

Fanzineros

Fanzine. La explicación etimológica hablaría de una publicación realizada por aficionados, producto de la contracción de sus definiciones en inglés (fan magazine), pero es evidente que hoy en día esa definición ha sido superada ampliamente por la realidad social y tecnológica. El fanzine en sus orígenes está ligado, de forma indisoluble, a la contracultura y los movimientos alternativos y undergrounds, como una expresión de respuesta consciente contra los estamentos establecidos. Su manufactura artesana, de aspecto amateur, junto con unos contenidos radicalmente opuestos a las corrientes principales y oficialistas de la cultura, era una marca de fábrica que definía a la perfección al movimiento “fanzinero”, que tuvo en la historieta (tanto en los EE.UU. como en Europa) uno de sus principales benefactores. Dentro del mundo del cómic, fanzines míticos como los estadounidenses *Zap* o *Weirdo* han supuesto un antes y un después en la forma de entender la historieta, con una influencia que ha sobrepasado los límites fronterizos con fuerza incontenible. En España, por ejemplo, el movimiento de fanzines nacido a finales de los sesenta y principios de los setenta, que bebía evidentemente de sus hermanos mayores americanos y de la creciente influencia del Mayo del 68 francés, adquirió además un componente político, incluyéndose como un elemento más de la lucha contra la dictadura franquista. *Nasti de Plasti*, *La piraña divina* o *Els tebeus del cingle* son ejemplos de fanzines que en la convulsa década de los setenta expresaban tanto la necesidad de libertad creativa como la política, presentada de forma indisoluble y dando al fanzine español una característica peculiar

que lo diferenciaba de las experiencias del resto de Europa o EE.UU.

Con la llegada de la democracia, el fanzine en España va perdiendo su componente político –cuya bandera recogen las publicaciones satíricas como *El Papis* o *El Jueves*– para centrarse en una reivindicación de renovación socio-estética, que recoge tanto las consignas del underground más combativo como los movimientos artísticos más radicales.

Sin embargo, esa componente artesana del fanzine irá desapareciendo en paralelo al desarrollo de las tecnologías de la impresión. Con el abaratamiento de los costes de preimpresión y la llegada de técnicas de imprenta de bajo coste, el romanticismo de la multicopista o la fotocopia barata, deja lugar al primoroso acabado de los programas de maquetación y la fotomecánica digital, que cambia radicalmente la presencia del fanzine para acercarlo a la de la revista profesional, cambiando para muchos su denominación por la de “prozine”. Una denominación que podría tener un sentido en los inicios de la revolución digital de la impresión pero que hoy se ha generalizado de tal manera que ha perdido su contenido, reivindicando para estas publicaciones su nombre original y marcando ahora las diferencias en la profesionalidad de su infraestructura editorial más que en el de su aspecto final.

Debido a la frágil y casi inexistente industria editorial española de la historieta, el fanzine y, en particular, la autoedición en este formato, se ha convertido en una de las pocas opciones que tiene el autor en formación para poder ver publicado su trabajo, lo que ha llevado a una paradójica

Álvaro Pons

Es especialista y amante del cómic en todas sus versiones y soportes. Aunque su ocupación profesional es otra (¡Vicedecano y profesor de física en la universidad!), hace más de 20 años que viene aportando carras *de* en la promoción de la lectura de la historieta. Trabajó en publicaciones pioneras como el *Maquinista*, en revistas como *Cartelera Turia* o *Volumen Uno* y desde 2002 regenta la *Cárcel de papel* (www.lacarceldepapel.com), sitio web donde publica diariamente reseñas, artículos y noticias relacionadas con el medio. Un placer que hoy nos cuente cosas sobre fanzines

etapa de espectacular fertilidad en el campo del fanzine, con referentes de indudable interés y necesario conocimiento para el interesado en la historieta. Es evidente que, debido a su propia naturaleza de publicación alternativa y claramente alejada de los canales comerciales, no existe una vocación de comercialidad, lo que favorece unos contenidos más alejados de las estéticas convencionales y más próximos a la transgresión formal y argumental, que conforman un núcleo importante de los fanzines que se producen en la actualidad. Sin embargo, la querencia por la parodia y la sátira de nuestra sociedad, de larga tradición y que entronca con las revistas satíricas que existían en nuestro país ya a principios del siglo XX, ha generado en paralelo una vital y numerosa oferta de fanzines satíricos y humorísticos, en algunos casos de gran difusión y casi profesionales en todo su planteamiento.

Hagamos un rápido repaso a las expresiones más interesantes de este movimiento “fanzinero” que podemos encontrar en este momento en nuestro país.

Los fanzines humorísticos y satíricos

Como se ha comentado, la tradición de publicación satírica ha sido siempre importante en este país, con un apreciable respaldo popular. Títulos como *Madrid Cómico*, *Gutiérrez*, *La Codorniz*, *Por favor* o *El Pappus*, forman parte ineludible de la cultura popular española, en una tradición que sigue firmemente enraizada en la actualidad a través de una publicación de solera como *El Jueves* o las revistas *El Batracio Amarillo* en Andalucía y *Retranka* en Galicia. Sin embargo, el formato fanzine ha demostrado un gran dinamismo en este campo, sirviendo no sólo como medio de comunicación alternativo, con una libertad expresiva radical, sino como crisol y cantera de nuevos autores para diarios y revistas establecidas como el mismo *El Jueves*. Sin duda, el fanzine con más tradición dentro de este campo es el vasco *TMEO*, con casi dos décadas de existencia. Pese a su apariencia de revista prácticamente profesional, *TMEO* ha cultivado desde sus inicios una actitud militante en el concepto de fanzine combativo, de humor radical y visceral. En sus páginas han colaborado y colaboran los mejores exponentes de la historieta de humor en todas sus acepciones, con nombres tan destacados como Mauro En-

trialgo, Álvarez Rabo, Luis Durán, Furillo, Tamayo, Piñata, Santi Orue, Bernardo Vergara, Fontdevila, Mikel Valverde, Alvarro Ortega o Abarrots, por sólo citar una mínima parte de la amplísima lista de colaboradores. Su humor no admite censuras ni cortapisas, que fulmina contundentemente con sus aceradas críticas a la sociedad y política española. Una revista que, además, ha demostrado que es posible un modelo de distribución alternativo, no basado en las librerías especializadas de cómics sino en los bares y comercios alternativos, así como en la micropublicidad. Su innegable vitalidad, que le ha permitido celebrar recientemente su número cien, augura una larga y fecunda existencia a esta publicación.

Igualmente veteranos son los fanzines *Cretino* y *Amaniaco*, que comparten vocación humorística pero han diferenciado sus rumbos en sus últimos números. Con diecinueve números en el mercado, *Cretino* se muestra como un fanzine que, pese a su aspecto de acabado pulcro, mantiene un espíritu irreverente de publicación de autor novel con un despiadado espíritu crítico. Sus últimos números se han reconvertido en inspirados especiales sobre el cómic autobiográfico, los bakalas o el futuro, con colaboraciones de autores como Chos, Javierre, Molina, Malaperona, Javi Prieto, Popof, Calvo, Nacho Galilea, José Tomás, Pelorroto, Jorge Parras, Kalitos o El Listo.

Por su parte, *Amaniaco* es una publicación con casi dos décadas de existencia que ha abordado su tercera época con un importante cambio de rumbo, dirigido hacia una profesionalización de la publicación en una revista de historieta. Sus últimos números combinan la presencia de autores noveles con un plantel de colaboradores de auténtico lujo, que incluye nombres como Pere Mejan, Josep Busquet, Carlos Vila, Ricardo Peregrina, Jan, Bernal, Tamayo, Fer, Ozeluí, Idígoras y Pachi, etcétera.

El activísimo colectivo aragonés *Mala vida* es el responsable del fanzine del mismo nombre, que llega a su número dieciocho con colaboraciones de Xcar, Marcos J. Wander, Moratha, Iru, Dionisio Platel, Kalitos, Chefo, Dani o Azagra, entre otros, con un claro espíritu festivo y lúdico, de sano humor bestia y gamberro que no elude la crítica social y política en sus páginas.

En la misma línea que los anteriores, pero de una mayor concreción autoral, podemos citar a *El pelaiilla*, publicación valenciana que dirigen en solitario Manolillo y Kaesar, que basa su humor en el costumbrismo desde la perspectiva más feroz.

Los fanzines de autor

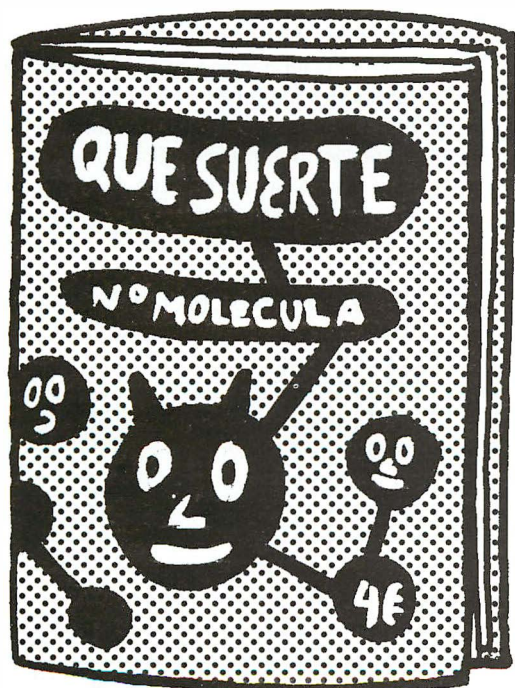
Si bien el fanzine ha tenido siempre una importante componente autoral como publicación alternativa sin cortapisas estéticas, la utilización del formato como medio de autoedición de un único autor aporta componentes diferenciales y característicos que no existían en la base inicial del movimiento de fanzines. Lo que no quita que, lógicamente, exista una clara vinculación y eje de unión –eliminados los matices puramente técnicos– entre los fanzines de los años setenta que lideraban autores como Nazario y Mariscal, las revistas experimentales como *Madriz*, *Imagen de Sevilla* y *Marca Acme*, las experiencias de renovación como *Idiota* y *Diminuto*, *Notros* *Somos Los Muertos* y los fanzines que podemos encontrar actualmente en el mercado. Mención aparte se debe hacer a publicaciones que nacen con espíritu más profesional pero que conectan totalmente con las anteriores, como *BDBanda*, publicación gallega del colectivo del mismo nombre y que incluye a algunos de los autores más importantes del país (como Robledo, David Rubín, Miguel Porto, Víctor Rivas, Carlos Portela, Fernando Iglesias, Jacobo Fernández, Javier Olivares, Albert Monteys, Carlos Vermut, Calo, Felipe Hernández Cava o Seguí), la revista *Dos Veces Breve*, que tras un periodo de silencio ha vuelto a la actividad con interesantísimos especiales o el proyecto *El*

Manglar, una revista de alta calidad con colaboraciones nacionales e internacionales.

Sin embargo, si nos centramos en el fanzine, hay que destacar en este momento diferentes publicaciones. *ARGH!* nace de la evolución del fanzine valenciano *Fanzine Enfermo*, dirigida por Félix Díaz y Jorge Parras, con una clara vocación de renovación e innovación estética que entronca claramente con la corriente de ilustración liderada por autores como Gary Baseman e historietas cuya línea argumental casi podría enclavarse en la misantropía militante, como Johnny Ryan. Con un cuidado formato bicolor, *ARGH!* incluye colaboraciones de Luci Gutiérrez, Miguel Porto, Luis Demano, El Flaco de la Gorra, Paola Gaviria, Jorge Pérez-Ruibal, Bob Flynn o Molg H.

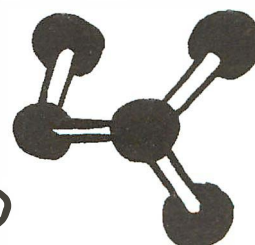
En esta misma línea experimental podríamos englobar experiencias como *Lunettes*, un fanzine que recoge claramente la llama de *Fanzine Enfermo* en tanto que recupera la estética de fanzine fotocopiado de manufactura artesanal, con un cuidado plantel de lo mejor de la nueva hornada de dibujantes jóvenes españoles, que incluye a Clara-Tanit Arqué, Coqué Azcona, Gerard Armengol, Martín Romero o Pepon Menezes.

Dentro de esta clasificación de fanzines de autor es obligada la inclusión de las publicaciones de colectivos autorales, muy activos en nuestro país. En esta línea, hay que destacar en primer lugar el excelente



CONSIGA EL Nº MOLECULA
DEL FANZINE; QUÉ SUERTE!
100 PAGINAS DE HISTORIETAS
MUDAS, MOLECULARES, CON
PORTADA TALLADA Y IMPRESA
EN LINÓLEO, ENVIANDO
15 SELLOS DE 0,31 € A:

¡QUÉ SUERTE!
APDO 18280
28080 MADRID



fanzine *Barsowia*, órgano de expresión del colectivo gallego Polaqa que encabeza en este momento David Rubín. Un fanzine de un nivel de calidad impecable que permite comprobar la calidad de autores como Ana Galvañ, Kike Benlloch, Diego Blanco, Hugo Covelo, Sergio Covelo, Manel Cráneo, Emma Ríos, Brais Rodríguez, Roque Romero o el propio David Rubín.

En esta misma línea se encuentra el multipremiado *Rantifuso*, colectivo que muestra una mayor predisposición hacia el género y una concepción más clásica de la historieta, plasmada en su cuidada publicación con colaboraciones de Budo, Dani, Fender, Miguel, Samu, Mol, Briosso, Elisa, David, Jaime, Elena, Alberto, Francis, Camacho, Casanova y Manolo.

Otros colectivos, como los organizados alrededor del ya extinto *Arruequen*, han conseguido reorganizarse alrededor de nuevos fanzines como *Lunático*, de periodicidad anual (coincidiendo con el Salón del Cómic de Barcelona) y con autores tan reconocibles como Nicolai Troshinsky, Ken Niimura, Gerard Armegol, Alto, Brais Rodríguez, Sien, Daniel Seijas, Abraham Pérez o Alto. Punto y aparte dentro de esta categoría merecerían iniciativas como *Epicentro*, una pseudoeditorial que durante años ha agrupado bajo su sello multitud de fanzines, aprovechando la unión para obtener beneficios de imprenta y distribución.

Con un espíritu mucho más novel se pueden encontrar iniciativas nacidas del lento pero continuo trasvase de la experiencia fanzinería del papel a Internet, como *Weecómic*, que engloba muestras de los muchos autores que están autopublicándose en la red en forma de los llamados webcómic u *Ojo de pez*, un fanzine digital que también tiene versión impresa. En ambos casos destaca la extrema juventud (y consecuente ilusión desbordada) de sus autores. Siguiendo esta corriente, sería imposible enumerar la increíble pléyade de fanzines de aficionados al manga y sus derivados, extraordinariamente activos y prolíficos, aunque se puedan destacar los proyectos del Studio Kat.

Ya centrándonos en la última hornada de fanzines colectivos, es especialmente reseñable la aparición de *Adobo*, un fanzine a medio camino entre la sátira inteligente y la renovación estética, que está demostrando con apenas dos números,

que es una de las publicaciones a seguir en el futuro. Autores como Claudio Buenafuente, El otro Samu, Elenilla, Fresús, Joaquín Aldeguer, Joseba Glorieta, Kwijibo, Molg H, Nacho García, Nestor Fernández y Pablo Muñoz dejan un altísimo nivel que permite augurar que en este fanzine estarán, con seguridad, los nombres de la futura historieta española.

Ahora bien, es de destacar que existe una importante corriente de fanzines de autor único (o grupo reducido autoral) que reivindican la concepción clásica del fanzine pero desde la autoedición de la propia obra. Encontramos así títulos tan fundamentales como el veterano *¡Qué suerte!*, de Olaf Ladousse, *Usted*, de Esteban Hernández, *Gagarin*, de Ferrán Esteve, *El temerario*, de Martín López o experiencias duales como el fundamental *Carne líquida* de Brais Rodríguez y Roque Romero o *Trauma*, de Aitor Macías y Daniel Rodríguez.

El salto a la web y el futuro

Es evidente que la mejora y facilitación de las condiciones de imprenta y maquetación ha favorecido la existencia de gran cantidad de fanzines, pero también la inmediatez, sencillez y gratuidad de Internet está favoreciendo un traslado masivo del concepto de fanzine del papel a la web. Un ejemplo evidente pueden ser los fanzines de información, que han sido prácticamente sustituidos (excepción hecha del veterano *Dolmen* o alguna iniciativa aislada como *No me jodas, Pérez*) por la web y, en particular, los blogs de información. Una tendencia imparable que incluye también a los fanzines de historieta, que han encontrado en los webcómic su continuación natural y lógica. Destacar en este caso la labor constante de webs como *Fondo Perdido* (<http://dreamers.com/fondoperdido/>), con un impresionante recopilatorio de fanzines en español o WEE (<http://www.webcomics.es/>), un anillo de webcómic de habla hispana, dos perfectos referentes para entender el brillante futuro que tiene esta evolución del concepto de fanzine al mundo digital, que puede cambiar radicalmente su formato, pero no su espíritu de transgresión y renovación. ◀▶