industrializados en los que la cultura como aparato superestructural del capitalismo separa a la población con conceptos como alta y baja cultura y refleja esta exclusión a través de sus medios de comunicación. El fanzine surge de esta necesidad del sector desplazado (clase trabajadora) por ser representado y dió lugar al desarrollo de contraculturas. Posiblemente el fanzine no habría surgido en otro sistema económico.

Lamentablemente en este contexto de lucha de clases, las corporaciones y la precarización laboral están ganando terreno por encima de movimientos de crítica y resistencia como el fanzine. Tomando como referencia el contexto de México, para cuando se realizó el festival *Zin Amigos* en 2012, el panorama era muy diferente al día de hoy en 2025:

“Me da mucho orgullo haber sido parte de estos eventos que hicimos justo porque en ese momento no había nada así, todo era o ferias de libros de Arte o ferias del libro a secas... y hacía falta espacio para lo que hacíamos nosotros... Lo que más me gustaba de estos eventos era que eran totalmente gratuitos y abiertos a la posibilidad de que cualquiera participara, sólo tenías que llegar ese día con tu fanzine y encontrar dónde acomodarte... era un caos, pero uno muy divertido y lucrativo para todos... ahora ya todo es institucional o corporativo y cuesta... y a veces ni vale la pena... Estrada, a través de su cuenta de Instagram @inechi_ el 14 de abril de 2025).

Actualmente los festivales de fanzine en la Ciudad de México suceden en su mayoría en espacios mediados por corporaciones como House of

Vans, recinto propiedad de la marca de tenis Vans cuyas audiencias principales son jóvenes y adultos interesados en el skateboard y la música. Los festivales de fanzine se han visto permeados por lógicas capitalistas como el cobro de renta por uso de espacio a costos elevados y filtros de selección excluyentes que privilegian proyectos con notoriedad en la industria del arte y el diseño. Así mismo, los expositores funcionan como un consumidor que renta un escaparate para mostrar su trabajo y acceder a consumidores con poder adquisitivo como los turistas o residentes de zonas de alto nivel económico de la ciudad. Esto rompe con el modelo de la publicación autónoma en el que los participantes son parte de la organización creando un modelo autogestivo en el que además, el público forma parte de la comunidad al estar dentro de un bucle de creación contracultural.

Respecto a los fanzineros, el fanzine como una forma de subsistencia que complementa nuestras principales fuentes de ingreso (trabajos remunerados regulares o esporádicos) se convierte en un trabajo más que debe adaptarse a una mecánica de producción y consumo de mercancías, es decir, el objetivo es lograr que se venda, comprometiendo la autonomía del fanzine volviéndolo mucho más cercano a una carrera por crear un *best seller* típica del libro industrial. De alguna manera, los fanzineros más comprometidos con el ritmo marcado por la industria viven en precariedad, pues trabajan para poder trabajar en sus proyectos.

Del mismo modo afecta a los talleres de producción, que a falta de herramientas teóricas continúan identificándose como talleres autogestivos hasta que comienzan a convertirse en negocios que tienen las condiciones de una pequeña fábrica en la que más allá de la presencia de máquinas operadas por personas, son máquinas operadas por trabajadores, es decir, existe una relación técnica de producción entre un dueño de los medios de producción (burgués) y un obrero.

¿Podemos hablar de una comunidad de fanzines?

Para esta investigación es muy importante la concepción de que existe una comunidad que sostiene la práctica de la publicación autónoma a

través del apoyo mutuo, la cooperación y la autogestión. Estos valores y estrategias administrativas permiten que la clase trabajadora pueda acceder a la creación cultural al margen del concepto de cultura establecido por el modelo capitalista el cual está diseñado para mantener la desigualdad.

Un fenómeno que pude presenciar fue participar en festivales de fanzine que se llevan a cabo en sitios ocupados como Crack! Festival (Roma) y UE'Fest (Nápoles) en el que tienen la posibilidad de ofrecer hospedaje y comida por el simple hecho de participar. Puedes formar parte de la organización y conocer a otros fanzineros en un ambiente amigable, seguro y que fomenta la cooperación. Esto habla de una solidaridad concedida a completos extraños por el simple hecho de compartir la práctica de la autoedición. Aunque sabemos que el contexto social de Europa es muy distinto al de México.

Actualmente nos enfrentamos a una comunidad fracturada en la que los valores de la competitividad prevalecen por encima de la cooperación que desde luego están ligados a patrones sociales y culturales pautados por el capitalismo. La falta de espacios flexibles a las necesidades de distribución y promoción de fanzines obligan a muchos festivales a desaparecer a menos que se conviertan en un bazar (y por consecuencia perder autonomía). Por otro lado, también existen problemas inherentes a las interacciones humanas que dificultan la cooperación como son los conflictos personales. Sin embargo es importante reconocer que dentro de la comunidad se manifiestan valores ideológicos que la mantienen en pie como el rechazo a la misoginia, el racismo, clasismo y la violencia.

A pesar del panorama desalentador, la comunidad fanzine- ra ha encontrado estrategias para continuar con esta práctica sin una presencia tan dominante de las corporaciones asociándose con recintos que forman parte de la escena autogestiva y, en algunos casos apoyándose de instituciones que cuentan con los recursos para financiar festivales de fanzine sin que representen un gasto económico a los organizadores, participantes y asistentes.

La relación entre fanzines y las instituciones

Las instituciones forman parte del aparato cultural inscrito en el sistema capitalista y su relación con los movimientos contraculturales puede resultar conflictiva a nivel teórico. Los antecedentes mencionados en esta investigación han demostrado que las instituciones académicas (UNAM y UAM) han sido las más abiertas hasta ahora respetando la autonomía del fanzine y su comunidad. Este aspecto queda como un punto a discutir sobre cuál es el papel de la academia en torno al fanzine y otras expresiones originarias de la contracultura, ya que son instancias con el potencial de fortalecer carencias del fanzine como herramientas metodológicas de clasificación, documentación, archivo y desarrollo teórico que permita entender y validar las diferentes aristas del fenómeno estudiado en esta investigación.

WorstSeller Ediciones, proyecto microeditorial de fanzines

WorstSeller Ediciones fue un proyecto editorial de fanzines y publicaciones alternativas activo desde junio del año 2014 hasta diciembre de 2022. Su objetivo fue el de publicar proyectos editoriales personales y de otros autores. Los ejes principales fueron el dibujo, el cómic y la ilustración. A lo largo de ocho años de publicaciones, el proyecto fue cambiando de acuerdo a los intereses de sus editores, ampliando la práctica de la autoedición hacia la experimentación, la enseñanza y la preservación de fanzines.

El nombre es una sátira del término *Best Seller* que se utiliza para denominar a los grandes éxitos comerciales de la industria editorial. Inicié el proyecto en conjunto con la artista Anahi H. Galaviz (sic.), quien en 2018 salió del proyecto y formó parte de otros proyectos.

Los motivos para fundar este sello editorial fueron el entusiasmo por los libros ilustrados para niños y la decepción por la falta de éxito al participar en concursos de ilustración y álbum ilustrado.

Antes de WorstSeller Ediciones

En 2013 tuve mi primer contacto con los fanzines en el festival *Fanzinorama I*, que fue organizado por Laloide Comix en la Galería Autónoma de la Facultad de Artes y Diseño. Para la segunda edición del festival –en la misma sede– me preparé con mi primer fanzine: *El niño satánico de Iztapalapa* (fig. 1). Un falso documental de horror que narra la historia de un niño que incendió su casa y cuyos restos de sus dibujos, imágenes religiosas y fotografías de su casa abandonada se pueden ver en el fanzine acompañados de una breve introducción.

El fanzine tuvo un primer tiraje de 16 ejemplares impreso en fotocopias y firmado con el pseudónimo de “Dr. Intransferible” con el sello de Hoja Santa y Los Muertos de San Juan, proyectos colectivos de los que formé parte pero que terminaron desapareciendo.

Más adelante publiqué otros títulos como *Terror en mi cuadra* (fig. 2), *El Club de los Cuatro Gatos* (fig. 3), *El Gran Robo*, *Manual ilustrado de armas caseras* y *La posesión* de Uri Rendón (fig. 4).

Durante mi participación en esta primera feria dedicada a la distribución de fanzines, pude notar que existía una comunidad alrededor

de la autopublicación a la cual me integré muy fácilmente gracias a la apertura de sus miembros. En esta primera etapa, participé en mis primeros festivales de fanzine distribuyendo fanzines propios y de otros autores (sin la intención de convertirme en un distribuidor). Con muy poca seriedad, llamé al proyecto: *Dr. Intransferible and Friendz*. Más tarde, la idea de comenzar un proyecto editorial mucho más concentrado en editar fanzines propios y de otros autores tomó forma con WorstSeller Ediciones, un nombre que estaba reservado para un proyecto casi imaginario (sólo posible en el supuesto de volverme rico). Sin embargo, el momento para comenzar a usar ese nombre se presentó entonces.

Una editorial libre de censura

Movido por el interés en la autoría de libros ilustrados para niños, me acerqué a profesores de la universidad para saber sus opiniones sobre el panorama de publicar en editoriales. Las principales desventajas que me mencionaron fueron la baja probabilidad de ser publicado y la poca remuneración económica de las regalías.

Otros problemas persistentes al trabajar con editoriales son la censura y los objetivos de venta. Ambos factores delimitan los temas que publican, usos del lenguaje, estilos de imagen y la reputación de los autores (siendo un terreno desalentador para autores emergentes). Mi interés por publicar obra original (escrita e ilustrada por mí) me hizo pensar en la censura como un obstáculo. Desafiar los límites establecidos por la censura fue uno de los ejes principales para la producción de contenidos en WorstSeller.

En esta etapa me vi influenciado por el cómic underground de los sesenta con fanzines como *Zap!* editado y distribuido por Robert Crumb en 1968 (Groth, 2014, p.26) también conocidos como *comix*, con una 'x' al final para diferenciarse del cómic comercial y señalar su clasificación para adultos que tuvo entre uno de sus principales motores la reacción contra los contenidos prohibidos (censurados) por la Comics Code Authority (Sabin, 2001, p.92).

Por otro lado, La obra *Niños, niggers, muggles. Sobre literatura infantil y censura* de Elisa Corona Aguilar, fue de gran importancia para afirmar mis intereses en publicar e iniciar mi propia respuesta contra la censura.

La obra de Elisa Corona hace una crítica a la figura del censor en la literatura infantil con casos como *Huckleberry Finn* de Mark Twain, la obra infantil de Roald Dahl y *Harry Potter* de J.K. Rowling. Todos estos autores acusados por sociedades de padres de familia e instituciones religiosas de corromper a las y los niños con sus obras al hablar de negros, muerte y paganismo entre otros tópicos considerados “peligrosos para la sociedad” según dichas instituciones.

Nuestras publicaciones no parecían tener un rumbo claro, muchas eran ideas divertidas que vagamente jugaban con la intención de publicar sin censura. El lenguaje en doble sentido, el albur, el humor negro y la sexualidad estaban presentes en la mayoría de nuestras publicaciones. Publicamos la serie *Infierno*, la serie *12 Maneras de decir*, el juego de mesa *Golpe de Estado* y cómics como *The Crimson Werewolves Lovers* y *How to Move a Rabbit*.

Al ver estos fanzines en retrospectiva, los contenidos y la ejecución técnica tienen sus propias deficiencias, sin embargo, en el ejercicio de la autopublicación es la misma flexibilidad y falta de restricciones lo que permite que el fanzine sea un terreno de juego para probar ideas y madurar como artista y autoeditor.

Experimentación de formatos

Después de conocer una gran variedad de propuestas editoriales en ferias y exposiciones, sentimos la necesidad de explorar nuevas formas de hacer fanzines. Tomamos como referencia *El arte nuevo de hacer libros* de Ulises Carrión y el libro de artista.

Experimentamos con cajas que contenían una serie de dibujos como en *Lugares Bonitos* (fig. 7); encuadernación a lomo descubierto con la serie *La madre de todos los vicios* y el facsímil de la bitácora de *Genealogía del Padecimiento*; impresión con sellos en *Espécimen* y *B(V)ote(o) de pintura* y perforaciones en el fanzine *Dominó*.

Estas exploraciones muchas veces resultan imposibles o sumamente costosas con medios industriales para la producción editorial, sin embargo ayudan a plantear posibilidades para el diseño editorial profesional, por lo que son un terreno fértil para la experimentación.



El Niño Satánico de Iztapalapa
 Daniel Benítez (Dr. Intransferible)
 Fotocopias sobre bond
 21.5 cm x 14 cm
 16 pp. 2013

Falso documental con dibujos hechos
 con la mano izquierda y fotografías
 intervenidas.



El club de los cuatro gatos (arriba)
Ele & Tara (abajo)
 Daniel Benítez (Dr. Intransferible)
 Impresión digital a color
 13 cm x 10 cm
 2013, 16pp.

Álbum ilustrado corto y fanzine de stickers respectivamente.

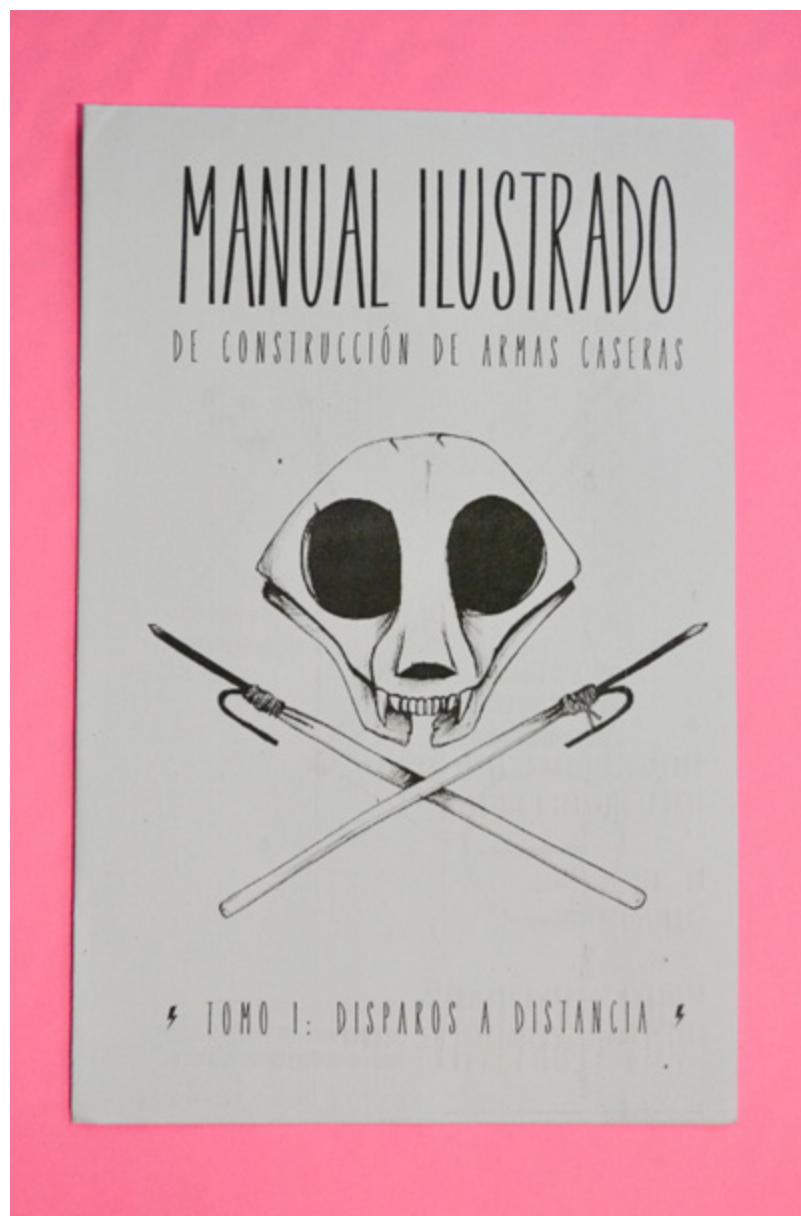


Terror en mi cuadra (arriba)
 Daniel Benítez (Dr. Intransferible)
 Impresión digital a color
 14 cm x 14 cm
 2013, 22pp.

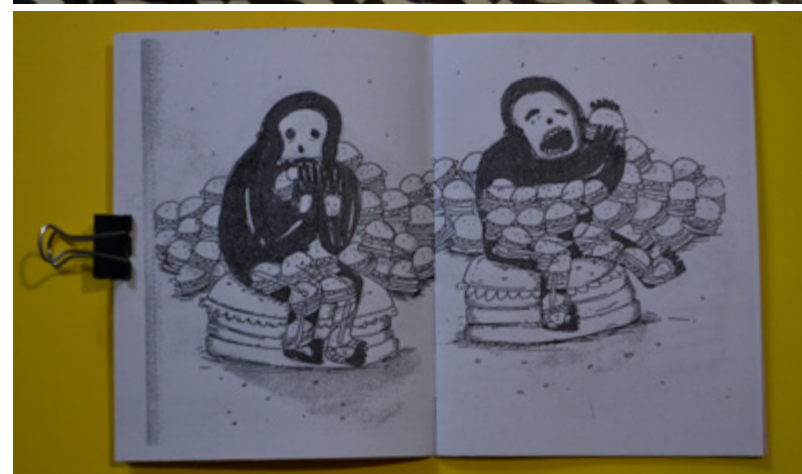
Álbum ilustrado infantil de terror.

La Posesión (abajo)
 Uri Rendón
 Fotocopias
 13 cm x 21.5 cm
 2013

Cómic realizado por un alumno de un curso de dibujo.



Manual ilustrado de armas caseras (2013)
 Golpe de Estado (juego de mesa) (2014)
 Salve Valborg (2014)



Serie Infierno
Infierno I, por Daniel Benítez
Infierno II, por Anahi H. Galaviz
Infierno III, por Daniel Benítez
Infierno IV, por Shark-O (Elihu Muro Galaviz)
 Fotocopias
 13 cm x 10 cm
 2013-2014, 16pp.

Serie de fanzines ilustrados inspirados en la concepción del infierno como un lugar de ciclos infinitos de un mismo castigo. Ilustran el deseo, el trabajo explotado, la gula y el tiempo. Cada uno es una serie de cuatro ilustraciones que se repiten tres veces en el fanzine.





páginas anteriores:

How to Move a Rabbit (2016)

The Crimson Werewolves Lovers (sic.) (2015)

Lugares Bonitos (2015)

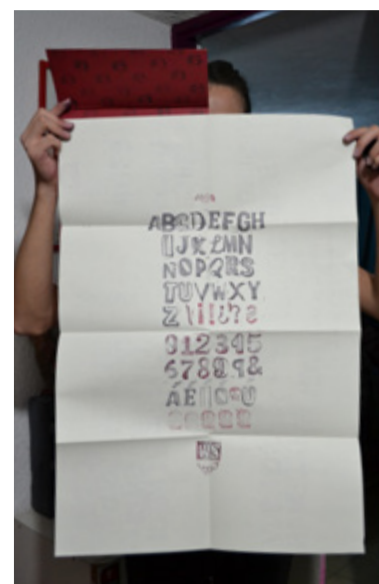
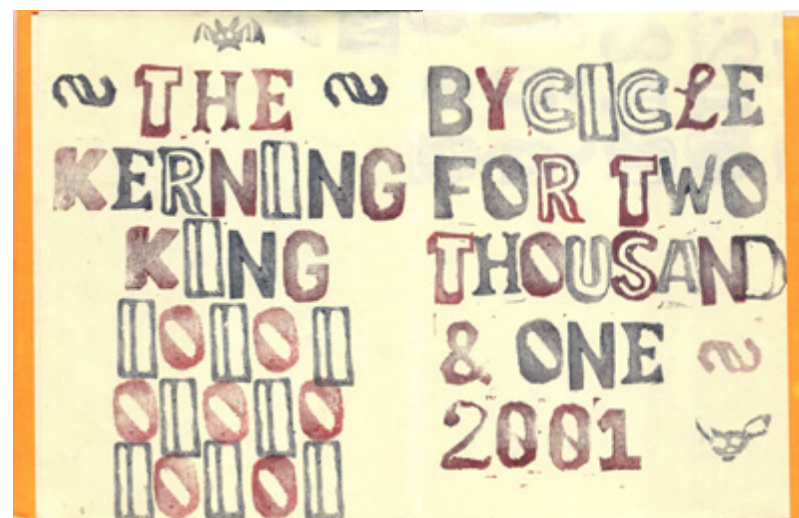
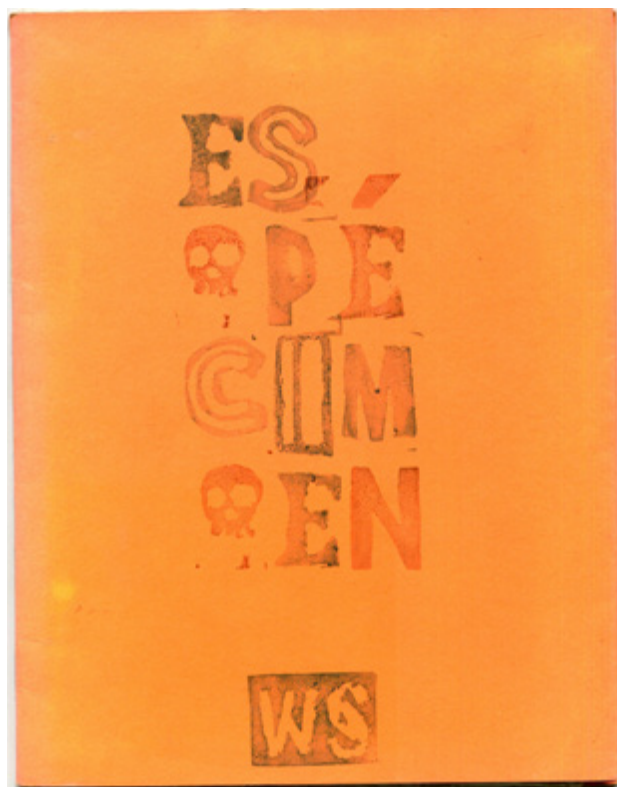
páginas siguientes:

Espécimen (2015) fanzine hecho con sellos de goma.

Dominó (2015) fanzine de tarjetas perforadas.

La madre de todos los vicios 2 (2015)

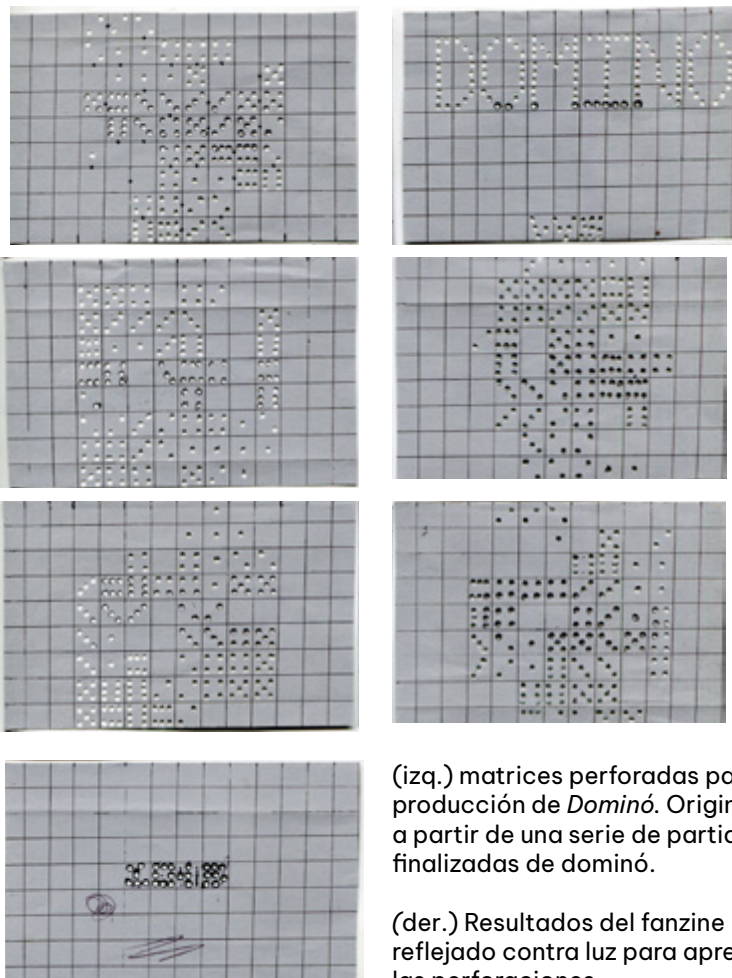
La madre de todos los vicios 3 (2016)



(izq.) portada de *Especimen*

(arriba) páginas impresas con sellos de goma tallados a mano sobre gomitas escolares.

(abajo) reverso del pliego impreso que contiene un póster con el alfabeto completo.



(izq.) matrices perforadas para la producción de *Dominó*. Originadas a partir de una serie de partidas finalizadas de dominó.

(der.) Resultados del fanzine reflejado contra luz para apreciar las perforaciones.





Publicaciones con otros autores

Parte importante del proyecto fue publicar otros autores y el ejercicio de editor, concebido no como autoridad, sino como un colaborador y que trabaja en conjunto con el artista/autor para crear una publicación

En WorstSeller generalmente había una relación estrecha con los autores antes de comenzar el proyecto y un interés mutuo por colaborar y aprender. Durante el proceso editorial, al autor se le incitaba a trabajar en ideas que para una editorial comercial se podrían considerar excentricidades, como la intervención a mano sobre copias impresas, como sucedió en *a-divinis* de Icarus Pal (2014) y las portadas estampadas con estencil y aerosol de *Dudar* de José Luis Barrera Castillo y Abner Bonilla (2015).

El trabajo con otros autores fue de gran ayuda para comprender procesos técnicos de diseño editorial para resolver necesidades de un autor que no planeó su obra como un libro. Para la producción de *Dudar*, los autores contaban con un conjunto de grabados impresos en diferentes formatos, acompañado de poemas escritos por ellos mismos.

Su objetivo fue publicar 1000 copias en pasta dura de un poemario ilustrado con estos materiales. Los grabados fueron digitalizados para poder ser manipulados y elaborar composiciones de texto e imagen que quedaron a cargo de WorstSeller. Por la cantidad de copias, el fanzine se imprimió en *offset*, una técnica que por nuestros tirajes reducidos era poco común. La encuadernación se hizo a mano, repartiendo el trabajo entre los autores y WorstSeller.

La producción de *Dudar* significó un aprendizaje importante como editor, diseñador y productor, ya que tuvimos que resolver una edición de mayor volumen y complejidad con un presupuesto reducido, además de un compromiso de difusión y distribución en el que empleamos estrategias del mercado editorial como las presentaciones de libros, entrevistas y exposiciones.



Dudar de José Luis Barrera Castillo y Abner Bonilla. Foto: Karim El Maktafi.

Compartir el conocimiento.

Talleres de fanzine

El fanzine es, a grandes rasgos, “una revista hecha con tus propias manos”. Esto demuestra que es posible publicar con recursos fáciles de conseguir y de bajo costo, lo que incentiva el interés de lectores, escritores, artistas, poetas y periodistas en crear fanzines. Sin embargo, se requieren algunos conocimientos básicos y herramientas para poder llevarlo a cabo sin frustrarse en el intento.

Con el objetivo de facilitar el conocimiento para crear fanzines y difundir la práctica de la autopublicación, comenzamos a impartir talleres de fanzine adecuados para diferentes edades y espacios; tanto en sedes institucionales como en espacios particulares.

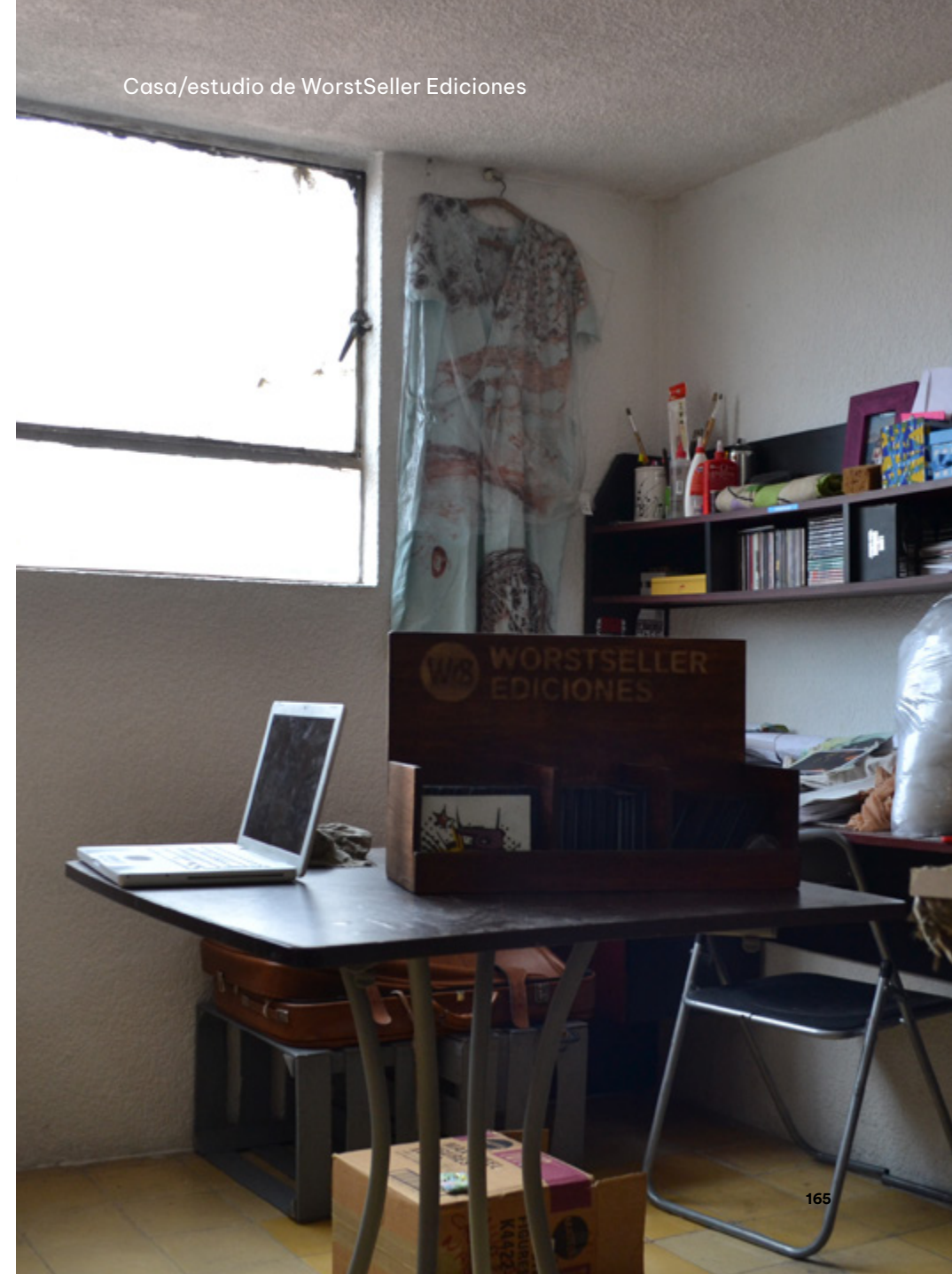
Considero de mucha importancia la responsabilidad de compartir el conocimiento que es capaz de proporcionar herramientas de emancipación, siendo el fanzine una de ellas, ya que permite al individuo la posibilidad de publicar sus ideas de forma libre y sin intermediarios legales ni comerciales. A continuación describo un conjunto de talleres impartidos bajo el nombre de Worst Seller, cada uno con diferentes métodos de enseñanza de acuerdo al público, en los cuales el aprendizaje fue mutuo y despertaron el interés por el fanzine, la autopublicación y la conciencia de la autonomía.

Talleres de elaboración de fanzine para niños en el Estado de Hidalgo

En 2015 fuimos invitados por la Secretaría de Cultura del Estado de Hidalgo para impartir talleres para niños entre 6 y 12 años de edad en su red de Museos en los municipios de Ixmiquilpan, Huichapan y Zacualtipán.

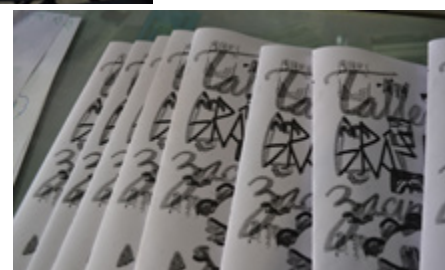
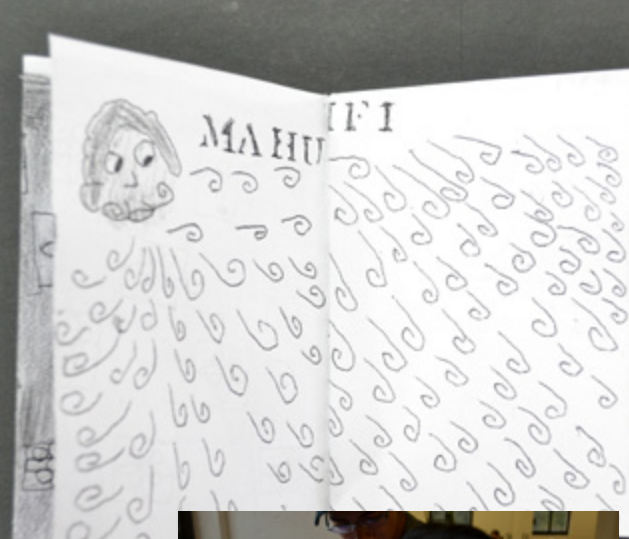
Los talleres se realizaron en las instalaciones del museo regional de cada municipio. Después de una visita guiada, los niños fueron guiados para elaborar un fanzine tomando como fuente de contenido el museo en el que se encontraban.

A través de una introducción a las partes del libro, los procesos editoriales y una explicación muy sencilla para poder compaginar su





Talleres de fanzine y gráfica en Museos del Estado de Hidalgo (México), impartidos entre 2015 y 2016 en los municipios de Ixmiquilpan, Huichapan y Zacualtipán.



propia publicación, los niños lograron producir un fanzine que después fotocopiaron para intercambiar entre ellos. El taller mezcló procesos editoriales con dibujo, por lo que la experiencia resultó mucho más integral y entretenida para los niños. El objetivo principal fue mostrarles que podían hacerlo con sus propias manos.

La experiencia en cada museo fue diferente. Algunos se apegaban a las diferentes temáticas del museo, otros aprovecharon el ambiente antropológico para hablarnos del pueblo Hñähñu, los cuatro rumbos del universo y sus tradiciones originarias —que sorprendentemente siguen vivas para los niños en Ixmiquilpan— y otros llevaron el fanzine a sus propios intereses como los gatos, el cómic e incluso las fiestas religiosas.

Clínica de Autoedición

En 2016 impartimos un taller dedicado al desarrollo de proyectos de fanzine para mayores de edad. En esta clínica atendimos necesidades específicas de cada participante, en su mayoría artistas que buscaban darle estructura a un proyecto editorial en torno a su propia obra o bien de un proyecto cultural.

Al igual que en los talleres para niños, los participantes fueron introducidos en los procesos editoriales y estructura del libro. Sin embargo, al tratarse de un taller más profesional se abordaron nociones básicas de pre prensa, uso de tecnologías digitales y asesoría sobre métodos de impresión y encuadernación.

La Clínica de Autoedición tuvo como sede el departamento en el que vivía con Anahi H. Galaviz, por lo que abrimos un cupo muy limitado. Al ser un taller enfocado en la asesoría y revisiones personalizadas, no todos los proyectos de los participantes fueron concluidos o algunos jamás se revisaron en su forma final.

A pesar de la corta duración se logró publicar un proyecto con el sello de Worst Seller, *Las cosas que eran todas las cosas* de Melissa Paredes. El resto de los participantes lograron despejar sus dudas y emprender sus propios proyectos de fanzine, por lo que se podría considerar una experiencia satisfactoria.

Arepas ft. Tortillas

El 21 de noviembre del año 2018 fui invitado por Suicidio Colectivo (Colombia) a impartir un taller de fanzine en el marco de la exposición *Mirar y no tocar se llama respetar* en la Galería Autónoma de la Facultad de Artes y Diseño.

En conjunto con Paula Patiño y María Camila Moreno elaboramos una estrategia para crear un fanzine colectivo en unas cuantas horas junto con los alumnos que asistieron al taller. La facultad nos proporcionó una computadora, papel y un multifuncional, además de materiales de dibujo y collage.

Primero dimos una pequeña introducción en generación de contenido, es decir, herramientas básicas para ordenar ideas con miras a la creación de contenido editorial (soportado en un fanzine). En conjunto con los alumnos, elaboramos un mapa conceptual con los intereses predominantes del grupo y así acotar los temas del fanzine.

Después organizamos a los alumnos en pequeños grupos para desarrollar ocho páginas tamaño media carta para el fanzine. Cada equipo decidió la repartición del trabajo con base en la estructura de un sello editorial: escritores, ilustradores y editores. En algunos casos eran todos ilustradores o todos escritores, pero a final de cuentas todos debían asumir un rol de editor al discutir cómo resolver las ideas en el fanzine. Después de un período definido de tiempo, los instructores pedimos el contenido generado para digitalizarlo e imprimirlo. El fanzine no pasó por un proceso de maquetado profesional. Se elaboró directamente sobre un cuaderno en blanco con páginas numeradas que posteriormente llenaron con sus contenidos. Esto aceleró el proceso de maquetación, sin embargo hubo confusión en la impresión, lo que provocó desorden en las páginas.

A pesar de los contratiempos, logramos elaborar un fanzine colectivo en una sesión intensiva. Los intereses de los alumnos fueron desde Maluma y redes sociales, hasta el problema del acoso en la escuela e identidad de género.

Cerramos el taller con copias para cada participante y bautizando el fanzine como *Arepas ft. Tortillas* para conmemorar el intercambio



Arriba: Imágenes de la clínica de autoedición.
Derecha: dos fanzines creados durante el taller.



Nosé donde de
Astrochavo.
Impresión digital
21.5 cm × 14 cm

Las cosas que eran
todas las cosas
de Melissa Paredes.
Impresión digital
10.4 cm × 13.4 cm





Arepas ft. Tortillas. Fanzine realizado con Suicidio Colectivo (COL) y alumnos de la Facultad de Artes y Diseño (UNAM) en la Galería Autónoma. Offset (portada) y fotocopias, 21.5 cm x 14 cm.



Fanzine del fin del mundo. Fanzine realizado con alumnos de la Facultad de Artes y Diseño (UNAM). Fotocopias, 21.5 cm x 14 cm.

entre México y Colombia (WorstSeller y Suicidio Colectivo). La conexión entre ambos proyectos editoriales fue gracias a Santiago Olaya, quien fue compañero de Paula y Camila (Suicidio Colectivo) en la Academia Superior de Artes de Bogotá (ASAB, Instituto Distrital de las Artes Idartes) en Colombia, e igualmente compartimos clases cuando cursó un intercambio en la FAD (UNAM). Como pago simbólico recibí una colección de fanzines de Colombia.

Fanzine del fin del mundo

En otoño del año 2020, año de la pandemia por covid 19, fui invitado por Nancy García Cha para dar una charla (1 octubre) y un taller de fanzine (5 de noviembre) a distancia para la clase de Diseño Visual en Latinoamérica impartida por el profesor Rubén Cerrillo. La charla abordó algunas nociones básicas sobre fanzine y autopublicación a modo de introducción. Un par de semanas después cerré mi participación con el taller *Fanzine del fin del mundo* en colaboración con Paula Patiño y Ana Fino (Colombia).

En este taller establecimos el tema del fin del mundo, que dado el contexto de pandemia mundial nos pareció interesante poner diferentes reflexiones sobre la mesa y elaborar un fanzine colectivo.

Los alumnos elaboraron cuatro páginas en tamaño media carta y las enviaron a mi dirección de correo. De forma breve expliqué algunos métodos simples de encuadernación y realicé la maquetación en vivo del fanzine elaborado durante el taller. Cada participante (alumnos, profesor e instructores) tuvimos acceso a ese documento para posteriormente imprimir una copia en nuestras casas para después enviarlo por correo postal a otro participante elegido al azar.

Las características materiales de cada fanzine fueron decididas por el participante, eligiendo el papel, la forma de impresión y la encuadernación, siempre buscando entre las posibilidades al alcance de cada quien. Como resultado final se intercambiaron 21 fanzines entre el grupo, cada uno de ellos distintos entre sí.

Este taller, una vez más, mostró a los participantes las posibilidades del fanzine a nivel creativo y comunicacional, así mismo promovió el

intercambio de ideas, en este caso, en torno a “cómo acabará el mundo” y exploró las posibilidades de la comunicación a distancia, que después de la pandemia por covid 19 se volvió más común, trayendo cambios importantes a nuestra sociedad.

Coediciones, colaboraciones y servicios editoriales

WorstSeller también es una forma de presentar el tipo de proyectos en los que me interesa involucrarme y la forma en la que podrían ser resueltos. En su mayoría, los proyectos en los que he participado a través de WorstSeller son de corte cultural: trabajos académicos (tesis), proyectos artísticos (*Manual para crear un Grupo de Estudios Autogestivo de Arte Ampliado*), iniciativas culturales (*Crónicas de la Amada Coapa*, Pasaporte Cultural y *Memoria e identidad dentro de la comunidad para adolescentes*) y publicaciones a nivel profesional (*Medios Múltiples V y Artropología, un cruce entre dos disciplinas*).

Estas colaboraciones son abordadas como proyectos profesionales y se realizan con un cliente de por medio, con un *brief* y un presupuesto que proviene de fondos privados o apoyos gubernamentales e institucionales según sea el caso.

Las características de estos proyectos no corresponden propiamente a lo que se define como fanzine a pesar de las similitudes que pueden llegar a compartir, ya que no son realizadas con una motivación propia y, desde luego, no son elaboradas por el autor ni en un esquema de colaboración de naturaleza autogestiva. Sin embargo, tienden un puente muy importante entre el trabajo artístico y el trabajo profesional.

Zine Censura, un festival de fanzines

En diciembre de 2015 se llevó a cabo nuestro primer festival de fanzines con el nombre *Zine Censura* (un juego de palabras muy común en la comunidad visto en festivales como “Zine Futuro”, “Zine Amigos”, “Zine Lugar”, etc.) haciendo honor a lo que le dio origen a WorstSeller.

A grandes rasgos fue un festival en el formato que suele tener en México: filas de mesas en las que los fanzineros participantes venden



Medios Múltiples V. Libro del seminario de José Miguel González Casanova que reúne el trabajo de artistas jóvenes de la Facultad de Artes y Diseño. 2019.



Antropología. 2019. Libro editado por José Miguel González Casanova y Geniviève Saumier que reúne el trabajo de artistas que relacionan su trabajo con la antropología.



Guía para formar un grupo de estudios autodidacta de arte ampliado. Fanzine de José Miguel González Casanova (2019). 10.7 cm x 14 cm. Fotocopias.



Memoria e identidad dentro de la comunidad para adolescentes. Publicación comisionada por Marco Guagnelli que compila el trabajo con una comunidad de menores en prisión.

La publicación es una serie de pliegos de 26.5 cm x 41 cm que se unen mediante dobleces para evitar el uso de grapas, que al ser consideradas punzocortantes, no están permitidas dentro del centro de detención.

Impresión en Offset a dos tintas.



Lo esencial es invisible a los ojos: el debate entre términos teóricos y observacionales en la filosofía de la ciencia del siglo XX. Tesis de maestría de Areli Figueroa (2019).



La ensoñación como práctica de resistencia. Tesis de maestría de Ariatna Sánchez (2023). Impresión digital y dibujo mecánico (portada), técnica utilizada por la artista.



Póster de Zine Censura (2015).
182

ZINE CENSURA

**SÁBADO
19/DIC
2015
17:00HRS**

FANZINES/ILUSTRACIÓN/PUBLICACIÓN INDEPENDIENTE

WORST SELLER · PERRO PRIETO · METRO FANZINE · PUBLICACIONES ESCORIA · KIOS HORCHATA SENTIMENTAL · MERECEREMOS LA ORCA · COLECTIVO AMABLE · TRAZO PODRIDO VERDE AGUA COMICS · CHULA RECORDS · RODRIGO KAOS · ALEX XAVIER ACEVES BERNAL · ARTICULOS CARMEN · NIÑO DOWN EDITORIAL · COLECTIVO SALCHICHA · PATRULLA NOÑA · PLANETA GRIS · SISTEMA DE DIBUJO COLECTIVO · HOORIGAMI · LALOIDE COMIX · MAGNOLIA ART · CRÁNEO INVERTIDO · EDICIONES CERDO ACARICABLE · GALLE · GALLO PINGÜINO · HAIR MASK · SKULLFLOWER · PERRA SUERTE · NIÑO RARO · SARA CHABELA · VALECITAS ILUSTRACIÓN · ZOMBIE ZINE · MANOS SUCIAS · LA REVA · NACIÓN ALIEN · CAMILLE · MR. FLY · LESUPERDEMON · FAFIO RUFÍAN · TABE COMICZ · PERRO ZOMBIE · YOYO · EDICIONES INDEPENDIENTES · ESPIRAL · STUDIO COMIX · HISTORIETAS CONTRACORRIENTE · LO-FI · ¡GULP! · AL HIROTO · TU COLA HECHA BOLA · SUFFIT COMICS · MIL Y UN PALABRAS · ORIGAMIRANDA · VUELTOS REVUELTOS · NERA · SVARTI EDICIONES · EMILIANOTZIN · NISHATI · REVISTA DISTOPIAS · BURN · GIGANTO · REIGHT DREVE TDCB · GRIETAS · EDICIÓN LUNAR · CARGO COLLECTIVE · COLECTIVO CHOP · EDITORIAL GUDAMENS · COLECTIVO FLU · PABLO PEÑA · LICUADO MENTAL · GRÁFICA SANTIAMÉN · CHEPE BLANCO (ECUADOR) · APACHE PIRATA · LOWFAY · FRANCESCO ORAZZINI · NALGAS FRÍAS · Y MÁS

INHALANDO PEGAMENTO (POESÍA)

JAIME TZOMPANTZI · YESHUA D. HINOJOSA · LORENA LORENA · AMAURY GALVÁN · YAKKIN MELCHY · GENKIDAMA ÑU · ROSARIO LOPERENA · FABIÁN TREIDES · DÁMARIS DÁMARIS · DIEGO ESPÍRITU · ANDREA ALZATI · AUGUSTO SONRIS · MALLINALLI BALAZO · ANDRÉS PANIAGUA

LINEUP

TÍO PUC · HAMANA INA BABY · CARNE · I'M INSANE · OTLODONIN · E A LA N POTENCIA · WAR SKUAD · UNCUT JORDAN · LOS BIENAMADOS · MINUS (G) (DJ SET)

17:00 - 22:00 - ENTRADA LIBRE
22:00 - 03:00 - COVER \$15

NO INTRODUCIR BEBIDAS ALCOHÓLICAS

Abasolo #37, Santa Úrsula Coapa, Coyoacán, México D.F. 04050

@CASAGALERIADF
WWW.CASAGALERIADF.COM

Póster de Zine Censura (2015). Reverso.



Fotos del festival en Casa Galería (2015)



sus productos, bandas en vivo y alguna actividad interesante para cerrar el festival. Durante el festival, abrimos una convocatoria para regalarnos dibujos hechos ese día con la expectativa de crear un fanzine y cerramos el evento con una piñata rellena con fanzines y artículos donados por los participantes.

Se llevó a cabo en Casa Galería, ubicada en el barrio de Santa Úrsula Coapa al sur de la Ciudad de México, dirigida por Gorka Larrañaga y que, después de 10 años de apoyar el arte emergente cerró sus puertas en 2018. La amistad con el director y su interés en impulsar proyectos alternativos fue lo que nos abrió las puertas de su espacio, lo cual permitió desarrollar un festival muy ambicioso.

El festival fue una mezcla entre invitaciones directas y convocatoria abierta. Esto logró reunir fanzineros activos en esa época con nuevas propuestas y que al día de hoy continúan publicando. Participaron alrededor de 80 proyectos a pesar de que algunos cancelaron su participación de última hora.

El obstáculo más grande para organizar un festival es conseguir un lugar dónde llevarlo a cabo, para nosotros estaba resuelto. Sin embargo, la ubicación (al sur de la ciudad) fue impedimento suficiente para que gran parte de la concurrencia a estos festivales no asistiera. Sin embargo, Casa Galería, al ser un espacio que también se abrió a la comunidad de vecinos de Santa Úrsula Coapa, logramos captar un público diferente que no suele ir a festivales de fanzine.

Organizar un festival requiere de un conjunto de esfuerzos antes, durante y después del festival, los cuales, a pesar de nuestra experiencia en los campos de la difusión y organización de eventos, nos tomaron por sorpresa. Algunos de estos fueron: seguridad en el evento (para evitar robos, peleas y otros conflictos), supervisión y mantenimiento de áreas como los sanitarios y espacios para depositar la basura, protección contra lluvias, iluminación, sonorización, supervisión de drogas y bebidas alcohólicas, organización del programa de las bandas y sus necesidades técnicas.

En realidad, lo único con lo que contábamos era la capacidad de realizar una buena campaña de difusión con pocos recursos (carteles impresos, guerrilla publicitaria, publicaciones en redes sociales y

solicitar cobertura de prensa) y un excepcional talento para la gestión cultural por parte de Anahi H. Galaviz.

El resto fue un aprendizaje constante con ayuda del personal de Casa Galería y amigos que nos ayudaron a conseguir mesas, lonas, equipo de audio y otros compañeros dispuestos a vigilar el evento y meter las manos si era necesario.

Un festival de fanzines puede estar lleno de contratiempos: una banda no logró tocar por un error en los horarios, hubo un intento de robo en la mesa de WorstSeller, por poco nos endeudamos con una consola de audio y tuvimos que volver al siguiente día para recoger toda la basura que generó el festival. Y en realidad nunca hicimos un balance de las ganancias del evento. Por lo demás, salió de maravilla y fue más que un espacio de venta, un evento muy divertido.

Zine Censura, fanzineros mexicanos en Europa

En el año 2016 obtuve una beca en Fabrica Communication Research Centre, un centro fundado en 1994 por Oliviero Toscani y Luciano Benetton ubicado en la ciudad de Treviso, Italia. Las facilidades y el esquema de trabajo de este centro dedicado a la comunicación y la creatividad me permitió llevar a cabo proyectos personales. Su ubicación resultó muy conveniente para participar en diferentes festivales en la Unión Europea.

Para octubre de ese mismo año, viajé con amigos de Fabrica a la ciudad de Liubliana, Eslovenia. Una de las razones para visitar esta ciudad fue asistir a un taller de fanzines en Dobra Vaga, una galería ubicada en el centro de la ciudad en un ex-mercado de pescado.

A pesar de que llegué tarde al taller debido a que nos equivocamos de sede —terminamos a las afueras de la ciudad en una sala de conciertos y volvimos al centro a pie— tuve la oportunidad de conocer a Lara Plavčak, quien era entonces la directora del lugar. Le hablé de WorstSeller y mi trabajo como ilustrador y aceptó que le enviara una propuesta para exponer en Dobra Vaga, la cual fue aceptada y programada para el 27 de junio del 2017.

Los preparativos de Zine Censura: Fanzine Makers from Mexico at Dobra Vaga, Ljubljana, SLO

Anahi H. Galaviz y yo, organizamos una exposición colectiva con motivo de la segunda edición del festival Zine Censura, la cual debido a la distancia no sería un festival, sino un fanzine, el cual fue distribuido tanto en México como en Europa.

Hicimos una selección de más de 80 artistas, a los cuales invitamos personalmente a enviar un dibujo con el tema: censura. Entre los invitados se encontraban destacados miembros de la escena como Apolo Cacho, Abraham Díaz e Inés Estrada de quienes por una u otra razón no recibimos respuesta.

Sin embargo, más de 50 artistas atendieron a la invitación, entre estos Laloide el Asteroide (Fanzinorama), Ana Fantasma (La Horchata Sentimental), Rocío Ameyalli —actualmente conocido como Niño Cucaracha—, Emerson Balderas, Arturo Cruz (La Patrulla Ñoña) entre otros.

Los participantes fueron seleccionados por su calidad artística, pero especialmente por su labor en la comunidad de fanzines en México, ya sea con organización de festivales, creando sellos (colectivos) editoriales o simplemente participando con sus publicaciones.

La exposición

Se llevó a cabo como parte de la cartelera de Zine Vitrine, un espacio dedicado a los fanzines dentro de Dobra Vaga y que se instala dentro de los antiguos exhibidores de pescado que al día de hoy son vitrinas selladas.

Dentro de este escaparate colocamos fanzines y dibujos (originales e impresos) parte de la publicación. Dimos una pequeña conferencia sobre el fanzine en México, su relación con la censura y sobre la publicación que editamos para la exposición, la cual estuvo a la venta durante el día de la inauguración.

La recepción del público fue muy interesante. Las ilustraciones del fanzine fueron muy bien recibidas por su calidad visual, sin embargo, el

tema de la censura les parecía ajeno y en cierto grado incomprensible.

Aquellas ilustraciones que hacían referencia a un aspecto sexual de la censura les parecían de cierto modo anticuadas. Lo que en México solemos entender como “libertad sexual”, para el público que asistió a la exposición les pareció una queja fuera de tiempo, una libertad que para ellos se dio por sentada desde hace décadas.

Mientras tanto, sobre aquellas ilustraciones con contenido relacionado a la violencia que se vive en México, no podían comprender cómo es que nuestro país llegaba a tales niveles de violencia —como descabezados o la recurrente representación de cuerpos mutilados en las ilustraciones.

Esta exposición logró entablar una conversación a través del fanzine, la cual permitió al público esloveno —muy alejado del contexto social mexicano— comprender lo que sucede en otras partes del mundo.

Proceso de edición

En abril de 2017 ya contábamos con todas las participaciones y comenzamos la etapa de edición y producción del libro. Al observar los dibujos que enviaron, me di cuenta de la amplitud del tema, ya que recibimos toda clase de interpretaciones, desde lo personal hasta lo político, por lo que edición del libro fue una mezcla entre el equilibrio visual a través de las páginas y el desarrollo del tema, desde lo particular hacia lo general.

Construí una especie de monografía sobre la censura a través de la obra de los artistas participantes. Comencé con temas como la autocensura, la censura en la familia hasta llegar a la censura en los medios de comunicación y la censura política. Siempre manteniendo ritmo y equilibrio visual.

Puesto que se trata de un libro en su mayoría visual, imprimí el libro en páginas sueltas para poder jugar con el orden de los dibujos con la única regla de no romper el desarrollo de la idea.

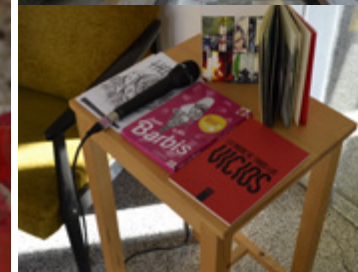
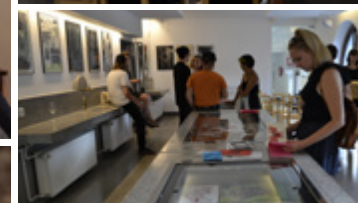
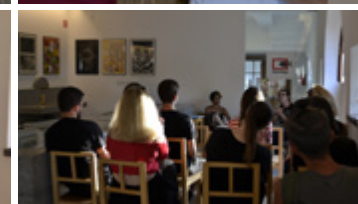
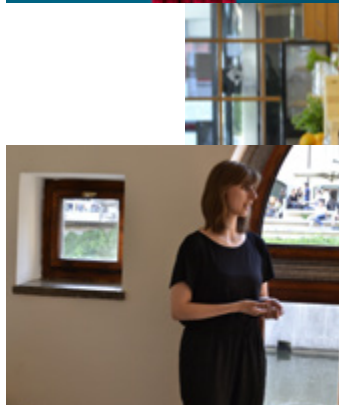
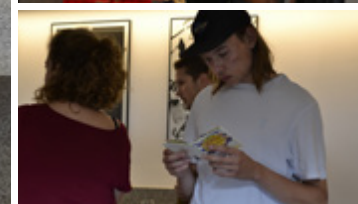
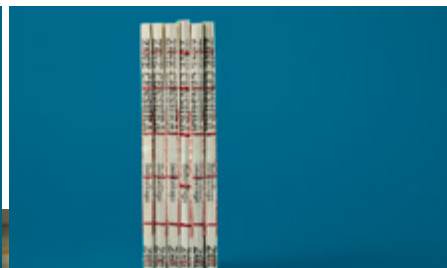
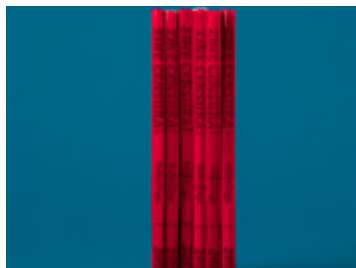
Producción

El resultado final fue un libro encuadernado a mano con una camisa de hule cristal rojo impresa con serigrafía, que al retirarla devela un



Zine Censura: Fanzine Makers from Mexico (2017)

Foto: Mateo Bellomo



Fotos de la exposición del fanzine en Dobra Vaga (Liubliana, Eslovenia, 2017)





Programa de mano de Crack! Festival en Roma, Italia en junio del 2017 en el CSOA Forte Preneestino.

Políptico impreso de UE'Fest (Underground Eccetera) en Nápoles, Italia en el Scugnizzo Liberato en abril del 2017.

Entrada al taller de serigrafía
en el CSOA Forte Prenestino
durante Crack! Festival Fumetti
Dirompenti (Roma, Italia), 2017.



Direcciones al
Zine Fest Berlín
(Alemania, 2017).



Crack! Festival



Treviso Comic
Book Festival,
Italia, 2017.



Crack! Festival

Festival de ilustración
y autoproducción Paw
Chew Go (Milán, Italia)
en 2017.

En la foto: Judy Rhum del
colectivo Drinchendrò.



dibujo impreso en rojo a modo de metáfora de la censura. En cuanto a la impresión de interiores, fue realizada con impresión láser de color.

El libro, al ser una producción internacional, fue realizado de forma simultánea en México e Italia. En México se imprimió en establecimientos a los que solíamos acudir, mientras que en Italia utilicé una impresora del mismo tipo en el departamento editorial de Fabrica. La mitad de los libros fue encuadernada en México por Anahi y la otra mitad en Italia por mi. Las cubiertas de plástico fueron el único elemento de la publicación realizado completamente en México.

Distribución

En junio del 2017, el proyecto estaba listo para ser expuesto y los fanzines listos para su distribución. WorstSeller se reunió en Roma para participar en Crack! Festival de ese mismo año para comenzar la gira del libro Zine Censura.

Desde 2016, antes de crear Zine Censura: Fanzine Makers from Mexico, habíamos iniciado un proyecto de distribución de fanzines, prints y otros productos de los participantes en Zine Censura, además de otros autores y colectivos que no participaron directamente en el fanzine. Esto convirtió la etapa de distribución en una exposición andante de fanzine mexicano con el que participé en otros festivales de ilustración, autoproducción¹ y fanzine alrededor de Europa.

Todo este conjunto de productos fue vendido y/o intercambiado en festivales como UE'Fest (Nápoles), Crack Festival (Roma), Caffeine Hours (Liubliana), Zinefest Berlin y Tenderete (Valencia) entre otros. Además, fueron repartidos en distintas tiendas donde se venden fanzines en París (Librarie Super-héroes), Berlín (Motto Publishing, Shkimikki Zine Distro, Renate Comics), Barcelona (Fatbottom Books) y Valencia (Futurama).

De forma paralela, también se distribuyó en diferentes festivales de México con presentaciones de Zine Censura (Matazanos en el Foro

¹ La autoproducción es la práctica en la que un individuo o grupo elabora un producto para venta o intercambio. Abarca desde productos alimenticios hasta ropa, accesorios y artículos utilitarios. La autopublicación, sin embargo, es la rama editorial de la autoproducción. Nota del autor.

Cultural Alicia) y una exposición en TACO (Talleres de Arte Contemporáneo), ubicado en el centro histórico de la delegación Tlalpan organizada por Anahi H. Galaviz. En esta exposición se mostró una selección de fanzines adquiridos en Europa durante la gira de *Zine Censura: Fanzine Makers from Mexico*, además de mesas de venta y una conferencia para presentar la publicación y hablar del proyecto a modo de recapitulación.

Fanzines recientes

Después del proyecto Zine Censura, Worst Seller comenzaba a tomar rumbos diferentes a raíz de la gira por Europa. Hacia finales de 2017 tuve una mayor influencia del cómic underground contemporáneo e interés en la risografía. Entre 2016 y 2019 publiqué una serie de fanzines que experimentaron con la duplicadora Risograph y culminaron con el retorno a las fotocopias.

Primeros experimentos en Risograph

Fabrica Research Centre cuenta con herramientas suficientes para elaborar una publicación. Aunque pueden ser limitadas comparado con otros talleres de impresión, cuenta con una duplicadora Risograph con tres tintas (rojo, negro y verde), varias impresoras digitales y una guillotina. Estos recursos son administrados por Fabrica y tanto estudiantes como consultores tenemos acceso a ellos.

La encargada del área de impresión en aquel entonces fue Daniela Messina, quien me dijo las reglas principales y lo básico sobre el uso de la duplicadora y la guillotina para no salir herido o estropear una máquina. Con el tiempo me cedió la autonomía para utilizar las máquinas a mi antojo.

Comencé experimentando con una publicación que originalmente había pensado para ser producida en risografía pero no fue posible: *La Madre de Todos los Vicios*. Se publicó una segunda edición y publiqué *La Madre de Todos los Vicios* 3. Ambos se imprimieron en Fabrica para participar en el festival de ilustración y autoproducción Paw Chew Go (noviembre de 2016) en Milán. Se imprimieron 10 copias de cada

volumen, impresas en risografía a dos tintas y encuadernados a mano.

Esta publicación fue mi primer acercamiento con la duplicadora Risograph y tuve problemas con la alineación y registro de las impresiones. Fuse Tsang (originaria de Hong Kong), compañera en Fabrica y vecina de escritorio fue mi primera instructora en el uso de la duplicadora Risograph. Gracias a que me compartió su experiencia como diseñadora editorial e imprimiendo exámenes en la Risograph de su escuela a los 10 años, logré dominar la duplicadora.

Más adelante experimenté imprimiendo mis propias tarjetas de presentación y un fanzine con ilustraciones para mi proyecto personal de Fabrica, *What 's the Deal with Narco*, una novela gráfica y campaña social que concluyó con una exposición.

En febrero de 2018 visité el taller Risograph Patatte e Cozze en Puglia, Italia gracias a la ilustradora italiana Patrizia Mastrapasqua (Master Easter) a quien conocí en el festival Pa Chew Go! en Milán. Me presentó con el impresor del taller: Roberto D'Intornio, un técnico en impresoras. Durante esta visita pude conocer procesos experimentales en la duplicadora, así como el interior de la máquina.

Dinamarca 58

En otoño del 2017, a raíz del terremoto del 19 de septiembre de ese año, surgieron diferentes iniciativas en el sector cultural. Una de estas fue la creación del repositorio digital Memorias del 19 (M19)², fundado por estudiantes de la licenciatura en Historia de la UNAM. Su trabajo es principalmente recolectar testimonios y memorias de los damnificados a través de textos, audios y video, los cuales se suben a una página web.

El equipo de M19 me contactó a través de amistades en común para desarrollar la identidad gráfica de su proyecto. A partir de este trabajo se desarrolló un vínculo importante con este proyecto y colaboramos en la creación de un fanzine: *Dinamarca 58*. Un fanzine de 16 páginas impreso en Risograph a tres tintas (rojo, negro y verde) con encuadernado removible. Se imprimieron 50 ejemplares.

M19 me cedió el permiso para ilustrar uno de los relatos escritos de su repositorio. Este texto narra la experiencia de una docente de historia

² <https://memoriasdel19.com/>

en una escuela ubicada en el número 58 de la calle de Dinamarca en la colonia Juárez de la Ciudad de México. La publicación contiene un fragmento del texto, una ilustración y una fotografía satelital (extraída de Google Maps) de la zona en la que se encuentra la escuela.

La fotografía satelital fue manipulada con movimientos manuales durante la creación del máster de la duplicadora, que es a través de un escáner digital. Los movimientos capturan una imagen distorsionada que se transfiere al máster de la duplicadora para posteriormente imprimir las copias.

Para la impresión del fanzine, la imagen satelital se imprimió en 4 másteres diferentes, que corresponden cada uno a un pliego tamaño A4 del fanzine. En tres de ellos la imagen fue distorsionada con un patrón distinto de movimientos, los cuales son una interpretación de los movimientos telúricos durante un terremoto.

Al elaborar los acabados del fanzine, tenemos como resultado un fragmento de la fotografía satelital que se distorsiona y luego vuelve a su forma original a lo largo del texto, creando una narración descriptiva del terremoto.

Este proyecto contó con un tiraje de 50 copias, entre las cuales algunas se donaron al proyecto M19 y el resto fueron repartidas en bibliotecas y colecciones privadas en México y Europa con el objetivo de ser un documento sobre lo sucedido durante el terremoto del 19 de septiembre de 2017. Algunas bibliotecas que cuentan con una copia son la de Fabrica Communication Research Centre en Treviso, Italia y la del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía en Madrid, España.

Puto el ce lo lea

En septiembre de 2017, durante mi participación en el Treviso Comic Book Festival, conocí a los dueños de Ufficio e Stampa, un local de fotocopias y papelería ubicado cerca de la estación de trenes de Treviso. Filippo, técnico en impresoras e hijo de los dueños, introdujo en los servicios del negocio familiar recorte de vinil e impresión en risograph.

En poco tiempo comencé a trabajar en un proyecto para imprimir con ellos. Mi interés inicial fue aprovechar que tenían la única

duplicadora Risograph en el rumbo que contaba con tinta azul y rosa fluorescente, colores que son imposibles de lograr con una impresión digital convencional y dentro de los alcances de producción de un fanzine.

En poco tiempo terminé de dibujar *Puto el ce lo lea*, un cómic de 36 páginas impreso en Risograph a dos tintas (azul federal y rosa) sobre papel a base de alga marina. Impreso por Ufficio e Stampa durante noviembre y diciembre del 2017 con un tiraje de 100 ejemplares.

El proceso de impresión fue especialmente complicado. La planeación contemplaba tenerlo el cómic listo para mediados de diciembre, sin embargo, en algún punto se agotó la tinta rosa fluorescente y el tambor se averió. Debido a la antigüedad de este método de impresión, conseguir consumibles, refacciones y técnicos especializados es sumamente complicado. La publicación quedó lista el primero de enero de 2018, dos semanas después de lo esperado, pero en tiempo para ser vendida en el festival Tenderete de esa temporada.

Basado en anécdotas de mi hermano menor, *Puto el ce lo lea* es un cómic lleno de personajes locales y experiencias que marcaron nuestra niñez y adolescencia. Algunas de estas fueron graciosas ante los ojos de un niño y otras fueron, sin lugar a dudas, traumáticas. Cuenta con un apéndice de un cómic corto basado en “El Chorri”, un vecino conocido por su consumo de drogas y al que algunos niños le temían y otros se burlaban de él para probar su valentía.

Fue escrito de un modo similar a *Maus* de Art Spiegelman, quien a través de entrevistas construyó la vida de su padre en los campos de concentración de la Alemania Nazi durante la Segunda Guerra Mundial. Para escribir *Puto el ce lo lea* entrevisté a mi hermano menor a través de mensajes de Facebook. Muchas de estas experiencias fueron compartidas, lo que facilitó el proceso de representación gráfica y ayudó a recordar eventos de forma más detallada. El nombre del cómic viene de un grafiti pintado en una banqueta hecho por uno de nuestros amigos apodado “Fly” quien escribió incorrectamente la frase “Puto el que lo lea”.

Las ilustraciones para el cómic fueron resueltas con dos técnicas distintas: la historia principal fue realizada de forma digital, mientras la historia secundaria fue dibujada con rotuladores. Por esta razón, se emplearon dos métodos distintos para elaborar los archivos de

preprensa: por capas y por canales.

Las ilustraciones digitales fueron dibujadas en Photoshop, separando cada color directamente en cada capa y superponiéndolas con el modo de fusión “multiplicar”³ con el objetivo de poder visualizar las superposiciones de color para generar un tercer tono (púrpura) al momento de la impresión. Originalmente el fanzine iba a ser producido a tres tintas (rosa fluorescente, azul federal y negro) pero al final, por cuestiones de presupuesto, fue reducido a tres, por lo que las capas de negro y azul se fusionaron en una capa para tinta azul con dos tonos.

En el caso de las ilustraciones realizadas de forma física, los originales fueron elaborados con tres colores de rotulador (rosa, verde y negro) y digitalizados mediante escáner. Posteriormente se utilizó la función de Photoshop de “canales”⁴, para separar los colores de la imagen digitalizada. Esta función nos permite separar la imagen en capas en escala de grises que posteriormente pueden ser seleccionadas y coloreadas para visualizar los resultados de impresión.

El cómic fue oficialmente presentado en Roma el 24 de febrero de 2018 por Valerio Bindi en Studio CoCo en el marco de Crack! Festival Fumetti Dirompenti de ese año. Desde luego, durante la presentación fueron resaltados los aspectos favorables del cómic, sin embargo, tuve la oportunidad de tener una revisión personal con Valerio sobre el proyecto. Con el compromiso y la honestidad que le caracteriza expresó su opinión.

Al ser un cómic realizado de forma espontánea y a través de recuerdos, tiene una estructura narrativa débil e inconexa. Pero existen aportaciones al lenguaje del cómic, como el uso de conversaciones

3 El modo de fusión especificado en la barra de opciones controla la influencia de una herramienta de pintura o de edición sobre los píxeles de la imagen. Al visualizar los efectos de un modo de fusión, resulta útil considerar los colores siguientes:

El color base es el color original de la imagen.

El color de fusión es el color aplicado con la herramienta de pintura o de edición.

El color resultante es el color obtenido de la fusión.

Modos de Fusión de Adobe Photoshop. Consultado el 8 de agosto de 2021. Disponible en: <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/using/blending-modes.html>

4 Los canales son imágenes en escala de grises que almacenan diferentes tipos de información: Los canales de información de color se crean automáticamente al abrir una nueva imagen. El modo de color de la imagen determina el número de canales de color creados.

secundarias (murmullos y ruidos incidentales) que suceden de forma paralela a la acción principal, uso del lettering para expresar diferentes emociones. Otra de las desventajas del cómic fue el idioma, ya que fue realizado completamente en español y esto impactó en sus oportunidades de venta en países como Italia e incluso España (por el uso cargado de jerga mexicana, a veces intraducible). La traducción en inglés se incluye en un pequeño *booklet* que debe leerse al mismo tiempo que el cómic. Fue un experimento editorial que por su rareza puede ser difícil de descifrar para quien no habla el idioma original del cómic.

Puto el ce lo lea fue creado para el público mexicano, sin embargo, los precios de producción en Italia alzaron el precio del fanzine al punto que el costo tuvo que ser reducido para el circuito de autoedición en México, pasando de los €20 a los \$150 MXN. El aspecto económico marcó la pauta para la siguiente publicación.

Manual de autoedición

En marzo de 2018 regresé a México y participé en el seminario de arte contemporáneo *Medios Múltiples* como diseñador editorial de la quinta publicación y seminarista. *Medios Múltiples* es un proyecto fundado en 2003 por José Miguel González Casanova con varios objetivos: generar investigaciones teórico-prácticas interdisciplinarias en torno al arte público; buscar nuevos canales de circulación y lectura; crear cadenas de arte y educación en las que la academia se integre a la vida. De esta forma, los alumnos son a la vez maestros, así como el público se deviene creador (González Casanova, 2019, p. 8).

Participé con el proyecto *Manual de Autoedición*, un cómic que explica cómo y por qué crear un fanzine y tiene como objetivo motivar al lector a practicar la autopublicación. La introducción es la historia hipotética de un aspirante a publicar en una gran editorial. Al ser rechazado vuelve a casa para autopublicarse.

El fanzine es un manual para principiantes, explica a través de infografías, esquemas y terminología básica las partes del libro (fanzine), cómo se utiliza el papel para la producción editorial y una guía de compaginación para 4, 8 y 16 páginas que el usuario tiene la posibilidad

de recortar y el permiso para reproducir.

Las herramientas que el *Manual de Autoedición* sugiere para llevar a cabo están al alcance de la mayoría de las personas ya que consisten en materiales que se pueden encontrar en casi cualquier papelería, incluido el método de impresión: fotocopias. Omite por completo el uso de software especializado o siquiera una computadora. Finalmente, el manual brinda algunos consejos para que el futuro fanzinero pueda producir y distribuir sus fanzines y una pequeña introducción a la cultura del intercambio, lugares de interés, artistas que puede buscar tanto en internet como en la vida real y las posibilidades plásticas de practicar la autopublicación.

El *Manual de Autoedición* funciona como una retrospectiva a mi práctica como autoeditor. Condensa mi propia experiencia como instructor en talleres de fanzine, el conocimiento desarrollado como diseñador gráfico y partícipe de la escena del fanzine.

Al momento de crear una publicación que facilita el conocimiento de hacer fanzines, fue importante considerar las limitaciones materiales de quienes tienen el interés en publicar. No basta con facilitar la teoría, sino hacer notar que existen recursos de fácil acceso como las papelerías locales y sus fotocopadoras.

Después de producir fanzines con serigrafía y Risograph, me di cuenta de que estos medios, muchas veces caen en el fetichismo y se vuelven más caros de lo que podrían ser, ya sea por su rareza y escasez o el oficio que requiere. A partir de esa reflexión vuelve a cobrar importancia el uso de fotocopias e impresión láser para la producción de WorstSeller.

Un proyecto de fanzinoteca

Durante los años que WorstSeller Ediciones estuvo activo también se fue formando, paulatinamente, una colección de fanzines que fueron adquiridos a través de la compra, intercambio y, en algunas ocasiones, como regalo de otros miembros de la comunidad fanzinera.

Después de 5 años de actividad, en 2018, el acervo de WorstSeller, con aproximadamente 120 ejemplares, fue expuesto en su totalidad en



La madre de todos los vicios
Edición impresa en Risograph.
Limitado a 10 copias de cada
uno. Impreso en Fabbrica
(Treviso, IT). 2016.



Dinamarca 58. Impreso
en Risograph, 60 copias.
Fabrica, 2018.

Dinamarca 58

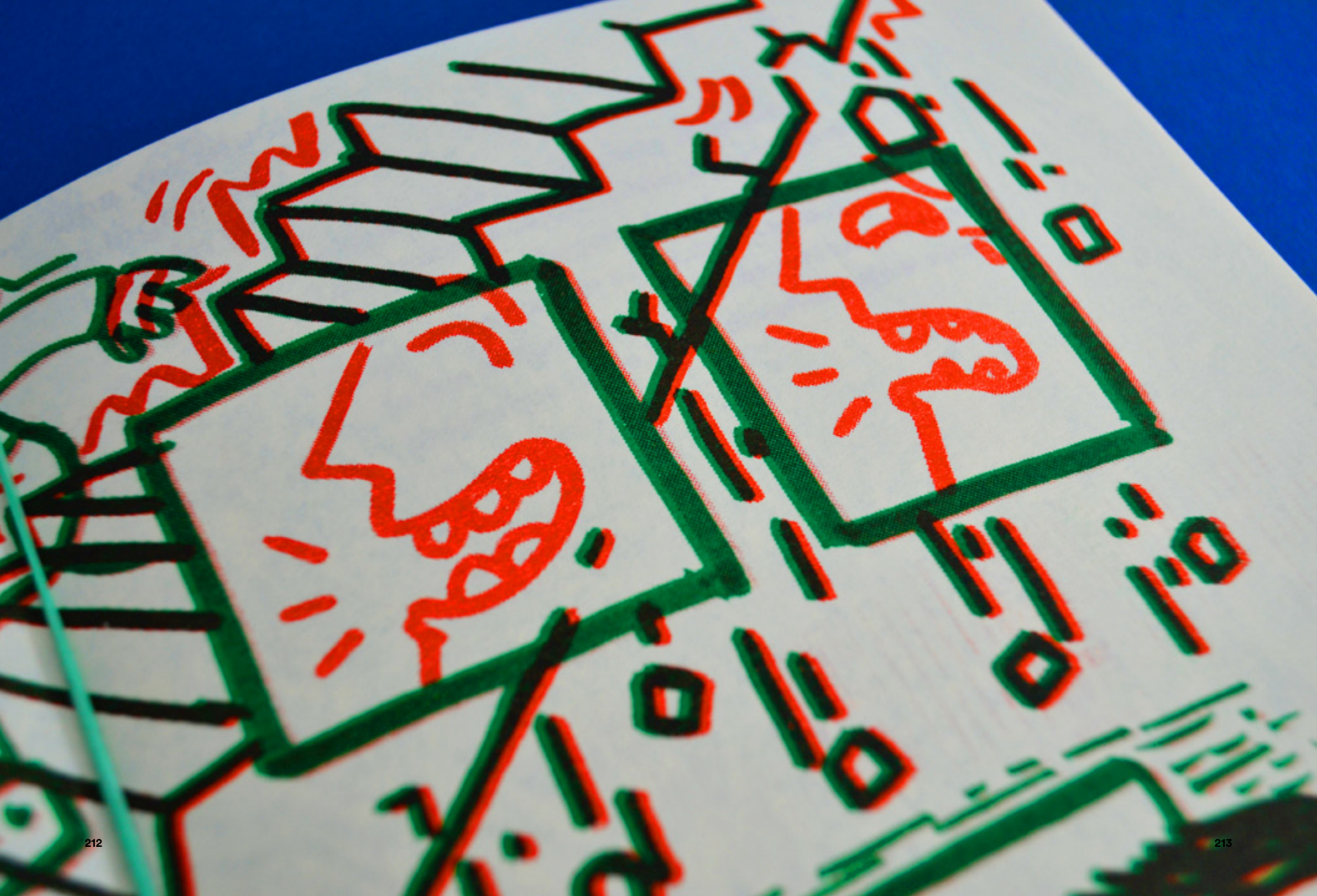
Desde el sismo del pasado 7 de septiembre y tras el posterior simulacro del día 12, mis alumnos están obligados a escuchar un "si empieza a temblar abran la puerta hacia adentro porque alguien puede estrellarse con ella", las puertas son de cristal y abaten hacia los dos lados. Sus miradas me decían todo, siempre creemos que nunca nos pasará, no a nosotros.

El martes 19 me encontraba a mitad de la sesión de Métodos de investigación II con alumnos cuya edad oscila los 17 años...

...el simulacro sucedió a las 11.

El grupo que salió desganado del salón de clases **número 3**, a las 11 de la mañana el día 12 de septiembre, y que tardó casi 8 minutos en bajar las dos plantas del edificio, fue el mismo que en nuestra segunda sesión sintió la primera sacudida del sismo de **7.1 en escala Richter**, a la **1:14** de la tarde del **19 de septiembre**.









WIS

Puto el ce lo lea (2017). Impreso en Risograph
en Ufficio e Stampa, Treviso, Italia.

PUTO EL CE

LA HISTORIA QUE
A CONTINUACIÓN
SERIE DE EVENTOS
OLVIDADOS Y POS-
YA PERDONADOS
YO TUVE LA EXT-
DE PRESENCIA (ILESO) ALGUNOS,
OTROS SON RECUERDOS AJENOS.
DEDICO ESTE FANZINE A
AQUELLOS QUE QUEDARON
MARCADOS POR ESTAS HISTORIAS,
POR ESTA VIDA LOCA.

[DR. NOT TRANSFERIBLE]



Puto el ce lo lea
guide of english translation









Manual de autoedición. Impreso en fotocopias, 60 copias. Primera edición, 2019.



EL FANZINERO

1. MATERIAL PARA DIBUJAR, PINTAR, RECORTAR, PEGAR...
2. PAPEL. HOJAS PARA PLASMAR TUS OCURRENCIAS, HACER MAQUETAS, IMPRIMIR COPIAS, PROBAR IDEAS...
3. UNA ENGRAPADORA LARGA. PARA ENCUADERNAR TU FANZINE.
4. REGLAS, ESCUADRAS Y UNA TABLA DE CORTE.
5. UNA FOTOCOPIADORA. SIEMPRE HAY UNA CERCA DE TÍ. EN UN CYBER, UNA PAPELERIA O EN UN CENTRO DE COPIADO.
6. CHELAS Y/O CAFÉ.

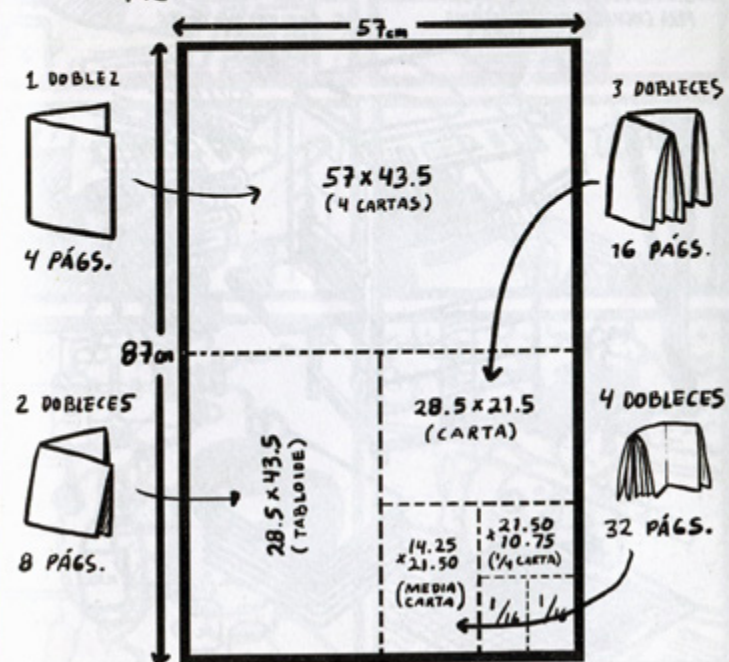




PARTES DE UN ZINE Y PAPEL

LOS FORMATOS DE PAPEL PROVIENEN DE LAS FRACCIONES DEL PLIEGO DE 57x87 cm. PARA IMPRIMIR LIBROS, SE REALIZA LA IMPOSICIÓN DE PÁGINAS EN ESE FORMATO PARA QUE AL DOBLAR EN PARTES IGUALES Y CORTAR LAS INFLEXIONES SE OBTIENEN CUADERNILLOS CON MÚLTIPLES PÁGINAS.

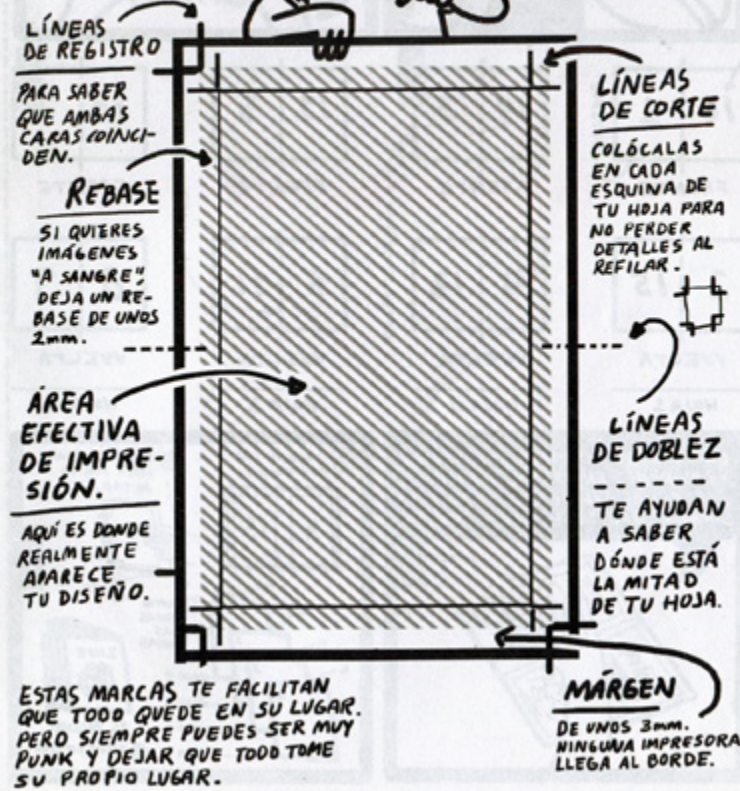
* OCHO CARTAS. EXISTE TAMBIÉN OCHO OFICIOS. ** SIEMPRE MÚLTIPLES DE 4.



MARCAS DE IMPRESIÓN



ESTAS SON ALGUNAS MARCAS DE IMPRESIÓN, SON MUY ÚTILES PARA TU ZINE.



ESTAS MARCAS TE FACILITAN QUE TODO QUEDE EN SU LUGAR. PERO SIEMPRE PUEDES SER MUY PUNK Y DEJAR QUE TODO TOME SU PROPIO LUGAR.

las instalaciones de la Escuela Nacional de Antropología e Historia en la exposición *Intersecciones: Un diálogo entre antropología y arte contemporáneo*, parte del seminario de investigación *Artropología*, coordinado por José Miguel González Casanova y Geneviève Saumier de septiembre a diciembre de ese año. Esta exposición, curada por Yeshua D. Hinojosa (entonces estudiante de la ENAH), me planteó la posibilidad de utilizar fanzines como herramienta de investigación a través de la exhibición de mi acervo. Esta estrategia tiene limitantes materiales que impactan en su discurso, ya que al no poder asegurar la integridad del acervo, este fue dispuesto dentro de vitrinas de cristal, mismas que limitan el contacto y ponen a los fanzines como un objeto de museo el cual no puede ser tocado. Esto pone a la fanzinoteca en una contradicción discursiva ya que, de acuerdo con el *Cuestionario para propietarios de archivos de arte silvestres (archivos personales)* de Mónica Mayer, este acervo ameritaría ser quemado ya que, ante la pregunta “¿tu archivo es consultado y re-activado?”, la respuesta es negativa. (Mayer, 2018, 394). Desde luego, el desarrollo de una fanzinoteca consultable quedará como un proyecto futuro a desarrollar.

Como antecedentes tenemos la fanzinoteca del Museo Universitario del Chopo (UNAM), a la cual se accede a través de su página web y las exposiciones que se organizan. Mientras tanto, en Viena, Austria, el Salon für Kunstbuch ha exhibido su acervo tanto en su mismo espacio como en museos y galerías. Este acervo ha sufrido cambios a lo largo de su existencia, ya que muchas copias han sido sustraídas por los visitantes por lo que comenzó a controlar el flujo de visitantes y presentar ciertos títulos sólo bajo solicitud. En respuesta a esta problemática, Bernard Cella presentó la exposición *Manquants* (2012), la cual consistió en presentar fotografías de las portadas de aquellos ejemplares sustraídos (Cella, 2017).

El cierre de WorstSeller Ediciones

De cierto modo, este trabajo de investigación funge como cierre de WorstSeller Ediciones, sin embargo, el proyecto se consideró terminado una vez que fue pertinente replantear los ejes del proyecto. WorstSeller

se integró a Estudio Nomaseo, un estudio de diseño dedicado a desarrollar proyectos tanto comerciales como personales y que aspira a formar un equipo de diseño. En este contexto, WorstSeller Ediciones cambia de nombre a Publicaciones Nomaseras, que es la división de publicación autogestiva del estudio.

Conclusiones

Trabajar un proyecto editorial significa un gran esfuerzo y compromiso tanto de vocación como económico. WorstSeller fue imaginado como una editorial convencional, sin embargo, proyecto ha demostró que existen alternativas para publicar con muy pocos recursos económicos.

Sin embargo, es importante mantener la motivación para continuar publicando una vez que se ha probado que tampoco es posible para un proyecto de fanzines convertirse en un negocio que genere ganancias.

Tratar de subsistir con un proyecto de fanzines es una tarea ardua y compleja. WorstSeller —al igual que muchos otros proyectos similares— se ha valido de otros recursos para continuar financiando sus publicaciones. Desde luego, se sostuvo de mi trabajo profesional como diseñador gráfico, las colaboraciones pagadas y la autoproducción de productos derivados del dibujo como camisetas, *stickers* y *tote bags*.

La ética del fanzine trata de construir las condiciones propicias para que los proyectos se materialicen sin intermediarios e intereses comerciales. A pesar de que no existe una ideología definida, es posible que haya apertura para las ideas. La cultura del intercambio, el trueque y formar parte de una comunidad que se guía por las nociones de la economía solidaria han sido clave para que este y otros proyectos similares se desarrollen.

Si bien WorstSeller no resultó en un aspecto económico, su valor radica en haber sido parte de un movimiento mucho más grande. La práctica de la autoedición es una herramienta de apropiación de la creación cultural, en concreto del objeto libro, para los grupos al margen de las instituciones y la industria ya que es importante darle voz a nuestros intereses como sociedad la cual, no necesariamente, coincide con aquellos del capitalismo o el elitismo social.

Bibliografía

- ARCE Cortés, Tania, "Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferencia?", *Revista Argentina de Sociología*, Año 6, Número 11, Argentina, 2008. pp. 257-271.
- BINDI, Valerio, et. al., *Fortopìa, storie d'amore e d'autogestione*, CSOA Forte Prenestino. *Fortepressa*, 1ª edición, Roma, Italia, 2016. 440 pp.
- BÉRTOLO, Constantino, *La cena de los notables*, Mardulce, Buenos Aires, 2015.
- CAPPELLETTI, Ángel, *La ideología anarquista*. Biblioteca Anarquista, es.theanarchistlibrary.org. [1985] Disponible en: <https://es.theanarchistlibrary.org/library/angel-cappelletti-la-ideologia-anarquista>
- CARMONA, Pablo, et. al., *Centros Sociales Okupados: La metrópolis y la auto-organización*. Ediciones La Peste, Chile, 2015. 55 pp.
- CARRIÓN, Ulises, *El arte nuevo de hacer libros*. Ediciones Hungría, Ciudad de México, México, 2011. 39 pp.
- CELLA, Bernard, et. al., ed., *NO-ISBN on self-publishing*, Salon für Kunstbuch, 2ª edición, Viena, Austria, 2017. 516 pp.
- CORONA Aguilar, Elisa, *Niños, niggers, muggles. Sobre literatura infantil y censura*. Deleátur, Ciudad de México, 2012. 96 pp.
- DEBORD, Guy (1967). *Society of the Spectacle*. Black & Red (2000).
- DETOR Escobar, Álvaro (2016). *Caos urbano México punk*, México, Universidad Nacional Autónoma de México.
- DURÁN, José-María, "Horkheimer y las sirenas. Variaciones en torno al desinterés burgués", *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, 15 (2007.1). Publicación Electrónica de la Universidad Complutense, Madrid, España
- ESCORTIA Ramírez, Neri Aidee (2020). "Arte y cultura de masas en Walter Benjamin: De la pérdida del aura a la transformación social", *Devenires*, XXI, 41: 141-160, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Michoacán, México.
- ESTRADA, Inés, et. al. ed., *Fanzinología Mexicana 1985-2015*, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, México, 2014. 182 pp.
- EPSTEIN, Jason, *La industria del libro. Pasado, presente y futuro de la edición* Anagrama, Barcelona, España, 2001, traducción de Jaime Zulaika, Argumentos, 200 pp.
- FEBVRE, Lucien y Henri-Jean Martin, *La aparición del libro*. Librería, Ediciones del Castor, Universidad de Guadalajara-CIEPEL, México, 2ª edición en español, 2000, 544 pp.
- GEERTZ, Clifford (2003). *La interpretación de las culturas*. Gedisa, Barcelona, España, 12ª edición. 387 pp.
- GIDDENS, Anthony, et. al. (2015). *Conceptos esenciales de sociología*, Alianza, España, 347 pp.
- GONZÁLEZ Casanova, José Miguel, ed., *Medios Múltiples V*. Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, 2018. 224 pp.
- GROTH, Gary, ed. *R. Crumb, entrevistas y cómics*. Gallo Negro, España, 334 pp.
- HALL, Stuart y Tony Jefferson (editores) (1977). *Resistance Through Rituals, Youth subcultures in post-war Britain*. Hutchinson of London in association with the Centre for Contemporary Cultural Studies. Universidad de Birmingham, Inglaterra. 284 pp.
- HARNECKER, Marta, *Los conceptos elementales del materialismo histórico*. Siglo XXI editores, 2ª edición, Ciudad de México, México, 1971. 296 pp.
- HASLAM, Andrew, *Book Design*, Harry N. Abrams, Inc, Inglaterra, 2006. 256 pp.
- HOLMSTROM, John y Hurd, Bridget, *The Best of Punk Magazine*, It Books, Estados Unidos, 2012. 360 pp.
- HORKHEIMER, Max y Adorno, Th.W., *Dialéctica de la ilustración. Fragmentos filosóficos*, Trotta, Madrid.
- MARTÍN-Barbero, Jesús (1998), *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Ediciones G. Gili, Barcelona, España.
- MARX, Karl. (1867). *El Capital, libro primero*, México, Siglo XXI Editores (1975).
- KREIMER, Juan Carlos, *Punk, la muerte joven*. Editorial Distal, Argentina, 1993. 236 pp.
- KULACHEK, Anna y Zino, Samantha, *Fabricanti Handbook*. Fabrica Communication Research Centre, Treviso, Italia. Segunda edición, 2017. 142 pp.
- LÓPEZ, Hernán, et. al., *Independientes ¿de qué? Hablan los editores de América Latina*, Fondo de Cultura Económica, México, 2016. 160 pp.
- MAGÁN, Mon y Fran Camarena, *Grapas: Un documental sobre fanzines* [Documental]. Autoproducido, España, 2012. 61 min. Disponible en: <https://www.monmagan.com/fanzines/grapas/>

- ORREGO Correa, Clara Inés; Arboleda Álvarez, Olga Lucía, “Las organizaciones de economía solidaria: Un modelo de gestión innovador”, *Cuadernos de Administración*, núm. 34. Universidad del Valle, Cali, Colombia, enero, 2006, pp. 97-110.
- ROSZAK, Theodore (1981), *El nacimiento de una contracultura. Reflexiones sobre la sociedad tecnocrática y su oposición juvenil*. Editorial Kairós, Barcelona, España. 320pp.
- SABIN, Roger (2001). *Comics, Comix & Graphic Novels: A History of Comic Art*. Phaidon Press LTD, Londres, Inglaterra.
- SCHMIED, Alejandro, et. al. ed., *Libro de fanzines*, Tren en Movimiento, Buenos Aires, Argentina, 2018. 192 pp.
- SINGTON, David, *The Secret History of Writing*, BBC, Reino Unido, 2020. 1 temporada, 3 episodios. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=BxUuPq3mWaU&t=8360s>
- SNO, Mârcio y Amitrano, Patricia, *Fanzineiros do Século Passado – Capítulo 1: As dificuldades para botar o bloco na rua e a rede social analógica* [Documental], autoproducido, Sao Paulo, Brasil, 2011. 34 min. Disponible en: <https://vimeo.com/22319370>
- SUNKEL, Guillermo, compilador., *El consumo cultural en América Latina: construcción teórica y líneas de investigación*. Convenio Andrés Bello, 1999. 426 pp.
- TAYLOR, Diana, et. al., *Archivos fuera de lugar. Desbordes discursivos, expositivos y autorales del documento*. Museo Universitario de Arte Contemporáneo y Ex Teresa Arte Actual, Ciudad de México, México, 2019, 208 pp.
- VANEIGEM, Raoul (Ratgeb), *De la huelga salvaje a la autogestión generalizada*. Anagrama, Barcelona, España, 1978. 52 pp.
- Z. Komurki, John, *Risomania. The new spirit of printing*. Nigli, Braun Publishing AC, Inglaterra, 2017. 232 pp
- ZAID, Gabriel (2010), *Los demasiados libros*, Barcelona, Debolsillo, Contemporánea, 151 pp.

Fanzinegrafía

El término “fanzinegrafía” es un juego de palabras entre bibliografía y fanzine, sustituyendo al libro (biblios) por el fanzine. Este índice contiene todos los fanzines mencionados, reseñados o citados en esta tesis. Por separado se incluyen otros materiales que no fueron citados pero aparecen como ejemplos probatorios de publicaciones que asemejan fanzines y que cumplen otras funciones, además de incluir piezas que forman parte del cuerpo de trabajo de WorstSeller Ediciones.

Algunos ejemplos tienen información incompleta como autor, año, país, entre otros datos. Estos datos faltantes se señalan según el caso. La información que no está impresa en el fanzine pero que sí se incluye tiene como sustento el haber conocido al autor o autora o poder entablar comunicación a través de medios digitales para aclarar la información faltante. En el caso de las piezas que no tienen información impresa sobre el autor están registrados como anónimo o anónima según el sexo de la persona con quien tuve el intercambio o compra de la pieza, esto con el objetivo de tener el mejor reconocimiento posible de la persona involucrada en determinados fanzines. En tanto el registro de autores: si se conoce el nombre real del autor, se agrega junto a su seudónimo. En caso contrario, se mantiene su pseudónimo de forma íntegra. Debido a esta información faltante, se invita al lector y público interesado a aportar la corrección del dato a través de los canales de comunicación con el autor de esta obra.

El sistema de clasificación toma como base el método APA para crear un índice bibliográfico e implementa información sobre medidas y método de impresión, ya que se trata de piezas con cualidades estéticas que toman en cuenta las técnicas de producción y dimensiones. Este método resuelve las necesidades de esta investigación, por lo que se invita al lector a hacer sugerencias en cuanto a la consolidación de un método de clasificación de fanzines y creación de fanzinegrafías.

ANA Beatriz, *Prieta cumbiera*, Ediciones Invertidas, Centro Cultural La Enredadera, San Cristóbal de las Casas, Chiapas, México, 2023, 52 p. 13.7 cm × 15 cm, aerosol e inyección de tinta.

ANÓNIMA, *Dame un abrazo*, autoeditado, Ciudad de México, 2024, 8 p. 7 cm × 10.8 cm, inyección de tinta y collage.

ANÓNIMA, *Shokuji no Hennkei*, Lözkine, origen desconocido, sin año, 8 p. 10 cm × 28.5 cm, risografía.

ANÓNIMA, *Tokeao to Futari Forever*, New Age Rage, Berlín, Alemania, 2017, 8 p. 7 cm × 7 cm, risografía.

ANÓNIMO, *Piata de Religie!*, autoeditado, Rumania, 2017, 28 p. 11.5 cm × 15.7 cm, serigrafía.

ANÓNIMO, *Skarmuse*, autoeditado, México, sin año, 12 p. 5.5 cm × 7 cm, tóner.

AUGUSTO Sonrics, *Tu artista favorito*, Súper Ediciones Prisma, Ciudad de México, 2019, 38 p. 27 cm × 14.5 cm × 13 cm, tóner a color y serigrafía.

ASTROCHAVO, et. al., *Hermosos Talleres*, Casa Gomorra, Ciudad de México, 2022, 24 p., 13.5 cm × 21 cm, tóner y sellos de goma.

ASTROCHAVO, *Nosédonde*, WorstSeller Ediciones, Ciudad de México, 2016, 44 p. 14 cm × 21.5 cm, tóner.

BALDAZINI, Roberto, et. al. *Il Pinguino N°1*, circa 1985, 16 p. 21 cm × 29 cm, offset. Cortesía del autor.

BALDAZINI, Roberto, et. al. *Il Pinguino N°2*, circa 1985, 16 p. 21 cm × 29 cm, offset. Cortesía del autor.

BALDAZINI, Roberto, et. al. *Il Pinguino N°3*, circa 1985, 16 p. 21 cm × 29 cm, offset. Cortesía del autor.

BALDAZINI, Roberto, et. al. *Il Pinguino N°4*, circa 1985, 16 p. 21 cm × 29 cm, offset. Cortesía del autor.

BANANA Bill, *Zwiffzine (1-3)*, Jean Guichon Éditeur, Bruselas, Bélgica, 2017, 3 x 8 p. 9 cm × 12.5 cm, tóner.

BENÍTEZ, Daniel, *Dinamarca 58*, WorstSeller Ediciones, México/Italia, 2017, 16 p. 14 cm × 21 cm. Risografía.

BENÍTEZ, Daniel (Dr. Intransferible), *El club de los cuatro gatos*, autoeditado, Ciudad de México, 2013, 16 p. 13 cm × 10 cm, tóner.

BENÍTEZ, Daniel (Dr. Intransferible), *El niño satánico de Iztapalapa*, Los Muertos de San Juan/WorstSeller Ediciones, Ciudad de México, 2013, 16 p. 21.5 cm × 14 cm, tóner.

BENÍTEZ, Daniel (Dr. Intransferible), *Ele & Tara*, autoeditado, Ciudad de México, 2013, 16 p. 13 cm × 10 cm, tóner sobre papel autoadhesivo.

BENÍTEZ, Daniel (Dr. Intransferible), *Espécimen*, WorstSeller Ediciones, Ciudad de México, 2015, 9 p. 18.5 cm × 23.5 cm, sellos de goma sobre papel.

BENÍTEZ, Daniel (Dr. Intransferible), *Golpe de Estado*, WorstSeller Ediciones, Ciudad de México, 2014, Tablero de juego de mesa, 10.4 cm × 10.8 cm, tóner.

BENÍTEZ, Daniel (Dr. Intransferible), *How to Move a Rabbit*, WorstSeller Ediciones, Treviso, Italia, 2016, 16 p. 10.5 cm × 14.8 cm, tóner.

BENÍTEZ, Daniel (Dr. Intransferible), *Infierno I*, WorstSeller Ediciones, Ciudad de México, 2013, 16 p. 13 cm × 10 cm, tóner.

BENÍTEZ, Daniel (Dr. Intransferible), *Infierno III*, WorstSeller Ediciones, Ciudad de México, 2014, 16 p. 13 cm × 10 cm, tóner.

BENÍTEZ, Daniel (Dr. Intransferible), *La madre de todos los vicios I*, WorstSeller Ediciones, Ciudad de México, 2015, 32 p. 21.5 cm × 14 cm, tóner.

BENÍTEZ, Daniel (Dr. Intransferible), *La madre de todos los vicios II*, WorstSeller Ediciones, Ciudad de México/Italia, 2016, 32 p. 21.5 cm × 14 cm, tóner.

BENÍTEZ, Daniel (Dr. Intransferible), *La madre de todos los vicios III*, WorstSeller Ediciones, Treviso, Italia, 2016, 32 p. 21 cm × 14.8 cm, risografía.

BENÍTEZ, Daniel (Dr. Intransferible), *La madre de todos los vicios III*, WorstSeller Ediciones, Treviso, Italia, 2016, 32 p. 21 cm × 14.8 cm, risografía.

BENÍTEZ, Daniel (Dr. Intransferible), *Lugares Bonitos*, Ciudad de México, 2015, 14 p. 13 cm × 10 cm, tóner.

BENÍTEZ, Daniel (Intransferible), *Manual de autoedición*, WorstSeller Ediciones, Ciudad de México, 2019, 20 p. 16.8 cm × 21.5 cm. Tóner.

BENÍTEZ, Daniel (Dr. Intransferible), *Manual ilustrado de construcción de armas caseras, Tomo I: Disparos a distancia*, Los Muertos de San Juan, Ciudad de México, 2013, 8 p. 13 cm × 21.5 cm, tóner.

BENÍTEZ, Daniel (Dr. Intransferible), *Puto el ce lo lea*, WorstSeller Ediciones, Italia, 2017, 32 p. 21 cm × 29.7 cm. Risografía.

BENÍTEZ, Daniel (Dr. Intransferible), *Salve Valborg*, WorstSeller Ediciones, Ciudad de México, México, 2014, 16 p. 11 cm × 14 cm. Tóner..

BENÍTEZ, Daniel (Dr. Intransferible), *Terror en mi cuadra*, Ciudad de México, 2013, 22 p. 14 cm × 14 cm, tóner.

BENÍTEZ, Daniel (Dr. Intransferible), *The Crimson Werewolves Lovers*, WorstSeller Ediciones, Ciudad de México, 2015, 48 p. 13 cm × 10 cm, tóner.

BENÍTEZ, Daniel (Dr. Intransferible), *What's the Deal with Narco*, WorstSeller Ediciones, Treviso, Italia, 2016, 8 p. 7 cm × 9.4 cm, risografía y tóner.

BENÍTEZ, Daniel (Dr. Intransferible), Anahi H. Galaviz, *Dominó*, WorstSeller Ediciones, Ciudad de México, 2015, 6 tarjetas, 9 cm × 6 cm, cartulina perforada.

BONILLA, Abner y José Luis Barrera Castillo, *Dudar*, WorstSeller Ediciones, Ciudad de México, 2015, 80 p. 10 cm × 10 cm, offset.

CAMPOS, Luis, *Hitori Kakurembo*, Rabia, Ciudad de México, 2018, 20 p. 18.7 cm × 25 cm, serigrafía.

COLECTIVO, *Arepas ft. Tortillas*, Suicidio Colectivo/WorstSeller Ediciones, Ciudad de México, 2018, 40 p. 15 cm × 23.5 cm, tóner.

COLECTIVO (López, Abril; Emiliano Lazo; Emilia Solís), *Bestial*, Ciudad de México, 2015, 18 p. 13 cm × 19 cm × 2 cm, tóner.

COLECTIVO, *Fanzine del fin del mundo*, publicación colectiva, Ciudad de México, 2020, 82 p. 14 cm × 21.5 cm, tóner.

COLECTIVO (Abraham Díaz, Martín López Lam, et. al.), *Kosmo Folks*, Tenderete XIV, Valencia, España, 2017, 12 p. 20 cm × 20 cm, serigrafía.

COLECTIVO, *Krapula*, No. 1, autopublicado, Vaasa, Finlandia, 1982 (reimpresión 2021), 20 p. 14.9 cm × 21 cm, tóner.

COLECTIVO, *Krapula*, No. 2, autopublicado, Vaasa, Finlandia, 1982 (reimpresión 2021), 24 p. 14.9 cm × 21 cm, tóner.

COLECTIVO, *Krapula*, No. 3, autopublicado, Vaasa, Finlandia, 1982 (reimpresión 2021), 24 p. 14.9 cm × 21 cm, tóner.

COLECTIVO, *Krapula*, No. 4, autopublicado, Vaasa, Finlandia, 1982 (reimpresión 2021), 16 p. 21 cm × 29.5 cm, tóner.

COLECTIVO, *La Sabrosura*, "Bitácora de otros caminos, nuestros caminos, vol. 5, Ecatepec de Morelos, Estado de México, 2022, 140 p. 14 cm × 21.5 cm, tóner.

COLECTIVO, *M 68, a 50 años*, 1968-2018, Laboratorio de Edición Artesanal, FAD UNAM, 2018, 25 p. 19.5 cm × 24.6 cm, tipo móvil y offset.

COLECTIVO, *Maximum Rock'n'Roll*, Comics & Art Issue, No. 383, San Francisco, Estados Unidos, 2015, 21 cm × 27.5 cm, offset.

COLECTIVO, *Memory Game*, Drinchendro, Milán, Italia, 2016, 30 pz. 7.5 cm × 7.5 cm, tóner a color.

COLECTIVO, *On va venir avec un équipe et on va tout raser "Fiesta latina"*, Jean Guichon Éditeur, Bruselas, Bélgica, 2016, 300p. 14.3 cm × 19.4cm, risografía.

COLECTIVO, *Pinche Chica Chic*, num. 16, año 2, Ciudad de México, 2019, 20 p. 13.5 cm × 20.5 cm, risografía sobre tela y tóner.

COLECTIVO, *Robot 118*, Arteprensa, Medellín, Colombia, 2013, 8 p. 17.4 cm × 25 cm, offset.

COLECTIVO, *Zine Censura: Fanzine Makers from México at Dovra Vaga, Ljubljana, SLO*, WorstSeller, 2017, 70 p. 14 cm × 21.5 cm, tóner y serigrafía sobre plástico.

CUPAGU, *Esquizofrenia*, autoeditado, Ciudad de México, 2014, 10 p. 8 cm × 10.8 cm, tóner.

DÍAZ, Abraham, *Art Hate*, Ediciones Joc-Doc, Ciudad de México, sin año, 24 p. 9.4 cm × 14 cm, serigrafía.

ENRIQUEZ Landa, Mariela, et al., *Laboratorio Editorial Taxco Brrrrmp, Brrrrmp*, Taxco, Guerrero, 2024, 80 p. 11 cm × 14.8 cm, risografía y collage.

ESPINOZA, Jess, *Flora y fauna vaginal*, Dibruja, Barcelona, 2012, 16 p. 30.5 cm × 42 cm, serigrafía sobre tela.

FABBRI, Federico, *Fronte*, Federico Fabbri Artworks, Palermo, Italia, 2017, 11.5 cm × 16.2 cm, tóner a color.

FICHAS (colectivo), *Fanzines*, Fichas, Bogotá, Colombia, sin año, 9 p. 7 cm × 11 cm, tóner.

FLORES, Alessandra, *Tótotl*, Diablerio, Estado de México, 2012, 20 p. 11 cm × 14.7 cm, lápiz de de color, cubierta de tela y tóner sobre papel.

GIRKE, Clara, *Das Pizza Desaster*, Teil 1 Einer Serie, Berlín, Alemania, 2017, 28 p. 18.6 cm × 26.3 cm, risografía.

GRUPO Shampoo, *Baby Shower*, Basura Infinita, Ciudad de México, 2023, 56 p. 24.6 cm × 19.3 cm, serigrafía y risografía.

GONZÁLEZ Casanova, José Miguel, *Guía para formar un grupo de estudios autodidacta de arte ampliado*, autopublicado, Ciudad de México, 2019, 10.7 cm × 14 cm. Tóner.

GUAGNELLI, Marco, *Memoria e identidad dentro de la comunidad para adolescentes*, WorstSeller Ediciones, 2016, 4 pliegos doblados de 26.5 cm × 41 cm, 16.7 cm × 20.5 cm. Offset.

GUERRA, Miguel, *Itzel*, Ediciones Gallo, Puebla, México, sin año, 3 p. 16 cm × 22.6 cm, tóner y aerosol.

H. Galaviz, Anahi, *Infierno II*, WorstSeller Ediciones, Ciudad de México, 2013, 16 p. 13 cm × 10 cm, tóner.

HERNÁNDEZ García, César, *El tiempo es el enemigo*, autoeditado, Detroit/Ciudad de México, sin año, 16 p. 14 cm × 21.5 cm, serigrafía.

JY Amada + Jamila Silvera, *Even The Score*, Homie House Press, Estados Unidos, 2019, 8 p. 29 cm × 39 cm, offset.

LA insoladora, *Autoedición en 4 pasos*, La insoladora, Puebla/Tlaxcala, México, sin año, 8 p. 5.3 cm × 7 cm, serigrafía.

LAB, Alicja, *Youarenotsafeanymore*, 89/81 Publishing, Varsovia, Polonia, 2018, 36 p. 15 cm × 21 cm, tóner a color.

McDonald, Wren, et. al., *Me Against the World*, El monstruo de colores no tiene boca, Valencia, España, 2016, 10 p. 20 cm × 21 cm, offset.

MOORE, Thurston, *The Best Day*, Ecstatic Peace Library, Colorado, Estados Unidos, 2014, 20 p. 13.8 cm × 14 cm, tóner y tipo móvil.

NEZ Pez, *Field Recordings*, autoeditado, Berlín, Alemania, 2017, 28.5 cm × 28 cm, serigrafía, tóner, risografía, estampa en linóleo.

NEZ PEZ, *Katze*, autoeditado, Liubliana, Eslovenia, 2015, 16 p. 14.5 cm × 21 cm, inyección de tinta.

NICO, *Handpoke*, autoeditado, Ciudad de México, México, 2020, 20 p. 10.6 cm × 14 cm, tóner y perforación manual.

NÚMERO Tres (D.C.C.), David Basilio, BlackJune (Mónica Casillas), Eye Yugular (André Malacara), Arturo Ortega, *Círculo fantasma*, Infra Ediciones, Jalisco, México, 2020, 28 p., cassette de audio x 3, 14 cm × 21.5 cm, tóner.

PAREDES, Melisa, *Las cosas que eran todas las cosas*, WorstSeller Ediciones, Ciudad de México, 2016, 24 p. 10.4 cm × 13.4 cm, tóner a color.

PAKITO Bolino, et. al., *Papa Bazuko, La única pizza con harina de carne*, Bogotá, Colombia, 2017, 34 p. + casete de audio, 23 cm × 22 cm, serigrafía.

PAVARTEN, *Street Art*, autoeditado, Puebla, México, 2022, 8 p. 9 cm × 14 cm, dibujo a mano (acrílico y rotulador).

PEACOCK, Tim, et. al., *Boy, What Happened?*, El monstruo de colores no tiene boca, Valencia, España, 2015, 10 p. 20 cm × 21 cm, offset.

PEDAGOGÍA Filos, *¿Dónde está Mariela Vanessa?, a cinco años de su desaparición*, autoeditado, Ciudad de México, sin año, 8 p. 7 cm × 11 cm, tóner.

PEÑA, Iurhi, et. al. *Autoeditoras. Hacemos fanzines*, Beibi Creysi, Ciudad de México, 2019, 74p. 17.3 cm × 21.5 cm, risografía.

PEÑA, Iurhi, *Infanta*, Libros Intermitentes, Cuernavaca, México, 2015, 12 p. 18.6 cm × 27 cm, serigrafía y risografía.

PETRA Lilla, Marjai, Zsuzsanna Kreif, et. al., *Zina 4, Sexual Harassment*, Zina, Budapest, Hungría, 2017, 48 p. 9.4 cm × 13.3 cm, risografía.

QUINTANAR, José (José Ja Ja Ja), *Las 50 millas de la Cañamona*, Ruja Press, Holanda, 2017, 24 p. 20 cm × 27 cm, offset.

RENDÓN, Uri, *La posesión*, Los Muertos de San Juan, Ciudad de México, 2013, 16 p. 13 cm × 21.5 cm, tóner.

RHUM, Judy y Zac Duggan, *Sweet Potato Fries*, Judy Rhum Edizioni, Milán, Italia, 2017, 18 p. 5.9 cm × 7.3 cm, tóner a color.

ROCÍO Ameyali, *La educación tiene un poder muy especial*, autoeditado, Ciudad de México, 2019, 12 p. 14 cm × 21.5 cm, inyección de tinta.

SALVEMINI, Davide Bart, *Dolls Party*, Strani Dizioni, Seripola, Italia, 2017, 24 p. 17.3 cm × 24.7 cm, serigrafía.

SANYA x Sanya, Chrpsh, *лучшее за последние*, Berlin, Alemania, 2017, 24 p. 7 cm × 12.5 cm, risografía.

SECCIÓN Femenina de Falange, *Deberes Femeninos*, Sección Femenina de Falange Española Tradicionalista y de las Juntas de Ofensiva Nacional Sindicalista, España, 2017, 16 p. 14.6 cm × 21 cm, offset.

SHARK-O, *Infierno IV*, WorstSeller Ediciones, Ciudad de México, 2014, 16 p. 13 cm × 10 cm, tóner.

TERCO, *Terco*, Terco Editorial, Jalisco, México, 2019, 28 cm × 20 cm, serigrafía.

xbale berga la bidax, *Visceral*, autoeditado, Ciudad de México, sin año, 5 p. 7 cm × 11 cm, tóner.

YËCT y Guasco, José Manuel, *Entreniebla, Hackpact - poesíacódigo*, Low Fay, Ciudad de México, 2014, 32 p. 13.4 cm × 20.5 cm, tóner a color.

Otros materiales

BALDAZZINI, Roberto, Aspia Ellenis, *Key's Souvenir*, Le Suppostine Numero 1, Telemaco Comunicazioni Editoriali, Bolonia, Italia, 1993, 28 p. 10.5 cm × 15.7 cm, offset.

EMBOTELLADORA La Victoria, et. al., *Lalo, Paquita y Lucas visitan la embotelladora*, Fernández Editores, Ciudad de México, sin año, 12 p. 11 cm × 12 cm, offset.

FIGUEROA, Areli, *Lo esencial es invisible a los ojos: el debate entre términos teóricos y observacionales en la filosofía de la ciencia del siglo XX*, autopublicado, 2019, 92 p. 14 cm × 21.5 cm, tóner.

LOCAL Mx, *El Músico Local*, Red Social, patrocinado por Cerveza Lagunitas, Ciudad de México, 2020, 12 p. 13.4 cm × 21 cm, risografía.

SÁNCHEZ, Ariatna, *La ensoñación como práctica de resistencia*, autopublicado, 2023, 152 p. 16 cm × 20 cm, tóner.



UNAM
FACULTAD
DE ARTES
Y DISEÑO

