



## BREVE HISTORIA DEL FANZINE

Un **fanzine** (abreviatura en inglés de *fan magazine*, que se podría traducir como "revista para fanáticos")

Los **fanzines** tienen sus raíces en el siglo XIX, con los panfletos que circulaban para difundir principalmente ideas políticas. Sin embargo, su auge, se dio en la década de 1950 a 1960, cuando se convirtió en uno de los principales medios de expresión de la contracultura.

El término **fanzine** fue acuñado en octubre de 1940 por Russ Chauvenet, para distinguir a los **fanzines** de los **prozines** o revistas profesionales (fanzines que han pasado a editarse con medios profesionales).

Estas publicaciones se produjeron por primera vez en las pequeñas prensas de impresión de sobremesa, a menudo por estudiantes. El desarrollo de los **fanzines** está ligado al de los medios de edición de bajo costo como la multicopista y la fotocopidora, que a su vez han sido soportes para toda clase de folletos, pasquines y octavillas revolucionarias y contraculturales.

Grandes acontecimientos de la historia del **fanzine** y su espíritu, son la generación de autores norteamericanos de cómics underground de los años 1960 y 1970 y el texto disponible en la red en formato copyleft (libre uso y distribución). Así mismo, los **fanzines** han jugado "un papel fundamental en la evolución general de los medios y más concretamente, de las formas culturales marginadas por las instituciones oficiales como los carteles, cromos o estampas, animación, novelas populares, telefilmes y otras".



- **Géneros del Fanzine**

### **Ficción**

El primer **fanzine** de ciencia ficción, el Comet, fue publicado en 1930 por el Club de Ciencia con correspondencia en Chicago. Desde 1955, cada año el Worldcon (Convención Mundial de Ciencia Ficción) ha otorgado los Premios Hugo al Mejor Fanzine. Estos premios han sido calificados como “uno de los mayores honores que se pueden alcanzar en literatura de ciencia ficción y fantasía”.

### **COMIC fanzines**

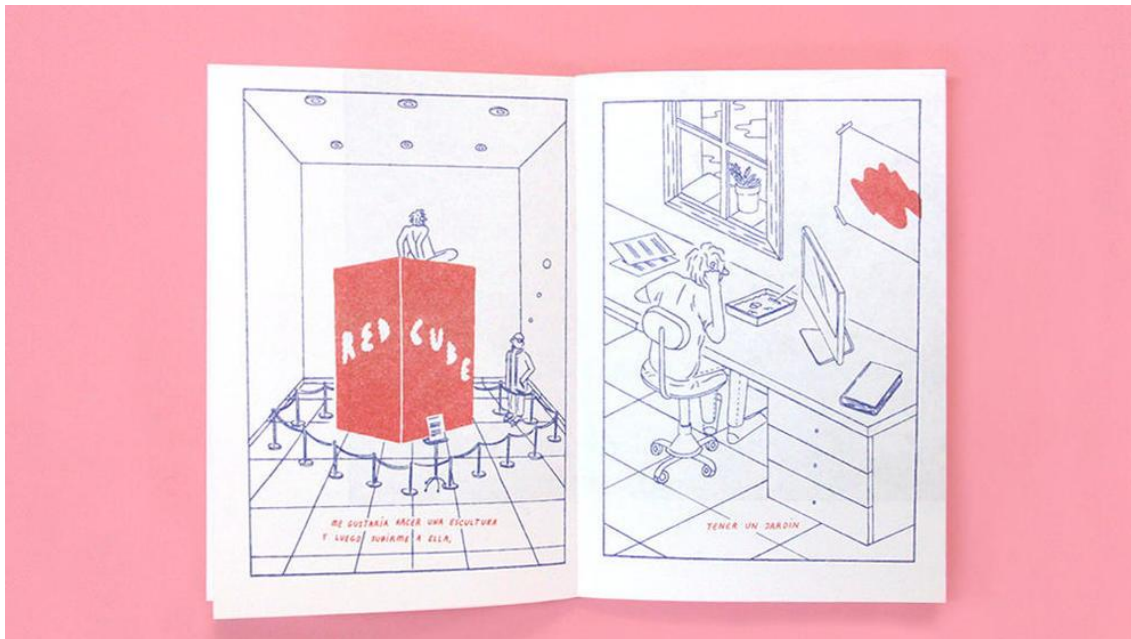
La primera versión de Superman (un villano calvo) apareció en el tercer número de Jerry Siegel y Joe Shuster 1933 fanzine de ciencia ficción.

### **Fanzines de películas de terror**

Este género creció a partir de las publicaciones de ciencia ficción. Los horrores de la pantalla de Alex Soma, el diario de Frankenstein de Calvin T. Beck y las criaturas Gore de Gary Svehla fueron algunos de los primeros y emblemáticos fanzines de este género.

### **Fanzines de música**

A mediados de la década de 1960 nació el **fanzine** de rock con Paul Williams y Greg Shaw, dos SF-fans que se volvieron editores de fanzines de este género. 'Crawdaddy (1966) de Williams y dos fanzines de Shaw “Mojo Navigator” (1966) y “Who Put the Bomp”, (1970). A finales de los 90 florecieron fanzines notorios sobre música electrónica y el post-rock, uno de estos fue “Crème brûlée”.



### Punk Fanzines

Un punk **fanzine** (o punkzine) es una revista relacionada con la subcultura punk y el género hardcore de la música punk. Inspirados en los **fanzines** rock de la década de los 70s e incluyendo el comentario social, la poesía punk, noticias, chismes, críticas y artículos de música sobre bandas de punk rock o escenas del punk regional por medio de una estética de bricolaje de esta subcultura, hicieron de los **fanzines** punk una especie de prensa clandestina. Un ejemplar reconocido fue "Who put the bomb" de Greg Shaw.

### Fanzines de juegos de rol

Este grupo surgió a partir del juego de rol fandom (**fanaticada**) donde los fanzines permitieron a la gente publicar sus ideas y puntos de vista sobre los juegos específicos y sus campañas de rol. Entre los años 70 y 80, los **fanzines** de rol permitieron un control editorial completo en manos de los jugadores. Los primeros fanzines fueron en general a máquina, en un formato A5 y por lo general se ilustraron con obras de arte abismal o indiferente.

### Fanzines de videojuegos

Estos surgieron en los años 90 cuando los boletines de noticias para los grupos de usuarios juegos de ordenador y las tiendas eran poco frecuentes. La era de los **fanzines** de videojuegos fue más grande en los EE.UU. y Canadá. La publicación "Joystick Jolter" fue el primer fanzine real.

### Fanzines de deportes

La primera asociación de **fanzines** de fútbol fue Foul, una publicación que se desarrolló entre 1972 y 1976. Fuera del mundo del fútbol había una serie de fanzines establecidos, por ejemplo, la Liga de Rugby con "Who The Hell Was St. George Anyway?". Debido a la cobertura del Internet y los medios de comunicación, las publicaciones de este género rara vez se ven de forma impresa.





## PASOS PARA ELABORAR UN FANZINE

1. Piensa en algo que quieras comunicar, un tema que te guste como: filosofía, política, arte, cocina, música, lugares, etc.
2. Decide el tamaño en el que quieres el fanzine y como armarlo (pliegues, cortes, número de páginas).
3. Maquéalo, de manera manual o si deseas empleando herramientas digitales.
4. Personalízalo a tu gusto. Usa lo que desees, corta, dibuja, pinta, cose, usa trozos de revistas, etc.
5. Imprímelo (si el diseño es digital) y Fotocópialo, una, dos, tres, todas las veces que quieras.
6. Y listo, cuélgalo, exhíbelo, léelo, compártelo, distribúyelo, coleccionalo.