

**TFG**

---

**EL FANZINE AUTOBIOGRÁFICO  
“MANÍAS, RAREZAS Y OBSESIONES”.**  
PROYECTO DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.

**Presentado por Alba García García  
Tutor: María Dolores Pascual Buyé**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2013-2014**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

## RESUMEN

Aplicar la ilustración a una obra de expresión artística independiente como lo es el fanzine, que permite a los artistas noveles llegar a una gran cantidad de público con el menor gasto posible, y darla a conocer mediante vías de promoción que no requieren de recursos económicos, es el objetivo de este Trabajo Final de Grado.

El resultado final es un fanzine autobiográfico o “confesional” creado a partir de apuntes tomados de la propia vida real que funciona como primer volumen de la serie “Lo PETAMOS”, disponible bajo pedido online en *Tictail* o compra en la novena edición del festival de autoedición *Tenderete*. La temática del fanzine responde al título de este primer volumen: “Manías, rarezas y obsesiones”. Se encuentra dentro del género de Cómic de Autor, su coste ha sido menor a 100 euros y la estética es de apariencia rápida y algo naif pero a la vez muy cuidada.

## PALABRAS CLAVE

Cómic, Fanzine, autoedición, independiente, autobiográfico, humor.

## ABSTRACT

The application of illustration technique to a piece of independent artistic expression as it is the fanzine, which allows emerging artist a bigger approach the public with the smallest level of investment possible, as well as to promote it through channels that do not require a big economic investment, is the main goal of this dissertation.

The final result is an autobiographic or “confessional” fanzine based on notes taken out of real life experiences that works out as the first volume of the series “LO PETAMOS”, available under online request through *Tictail* or on sale in the ninth edition of the selfpublishing festival *Tenderete*. The theme of the fanzine is equal to the tittle of this first volume: “Manias, rerezas y obsesiones”. It is found inside the Independent Comics genere, the prize has been kept under 100 euros and the estethic appeals fast and naif but at the same time you can appreciate a delicate accomplishment.

## KEYWORDS

Cómic, fanzine, self publish, independent, autobiographic, humor.

## AGRADECIMIENTOS

A mi tutora Dolores Pascual por su paciencia, atención y confianza.

Por supuesto a Rafa, mi equilibrio y mi apoyo incondicional de cada día.

También a mis amigos y compañeros, que me han dado ánimos y han confiado en mí y en mi trabajo no solo estos meses, sino durante todos los años de universidad: Marina Iglesias, Bárbara Ferri (la persona por la cual empezó este proyecto), Alba Pebbles (Manoli), Aldara Prado, Martín, Alejandro Granero, Juande, Rafael López Ortega, Violeta Vox, Alba Sides, Mar Albiol y David Colomer.

Por último a mis padres y a Rachel, porque sin ellos este proyecto nunca habría visto la luz.

# ÍNDICE

	Pág.
<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	6
1.1. NECESIDAD	7
1.2. TEMA	7
1.3. ANTECEDENTES	8
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	9
2.1. OBJETIVOS	9
2.2. METODOLOGÍA	10
<b>3. PROCESO</b>	11
3.1. INVESTIGACIÓN TEÓRICA	12
3.1.1. ¿A QUÉ LLAMAMOS CÓMIC?	12
3.1.2. EL SUBGÉNERO FANZINE. ORIGEN Y ACTUALIDAD	13
3.1.3. FASES DE REALIZACIÓN	17
3.1.4. REFERENTES	18
3.2. PREPARACIÓN	21
3.2.1. TEMA Y PÚBLICO	21
3.2.2. FORMATO Y NÚMERO DE PÁGINAS	22
3.2.3. HISTORIA, ESTRUCTURA INTERNA, BOCETOS Y GUIÓN	22
3.2.4. TÉCNICA Y MATERIALES	23
3.2.5. PALETA DE COLOR	24
3.2.6. DISEÑO DE PERSONAJES	24
3.3. PRODUCCIÓN	26
3.3.1. REALIZACIÓN	26
3.3.2. TÍTULO, PORTADA Y PÁGINAS RESTANTES	26

<b>3.4. POSTPRODUCCIÓN</b>	<b>27</b>
3.4.1. MAQUETACIÓN	27
3.4.2. IMPRESIÓN, COPIAS Y ENCUADERNADO	28
3.4.3. DIFUSIÓN	28
<b>4. CONCLUSIONES</b>	<b>31</b>
<b>5. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>33</b>
5.1. LIBROS	33
5.2. PÁGINAS WEB	33
5.3. AUDIOVISUALES	33
<b>6. ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>34</b>
<b>7. ANEXOS</b>	<b>35</b>
7.1. PRESUPUESTO APROXIMADO	35
7.2. FANZINE	35

# 1. INTRODUCCIÓN

No se puede decir que el cómic sea un género artístico que haya tenido el camino fácil a lo largo de la historia. Su público siempre ha sido minoritario en comparación a otras formas de arte como la pintura, la escultura o la literatura<sup>1</sup>; pues es un género donde palabras e imágenes se reúnen en el mismo espacio. Podemos decir que en un cómic los dibujos se “leen” tanto como las palabras escritas se dibujan. Esta relación históricamente conflictiva entre palabra e imagen a creado tensión a lo largo de los siglos, pero es cierto que, después de la dictadura en España, el clima cultural se hizo más receptivo y se empezaron a publicar libros dedicados al cómic femenino y a la historieta humorística. El cómic tardó siglos en hacer su aparición como forma artística y plena y, aún así, debido a su naturaleza no deja que se incluya totalmente ni en el paquete del arte ni en el de la literatura. Algo que se puede afirmar es que el cómic es un arte de géneros. Tras nutrirse durante décadas de los géneros previamente existentes en la literatura de ficción llegó por fin un género propio, el de los superhéroes, que 60 años después aún mantiene su importancia. Pero el gran reconocimiento llegó hace muy poco gracias a dos géneros de no-ficción: la autobiografía íntima y la historia documental<sup>2</sup>. De estos géneros nace el movimiento de la novela gráfica, que podría decirse que es hasta ahora el último paso que ha dado el cómic para conseguir un respeto cultural<sup>3</sup>.

Queda claro que, actualmente, este nuevo tipo de cómic para adultos ha cambiado bastante la percepción que se tenía de él hace 20 años, y que momentos como el éxito de Maus, de Art Spiegelman, al ganar el premio Pulitzer en 1992, y el prestigio de obras como Palestina y Persépolis han hecho que hoy en día leer cómics se considere incluso algo elegante y de persona intelectual<sup>4</sup>.

Este proyecto para el Trabajo Final de Grado (en adelante TFG) fue realizado entre Venecia, durante mi estancia en esa ciudad con motivo de una beca Erasmus, y Valencia entre los meses de junio y septiembre de 2014. Para él se ha creado un fanzine autobiográfico con una extensión de 40 páginas, incluidas portadas de tamaño A5 a color. Fue realizado mediante la técnica de dibujo digital y posteriormente encuadernado manualmente. Para su fundamentación se realizó una investigación teórica de la historia del cómic y el subgénero fanzine, redactada a continuación en los siguientes puntos

---

1 RAMÍREZ, J.A. Prefacio. *La novela gráfica y el arte adulto*. En: GARCÍA, S. *La novela gráfica*, pp. 11-18.

2 CAPDEVILLA, F. *La historieta gráfica. A la virtud por la necesidad*. En: PASCUAL, D.; GIMÉNEZ P. (edic.) *Ilustración gráfica. Nuevos escenarios*, pp. 45-47.

3 GARCÍA, S. *La novela gráfica*, pp. 21-23.

4 *Ibid.* p. 21.

junto a los objetivos que se querían alcanzar, la metodología empleada en su creación, el proceso, referentes que han alimentado las ganas de llevar a cabo el proyecto y los métodos de divulgación de la obra junto a las conclusiones posteriores.

### **1.1. NECESIDAD**

El proyecto surge principalmente ante la necesidad de recuperar el subgénero del fanzine aprovechando este momento positivo en el que se encuentra el cómic. Es un género que apuesta por los nuevos artistas, y que prácticamente no necesita de recursos económicos para funcionar. A parte de todo esto, dentro de este género podemos encontrar una parte del mundo del cómic que abarca temáticas y contenidos puramente personales que en las editoriales no vemos y que pertenecen a la cultura más underground.

Por otra parte, como el objetivo principal de este TFG era aplicar la ilustración a un proyecto de producción artística personal y su divulgación posterior, el fanzine era el medio perfecto para conseguirlo ya que permite que la distancia entre autor y lector sea prácticamente nula al eliminar los intermediarios y, como se ha dicho anteriormente, hace posible que con el mínimo gasto se pueda llegar a una cantidad de público bastante elevada.

### **1.2. TEMA**

La finalidad del TFG ha sido la de realizar el primer fanzine de la serie “Lo PE-TA-MOS”. Para ello se han recopilado pequeños fragmentos de la propia vida cotidiana y se han adaptado al formato cómic para mostrar esos pequeños defectos y peculiaridades de las personas que creemos ridículos pero que en la convivencia, pueden llegar a convertirse en verdaderos “monstruos”. Este fanzine se encuentra por tanto dentro del grupo de cómics autobiográficos o “confesionales”, y muestra con humor esos defectos que se han nombrado anteriormente a través de personajes basados en personas reales ( la protagonista es la propia autora ) que se encuentran en el último año de universidad, que mayoritariamente estudian Bellas Artes y que, a veces, se sienten unos “bichos raros”, pero en realidad se enorgullecen de ello.

Como el fanzine es algo que se hace por y para fans de algún tema en concreto, cabe explicar en el siguiente punto cuales son sus antecedentes para entender de donde viene esta temática y por qué se ha decidido hacer un fanzine con ella.

### 1.3. ANTECEDENTES

Como ya he dicho, el primer fanzine de la serie “Lo PETAMOS” y la serie en si son autobiográficos. Todo esto empezó durante mi estancia Erasmus en Venecia. Allí compartí habitación en un apartamento con BYYYS (Bárbara Ferri, una compañera de la Universidad Politécnica de Valencia) durante nueve meses. Tuvimos que realizar un trabajo sobre Venecia para la Accademia di Belle Arti di Venezia, y ambas decidimos plasmar todo lo que nos pasaba allí en una Moleskine. Cada una hizo la suya y nos dimos cuenta de que había mucho en común entre los dos trabajos. Las dos estaban llenas de situaciones cotidianas y sucesos extraños que nos habían sucedido. Todo contado con mucho humor y con dos estilos diferentes pero que podían funcionar juntos. Empezamos a difundir las viñetas por las redes sociales y ese fue el punto de partida para que, unos meses más tarde, la revista online Halter Mag nos pidiese colaborar con ellos y crear una sección de ilustración llamada BYYYS y Espinaca<sup>5</sup> (parte de mi nombre artístico Espinaca Explosiva) donde cada semana participamos con viñetas humorísticas sobre nuestra vida cotidiana.

Durante los nueve meses de convivencia me di cuenta de los defectos, las manías, las rarezas, las obsesiones, los odios, los deseos y otro tipo de cosas que nos hacen imperfectos pero a la vez especiales. Veía todo eso en la otra persona, pero sobre todo en mi misma. Hablábamos de todo eso entre nosotras e incluso inventábamos teorías relacionadas con nuestra condición de artistas. Como siempre lo hacíamos desde el humor, y yo lo iba recogiendo todo en un cuaderno o en una aplicación del móvil para escribir notas. Todo esto es lo que antecede y complementa al primer fanzine de la serie, llamado “Vol. 1 Manías, rarezas y obsesiones”, que da origen a este TFG, en el que se investiga esa parte imperfecta de las personas y que pertenece a un proyecto más amplio que comenzó en 2013 y que está formado por diferentes trabajos artísticos, como son los cuadernos de campo, la sección en Halter Mag y otras ilustraciones a parte.



Fig. 1. Espinaca Explosiva: *Detalle Moleskine*, 2014

Fig. 2. Espinaca Explosiva y BYYYS: *Viñeta para Halter Mag*, 2014

<sup>5</sup> Sección disponible en: <<http://haltermag.com/haltermag/>>



## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

Como ya se ha dicho anteriormente en el punto 1.1, mi primer objetivo a cumplir era el de realizar un proyecto de producción artística personal donde poder aplicar el campo en el que estoy interesada, la ilustración. Esto debía ser alcanzado en un límite de tiempo de 220h (que equivalen a 9 ECTS) y con unos recursos económicos escasos.

En mi segundo objetivo, también nombrado en el punto 1.1, me planteé la difusión y la introducción de este proyecto en el mercado. Al ser una artista novel es difícil entrar en el mercado sin recursos, por esto, y para cumplir con el primer objetivo, la elección del fanzine como recurso era muy acertada. Para realizar un fanzine no se necesitan más que un mínimo de recursos económicos y, como la impresión y la maquetación siguen la filosofía del “hazlo tú mismo”, tampoco se requiere prácticamente de inversión económica. En cuanto al mercado, el fanzine se distribuye de manera directa y sin intermediarios, pero para esto debía hacer primero una investigación sobre lugares donde poder difundirlo. Fuese en la web o en ferias y eventos dedicados a la autoedición y, posteriormente, introducir el fanzine en estos sitios.

El siguiente objetivo era el de recuperar el género del fanzine a partir de investigar su situación actual y la del cómic. Para ello, debía estudiar también el origen de ambos y las fases de creación del fanzine para poder realizar el mío propio. Aquí fue cuando me planteé varios subobjetivos sobre los aspectos técnicos y físicos de mi fanzine. Entre estos subobjetivos se encontraba el crear un producto que fuese profesional y de calidad, y que este producto tuviese el sello personal que define mi trabajo. Para conseguir esto se debía cumplir con otro objetivo. El de realizar el fanzine con una estética pulcra y cuidada. Para ello debía encontrar la técnica adecuada y por ello elegí la técnica del dibujo digital, que es la que he utilizado últimamente para mis ilustraciones y la que define las viñetas realizadas para la sección en la que colaboro con BYYS en la revista Halter Mag.

La evolución en la obra de un artista me parece algo fundamental y, para conseguir esto, tienen que producirse variaciones. Es por esto que me planteé la experimentación como último objetivo relacionado con el aspecto físico del fanzine. Para ello decidí que la portada iba a ser ese campo de experimentación donde, sin abandonar la pulcritud de mi trabajo y sin dejar de cuidar la estética, iba a crear algo diferente, más bizarro y con una

temática que sorprendiese y atrajese al espectador a primer golpe de vista.

Para terminar, añadir como último objetivo el tema que aborda el siguiente punto, que no es otro que adquirir una metodología de trabajo eficaz para cumplir los anteriores objetivos.

## **2.2. METODOLOGÍA**

Para cumplir con los objetivos que se han nombrado en el punto anterior me planteé como metodología de trabajo los siguientes pasos a seguir:

En primer lugar, realizar una búsqueda de información sobre la historia y el origen del cómic y el fanzine, e investigar cual es su situación actual y cuales son sus fases de creación. Para conseguir indagar en esta dimensión teórica del trabajo debía servirme de la bibliografía seleccionada.

En segundo lugar, tener claro el público al que va dirigido el fanzine y definir la temática.

Con todo lo anterior aclarado, ya se puede comenzar a escribir la historia y aclarar la estructura interna, como son los capítulos o las partes en las que se divide el fanzine, redactar el guión y diseñar los personajes.

Después de concluir los últimos pasos, lo siguiente es bocetar las viñetas y decidir la técnica y los materiales necesarios. Para ello, se deben hacer pruebas de una viñeta con cada técnica y material, como si esta fuese la definitiva, hasta decidir cuales son los adecuados para el proyecto a realizar.

Una vez recopilada toda la información y, sabiendo la técnica que vamos a usar y los materiales necesarios, se puede proceder a la realización del fanzine. Para esto, primero se escanearán los bocetos, se hará una plantilla en Photoshop que sirva de guía para los márgenes y demás, se dibujarán las viñetas y, posteriormente, se colorearán con el mismo programa. Por último se hará lo mismo con las páginas que separan los bloques del libro, con la portada y la contraportada, y con las páginas de inicio y de conclusión. Una vez ya estén finalizadas todas las páginas se procederá a la maquetación y, finalmente, se decidirá el tipo de papel tanto para el interior del fanzine como para portada y contraportada para imprimirlo y encuadernarlo.

Con el fanzine ya en mano se procederá a investigar los posibles medios de difusión para decidir cuales son los más efectivos y menos costosos. Después de concretar los medios que se van a utilizar se procederá a la difusión del fanzine y se presentará al público. Para finalizar se extraerán conclusiones.

### **3. PROCESO**

## 3.1. INVESTIGACIÓN TEÓRICA

Siguiendo el orden planteado en la metodología, lo primero a desarrollar era la búsqueda de información sobre el cómic y el fanzine, y la situación actual de ambos.

### 3.1.1. ¿A QUÉ LLAMAMOS CÓMIC?

Parece ser que la definición de cómic nunca ha resultado algo fácil. Groensteen, historiador y teórico del cómic de Bélgica y Francia<sup>6</sup>, llegó a llamarla una vez “la definición imposible”. A pesar de esto, algunos se han atrevido a darla y han llegado a ser fuertemente criticados. Un ejemplo es el de la definición que da David Kunzle. Este se basaba en cuatro condiciones para definir el cómic: 1) Tiene que haber una secuencia de imágenes separadas; 2) Tiene que haber una preponderancia de la imagen sobre el texto; 3) El medio en el que aparece el cómic y para el que está destinado originalmente tiene que ser reproductivo, es decir, en forma impresa, un medio de masas; 4) La secuencia debe contar una historia que sea tanto moral como tópica<sup>7</sup>.

Según el diccionario de la Real Academia Española:

#### **Cómic**<sup>8</sup>,

(Del ingl. comic).

1. m. Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo.
2. m. Libro o revista que contiene estas viñetas.

Francesc Capdevilla “Max”, en un texto sobre la historieta gráfica, habla de que él no se cuestiona lo que es o no es un cómic y tampoco se plantea la pregunta de cuándo surgió, ya que defiende el hecho de que todos reconocemos un cómic cuando lo vemos. Lo que si podemos afirmar es que el cómic nació y se ha desarrollado para contar historias. Por otra parte, no tiene dudas ante las cuestiones sobre si es un arte mayor o menor, o si su lenguaje se acerca más al de la novela, la pintura o el cine porque cuando en su preadolescencia leía una historieta de Alfons Figueras sabía que esta resultaba para él tan inquietante y fascinante como una pintura de Miró. A “Max” solo le importa aquello que convierte al cómic en un arte

---

<sup>6</sup> REGGIANI, F.; VON SPRECHER, R. (edic.) *Teorías sobre la historieta*. Disponible en: <[http://www.academia.edu/5714123/Thierry\\_Groensteen\\_la\\_logica\\_de\\_la\\_historieta](http://www.academia.edu/5714123/Thierry_Groensteen_la_logica_de_la_historieta)>

<sup>7</sup> GARCÍA, S. *Op. Cit.* pp. 39 y 42.

<sup>8</sup> Definición según la RAE. Disponible en: <<http://lema.rae.es/drae/?val=c%C3%B3mic>>



Fig.3. Fanzines

Fig.4. Interior de un fanzine

único y tremendamente moderno, es decir, un arte con entidad propia y perfectamente apto para expresar las inquietudes del alma humana y del mundo contemporáneo<sup>9</sup>.

Como dice Santiago García: “En parte, podemos parafrasear la famosa definición del arte de Dino Formaggio y decir que, igual que “arte es todo aquello a lo que los hombres llaman arte”, cómic es aquello que los hombres llaman cómic”.<sup>10</sup>

### 3.1.2. EL SUBGÉNERO FANZINE. ORIGEN Y ACTUALIDAD

Para hablar del fanzine primero se debe explicar de qué estamos hablando. No hay una sola definición.

Podemos decir que un fanzine es una publicación no profesional hecha por y para fans, llena de contenidos totalmente libres como pueden ser cine, música, fotografía, política, ficción... que generalmente están editados e impresos de manera económica e independiente, que no suelen contar con una periodicidad fija y que se suele hacer sin ánimo de lucro. El depósito legal tampoco es común<sup>11</sup>.

Wikipedia define el fanzine de la siguiente manera:

“Un fanzine (abreviatura en inglés de fan’s magazine, revista para fanáticos) es una publicación temática realizada por y para aficionados, uno de los tipos de Zine. El desarrollo de esta actividad no suele ir acompañado de remuneración económica, siendo los fanzines tradicionalmente gratuitos o con un coste mínimo para pagar los gastos de producción. El término se originó en octubre de 1940 con el fanzine de ciencia dicción “Detours” de Russ Chauvenet”.<sup>12</sup>

También define el término Zine, dentro del que se encuentra el Fanzine, como:

“Zine (IPA: /zi:n/), del vocablo inglés: magazine: ‘revista’ es una publicación pequeña, no comercial y de poca difusión (menos de 10.000 lectores). Estas

9 CAPDEVILLA, F. *Op. Cit.* pp. 43-45.

10 GARCÍA, S. *Op. Cit.* p. 42.

11 MAGÁN, M. *Fanzines. Manual de uso.* Disponible en: <<http://www.monmagan.com/fanzines/>>

12 Definición según Wikipedia. Disponible en: <<http://es.wikipedia.org/wiki/Fanzine>>

son producidas por aficionados y periodistas amateur. Algunos Zines son escritos por voluntarios que no editan el contenido por errores no técnicos. Estos están escritos en gran variedad de formatos, desde textos editados en computador a cómics con textos a mano. Los Zines impresos siguen siendo el formato más popular usualmente fotocopiados y de poca circulación. Los temas cubiertos por estas publicaciones van desde fan fiction, política, arte y diseño. Estas publicaciones casi siempre intentan mostrar y discutir las ideas desde varios puntos de vista ya que son de edición independiente y suelen recoger textos e imágenes de interés para determinados grupos sociales o culturales minoritarios. El tiempo y los materiales necesarios para crear un zine no se corresponden con los ingresos procedentes de la venta de estos.”<sup>13</sup>

En cuanto a tipos de fanzine podemos encontrar varias subcategorías pero, al tratarse de un medio de expresión totalmente libre, los temas son infinitos. Los principales son: fanzines de fotografías (photo zines), dedicados a la música (music zines), personalizados (bio zines), dirigidos al público gay (fag zines), gráficos de autor (krap zines) así como muchos otros: sport zines, sex zines, perzines, sci-fi zines,...<sup>14</sup>

A continuación surge la pregunta de dónde nace el fanzine y por qué empezó a producirse.

Los orígenes del fanzine se remontan a los años 60 y están ligados al de los medios de edición de bajo coste como la multicopista y la fotocopidora y a revoluciones contraculturales como el movimiento hippie y más adelante con la subcultura punk, que dieron pie a creaciones como la del comix underground y el cómic alternativo<sup>15</sup>.

A principios de los setenta, el cómic book estaba en ruinas. Después de la desaparición de muchas editoriales y de la profesionalización a otros campos, las pocas que quedaban se conformaron con la venta al público infantil, y las obras que salían de imprenta eran historias blandas que pudiesen pasar fácilmente la censura. Pero eso no era un tema por el que debían preocuparse demasiado, ya que la televisión había inundado el 90% de los hogares de los Estados Unidos y la mentalidad era la de huir a otros campos antes de que el cómic desapareciera por completo. Pero habían jóvenes autores que querían publicar, y lo hicieron a través de otros medios. En aquel momento disminuyó el coste de los procesos de impresión y esto facilitó que en 1965 apareciese la prensa underground y que los futuros dibujantes tomaran caminos como fueron las revistas de humor universitarias. La primera influencia de los

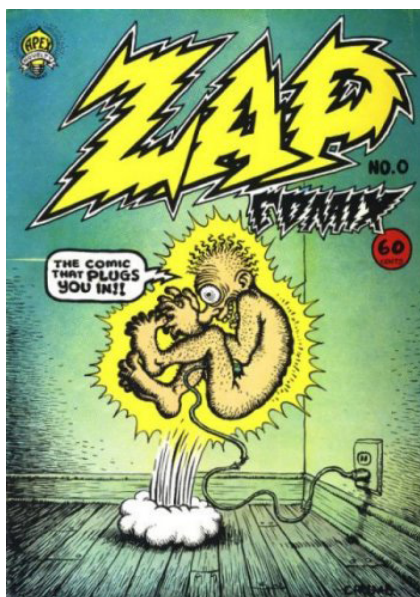
---

13 Definición según Wikipedia. Disponible en: <<http://es.wikipedia.org/wiki/Zine>>

14 CAMARENA, F.; MAGÁN, M. (dir.) *Grapas*. [documental]. Disponible en: <<http://vimeo.com/38496152>>

15 Wikipedia. *Fanzine*. Disponible en: <<http://es.wikipedia.org/wiki/Fanzine>>





underground se produjo en Estados Unidos, cuando la revolución juvenil de los sesenta llegó a todo el mundo. Y con distintos matices de politización, y con las ideas, el rock psicodélico y la moda, llegaron los comix underground. Sin embargo, hasta la segunda mitad de los sesenta, no llegó el lanzamiento del tebeo Zap Comix, creado por Robert Crumb, que pudo considerarse la consagración del comix underground<sup>16</sup>.

El éxito de Zap sirvió de inspiración para otros dibujantes y pronto empezaron a surgir numerosos cómics diversos autoeditados que nacían sin limitaciones editoriales, que estaban publicados sin el sello de aprobación del Comics Code y que estaban totalmente al margen de la censura. En 1971 este tipo de cómic ya se había consolidado y se mantenía en venta durante años, cosa que no ocurría con el comic book. Se vendían principalmente en las head shops, tiendas de venta para hippies, y se pagaban al recibirlos en distribución, no se devolvían y su precio era más elevado. Este sistema sería adoptado más tarde por las editoriales de comic book<sup>17</sup>.



Fig. 5. Robert Crumb: N. 1 del tebeo Zap Comix, 1968

Fig. 6. Nazario: N.1 de la revista El Víbora, 1979

Para diferenciarse de los comic books infantiles y tradicionales, el comix underground tomó el sexo y la drogas como temas transgresores. EC Comics, uno de los referentes más directos para Crumb, se convirtió en un modelo para los underground, y aportó temas como el horror y la ciencia-ficción. Otro tema a destacar fue la conciencia de género. Las mujeres habían sido casos excepcionales en el mundo del cómic. Algunos ejemplos son Kate Carew o Tarpé Mills, que creó la primera superheroína en 1941. Pero éstas consiguieron abrirse camino dentro del nuevo panorama. Éste también fue un medio ideal para la aparición de los primeros cómics de gays y lesbianas. Pero, sin duda, el género más importante introducido por los underground será el de la autobiografía (el "antigénero"). Este recurso fue fundamental para escapar de los géneros convencionales y se definía como un relato sin fórmulas, absolutamente sincero y personal. Actualmente se ha convertido en el pilar de la novela gráfica contemporánea<sup>18</sup> y es el tema sobre el que gira el fanzine que da como resultado este Trabajo Final de Grado.

En España los cómics adultos no tuvieron cabida hasta los últimos suspiros del franquismo. En 1973 y 1974 aparecieron dos volúmenes que dieron comienzo al movimiento underground en España. Estos son El Rollo Enmascarado, creado por los hermanos Nazario, Max, Mariscal o los hermanos Farriol; y, de influencia francesa, la revista "oficial" del underground español: El Víbora. Que reunía a los jóvenes underground españoles ya citados anteriormente y a muchos otros<sup>19</sup>.

16 GARCÍA. S. *Op. Cit.* pp. 142-143.

17 *Ibid.* pp. 143-147.

18 *Ibid.* pp. 147-190.

19 *Ibid.* pp. 163 y 165.

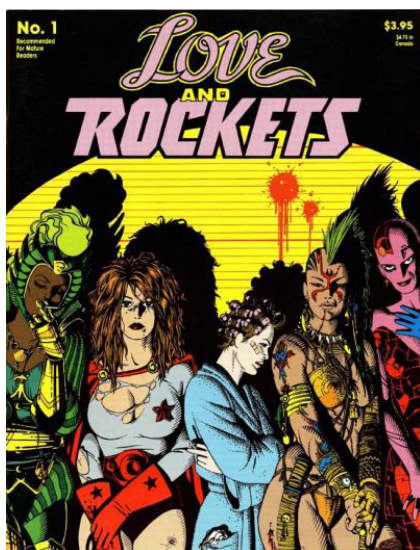


Fig. 7: Ejemplo de cómic punk. Jaime Hernández: *Love and Rockets*, N.1, 1982

Fig. 8: Fotografía del Festival de autoedición Tenderete 4.

En 1973 este movimiento cobró su máximo esplendor, cuando se celebró la primera convención de comix en Berkeley, pero ese mismo año comenzó su declive, ya que su éxito atrajo a las grandes empresas y perdió vitalidad. A mediados de la década ya estaba tan asimilado que empezó a convertirse en un género. Pero de los restos de este comix underground nació el cómic alternativo, en el que se comienzan a tratar nuevas temáticas. Este nace gracias al direct market del comix underground, ya que abrió la posibilidad de editar comic books que tuvieran una distribución fuera de los quioscos, y dio pie a que un grupo de nuevas editoriales pequeñas pudiese introducirse en la venta exclusiva a librerías. Al mismo tiempo que surgían estas editoriales alternativas aparecieron otras empresas pequeñas que publicaban tebeos con contenidos y formas realmente alternativas y que mostraban la continuidad del comix underground. Sus cómics estaban en las mismas estanterías que los cómics de Marvel o DC y las demás editoriales independientes que las imitaban, lo que les obligó a adoptar fórmulas y formas del comic book comercial. Estas publicaciones definirían la transformación del cómic underground en alternativo y, posteriormente, en novela gráfica<sup>20</sup>.

Podemos decir que la subcultura punk sería el último gran movimiento cultural del S XX que daría pie a manifestar y difundir todas las ideas a través de la creación de grupos de música y fanzines de cultura mainstream, que defendían lo amateur y la idea de hacer las cosas con la premisa DIY (Hazlo tú mismo). Aún así, el fanzine sigue existiendo y cada vez tiene más fuerza. Conforme pasan los días se pueden encontrar en internet más blogs, y páginas web dedicados a este tema, y es que son muchas las personas que tienen la necesidad de expresar algo y compartirlo sin necesidad de censuras ni de el visto bueno de las editoriales. Internet y la era digital han hecho que los creadores de fanzines tengan que reinventarse continuamente y enfrentarse a un tipo de fanzine cada vez más cuidado, ya que actualmente el objetivo ya no es solo expresarse, sino hacerlo con calidad. Por otra parte, gracias a las nuevas tecnologías el papel ha dejado de ser el único medio para ver los fanzines ya que actualmente también existe la posibilidad de escanearlos y mostrarlos online. Con este medio se consigue llegar a una mayor cantidad de personas y aumentar su repercusión hasta el punto de encontrar distribuidoras de fanzines como Picozines, salones y encuentros exclusivos dedicados al fanzine, como lo es el festival de autoedición Tenderete en Valencia<sup>21</sup>, y documentales sobre el fanzine como “Grapas” codirigido por Fran Camarena y Mon Magán y “Qué significa underground”<sup>22</sup>, producción de Guillermo Carandini y la productora Zeventrack S.L.

<sup>20</sup> Ibíd. pp. 166-177.

<sup>21</sup> CAMARENA, F.; MAGÁN, M. (dir.) *Op. Cit.* Disponible en: <<http://vimeo.com/38496152>>

<sup>22</sup> Documental disponible en: <[https://www.youtube.com/watch?v=\\_EjWZOVEIZA#t=13](https://www.youtube.com/watch?v=_EjWZOVEIZA#t=13)>



### 3.1.3. FASES DE REALIZACIÓN

La respuesta a la pregunta de cómo hacer un fanzine se puede encontrar en diversos canales de youtube, blogs y páginas web. En este caso he decidido tomar la información necesaria del documental “Grapas”<sup>23</sup>, ya nombrado en el punto anterior, y de un vídeo creado por Elena Duque<sup>24</sup> encontrado en el blog de “Jerseys para los Monos”, una pequeña distribuidora de fanzines.

Lo primero para empezar un fanzine es tener motivación. Para ello podemos ayudarnos de un cuaderno donde se pueden apuntar las ideas que van surgiendo cada día. Una vez hay material suficiente relacionado con un tema en el que hayamos estado interesados se puede plantear el fanzine. Para ello hay que pensar en el número de páginas que va a tener y el formato que queremos para el fanzine. Después decidimos la distribución de las ilustraciones y el texto y hacemos una maqueta en tamaño real. Con el esqueleto del fanzine listo podemos empezar a realizar o recopilar las imágenes y colocarlas en la maqueta junto al texto. Finalmente reproduciremos el fanzine, lo encuadernaremos y procederemos a su distribución.

Esa sería la explicación más general de los pasos a seguir para crear un fanzine, pero hay otros aspectos a tener en cuenta, ya que los fanzines han cambiado a lo largo del tiempo, pues sus editores y autores lo han hecho. Hay muchas diferencias entre el fanzine de los 80 y los actuales a causa de avances técnicos como, por ejemplo, la edición electrónica. La forma clásica del fanzine cuenta con técnicas, la mayoría manuales, de gran variedad. La escritura puede hacerse a mano, a máquina de escribir, en ordenador,... Las imágenes pueden ser, por ejemplo, fotos, dibujos, pinturas, cómics y collages o se puede dibujar y escribir directamente sobre el soporte. Posteriormente se montan pegándolas junto al texto en una maqueta definitiva del fanzine para luego fotocopiarlo y distribuirlo. Por otra parte, las técnicas actuales ofrecen otras posibilidades de realización y maquetación. Se pueden escanear imágenes o buscarlas en internet para luego retocarlas con programas como Photoshop. También podemos dibujar y crear ilustraciones directamente en el ordenador con la tableta gráfica y posteriormente maquetar nuestro fanzine con programas como Corel Draw e Indesign. Normalmente los fanzines cuentan con una tapa a color y el interior en blanco y negro pero esto puede cambiar según el presupuesto y el resultado que se busquen. Tanto las técnicas tradicionales como las actuales son totalmente válidas y dependerá del autor elegir unas u otras.

---

23 CAMARENA, F.; MAGÁN, M. (dir.) *Op. Cit.* Disponible en: <<http://vimeo.com/38496152>>

24 DUQUE, E. (dir.) *Cómo hacer un fanzine* [película educativa]. Disponible en: <<http://vimeo.com/13016476>>

- HISTORIAS PARA NO DORMIR -



Fig. 9: Página del cómic de Ana Oncina: *Croqueta y empanadilla*, 2014

Fig. 10: Detalle del cómic de María Herreros: *Negro viuda rojo puta*, 2013

### 3.1.4. REFERENTES

A- Relacionados con el medio y el formato:

#### 1. Tenderete<sup>25</sup>:

Festival de autoedición gráfica y sonora al que asistí por primera vez en su séptima edición, justo antes de empezar el TFG. Allí compré mi primer fanzine y conocí el mundo de la autoedición. En ese momento me di cuenta de que ese era el medio perfecto para contar lo que quería a través de la ilustración de manera fácil y económica.

#### 2. “Cuaderno dos” de la serie de fanzines “Estómago”<sup>26</sup>:

Es el primer fanzine que me compré y es obra de la artista Misa Shine. Fue crucial para la decisión de realizar uno propio debido a su originalidad, libertad de expresión, fresca y sinceridad, tanto en el formato, en la elección del papel y en el estilo de ilustración como en el contenido.

B- Relacionados con la temática y el contenido:

#### 1. La obra autobiográfica femenina:

Obras como el cómic “Croqueta y empanadilla”<sup>27</sup> de Ana Oncina, el cómic “Negro viuda rojo puta”<sup>28</sup> de María Herreros, las ilustraciones de Let’s Pacheco, y el fanzine de Misa Shine, nombrado anteriormente, forman parte de la lista de lecturas que me han servido de incentivo e inspiración para inclinarme por el cómic autobiográfico contado desde una perspectiva femenina.

En “Croqueta y empanadilla” podemos ver capítulos cortos repletos de viñetas con ilustraciones muy cuidadas y diálogos aparentemente simples que cuentan anécdotas de su vida, ella es Empanadilla, junto a su pareja, Croqueta. En el cómic de María Herreros encontramos una reflexión del momento en el que uno ya no puede elegir madurar o no, también contado desde las propias experiencias y mostrando la vida más cotidiana y absurda. Otra muestra de obra autobiográfica son las ilustraciones de Let’s Pacheco

25 Página web disponible en: <<http://tenderetefestival.tumblr.com/>>

26 Algunas imágenes del fanzine disponibles en: <<http://fatbottombooks.com/books/comic/estomago>>

27 Imágenes del cómic disponibles en: <<http://anaoncinart.blogspot.com.es>>

28 Imágenes del cómic disponibles en: <<http://www.mariaherreros.es/Negro-viuda-rojo-puta>>



Fig. 11. Let's Pacheco: *Problemas del primer mundo*, 2014

Fig. 12. Detalle del fanzine de Misa Shine: *Estómago. Cuaderno 2*, 2013

que forman parte de la serie “Problemas del primer mundo”, publicadas semanalmente en la edición digital de la revista S Moda<sup>29</sup>. En ella cuenta situaciones absurdas de la vida como la difícil elección de tirar la bolsa del pan del Mercadona a un contenedor u otro, ya que una mitad es de papel y la otra de plástico. Por último Misa Shine utiliza el fanzine como un diario para contar de la manera más sincera cosas que le ocurren tanto despierta como dormida y, en algunas ocasiones, una mezcla de los dos.

## 2. El “cómic confesional”:

Encontré este termino por primera vez en la página web de sus propios inventores: Purgacómic. Se trata de una plataforma que tiene como objetivos reunir y dar visibilidad a cómics autobiográficos publicados en internet y se comprometen a imprimirlos y distribuirlos con la ayuda de la editorial Morboso y Mohoso. A este tipo de cómic lo denominan “cómic confesional”. Entienden por ese tipo de cómic a historias autobiográficas que muestran los detalles más íntimos de la vida personal. Desde complejos y el día a día hasta temas obscenos y situaciones de lo más patéticas y aburridas. Creen en el cómic como forma de desahogo y método de descarga, y como medio para empatizar con el lector y conseguir que este se ría, se compadezca y hasta encuentre el lado más entrañable de las historias<sup>30</sup>.

## 3. Cachete Jack<sup>31</sup>:

Este duo de ilustradoras formado por Nuria Bellver y Raquel Fanjul fue el aliciente para que BYYYS y yo empezásemos a ilustrar conjuntamente. Su universo está lleno de colores y tienen un estilo muy fresco que utilizan para ilustrar la realidad desde un punto de vista divertido. Gracias a la decisión de trabajar juntas y de mostrar parte de nuestro día a día, como hacen ellas en algunas de sus ilustraciones, me centré en el fanzine autobiográfico y surgió esa necesidad de recoger y mostrar todas las situaciones y anécdotas de nuestra vida y de la mía propia que considero interesantes.

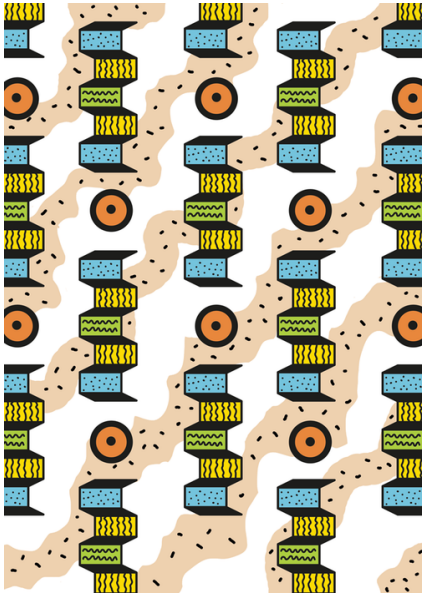
## 4. La propia convivencia:

Las situaciones más absurdas y ridículas, los malentendidos, las discusiones, los momentos en los que aceptas que no tienes la razón, las equivocaciones, los días inútiles sin hacer nada, las conversaciones en la cafetería, los nueve meses de Erasmus con BYYYS, el día a día y la más

<sup>29</sup> Ilustraciones publicadas disponibles en: <<http://smoda.elpais.com/articulos/problemas-del-primer-mundo-143/4977>>

<sup>30</sup> Benito, I.; Ganuza, A. *El cómic confesional*. Disponible en: <<http://purgacomic.tumblr.com/comicconfesional>>

<sup>31</sup> Sitio web disponible en: <<http://www.cachetejack.com>>



pura convivencia han sido el principal referente para recopilar las historias reflejadas en los capítulos que forman el fanzine.

#### C- Relacionados con la estética:

##### 1. Tim Colmant<sup>32</sup>:

Los patterns de este ilustrador y diseñador gráfico han servido de referente para diseñar la ropa de algunos personajes del fanzine (BYYYS y Espinaca), ya que esas camisetas llenas de estampados son las que nos gustaría poder vestir en la realidad a ambas. Por otra parte, las paletas de color que utiliza este artista han sido una fuente de inspiración para dar color a las ilustraciones de este fanzine.

##### 2. Mariana a miserável y Maria Herreros:

Dibujo tradicional y manual con un grafismo suelto y aparentemente descuidado y naif que da resultado a ilustraciones cuidadas y pulcras de colores pastel. Las ilustraciones de Mariana a miserável<sup>33</sup> cuentan siempre con humor historias misteriosas de personajes que la mayoría de veces aparentan estar tristes; y las de Maria Herreros muestran retratos de personas, de objetos y hasta del mobiliario dibujados de la manera más bizarra y con un grafismo característico y potente. Así es el trabajo de estas dos ilustradoras, y ese acabado y esa apariencia son los que han servido como referente para las ilustraciones que conforman el fanzine.

##### 3. Little is drawing<sup>34</sup>:

Las ilustraciones de esta artista valenciana están repletas de detalles diminutos que consiguen dar importancia a las pequeñas cosas. Esta artista ha sido un referente para mi obra desde hace muchos años y sigue siéndolo hoy en día. La importancia del detalle es algo que se puede encontrar fácilmente en el fanzine realizado para este TFG.



Fig. 13. Tim Colmant: *Nathalie Du Pasquier tribute pattern 01*, 2014

Fig. 14. Little is drawing: *Botanical*, 2012

#### D- Relacionados con el lenguaje:

##### 1. Círculo de amigos:

<sup>32</sup> Sitio web disponible en: <<http://timcolmant.tumblr.com>>

<sup>33</sup> Sitio web disponible en: <<http://www.marianaamiseravel.com>>

<sup>34</sup> Sitio web disponible en: <<http://www.littleisdrawing.com>>

El primer referente para escribir el guión del fanzine fueron las conversaciones con mis amigos que tenían lugar en sitios típicos como la cafetería, la calle o la cocina de casa. Pero estas conversaciones no tuvieron solo que ver en el guión en sí, sino también con el lenguaje utilizado. Expresiones coloquiales como “somos lo más” o “lo petamos” (que ha terminado siendo el título de la serie a la que pertenece el fanzine creado), y palabras inventadas como “bananeada” o “foteada”, han acabado siendo el pilar para escribir las conversaciones entre los personajes de la obra.

## 2. Dibujos animados:

El lenguaje del que he hablado en el punto anterior no hubiese sido posible sin series de dibujos animados como “Hora de aventuras” o “El increíble mundo de Gumball”. Estas series aparentemente infantiles utilizan un lenguaje muy coloquial y característico y, al igual que las personas con las que nos relacionamos, lo que leemos, o el resto de programas y series que vemos cada día tanto en la televisión como en el ordenador, han influido notablemente en nuestro lenguaje.

## 3.2. PREPARACIÓN

### 3.2.1. TEMA Y PÚBLICO

Una vez aclarado lo que es un fanzine, cuales son sus antecedentes, los pasos a seguir para poder hacer uno propio y los referentes tomados durante su realización, podía proceder a definir la temática del fanzine y el público al que va dirigido para poder empezar a escribir la historia, diseñar la estructura interna y escribir el guión.

Como ya he explicado anteriormente, se trata de un fanzine autobiográfico o “confesional” creado a partir de apuntes tomados de la propia vida real. Estos han dado pie a una gran recopilación de anécdotas reales convertidas en pequeñas historias cortas contadas con humor. Se dividieron en: obsesiones, manías y rarezas, odios, fenómenos extraños, sueños, e inquietudes. Ante la cantidad de material surgió la idea de repartir estas divisiones en varios fanzines y así surgió la serie “Lo Petamos”. Así pues, la temática de este primer volumen son las manías, rarezas y obsesiones (que dan nombre al título del fanzine).



Ya que el fanzine es algo hecho por y para fans, cabe tener en cuenta las estadísticas de la página de facebook creada para publicar mis ilustraciones. En las estadísticas se puede observar que más de la mitad de los seguidores son mujeres mayoritariamente con una edad comprendida entre 18 y 34 años. Así pues, teniendo en consideración esas estadísticas y la temática del fanzine, podemos decir que el público al que va dirigido es, en su gran mayoría, un público femenino con una edad entre los 20 y los 30 años, que estén estudiando o hayan terminado hace poco, y que tengan un interés por el mundo del cómic o del fanzine. Aún así, por la temática y el contenido, es un fanzine que puede ser leído por personas de cualquier tipo y edad.

### **3.2.2. FORMATO Y NÚMERO DE PÁGINAS**

Una vez aclarados la temática y el público al que va dirigido, podía empezar a pensar en el formato. Las posibilidades para el formato son infinitas pero, teniendo en cuenta el presupuesto, la poca experiencia y el tiempo, lo más fácil era el formato revista. Es decir, hojas impresas por las dos caras, dobladas por la mitad y grapadas. En cuanto al tamaño, lo más económico era el formato A5.

Para decidir el número de páginas que va a tener el fanzine hay que tener en cuenta varios factores: el número no puede ser muy elevado por el coste, la mayoría de fanzines no superan las 40 páginas, y el número debe ser múltiplo de 4 ya que hablamos de hojas de tamaño A4 dobladas por la mitad e impresas a doble cara. Cada hoja da un resultado de 4 páginas, así pues el fanzine tendría aproximadamente 40 páginas pero nunca superaría este número.

### **3.2.3. HISTORIA, ESTRUCTURA INTERNA, BOCETOS Y GUIÓN**

Lo siguiente era escribir la historia y diseñar una estructura interna. Para ello me serví de los apuntes tomados día a día y de la división de temas que había hecho. Como la temática de este primer volumen eran manías, rarezas y obsesiones, decidí dividir el fanzine en dos bloques: uno llamado “Manías y rarezas”, y otro llamado “Obsesiones”. Cada bloque estaría dividido en capítulos según la cantidad de historias y teniendo en cuenta el límite de páginas establecido. Por otra parte habría una portada, una contraportada, una pagina dedicada a la presentación de los personajes, una introducción y una conclusión.

Para aclarar el número de capítulos me serví de una maqueta real del fanzine y de las historias recopiladas. Lo primero que hice fue descartar algunas historias. Lo siguiente fue escribir de forma muy resumida las historias restantes, escribir el guión y bocetarlas en viñetas. Al hacer los bocetos me dí cuenta de que algunas de las historias no eran lo suficientemente buenas o no quedaban bien en el formato cómic, por lo tanto decidí descartarlas. Finalmente cada bloque quedó dividido en 4 capítulos.

Una vez aclarada la estructura interna y el contenido boceté más detalladamente en hojas de tamaño A5 las viñetas, de manera que quedase clara la posición de cada una en el espacio de la hoja. Cuando terminé todos los bocetos me daban un total de 31 páginas, incluyendo la introducción y la conclusión. Si le sumaba las paginas de la portada, contraportada, página de personajes y títulos de los dos bloques tenía un total de 36 páginas, pero me dí cuenta de que faltaban espacios en blanco para que el contenido respirase, por lo tanto decidí añadir 4 páginas más con el fondo blanco y muy pocos elementos: una página donde se viese el título y el autor al abrir el fanzine, una página donde pusiese "fin", otra para anunciar el próximo fanzine, y una última donde se viese el logo de una editorial inventada (Ediciones My House) para enfatizar con humor que se trata de una publicación autoeditada (muy común en los fanzines). Finalmente el fanzine se compondría de 40 páginas.

### 3.2.4. TÉCNICA Y MATERIALES

Al principio me planteé usar las técnicas utilizadas en los fanzines clásicos, es decir técnicas manuales, pero como este fanzine surge a partir de las viñetas ilustradas con BYYY para Halter Magazine, decidí usar la técnica digital. El resultado de esas viñetas se acerca mucho al que buscaba para las ilustraciones del cómic, y estas habían sido realizadas con la tableta gráfica.

Con la técnica clara ya se podía hacer una lista de los materiales necesarios:

A- Material de papelería:

Folios A4, lápices, bolígrafos, rotuladores, pegamento y carpetas.

B- Material digital:

1. Hardware: Ordenador, pen drive, escaner y tableta gráfica.
2. Software: Adobe Photoshop y Adobe Indesign.

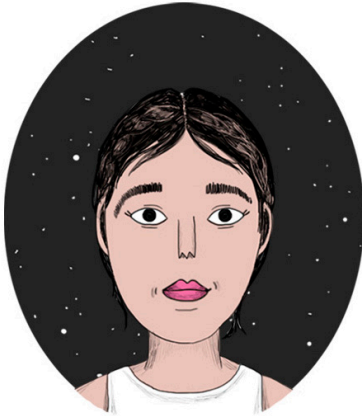


Fig. 15: Detalle de la página de personajes.  
Espinaca Explosiva: *Espinaca*, 2014



Fig. 16: Detalle de la página de personajes.  
Espinaca Explosiva: *BYYYS*, 2014



Fig. 17: Detalle de la página de personajes.  
Espinaca Explosiva: *Manoli*, 2014

### 3.2.5. PALETA DE COLOR

Como he nombrado en el apartado de Referentes, la paleta de color que predomina en el fanzine y, sobre todo en la ropa de los personajes Espinaca y BYYYS, está inspirada en gran parte de los patterns del trabajo de Tim Colmant. Por otra parte los colores pastel vienen de la obra de artistas ya nombradas como Mariana a Miserável y Little is drawing, ya que estos colores permiten que la línea negra y el grafismo tengan mucho más protagonismo y fuerza. Se puede observar que los títulos y gran parte de la mayoría de viñetas están siempre predominadas tres colores pastel: azul turquesa, salmón y crema.

### 3.2.6. DISEÑO DE PERSONAJES

Al abrir el fanzine nos encontraremos con que la parte interior de la portada está dedicada a los seis personajes que aparecen en él. Podremos ver un pequeño retrato de cada uno y, justo debajo de cada uno, el nombre del personaje y su apodo. También habrá alguna flecha que saldrá de los retratos explicando algo característico sobre ellos o las relaciones entre algunos de los personajes. Pero antes de realizar esta página del fanzine y todas las demás cabía plantearse el diseño de cada uno de ellos pensando en las personas reales a las que representan:

#### 1. Alba/Espinaca:

Su nombre real es Alba pero algunos la llaman Espinaca, diminutivo de su nombre artístico Espinaca Explosiva. A veces incluso la llaman Espi. Es la protagonista del fanzine, es decir: yo misma. Siempre está sonriendo pero a veces BYYYS y Rafa consiguen mosquearla bastante. Le encantan las cosas bonitas y le vuelven loca las plantas sin flores, los perros salchicha y las libretas de todos los tamaños. Tiene bastantes manías pero se ríe de ellas e incluso las utiliza para sacar de quicio a BYYYS. Su manera de vestir es bastante simple: camisetas lisas o con patterns de colores, deportivas y vaqueros. En cuanto al peinado, lo que más la caracteriza es una trenza o un moño bien alto.





Fig. 18: Detalle de la página de personajes.  
Espinaca Explosiva: *Rafs*, 2014



Fig. 19: Detalle de la página de personajes.  
Espinaca Explosiva: *Martín*, 2014

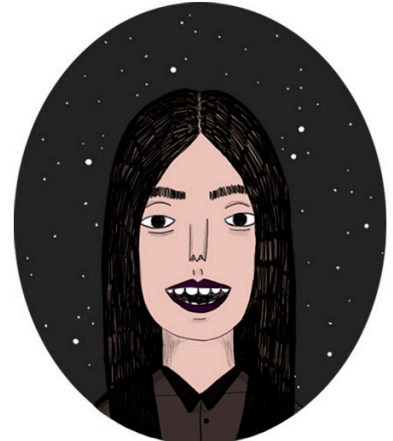


Fig. 20: Detalle de la página de personajes.  
Espinaca Explosiva: *Wayne*, 2014

## 2. Barbara/BYYYS:

De nombre Bárbara y de nombre artístico BYYYS. Aunque solo Espinaca la llama así alargando mucho la “Y”. Se enfada bastante rápido pero a la vez es alegre y cariñosa, cuando quiere, claro. Es la compañera de piso de Espinaca (así es como la llama ella), y después de nueve meses viviendo en la misma habitación parecen un matrimonio. También tiene manías, como todos pero, al igual que Espinaca, se las toma a broma. Su manera de vestir es más sofisticada que la de los demás pero aún así comparte con Espinaca las camisetas con patterns de colores. Su peinado característico actualmente es una melena recta por debajo de la barbilla y un flequillo recto.

## 3. Alba/Manoli:

Tiene el mismo nombre que Espinaca pero en el grupo, en vez de llamarlas por nombres diferentes, las llaman las Manolis, así que las confusiones a la hora de llamarlas son las mismas. La característica más divertida de Manoli es que siempre se agobia por todo, sobre todo cuando no encuentra el móvil en el bolso, aunque siempre lo encuentra. Suele llevar recogidos complicados con pañuelos y trenzas y viste muy femenina con faldas de vuelo, tops de tirantes muy sexys o ropa vintage.

## 4. Rafa/Rafs:

Se llama Rafa y es el “churri” de Espinaca. Ella le suele llamar Rafs. Es la persona que soporta todos sus defectos y virtudes gracias a su carácter tranquilo y su enorme paciencia. Suele vestir con camisetas algo grandes, pantalones vaqueros y zapatillas de deporte, y suele llevar el pelo corto levantado por la parte de arriba y algo de barba.

## 5. Ángel/Martín:

Su nombre real es Ángel pero el primer día de universidad BYYYS se equivocó y le llamó Martín. A partir de ese momento a veces hasta él se presenta como Martín. Es el más mayor del grupo y muchas veces hace la

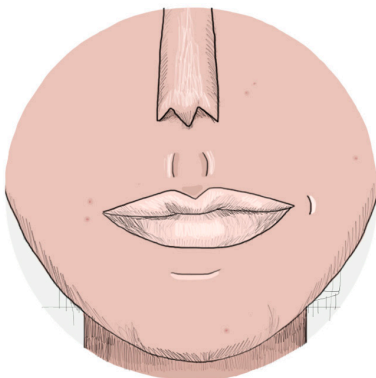
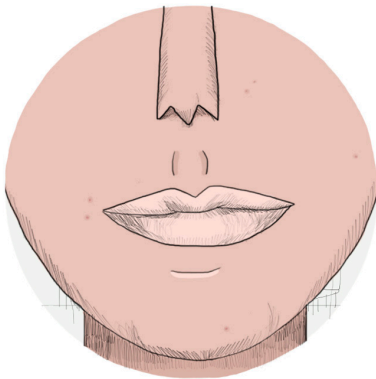


Fig. 21. Proceso: manchas de color

Fig. 22. Proceso: línea

Fig. 23. Proceso: luces

función de psicólogo y consejero, aunque el resto también tiene que hacerlo para él. Su forma de vestir es muy siempre y lo que más le define es la barba descuidada y el pelo algo alborotado.

#### 6. Marina/Wayne:

Lo de Wayne es por su nombre de Facebook, aunque pocas veces la llaman así. Su personalidad es tranquila y ordenada, aunque lleva una pequeña niña salvaje dentro. Al igual que todos tiene sus cosas, como enamorarse de un gato de la calle que parecía una ardilla u obsesionarse con deportes de riesgo como el skate o el surf. Su forma de vestir es muy elegante y sencilla (camisas lisas y pantalones pitillo o faldas de tablas con zapatos y sombrero), pero siempre consigue atraer las miradas y, en cuanto a su pelo, es liso, negro y largo, y lo suele llevar suelto.

## 3.3. PRODUCCIÓN

### 3.3.1. REALIZACIÓN

Con toda la información previa recogida en la investigación teórica sobre la mesa y todos los pasos completados de la preparación, ya se puede continuar con la elaboración del contenido (ilustraciones y texto). Para ello el primer paso fue escanear los bocetos finales de cada página de la maqueta real del fanzine. De esa manera tenía una guía de cada una de las páginas a tamaño real y con la distribución definitiva. Con la ayuda de esa guía lo siguiente fue ilustrar en Photoshop todas las páginas que contenían viñetas y añadir el texto previamente escrito en el guión. El proceso de ilustración era el siguiente: utilizando las páginas escaneadas de guía lo primero que hacía eran las manchas de color en una capa y, una vez definidas, creaba otra capa para la línea. Posteriormente retocaba las manchas de color por última vez y utilizaba la línea de nuevo para crear algunas sombras, luces y dar textura.

### 3.3.2. TÍTULO, PORTADA Y PÁGINAS RESTANTES

Una vez terminado todo el interior del fanzine solo quedaba por realizar la portada, la contraportada y las páginas restantes. Para ello necesitaba aclarar el título de la serie de fanzines, porque el título de este primer volumen ya

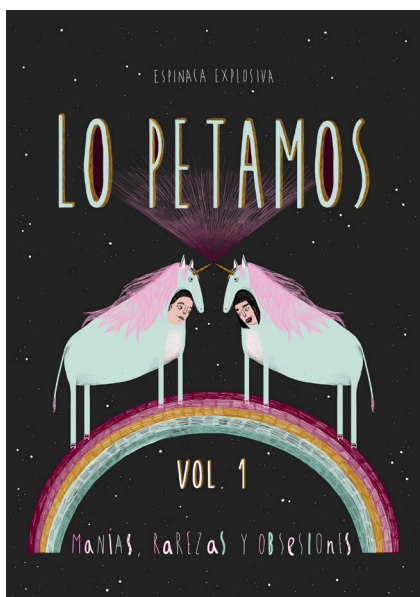


Fig.24: Ilustración de referencia para la portada. Espinaca Explosiva: *Unicornio*, 2014

Fig. 25: Portada del fanzine. Espinaca Explosiva: *Manías, rarezas y obsesiones*, 2014

quedó claro al decidir la temática. Para ello me inspiré en conversaciones que tenía con BYYYYS durante el proceso de realización de las viñetas de cada semana para Halter Magazine. Ambas nos felicitábamos después de cada publicación por los buenos resultados que obteníamos y había una frase que se repetía bastante: “lo petamos”. Esa frase me pareció perfecta como título de la serie ya que es coloquial, tiene un toque de humor y, unida al contenido de los fanzines, significa que todos esos defectos y situaciones patéticas nos hacen más especiales e incluso se convierten en algo positivo.

Con el título aclarado procedí a diseñar la portada y la contraportada. Para ello decidí realizar un diseño más experimental que llamase la atención del público. Lo primero que llamaría la atención sería el título y encima el nombre de la autora, en medio de la portada iría una ilustración con los dos personajes más importantes (Espinaca y BYYYYS) y en la parte inferior se encontraría el título del primer volumen. Decidí que la temática sería divertida e irreal, contraponiéndose al carácter autobiográfico y realista del fanzine, por lo que escogí el espacio como escenario, y me inspiré en una ilustración que hice de un unicornio que gustó mucho en las redes sociales para dibujar a los dos personajes. La contraportada sería una continuación de la portada, por lo que tendría el mismo fondo y en la parte inferior habría una pequeña ilustración de Espinaca con mi nombre artístico debajo. El proceso de ilustración fue el mismo que el de las páginas anteriores.

Ya solo faltaba realizar del mismo modo las páginas restantes. Para las páginas del título de los bloques, la página de personajes, la de “fin” y la página con el logo de la editorial inventada, seguí la temática de la portada y utilicé el fondo estrellado para crear continuidad. En cambio, en la primera página donde aparece el título y el autor, y en la última donde se anuncia el próximo fanzine, quise utilizar fondos blancos y muy pocos elementos para dejar respirar a las páginas contiguas.

## 3.4. POSTPRODUCCIÓN

### 3.4.1. MAQUETACIÓN

El proceso de maquetación fue muy sencillo. Con el programa Adobe Indesign se creó un documento con 20 páginas apaisadas de tamaño A4. Cada una correspondería a una de las caras de las 10 hojas que forman el fanzine. De esta manera, en cada página del documento habría dos páginas del fanzine y esto daría un total de 40 páginas incluidas portada y contraportada. Como



cada página había sido realizada en Photoshop y posteriormente guardada en formato jpg. solo había que colocarlas por orden de impresión en las páginas del documento. La única dificultad era colocarlas en el orden adecuado, ya que no es el mismo el orden de impresión que el de lectura. Para ello me ayudé de la maqueta real del fanzine que había hecho al principio. Una vez maquetado lo guardé en formato PDF para llevarlo a imprimir.



Fig. 26: Imagen 1 de los fanzines impresos  
Fig. 27: Imagen 2 de los fanzines impresos

### 3.4.2. IMPRESIÓN, COPIAS Y ENCUADERNADO

Finalmente se imprimieron 20 copias de tamaño A5 a color para observar la respuesta del público a través del número de fanzines vendidos. En el caso de que la respuesta sea buena se imprimirá otra tirada de fanzines hasta un máximo de 200 copias.

En cuanto al papel y el encuadernado, el fanzine está impreso a doble cara en hojas de papel mate de 80 gr. tamaño A3 cortadas por la mitad y dobladas junto a una cubierta de papel couché mate de 200 gr. y finalmente grapadas por el medio.

### 3.4.3. DIFUSIÓN

Actualmente las redes sociales son uno de los recursos más efectivos para dar a conocer la obra de un artista y por ello serán la plataforma principal para dar a conocer el fanzine. Por otra parte, el Festival de autoedición "Tenderete" servirá de plataforma física para mostrar el fanzine y dará al público la oportunidad de comprarlo. A continuación se dará una breve explicación de cómo se ha utilizado cada plataforma para la difusión del fanzine.

#### 1. Facebook:

Es la red social por excelencia y a través de ella se consigue llegar a un número elevado de personas. En ella creé una página dedicada a mi obra donde se puede seguir el proceso del fanzine, ver partes del resultado final e incluso comprar uno mandándome un mensaje privado. El público que sigue la página puede dar su opinión y acceder a través de esta red a otras como Instagram, Tumblr y mi página web.

Desde este enlace se puede acceder a la página:  
<https://www.facebook.com/espinaexplosivailustracion>



Fig. 28: Imagen de la página principal de la página web

## 2. Instagram:

Es una aplicación para compartir fotos desde el teléfono móvil. La gente puede seguir tus publicaciones y estar al tanto de las noticias que quieras dar. Se puede utilizar de diario para que las personas sigan tu trabajo día a día o también compartir fotos más personales. En este caso, al igual que en Facebook, podrán estar al tanto del proceso del fanzine y con un mensaje podrán saber como conseguirlo. En la descripción de instagram hay un enlace donde los seguidores pueden acceder a la página web.

Este es el enlace para acceder a la cuenta de Instagram:

<http://instagram.com/espinaexplosiva>

## 3. Tumblr:

Es una plataforma que funciona de manera parecida a una página web pero, al tener una cuenta, puedes seguir el trabajo de otros artistas o ser seguido por personas interesadas. Mi Tumblr tiene un diseño muy sencillo: desde la página principal se puede ver toda la galería de obras, hay enlaces para acceder a la página web y a la página de Facebook. También se puede ver un archivo de las publicaciones de cada mes y hay un buzón donde pueden enviar mensajes privados. Al igual que en las demás publicaciones se han ido subiendo imágenes de detalles del fanzine y se comparten noticias.

Este es el enlace para visitar el Tumblr:

<http://espinaexplosiva.tumblr.com/>

## 4. Página Web:

Esta página fue creada durante el Erasmus y está totalmente personalizada para que siga el estilo de mis ilustraciones. Cuando accedemos a ella nos encontramos con varios botones: el de la parte superior sirve para volver a esa misma página, los botones del medio tienen la función de menú para desplazarse por la página y los inferiores son para acceder a las redes sociales nombradas en los puntos anteriores. Todos los botones se animan al pasar el ratón para darle un toque de humor a la página. El botón llamado "about" sirve para acceder a una breve descripción sobre mí, desde el botón "work" se accede a la galería de obras divididas por tipos (incluido el fanzine), el botón "news" nos lleva a una especie de blog donde aparecen tanto publicaciones sobre exposiciones que he realizado como cosas de interés. Por último desde el botón contact podemos acceder a una página donde, al poner el ratón sobre la ilustración del bocadillo, este se abre y al hacer click nos lleva al

correo electrónico.

Enlace de la página web:

<http://espinacaexplosiva.wix.com/espinacaexplosiva>

#### 5. Festival de autoedición “Tenderete”:

Este festival de autoedición (nombrado anteriormente en el apartado de Referentes) se celebra dos veces al año en Valencia y tendrá su próxima edición en Enero del 2015. Presentando previamente tu trabajo mediante un pequeño formulario que puedes encontrar en su página de Tumblr puedes participar en las ediciones de este festival y vender tu trabajo en los espacios cedidos para cada artista. La idea para esta plataforma es presentar este fanzine y otros trabajos para participar en la próxima edición.



## 4. CONCLUSIONES

Todos hemos crecido junto a la ilustración. Desde pequeños hemos ido acumulando en nuestros recuerdos imágenes que aparecían en los libros que leíamos, y esos recuerdos han pasado a ser parte de lo que estimula nuestra imaginación, es decir, nuestra capacidad de crear nuevas imágenes. Un vehículo indispensable para la expresión y la comunicación del pensamiento es el dibujo<sup>35</sup>, el medio que siempre he elegido para expresar lo que reside dentro de mi y comunicarlo de la manera más sincera. Y es que el dibujo es la forma más fácil que he encontrado para hacerlo.

Aplicar la ilustración a un proyecto de producción artística. Esa ha sido la principal necesidad que ha movido mi proyecto para el TFG y ha sido gracias a ella que he podido experimentar la satisfacción de hacer lo mismo que han hecho durante años algunos de mis principales referentes.

Desde que empecé a plantearme el arte como única posibilidad de profesionalización fue la ilustración el medio que elegí para hacerlo. Ilustradoras como Little is Drawing me impulsaron con su obra a interesarme cada vez más por este medio de expresión y consiguieron entusiasmarme para seguir adelante. Entre otras cosas fui entendiendo que algo fundamental era el ser fiel y honesto consigo mismo y, por lo tanto, también con la obra de cada uno ya que si observamos las redes sociales y algunos sitios web de manera continua podremos ver como las modas abundan en el campo del arte, pero también veremos como desaparecen.

Como ya se ha nombrado en esta memoria, no son muchas las oportunidades para introducirse profesionalmente en el campo de la ilustración. Pocas editoriales facilitan el camino para incluir artistas jóvenes en sus publicaciones y esto, unido al problema de las modas, hace que muchos artistas pierdan su sello propio y se dejen llevar por lo que dictan las tendencias. Es aquí donde entra el género del fanzine autobiográfico. Gracias a este medio de autoedición y a este tipo de fanzine en concreto ha sido posible realizar mi primer cómic y compartir con un gran número de fans, el público al que van dirigidos los fanzines, parte de las historias y los complejos más íntimos de mi vida personal con total libertad y sin pensar en censuras ni en el qué dirán. A demás este primer fanzine ha funcionado de enlace para que este público muestre interés por la obras previas, por los próximos fanzines y por las obras que vendrán en un futuro. Mi experiencia en el mundo del cómic y la edición era nula hasta empezar este proyecto, así pues esta era una oportunidad para investigar sobre él, utilizar lo aprendido y aplicar la ilustración a una obra de expresión artística independiente que no

---

35 CAPDEVILLA, F. *Op. Cit.* pp. 45 y 46.

entiende de modas, ya que no depende de ellas.

Centrándonos en los objetivos planteados al principio, solo con elegir el fanzine como medio de expresión ya había cumplido dos de ellos: recuperar el género del fanzine y aplicar la ilustración a un proyecto de producción artística. Pero es después de cumplir todos los pasos de la metodología empleada cuando puedo afirmar que cada uno de los objetivos ha sido cumplido. El producto final es un producto profesional y de calidad con una estética cuidada que mantiene el sello personal de la obra realizada previamente. Debido a la naturaleza del fanzine se ha cumplido con el objetivo de la experimentación y, como paso final, se ha podido difundir fácilmente para su posterior introducción en el mercado, ya que al público le gusta y está interesado en adquirirlo. En cuanto a sus debilidades diré que vienen dadas por la temprana experiencia, el tiempo limitado y la dificultad del cómic en cuanto a manejar el factor tiempo mediante el dibujo. En el próximo fanzine de la serie se insistirá más en el factor tiempo y en la complejidad del guión y las historias.

Considerando que la ilustración en España es un género que está creciendo y al que cada vez se le da más importancia con eventos y nuevos espacios destinados al dibujo y la ilustración<sup>36</sup>, creo que es importante seguir luchando por este medio de expresión al igual que aprovechar el buen momento en el que se encuentra el cómic para conseguir de manera definitiva el respeto que merece. Considero este fanzine como un primer contacto profesional con el mundo de la autoedición y el cómic, orientado a formarme como ilustradora así como a establecer mi sello personal. Se que ilustración y cómic son dos artes distintas, pero hay una frontera indecisa que las separa. Es verdad que la mayoría de autores de cómic también son ilustradores, y que la mayoría de ilustradores no hacen cómic, pero para mi son dos formas de expresión igualmente importantes y válidas y pienso seguir utilizándolas para llegar al máximo de espectadores posible.

---

36 PASCUAL, D.; GIMÉNEZ P. Op. Cit. p. 15



## 5. BIBLIOGRAFÍA

### 5.1. LIBROS

- CAPDEVILLA, F. *La historieta gráfica. A la virtud por la necesidad*. En: PASCUAL, D.; GIMÉNEZ, P. *Ilustración gráfica. Nuevos escenarios*. Valencia: Colección Quaderns del MUVIM, num. 9, 2011.
- GARCÍA, S. *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2010.
- PASCUAL, D.; GIMÉNEZ, P. *Crónica de unas jornadas*. En: PASCUAL, D.; GIMÉNEZ, P. *Ilustración gráfica. Nuevos escenarios*. Valencia: Colección Quaderns del MUVIM, núm. 9, 2011.
- RAMÍREZ, J.A. Prefacio. *La novela gráfica y el arte adulto*. En: GARCÍA, S. *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2010.
- RUIZ, F. *Cómics de la revolución*. Lleida: s.n., 2009.
- SUÁREZ, M. *Ilustradores españoles*. Barcelona: Lunberg, 2013.
- ZEEGEN, L. *Principios de ilustración*. Barcelona: Gustavo Gili, 2013.

### 5.2. PÁGINAS WEB

- BENITO, I.; GANUZA, A. *El cómic confesional*. [consulta: 2014-08-17]. Disponible en: <<http://purgacomix.tumblr.com/comicconfesional>>
- MAGÁN, M. *Fanzines. Manual de uso*. [consulta: 2014-08-15]. Disponible en: <<http://www.monmagan.com/fanzines/>>
- REGGIANI, F.; VON SPRECHER, R. (edic.) *Teorías sobre la historieta*. [consulta: 2014-08-12]. Disponible en: <[http://www.academia.edu/5714123/Thierry\\_Groensteen\\_la\\_logica\\_de\\_la\\_historieta](http://www.academia.edu/5714123/Thierry_Groensteen_la_logica_de_la_historieta)>
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Diccionario de la lengua española*. [consulta: 2014-08-30] Disponible en: <<http://lema.rae.es/drae/?val=c%C3%B3mic>>
- WIKIPEDIA. *Fanzine*. [consulta: 2014-09-01]. Disponible en: <<http://es.wikipedia.org/wiki/Fanzine>>
- WIKIPEDIA. *Zine*. [consulta: 2014-09-01]. Disponible en: <<http://es.wikipedia.org/wiki/Zine>>

### 5.3. AUDIOVISUALES

- CAMARENA, F.; MAGÁN, M. Grapas. En: *Vimeo* [documental], España: Vimeo, 2012. [consulta: 2014-08-07]. Disponible en: <<http://vimeo.com/38496152>>
- CARANDINI, G. ¿Qué significa underground? En: *Youtube* [documental], España: Youtube, 2012-10-26. [consulta: 2014-08-07] Disponible en: <[https://www.youtube.com/watch?v=\\_EjWZOVEIZA#t=13](https://www.youtube.com/watch?v=_EjWZOVEIZA#t=13)>
- DUQUE, E. Cómo hacer un fanzine. En: *Vimeo* [película educativa], España: Vimeo, 2000. [consulta: 2014-08-15]. Disponible en: <<http://vimeo.com/13016476>>

## 6. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Espinaca Explosiva: <i>Detalle Moleskine</i> , 2014.....	8
Fig. 2. Espinaca Explosiva y BYYYS: <i>Viñeta para Halter Mag</i> , 2014.....	8
Fig. 3. Fanzines.....	13
Fig. 4. Interior de un fanzine.....	13
Fig. 5. Robert Crumb: <i>N. 1 del tebeo Zap Comix</i> , 1968.....	15
Fig. 6. Nazario: <i>N.1 de la revista El Víbora</i> , 1979.....	15
Fig. 7. Ejemplo de cómic punk. Jaime Hernández: <i>Love and Rockets, N.1</i> , 1982....	16
Fig. 8. Fotografía del Festival de autoedición Tenderete 4.....	16
Fig. 9. Página del cómic de Ana Oncina: <i>Croqueta y empanadilla</i> , 2014.....	18
Fig. 10. Detalle del cómic de María Herreros: <i>Negro viuda rojo puta</i> , 2013.....	18
Fig. 11. Let's Pacheco: <i>Problemas del primer mundo</i> , 2014.....	19
Fig. 12. Detalle del fanzine de Misa Shine: <i>Estómago. Cuaderno 2</i> , 2013.....	19
Fig. 13. Tim Colmant: <i>Nathalie Du Pasquier tribute pattern 01</i> , 2014.....	20
Fig. 14. Little is drawing: <i>Botanical</i> , 2012.....	20
Fig. 15. Detalle de la página de personajes. Espinaca Explosiva: <i>Espinaca</i> , 2014...24	24
Fig. 16. Detalle de la página de personajes. Espinaca Explosiva: <i>BYYYS</i> , 2014.....	24
Fig. 17. Detalle de la página de personajes. Espinaca Explosiva: <i>Manoli</i> , 2014.....	24
Fig. 18. Detalle de la página de personajes. Espinaca Explosiva: <i>Rafs</i> , 2014.....	25
Fig. 19. Detalle de la página de personajes. Espinaca Explosiva: <i>Martín</i> , 2014.....	25
Fig. 20. Detalle de la página de personajes. Espinaca Explosiva: <i>Wayne</i> , 2014.....	25
Fig. 21. Proceso: manchas de color.....	26
Fig. 22. Proceso: línea.....	26
Fig. 23. Proceso: luces.....	26
Fig. 24. Ilustración de referencia para la portada. Espinaca Explosiva: <i>Unicornio</i> , 2014.....	27
Fig. 25. Portada del fanzine. Espinaca Explosiva: <i>Manías, rarezas y obsesiones</i> , 2014.....	27
Fig. 26. Imagen 1 de los fanzines impresos.....	28
Fig. 27. Imagen 2 de los fanzines impresos.....	28
Fig. 28. Imagen de la página principal de la página web.....	29

## 7. ANEXOS

### 7.1. PRESUPUESTO APROXIMADO

OBJETO	PRECIO	GASTOS*
500 Folios A-4	3,95€	0€
Paquete de lápices	2,99€	0€
4 Bolígrafos	4,99€	0€
Paquete rotuladores	16,96€	0€
Pegamento	2,23€	0€
3 Carpetas de cartón	1,74€	0€
Hardware	PRECIO	GASTOS*
Ordenador Mac	1.150€	0€
Pen Drive	9€	0€
Escáner	54,99€	0€
Tableta gráfica	59,90€	0€
Software	PRECIO	GASTOS*
Adobe Photoshop	Alquiler 3 meses 36,87€	0€
Adobe Indesign	Alquiler 1 mes 24,59€	0€
Imprenta		
20 fanzines encuadernados	90€	90€
		<b>TOTAL: 90€</b>

\* Los gastos se reducen gracias al uso de materiales previamente comprados y descargas de software de prueba.

### 7.2. FANZINE

Como complemento de la memoria para facilitar su comprensión se adjunta:

**ANEXO I.** Fanzine “Vol. 1 Manías rarezas y obsesiones”.

(Ubicado dentro del CD con el nombre “ANEXO TFG. FANZINE”)