
This is the **published version** of the bachelor thesis:

Nattivi, Luciana; Molina, Víctor. *Binocolare : historia y creación de un metafanzine*. 2010.

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/67694>

under the terms of the  license

**Universidad Autónoma de Barcelona
Facultad de Filosofía y Letras / Departamento de Filología Catalana
Máster Oficial Interuniversitario de Estudios Teatrales**

**BINOCOLARE
HISTORIA Y CREACIÓN
DE UN META-FANZINE**

Trabajo de Investigación para optar al grado de Máster en Estudios Teatrales
Luciana Nattivi
Tutor: Víctor Molina
Barcelona, España
2010

Sumario

Introducción	2
1. Historia del <i>fanzine</i> Italiano	
1.1. El fanzine una diferente formas de comunicación	4
1.2. Audiozine, videozine, floppyzine, cdzine e webzine	7
2. Gianluca Umiliacci el perfecto fanzinero	
2.1. Entrevista a Gianluca Umiliacchi, investigador de fanzine	7
2.2. Fanzine Italiane	10
3. Clasificación del fanzine: la <i>litaratura gris</i>	
3.1. La literatura gris en Italia	11
4. Creando tu propia fanzine	
4.1. Morfología	12
4.2. Il menabò	12
4.3. La confección y la gráfica	13
5. Mi meta-fanzine	
5.1. El teatro para Luciana	14
5.2. Sardus contra Dedalo, comedia escrita por Luciana Nattivi	15
5.3. Desde una dramaturgia de teatro a un guion de cómic	20
6. Difusión	
6.1. Como difundir Binocolare	35
Conclusiones	35
Bibliografía	37

INTRODUCCIÓN

Binocolare historia y creación de un meta-fanzine tiene la finalidad de recrear el formato de una revista de aficionados, utilizando el estilo del fanzine, y aplicar dicho formato al presente estudio.

Esto que tienen en la mano, es el número cero de *Binocolare*, término que nace de la palabra italiana Binocolo (prismático en español), sería, ésta, la acción que se hace con dicho objeto para mirar más de cerca las cosas. Este número se dirige a un público que quiere descubrir, su pasión, la publicación alternativa y auto-producida, y que un poco está en contra de ese periodismo elitista, que parece dirigido a verdaderos fanáticos, quienes hacen de su pasión una verdadera forma de vivir, pueden dirigirse a un amplia variedad de público, con significados positivos o negativos: desde la violencia de los *hooligans* hasta la inocua pasión de los *otaku* en Japón. El periodismo oficial ha caído tan abajo, por la censura y a la poca crítica que aparece en los artículos de muchas revistas y periódicos y en los reportajes televisivos, denegando muchas veces el derecho de libre expresión.

En Italia la crítica oficial no tiene en consideración este medio de comunicación, existen pocas fuentes y textos oficiales sobre el tema. Su historia parece empezar muchos siglos atrás, se pueden considerar como antecesores del *fanzine*, la antigua estampa a mano o xilográfica, llamada en Italia *Fogli volanti* de 1500, con una mayor difusión en 1800, los modernos *flyers*. Estas fueron distribuidas en ese tiempo por vagabundos, a la gente del pueblo, describían la cotidianidad, los lutos, historias de guerra etc, mientras, en la clase aristocrática estos fueron divulgación para eventos como bodas, ceremonias y funciones teatrales. Es esta una producción muy limitada, porque solamente tiene su divulgación pasando de mano a la mano, no hay muchos ejemplares, desgastándose hasta perderse.

Hablando del fanzine moderno es muy difícil, casi imposible, hacer una investigación completa del fanzine: ésta es una rama de la comunicación muy amplia, tan diferente, que no se adapta a la prensa oficial, el mundo del fanzine, italiano, por su peculiar forma de distribución, no deja registros de venta. En Italia existe *Poveri ma liberi*, (Pobres pero libres), el único catálogo realizado, que registra 500 fanzine.

La forma no oficial de expresión es un intento, por los *fanzineros*, de comunicar, confrontarse con otros aficionados de su género; una comunicación ésta que no se queda en la cotidianidad y que pero se refuerza en su territorio, donde encuentra suelo fértil y crece con descaro y valor en contra de el apático sistema social, es una actitud que se queda en un entorno “clandestino” y *underground*, haciendo difícil su clasificación. Por parte de la bibliotecas italianas el editorial fanzinara, es clasificada a nivel oficial en la literatura gris. (ver capítulos 3 literatura gris)

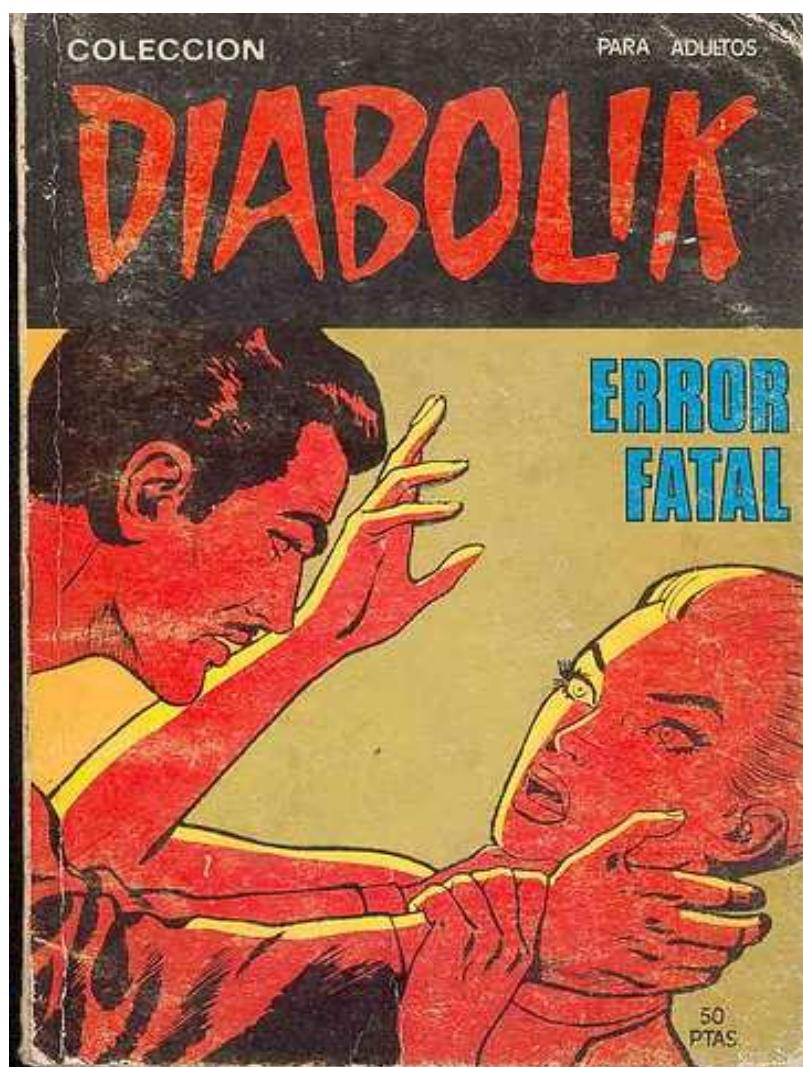
Veinticinco años después de la editorial fanzinara en Italia nace el *punkzine*, se hace una gran diferencia entre estos, que desde mi punto de vista tienen más en común de lo que se cree: el concepto de *do it yourself*, auto producción, el no adecuarse, la pasión, el diseño, no especular, y la forma de profundizar los temas.

El *punkzine* siendo una producción de movimiento contracultural intenta cambiar ideas y

opiniones del lector y mas aún, las sociedad que lo redondea, es contracultura y provocación, exponiendo temáticas diferentes unidas en un movimiento social. Al revés, el fanzine no entra en la definición de contracultura, porque no quiere cambiar la opinión de nadie, sólo comunicar la propia y intercambiar ideas. De hecho, el fanzine nace en el interior de la sociedad como una publicación y no a dentro un movimiento social como la *punkzine*.

Binocolare, es un *fanzine* por su voluntad de simple expresión ideológica sin crítica social, quiero, pero, aprovechar del *punkzine* por su presentación gráfica : respecto a sus antecesores los “editores punk” cuidan más la gráfica, expresando así su mensaje revolucionario no sólo a través de los textos y de sus contenidos, sino impactando el lector con soluciones estéticas no habituales. Creo que por este aspecto un *punkzine* puede ser un objeto de culto a diferencia del *fanzine*, que quizás pretende serlo sólo en sus contenidos. Estos contenidos se hacen como tales en el momento que algunos lectores buscan esto tipo de referencia, llegando a una producción mas exhaustiva: *La gazzetta di clarville*, dedicadas al personaje de cómics *Diabolik*, que este año cumple quince años. Como en el mundo *fanzinero*, *Binocolare* se crea de la nada y se difundirá de forma irregular, a través de una distribución sin lucro alguno, cada uno podrá tener sus fotocopias en la mano, bajarla de internet, y promocionarla como quiere.

Imagen: Diabolik



1. HISTORIA DEL FANZINE

1.1. El fanzine una diferente forma de comunicación

El fanzine es una revistas para aficionados, hace su recurrido en Estados Unidos a través de publicaciones oficiales, *pulp magazine*, en los años veinte, de lenguajes simple compresibles y la portada de todos; estas eran producidas en papel de baja calidad, baratas, única en su género, son definida como producción de masa. Publican obras de western, de ciencia ficción, romance de amor, thriller; tienen pronto mucho éxito tanto que se forman los primeros grupos de aficionados y a diferenciarse por género. Se dedica, en estas revistas, mucho espacio a las preguntas y respuestas de los aficionados. Los aficionados de ciencia ficción, empiezan a conocerse, participan a preguntas y respuestas, pero, por el largo tiempo de espera, las dificultades de espacio y las limitaciones por la parte de la editorial, deciden formar grupos de encuentros, que reúnen y se confrontan. Se forman los primeros fan club, donde discuten y profundizan el tema de la ciencia ficción, donde hacer *convention*, nacen la fanzine y el *fandom*. Pronto los aficionados se organizan para tener una comunicación mas rápida y clara, recurren a las primeras auto producción, publicando textos mas rápidos y claros, el *pulp magazine*; esto el principio por los aficionados del fandom por el género de ciencia ficción y el nacimiento del fanzine.

El término *fandom* deriva del inglés *fan-domain*, dominio/reino de los aficionados, sabemos que pueden existir lugares de aficionados relacionados a las mas variadas ámbitos sociocultural. Los aficionados americanos tenían un fuerte poder decisivo en la propia producción, hasta decidir crear nuevas y cerrar otras y, sosteniendo al menos un autor, podían decidir la evolución como la organización de papel de estas revistas, modificando la producción oficial.

Hay casos en lo que estas revistas se volverán publicaciones profesionales, como en Inglaterra la *Novae Terrea*, de temática de ciencia ficción, cambiando de nombre en *Now Words* desde el movimiento de la *New Wave*.

En Italia, en los años cincuenta, el camino que anticipa el fanzine es para literatura, literatura que sigue esencialmente las necesidades del consumo de masas, aunque propuesta ya en los años treinta en varios géneros literarios cuales *thriller*, ciencia ficción y romanzos, publicaciones de bajo presupuesto y periódicas, vendidas en los quioscos. Pueden ser considerada *pulp magasin* a lo italiano. En Italia este recorrido empieza en los años 50 y no hay datos sobre lo cuáles son los primeros fanzines. El primer fanzine conocido y dedicado, en Italia, a la ciencia ficción fue *Futuria Fantasia*, de Milán, realizada por jóvenes afirmados hoy profesionalmente en el mundo cinematográfico y literario.

En los años setenta el editorial fanzinara aumenta su producción alargándose a nuevas temáticas, el público de los aficionados crece proporcionalmente tanto cuantos los fanzine. En contemporánea desde los años setenta con la editorial fanzinara se forman editoriales paralelas, producciones del movimiento de contra cultura, cuales el *undregraund*, las feministas y el punk con el punkzine.

El punkzine no es propiamente un subgénero del fanzine, sino una realidad paralela, considerado sólo a principios de los años noventa como parte de tal medio, asumiendo el nombre de fanzine del punk.

Fanzine y *punkzine* son parte de dos realidades diferentes: mientras la primera es una revista que simplemente profundiza un tema, la *punkzine* llega a tener un contenido de crítica social muy fuerte, intenta cambiar el *status quo*, fortaleciendo el concepto de *do it yourself*. Estas tienen un aspecto gráfico peculiar, a veces de inspiración artística Dada, ocupa técnicas de collage y *decoupage*, cambiando totalmente los cánones de diseños gráficos oficiales. El *punkzine* ha llegado a tener tanta difusión gracias a la distribuciones en los centros sociales y el bajo presupuesto de realización permitía de venderla a precio muy económico y hasta regalarla, por la mera difusión del mensaje y por la pasión: por fin, llegando a tener un lugar físico mas o meno estable donde encontrarla. Así el *punkzine* supera sus limites de público y se da a conocer afuera del entorno punk/anarquista, originando por lo tanto el fanzine de los punk y el genero llamado fanzine musical, el mas popular, todavía en día de hoy. Ha sido acertado que lo textos inicial propuestos por varios medias de prensa oficial, llegan a ser propuesto al público con contenidos y definición muy superficial y pocos definidas. “Esta la razón por la cual se ha ido formando la idea equivocada que la *punkzine* en Italia sea una producción de fanzine o que peor las fanzine nacen por la *punkzine1*”.

Muchas de los fanzines en general, han logrado subvencionar la producción, llegando muchas veces a la distribución gratuita, conservando elementos fundamentales de estas publicaciones cual: el no lucro, la pasión, la gana de comunicar y de expresar sus ideas sin limite alguno.

En los años ochenta gracias a las fotocopiadoras y al ordenador el fanzinero enfrenta problemáticas diferentes, la producciones aumenta, se producen muchos mas fanzines, todo parece mas fácil, nacen y mueren pronto, de hecho hay muchas que alcanzan el total de su vida con el solo *numero cero*. En las revistas oficiales, de literatura, arte, cómics, el *fanzine* tienen mas consideraciones en las recesiones, porque muchos ex-fanzineros se hacen profesionales, y trabajan en revistas oficial reclamando los fanzines y de este modo dando posibilidad de proponerlas a un público más amplio permitiendo al fanzinero de subvencionar los números progresivos.

En consideración a las publicaciones de fanzine de cómics al principio de los noventa, hay una crisis del mercado oficial, que hace bajar de consecuencia también la producción del fanzine. Esta situación fue una de las confirma de como la editorial fanzinara se desenvuelve en la área social, de hecho la casi total desaparición de los estantes en los quioscos y de las revistas de cómics, fue casi una obligación a acabar con la la producción fanzinara, de ese ámbito. A mitad de los años noventa vuelve a crecer la producción del genero cómics, mientras en la editorial fanzinara en general, se mejoran la realización gráfica, en algunos casi a menoscabo de los contenidos, llegando a realizar publicaciones que pueden competir con las revistas oficial, de quiosco y librería.

1.2. *El audiozine, videozine, floppyzine, cdzine e webzine*

Mientras la televisión ha tenido una influencia negativa en este género expresivo, internet hoy en día ha formado una nueva realidad, el *webfanzine*, donde un fanzine se puede publicar y descargar en formato pdf gratis, conservando el carácter espontáneo y fresco, teniendo cierto un contacto meno directo con el lector pero a favor de una gran difusión. El fanzine se ha tenido su evolución paso a paso con los tiempo, adaptándose y disfrutando los canales de difusión, ha creado nuevas formas de comunicación: *audiozine*, *videozine*, *floppyzine*, *cdzine* y *la webzine*. Su evolución con la tecnología, no ha tenido siempre la misma suerte, por problemas económicos han sufrido como una especie de selección natural adelante de la economía de estos medios: audio cintas, cintas de video, floppy, cd y el ordenador.

-*El AUDIOZINE*: nacen mas o menos en los años setenta; de forma similar a los programas radiofónicos, la voz es la verdadera protagonista, gracias a este medio transmisor los argumentos y las informaciones se comparten. Reales conversaciones están echas de entrevistas o recesiones: el fanziner ofrece al usuario un producto válido manteniendo a la vez una comunicación lo más espontánea posible.

El audiozine se escuchan de modo irregular y poco frecuente, porque la radio todavía era un sistema comunicativo no muy conocido. El ámbito del cómics demostró un sentimiento sufrido y difícil en el mundo del audiozine: las entrevistas a famosos dibujantes de cómics, perdían todas lo peculiar de su trabajo, la parte gráfica, los dibujos y las ilustraciones e sus relativas informaciones. En algunos casos se ha invertido el rol, incluyendo la revista de papel en una cinta de audio; en este caso el ocupar un elementos adjuntos hace que estas no se consideren propiamente audiozine.

-*Los VIDEOZINE*: se desenvuelven con el nacimiento de la videocinta, su contenido puede variar a según de los curadores, generalmente con filmados *do it yourself*, cortometraje y recesiones de otras fanzines. En Italia Coraia es una de esta, a largo plazo para difundir cultura. Desafortunadamente, el uso de la cinta de video, por el hecho de que una cinta o una grabadora no estaban disponible para todo el mundo.

-*El LOPPYZINE*: substituyó brevemente la versión de papel: aun que era este un soporte económico y con mucho espacio para contenidos, mas textos que fotos, de fácil duplicación, llegó en un momento histórico en el cual el ordenador todavía no estaba al alcance de todos y por esto tuvo una breve vida; el foppyzine fue más que nada, un simple escalón en el camino que estaba llevando el fanzine, como casi toda las otras formas de comunicar, hacia la informatización.

-*El CD-ZINE*: este soporte a tenido una breve duración, a diferencia del floppy el cd tenía un coste más elevado y se desgastaba fácilmente y las grabadoras en aquellos tiempos eran muy caras y poco comunes, hecho que dificultaba ulteriormente su difusión. Además el contemporáneo surgir del *webzine* determinó su extinción. Hoy en día este apoyo tiene un uso muy frecuente, ya que cualquiera puede registrar porque casi todos tienen un ordenador en casa; ha sido, ahora, casi sustituido por las usb. En particular la producción de las fanzinas musicales, según la temporada, inserta una cinta de audio o cd audio, que contienen las canciones de sus bandas favoritas, y que se quedan excepcionalmente como regalo, los *flaxi disc*.

-*El WEBZINE*: llegan en los años noventa, se consideran una variante o de continuación del fanzine de papel. El espacio que ofrece internet juega en su favor, hacen que las informaciones sean mayores. El lenguaje de comunicación es claramente diferente de eso utilizado en el fanzine de papel. Diversa la creación para la simple difusión *on line* y la elección de escanear la tradicional, en el primer caso esto se hace solo un pasaje de información, mientras en el segundo queda un rastro físico, que atestigua su existencia, sin perder la pasión y su interés de comunicar.

2. GIANLUCA UMILIACCHI, EL PERFECTO FANZINARO.

2.1. Entrevista a Gian Luca Umiliacci, investigador de *fanzine*

Gianluca Umiliacci presidente de Fanzine Italiana, asociación de difusión y cultura.

El único investigador, italiano, sobreviviente por definición, de la escena de el fanzine Gianluca Umiliacci, contesta a mis preguntas sobre el estilo, *fanzinero* del auto-producida.

1) La diferencia entre fanzines italianas y americano.?

_una diferencia notable, empezando por la misma definición del termino.

El termino fanzine, en America, se refiere a una publicación del fanático (y en muchos casos lo son de verdad!), al contrario, en Italia es una publicación hache por pasión, cosa muy diferente.

Otro elemento diferente es que en America tienden a generalizar todo tipo de auto-producción dentro de el editorial del fanzine, personalmente estoy de la opinión que tal actitud (que también se encuentra en Italia), sea por verdadera ignorancia en materia y superficialidad, bien demostradas en los varios medios que proponen, o intentan proponer, este atípico mundo editorial. No hay que olvidar que en America ha sido generado da input radicalmente diferentes da la editorial fanzinara en Italia.

2) Por qué nace el fanzine?

_el incentivo que implica la formación y el nacimiento de un fanzine es localizable deseo natural, en toda persona, de confrontación, comunicación y pasión. Cualquiera puede realizar un fanzine, si lo quiere, una vez descubierta la pasión que vive en su interior, que reconoce la simplicidad del método operativo para estructurar un fanzine y el juego esta hecho. Solo esto es el estímulo real que alimenta el movimiento editorial de fanzines italianos, un deseo hecho de pasión, comunicación y confrontación, nada mas. Así que, muchos fanzine se forman porque los fanzinaros encuentran los escritos sobre su tema favorito, sea esto verdadero o tema de suposición, son los motivos por lo cual empiezan a exponer su creatividad y dicen lo que piensan.

3) Cual es el lenguaje de el fanzinaro, y cuando se transforma este de lector a colaborador? El lector es el alma vital, con sus artículos y preguntas?

_El lenguaje que se ocupa en la editorial fanzinara, se aleja da lo de la editorial oficial, para acercarse mas a la comunicación verbal diaria, utilizada entre amigos, a la jerga (entonces muy diferente del lenguaje ocupado por la prensa).

El motor que empuja muchos usuarios de fanzine a convertirse en colaborador (y a la vez a ser fanzinero), de uno o mas artículos de fanzine se encuentra en el contenido del producto, obviamente encuentra la misma linea de concepto del usuario, de manera que se vuelve, el mismo, un mandatario, como si esta fuera su misma opinión o realidad.

El lector o usuario no es solo el alma vital del fanzine porque establece una conexión con la misma, si no también se vuelve importante porque se transforma en el generador de una comunicación activa y de confrontación. O sea, cuando empieza una colaboración este se considera como un participante activo a la vida del fanzine, y si todo pararía con el simple envío de artículos la activación de confrontación a tal comunicación falta de existir, se quedaría pasiva, dejando de ser necesario hacer un fanzine o un colaborador.

4) En la página de Fanzine Italiana, usted dice que trabaja por esta editorial durante todo el año.

_Exacto, desde muchos años llevo a cabo un trabajo de investigación y estudio sobre el editorial

del fanzine , de hecho desarrollo este trabajo, nunca hecho por nadie, sin ningún tipo de ganancia, mas bien sigo adelante con mis ahorros y todo por pasión y placer. Soy el máximo experto a nivel nacional de este tipo de publicaciones italianas.

5) Hoy en día tienes algún fanzine, o tu trabajo solo se ocupa de archivar fanzine?

_El ultimo fanzine que he publicado a sido “Phumettoteca Fumetti & Media” que se serró en 1995. Siempre, sigo, pero, participando y colaborando a muchísimas fanzine, de vario genero, desde el cómics (mi vieja pasión) a mail-arte, de ciencia ficción hasta la literatura, etc.

Entonces mi trabajo no solo es de archivar, buscar y conservar las varias fanz.: participo a varias, mas de 30, y sigo 130 revistas de aficionados, que me envían gratuitamente.

6) Podrías hacerme la descripción de un perfecto fanzinero?

_Buena pregunta! Puedo afirmar que yo soy un perfecto fanzinero.

Pero, no puede existir una descripción completa por las persona que realizan una producción porque en si misma es indefinible, o sea sin una verdadera descripción que tenga las características de definición perfecta que defina, por lo meno, la producción italiana. Entonce cada persona pude ser un fanzinaro.

7) Tú dices en la pagina de Fanzine Italiana que la calidad de como se edita y cuida una portada de fanzine, desde el punto visual, no es importante, me explicas porque?

_Lo que es realmente importante en un fanzine es el contenido de los artículos, no la forma si no sus características. Se realiza, y a veces pasa, que una fanzine aun bien editada con paginas en color no tenga un buen contenido, solo ententa imitar las revistas de la prensa oficial, un simple ejercicio de estilo que no sirve al fanzinaro ni al lector. Es obvio, entonces, que las fanzine fotocopiada en blanco y negro, de complicada lectura y con contenido validos, encuentran en el circulo de los propios lectores no solo gente interesante, si no mas bien posibles colaboradores, y esto es signo de mera validez.

8) Cuánto éxito tiene Maledetti fanzinari2?

_Con éxito quieres decir adhesiones, a este proyecto? En realidad no muchas, porque todavía no a podido actuar al cien por cien: cuando se pensó de realizar y promover este proyecto, la asociación contaba proporcionar materiales de información a los varios inscritos o posibles interesados (dibujantes de cómics profesional o solo aficionados), pero, todavía no se a podido activar por completo, y desafortunadamente solo tenemos 20 inscripciones, que consideramos bien validas! También hay que tener en cuenta que la asociación a tenido la oficialidad operativa, reconocimiento de la Fanzinoteca, solo desde hace unos mese, y contamos con este “titolo oficial”, para poder promover nuevos proyectos y tener mas consideración por parte de las personas contactadas.

9) Los fanzines con mas éxito en Italia, en mundo de los aficionados?

_Los fanzines mas numerosas son la que tocan el tema musical, mientras es difícil establecer el éxito de una fanzine por el hecho que intervienen demasiadas variables (genero, cantidad de copias, distribución) y que no hay un registro exacto de ventas.

10) Cuánta influencia tienen el Fanzine en el mercado a lo qual se refiere?

_Mas que hablar de fanzine diría editorial fanzinara, se trata de una realidad editorial bien definida, también si no hay parámetros fijos, que se mueve en una sociedad de pertenencia creando un mercado underground. Por lo tanto siendo esta editorial la procreadora de su mismo mercado puedo

afirmar que su influencia en tal sentido es obviamente total.

11) El fanzine es un objeto de culto? Y cual en italia?

_La producción fanzinara esta vinculada a los Fans Club hecho que genera revistas de culto, que el argumento ya es objeto de culto para los fans.

12) Cómo nace un fanz.?

_El fanzine toma cuerpo con la necesidad de unos o mas fanzinaros que desean dar materialidad a un producto adecuado para vincular la propia pasión, la comunicación fanzinara. Solo esto es su secreto, después como en la normalidad, por los tentativos y los errores de forma, artículos tras artículos, y la estructura de tal producto es lo que da forma al fanzine. A estas acciones se añaden varios estímulos, lo mas diferentes y inimaginables, que llegan en momentos diferentes a veces y tampoco afines entre ellos.

13) Hay ejemplos de escritores, músicos o artistas, que después haber publicado artículos en un fanzine, han llegado al fama?

_En el extranjero muchísimos, como Philip Dick o Stephen King, la lista sería inmensa, mientras en Italia tenemos Red Ronnie, Andrea Pazienza, Enrico Brizzi, para citar nombre conocidos, pero, muchos ex-fanzinaros son gran profesionales, hoy en día. Los aficionados verdaderos, son en realidad quien, tras de un duro trabajo, paso a paso, llegan a tener la propia revista fanzinara, de musica, comics, literatura etc.

14) Cuales lecturas consejas a quien por primera vez se acerca a este mundo, fanzinaro?

_Diría, las lecturas relacionada a el editorial fanzinara o sea las revistas que se pueden encontrar, mientras si hablas de lecturas oficiales de pertenencia a el editorial fanzinara de momento, en Italia, no hay publicación que tiene bastante validez para poder tener una idea de esta atípica producción.

15) La mayoría de fanzine hablan de música?

_NO! En absoluto, de hecho en los fanzines italianos hay muchas variedad, empezando por el genero musical llegando al cómic y a la literatura. En Italia el fanzine de genero musical han sido las ultimas en formarse y en proponerse.

16) Hay casos de quejas por parte de alguna editorial oficial, o de periodistas por las publicaciones auto-producida?

_Ninguna y seria absurdo si existiera alguna, porque en realidad la editorial oficial toma linfa vital da la experimentación de la editorial fanzinara, y ademas muchas revistas oficial son la mutación de algunas fanzines, donde es obvio trabajan ex-fanzineros.

17) como se ha evolucionado la producción fanzinara con la llegada de internet?

_La editorial fanzinara *made in Italy* se ha evolucionado en la Red antes de la editorial oficial, demostrando como tal producción sea adelantada en los tiempo...El primer paso fue transportar las fanzineras, metodología y conceptos, dentro de la Red, gracias a una gran disponibilidad de espacio, a la gran distribución, por el bajo presupuesto, muchos fanzineros se han por esto lanzado en crear revistas telemáticas dejando así las de papel y llegando a crear una revista a la portada de todos.

En poco tiempo, los aficionados, se han dado cuenta de la diferencia entre estos dos formas de comunicación, regresando con gusto al viejo y amado papel, disfrutando, pero, de la Red como medio comunicación por escanear su propia fanzine creando file y documentos html hasta el actual y ocupadísimo formato de pdf.

18) Para en el mundo de los aficionados seria oportuno pasar a un nivel mas profesional?

_No, para mi, no creo que sea absolutamente obligatorio, mejor...Hay muchísimos casos en los cuales los fanzineros se han mutado en profesionales en su sector, como otros casos de algunos profesionales que todavía desean exprimirse como fanzineros, o sea libres de esquemas y imposición social. Muchas revistas fanzinaras han llegado ser revistas oficial de el sector, en la actualidad se han publicados fanzinas como revistas oficiales y por suerte no toda fanzina se ha mutado!

2.2 Fanzine Italiane

Fanzine Italiane es una asociación de promoción social, que se ocupa de la editorial del *fanzine* italiano, cuenta un números de socios fundador, Onorarios, Ordinarios, y socio sostenedor que pueden participar con una libre oferta de dinero aun la inscripción es gratuita. Conta con una colección de 4000 piezas, recibe 160 números de *fanzine*, no solo nacional, criticas y preguntas.Organiza encuentros y exposiciones en la sede en provincia de Forlì-Cesena, cuenta con un espacio en internet donde se pueden bajar en formato pdf, muchos *fanzine*.

Propone en internet una series de servicio gratuito para que los *fanzinaros* :

- *Fanzinoteca Virtual*, un espacio de presentación directa por web, gratuito, actualizado casi día tras día de las revistas de los aficionados archivadas o que desean proponerse, por la asociación. Ultimas noticias, un espacio dedicado a news relativas al circuito fanzinaro nacional y estero.

- *Faninaros & ...*, por los fanzinaros que quieren ser parte activa publicando mews al ámbito del fanzine italiano.

-*Box contact*, direcciones útiles para ponerse en contacto con la asociación.

-*Fanzinoteca Virtual word*, se publican los *fanzines*, los documentos, las novedades de todo el mundo, periódicamente actualizados.

-*FanZona*, para quien quiere publicar su propia portada en un documento pdf o zip, descargables por internet.

-*Free fanzine*, encontrar direcciones, contactos y información, pedir copias en pdf y de papel a disposición por los *fazinaros*.

Fan net, espacio virtual interactivo, cuenta con 700 enlaces a vuestras pagina web, donde poder encantar artículos, comentarios y intervenciones.

Dowload, puedes descargar documentos de informaciones del mundo fanzinero.

Stampe associate, libros publicados por la *Fanzine Italiane*, todavía no en publicados en red.

Box-contactos, atreves de la web-mail poder contactar con la redacción de *Fanzine Italiane*. FanMedia, recopilación de entrevistas y otras realidad.

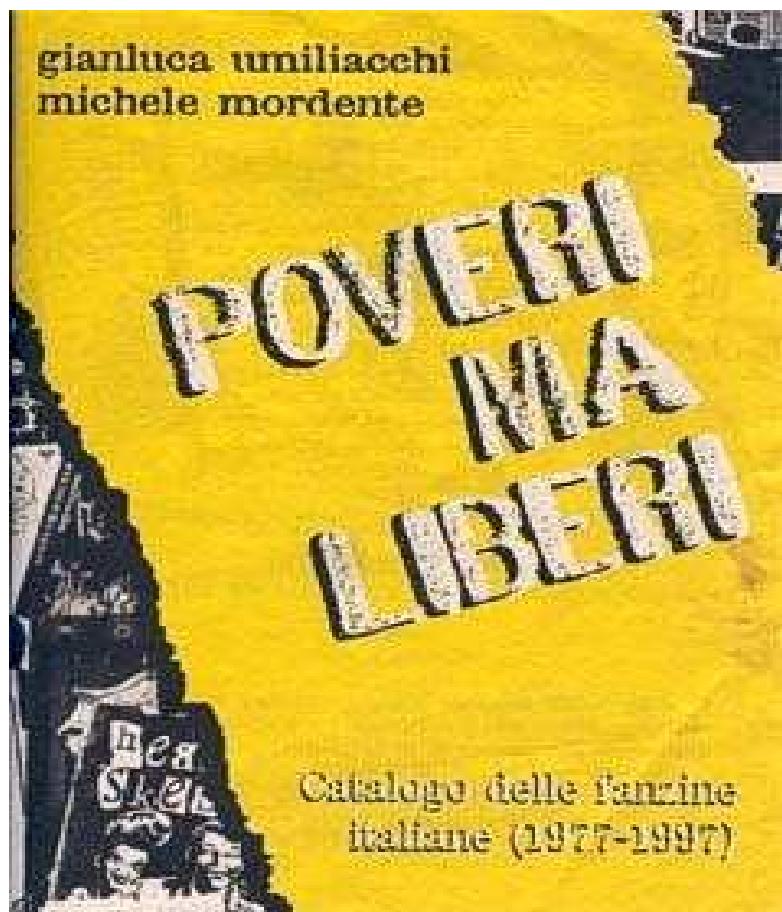
Book fanzine, recesiones de libros italianos, de eventos culturales relacionados al la editorial *fanzinara*.

El espacio Fac, dividido en asociación *fanzinaras* italianas, el experto, editorial *fanzinara* italiana y tesis doctoral, para poder aclarar algunos temas.

Fanzine Italiane, publica en el 1998, el *Catalogo del fanzine Italiano (1977-1997)*: Pobre pero libres, de Gianluca Umiliacchi y Michele Mordente. Un elenco de *fanzine* de todos los géneros, y de cualquier medio físico (también en floppy disc), en orden alfabético y geográfico.

Imagen: *Poveri ma liberi. Catalogo delle fanzine italiane (1977-1997)*

Gianluca Umiliacchi, Michele Mordente, pp. 64, *Millelire Stampa Alternativa*, Viterbo, junio 1998



3. CLASIFICACIÓN DEL FANZINE, LA LITERATURA GRIS

3.1. La literatura gris en Italia.

En Italia se empieza a hablar de literatura gris a final del los años setenta, mas o menos, es una forma de realización no convencional y de difusión a fuera de los medios de comunicación comerciales. Esto es un ámbito tan diferente, que no tiene las características de tener unas propias reglas o parámetros fijos, de hecho la que se define literatura gris comprende todos los textos y publicaciones no definidas: flyer, manual explicativos de museos, etc.; todo lo que tiene un fin de investigación y de producción no especulativo.

Se acomunan a este género todos esos estampados, que se catalogan muchas veces en las bibliotecas públicas, como papel que no se quiere tirar, pero tampoco requiere ser ordenado sistemáticamente.

A esta variada clase pertenecen toda las publicaciones no convencionales, de estampado efímero, todos esos documentos que por algún motivo escapan de los normales canal de difusión, publicación, y control bibliográfico. Así son llamados todos estos productos de breve duración, porque producidos solo por eventos particulares y con precisa circunstancia. Una literatura esta producida para ser consumida rápidamente, creada antes de un evento (carteles, invitaciones y programas); después de un evento como críticas y resumidos; como almanaque, calendarios, folletos de celebración, agendas y esquela funeraria.

El término de publicaciones menores, y que no son publicaciones convencionales, en Italia, ha sido utilizado por la biblioteca nacional de Florencia, y comprende material que tiene un tratamiento catalogador “menor”: documentos de el asociacionismo, bandos de concursos, etiquetas adhesivas, curriculum vitae, todos esos material que tienen un valor temporal limitado.

La literatura gris es diferente de la sobre citadas, una de sus características es de tener un valor de uso limitado durante el tiempo, pero no es producida de forma ocasional: también garantizando los criterios de no convencional, tiene un trabajo de fondo hacia la recerca. Se diferencia, también, de las producciones efímeras o menor, porque producidas esta en tipografía; la literatura gris se produce por las mismas instituciones responsables, aveces tiene un aspecto gráfico no muy cuidadoso a diferencia de sus siempre validos contenidos. Pertenecen a la literatura gris los proyectos, declaraciones y textos sobre investigaciones, manuales técnicos, y brevete, las relaciones de proyectos, los folletos de libros, las tesis, las tradiciones, etc. Todas esas publicaciones con el fin de documentar las actividades de estudios, institucional y productivas.

Otra rama que entra en la tradición literaria no convencional es la literatura minoritaria, o sea esas publicaciones dirigidas a un publico minoritario, a un sector específico. Se llama minoritaria porque se queda en el prejuicio de ser una producción cultural menor dedicadas a jóvenes, a quien no se aplica mucho en la lectura. Pertenece a esta toda la literatura por la infancia y los cómics, la literatura dialectal, *i fogli volanti*, los cuentos, las mapas geográficas, la literatura de devoción.

Muchas veces, la literatura gris, ha dado un significado omnicomprensivo, como un contenedor de todo eso material, muy diferente, que no encuentra un lugar en la subdivisión que

comprende el sistema oficial. En esta poca claridad entran todo esos lugar que no pueden catalogar todas obras, como las bibliotecas; se incorporan materiales distintos, de poca difusión, de forma peculiar, dirigidas a grupos menor de personas o organismos públicos, son *depliant*, volantes, etc., todos esos tipo de prensa que no tiene la forma de un libro.

Imagen: *de Pogo y Dudu, dos punkzines Italas publicadas a final de los setenta.*



4. CREANDO TU PROPIA FANZINE

4.1. Morfología

Explicaré mi recorrido para crear el *fanzine BINOCOLARE*. Esta parte del proyecto tiene algunas ideas para quien desea crear una propia *fanzine* en casa, recordando que no hay reglas) Tuve que:

- imprimir en propio.

hacer mi propia autorización a la distribución, por el tribunal de expresión libre *giochifuriosi* el día 3 de enero de 2010. SPIEGARE

- Copias de numero incierto imprimidas sobre papel A4.

- Copia no original si no fotocopiada, o imprimidas!
- Computadora, programa gráfica.
- Tijeras, papel y

Esto son los primeros pasos, que hay que tener bien claros, antes de empezar; tener en casa una fotocopiadora seria genial, o conocer alguien que nos proporcione gratuitamente el papel... entonces la autorización a la distribución puede pasar en segundo plan. Copisteria accordarti..etc...

A mi aviso el copyright, afortunadamente, no es indispensable, y publicando tu fanzine en internet podrás favorecer mucho mas la difusión tanto como promocionar la producción independientes.

Realizar un *fanzine* no parece difícil, seguir con ella si, porque para comunicare se necesita de los des mas, pero es posible crear tu sola un fazine.

Es muy importante el intercambio de informaciones, entre emisor y receptor/publico; en el fanzine

Binocolare que os presento tiene como tema de principal, los argumento serán dedicados a el Teatro. El argumento introductivo es una comedia, sobre la cual se desenvuelven varios artículos de hipotéticos aficionados. Esto es un experimento de como seria, un *fanzine* sobre el teatro y de los argumento que tomarían vida al rededor de esta arte, alimentados numero tras numero por el mundo de los aficionados, ilustrar, aprender, casi a través del engaño para tener muchos mas en enteres, sobre el teatro que pienso parezca, entre los jóvenes, tan lejano de nuestra cultura.

4.2. El *menabò*

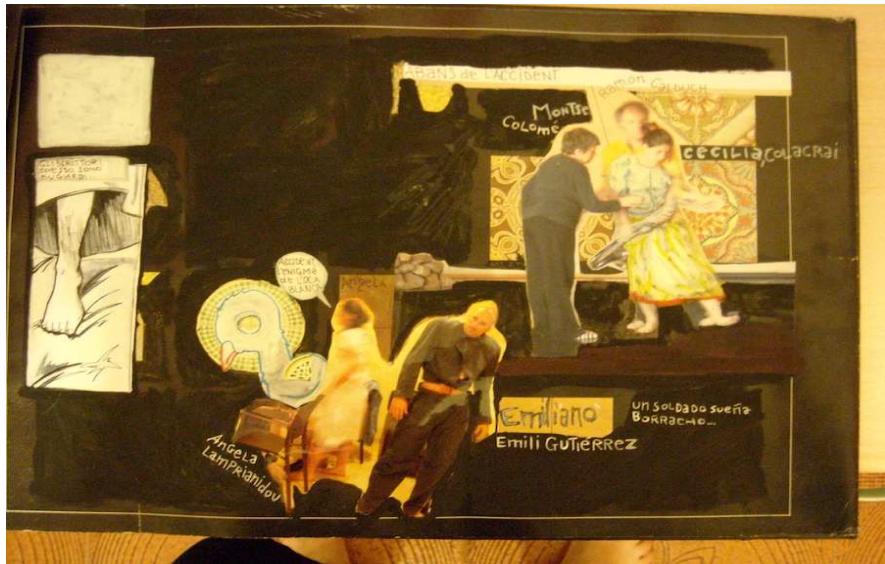
Es el esquema de trabajo de mi fanzine, o sea el esqueleto sobre lo cual estructura las varias paginas, textos imagen etc...; hoja de papel, por cada pagina paginas, donde se prepara el esquema que se quiere seguir, ocupar los espacios de la pagina ensartando en su posicion los artículos, fotos etc. para valuar su posición. Desde el *menabò* se realizan las matrices del fanzine, el siguiente paso, es de ir a la centro de estampa, donde se fotocopia o se imprime.

El *manabò* se puede modificar, mientras, las matrices es la verdadera parte que sera nuestro y verdadero fanzine.

Por esta fanzine primero he preparado un texto (ver el teatro según Luciana capítulo 5, 5.1.),

hechos fotos y dibujos, recortado y pegado como un collage todo el material y insertado el texto con la computadora.

Imagen: pagina 10 de Binocolare.



El texto insertado en la pagina 10 sobre la obra de danza Enigma: Caterina Alber en Dramas Rurales. Una bailarina describía en sus movimientos la locura del Infanticida, el músico representativa una vaca/un hombre y se movía sonando el saxófono. Otra bailarina, era como parte del escenografía se movía apercibida y representaba una temporada de la vida de Caterina Albert.

4.3. La confección y la gráfica

En el mundo del *fanzine* hay gran variedad de formatos, se puede afirmar que no existe ninguna regla de compaginación. Hay variados tipo de *fanzine*, imprimidas en tipografía, escritas y copiadas a mano o fotocopiadas; la tecnología no siempre esta a la mano de todos. Quien hace un *fanzine* se sirve de cada tipo de forma gráfica, insertando fotos, cómics, dibujos, y se tiene posibilidad ocupa colores impactantes.

Desde los final años setenta, en Italia, la difusión de las fotocopiadoras, ha permitido realizar un producto mas profesional tanto quanto casero. Las *punkzine*, hechas casi siempre en fotocopias en blanco y negro, eran de formato A4, dobladas y grapados, escritas a mano o con maquina por inscribir, con dibujos y fotos, se ordenaban a través de un collage; como *Dudu* y *Pogo*.

Entonces las herramientas principales fueron tijeras, papel y pegamento, la necesidad operativa definía también un estilo que se volvía expresión artística. Este estilo se quedó en el tiempo como la característica que identifica el *punkfanzine*, con la llegada de la computadora se

siguió ocupando el método *cut and paste*, también como elección estética se producían copias bastante crudas: hojas recicladas y de compaginación sencilla.

Regresando a la editorial fanzinera, gracias a Internet, este medio de expresión tiene mas difusión, y algunas pueden bajarse por internet y se pueden estamparlas por si mismo; los programas de ordenador permiten una compaginación que hace difícil distinguir, a nivel superficial, una fanzine da una revista *tout court!* Los *zine* 4en la red ahora pueden tener una composición de compaginacion y una gráfica mas ordenaría? Pueden ser imprimidas a casa en un super-papel? Quizás si, pero, el hecho de buscar siempre una propia originalidad y la libre expresión la deja alejada de la editorial oficial. Otro factor importante por un fanzinaro, pero no por todo, y que es mencionado antes, es el *copyrigth*, al lo cual se oponen con fervor porque considerado uno obstáculo a que no favorece de la difusión, hay que tener un libre circulación de ideas 5.

El mío es una especie de copyrigth como signo de reconocimiento de mi producto.

Imagen: Cpyrigth GiochiFuriosi, creado por Luciana Nattivi, 3 enero 2010.



5. MI META-FANZINE

5.1. El teatro según Luciana

Durante el periodo de marzo trabajo a una obra en le *Teatre Nacional de Catalunya*, donde he intentado comprender acercándome yo por primera vez a la génesis de una obra de danza, orientándome entonces a través de las sugerencias, de como funciona una obra de danza en un teatro.

L'enigma son tres coreografías diferentes entre ellas en varios aspectos, no tiene texto escrito, este espectáculo se inspira a la vida de un personaje que “sufre” de doble personalidad, a sus obra como escritor, a la condición de las mujeres de esa época y a sus sufrimientos interior; las escenografías no tienen aparados muy complejos, coreografía y escenas faltan de homogeneidad.

Durante los ensayos de esta breve obra e aprendido que el teatro es una arte que reúne “personas” que tiene reglas en común y que la obra, la danza, evoluciona como un cuerpo único donde conciencias diferentes se reúnen en el acto creativo.

L'Enigma, es un intento de describir la vida de Catarina Albert y de sus obras como escritor con el seudónimo de Victor Català, en escena los cuerpos toman forma a partir de un movimiento, de una historia donde la música tocada en vivo por algunos de los protagonistas (músicos) aumenta la sugerencia. Durante los ensayos he imaginado de moldear los bailarines, “eso material humano”, como un escultor cuando crea quita la materia inerte, o cómo un pintor añade detalles; gran parte del material que recolectado es fotográfico. Mi experiencia a sido más la de un espectadora que apuntaba como los atrezzos limitaban el espacio y los movimientos de los protagonistas, o como se volvían una prótesis de su cuerpo, y a veces pensar yo misma ser parte de esa escenografía. Los pasos han sido estudiado entre los intérpretes y los coreógrafos, juntando la propia imaginación hacia un proceso natural. Días tras días, he tejido mi hilo de Ariana, leyendo la obra como un cómic, compuesto de cuadros, creando un orden, jeroglíficos, símbolos recurrentes al ojo humano, enfocando las secuencias que provocan reacciones en el espectador. Cada cuadro nos da una sugerencia que se desarrolla en el mundo de los sentidos y del concepto y la *closure* (entremedio entre un cuadro y otro) nos permite entender los saltos temporales, de lugar, de historia etc., ayudando a justificarlos teniendo en cuenta que cuanto más intensa es la *closure* más grande será nuestra imaginación. He elegido este camino porque durante la práctica estuve investigando cómo un texto de teatro se podría transcribir como guion de un cómic (trabajo que hice con el profesor Carles Batllés), y así he llegado a hacer por cada coreografía un paralelo con tres escritores de guion de cómics: Alan Moore, Neil Gaiman y Hugo Pratt.

Los cómics no siempre necesitan palabras para describir emociones, la danza usa los movimientos para comunicar con el espectador. Existe un mundo de conceptos y sentidos que es más fácil llevar a un espectador por vía no solo visual si no de tridimensionalidad, sonido y olores, esto en los cómics no es real.

He buscado una llave de lectura a la representación, para justificar espacios que no eran completamente reales, como el caso del avión/pájaro, las paredes imaginarias donde los bailarines chocaban, dando también fuerza a los temas y a los movimientos. Los tres coreógrafos trabajaron de forma diferente como se ve en la representación, como única constante “producida” en la puesta en escena tenemos la rabia y la violencia, dada por la condición social de una mujer de principio de

siglo XX, sugerencias estas comunes en los siglos y que rinden la obra actual/moderna. Por mi parte e llevado a cabo una pequeña investigación sobre Caterina Albert, y por el uso que se hace del *attrezzo* en esta obra yo en la obra hubiera considerado y valorizado el interés que ella tenía sobre la antropología, los objetos que colecciónaba o favorecía... el teatro es representación, comunicación o antítesis de si mismo?

En las tres coreografías es reflexionado sobre todo en la *piece* del coreógrafo Santiago Sempere, donde he tenido sugerencias (de sobra!) a la imaginación, donde siempre a lo que observaba encontraba un lugar como en un puzzle, y fue la única coreografía donde participe (de forma leve) en la dinámica de los ensayos: grabar, tomar apuntes de los pasos, de la música y tocar con mis manos parte de la escenografía. Santiago es un artista que "regala" sus sentimientos sin miedo, le gusta involucrar todo lo que tiene alrededor en su trabajo. Lamento no haber nunca sido capaz de ser parte activa de la obra, de no haber tenido el coraje de levantar mi voz, en un mes y medio de trabajo.

Los ensayos con Montse Colomè eran muy fatigosos, la bailarina se movía mucho y cambiaba humor en los pasos, el músico se cansaba, pero todo al final del día era resuelto, creo que fue más interesante haber tenido la suerte de participar a los ensayos que asistir a la presentación. Montse la he visto como una persona sensible con los artistas, siempre detrás de los intérpretes (hasta en la puesta en escena), siempre disponible a recibir abrazos o críticas, ella es como un filtro de su mismo trabajo, me sorprendió ver que tenía un diario de apuntes.

En los ensayos de Tomeu Vergès hubo sufrimiento, problemas técnicos y de comunicación, tanto que el clímax de la obra tomaba el barlovento y había sangre por todas partes. Reinaba una atmósfera de insatisfacción, su pieza es la más visual, una *performance* o un ritual, de difícil comprensión por un común espectador. A veces me sentía como en un espectáculo de magia, donde el coreógrafo con su varita mágica hacia confusión para quizás no descubrir su arte? El extraordinario fue el clímax natural que se creaba, tanto a veces de desear dibujar una puerta para poder escapar.

5.2. Comedia escrita por Luciana Nattivi

Declaro que el teatro es una forma de comunicación que todavía estoy explorando, y que a parte en estos últimos años, antes me ha encontrado distraída y ausente; la obra citada aquí abajo, me ha costado muchas noches de sueño, intentando de escribir una comedia en estilo plautino. Mantener el ritmo en el carácter de un vago o de un prepotente, me ha llevado a reflexionar primero sobre cómo se tiene que mover ese hombre en el escenario. Creyendo que cada actor busca en escena su personaje, una persecución continua hacia su rol. Pienso de haber por lo menos intentado de reconstruir los signos iconos, que caracterizan un vago, a través de una descripción más o menos detallada de su postura, del vestuario y del contexto escenográfico.

SARDUS CONTRA DÉDALO

Personajes: Sardus, Diosa Madre, Hombre Toro, Dedalo, Pancrazio y Elia, Pueblo. La comedia se desarrolla aproximadamente en el siglo XII a.C., en el periodo Nurágico, en Sardaigna. En un poblado cerca del mar en *Gallura*, donde viven los *Balari*.

En el escenario se ve de lado izquierdo una construcción de piedra que parece una torre: un *Nuraghe*. El *Nuraghe* es una construcción hechas de piedras, de forma circular, su altura puede llegar hasta ocho o diez metro, se utilizaba como habitación, tenían varios pisos, en el primer piso en invierno se guardaban las ovejas y en el segundo se dormía. Arriba había una terraza.

Del otro lado del escenario (que cambiará en el curso de la comedia) están unas rocas y un *trompe l'oeil* del mar.

ACTO Iº: escena 1

Nuraghe, en la terraza, hay dos personajes, Pancrazio y Elia, los dos con una estatura mediana (el promedio en Sardegna era de 150 cm en aquellos tiempos) y de complexión robusta, cabello negro y piel oscuras, despeinados de pelo largo con unas fajas de piel con barba y vestidos con unas cortas túnica de lana espesa (tejida gruesa, color beige), unos cinturones de metal y unos pantalones hasta las rodillas (tejido grueso y color beige). Los dos personajes se la pasan discutiendo todo el tiempo y terminando cada asunto con un juego, la “*Murra*” (se juega a quien adivina un número, entre una o más personas, lanzando con la mano una cifra y gritándola, quien se acerca más gana la apuesta, juego típico en Gallura⁶), para establecer quien tenga la razón (hasta en las decisiones más estúpidas). De hecho ahora están discutiendo sobre la edad del tatarabuelo, cuando de repente Pancrazio estornudado se vuelve hacia el mar y ve que algo de inusual se acerca, avisándole al compadre empieza otra discusión, sobra lo que está llegando: será un pato gigante? una gallina de mar? Y así siguen apostando... hasta que los gritos de socorro del “*ser*”, que los convence que podría ser un hombre. Por última vez apuestan si darle primer auxilios o avisar los demás (adentro del Nuraghe hay otra gente que no se ve y solo se oyen ruidos).

Se escucha alguien que grita a que paren de hacer tanto ruido, por sus apuestas... entonces Pancrazio y Elia bajan y salen del *Nuraghe*, con una camilla se lanzan hacia la playa, recuperan lo que ahora se revela ser un hombre que tiene alas postizas, lo llevan de regreso.

ACTO Iº: escena 2

El *Nuraghe* ahora está abierto como si fuera un libro, queda el escenario del mar.

Adentro están dos personajes de pies: un hombre, Sardus, la Diosa Madre, y en un rincón recostado como si durmiera está el Hombre Toro.

Sardus es de complexión delgada, cabello negro corto, barba recién hecha, lleva zapatos de plataforma de madera, una calzoncillo hasta las rodillas beige de tejido grueso, un traje acampanado color rojo púrpura, un cinturón de metal de donde cuelga una gran navaja, una gorra cónica de piel, un mantel de lana blanco y sucio hasta los pies y un bastón. El, es la figura del jefe del pueblo aun sea joven, es de caracteres calmo, le gusta tomar en compañía y disfrutar de la vida, es un holgazán y un filósofo.

La Diosa Madre de complexión opulenta y cabello negrío y reluciente, lleva una gorra de piel tipo “casquete”, las espaldas cubiertas con dos parches de piel de donde salen unas mangas cortas de tejido grueso color rojo, lleva una falda abajo de las rodillas de tejido grueso y color roja, un cinturón alto hasta el ombligo de metal, un corsé de tela gruesa roja y una sandalia de piel. Ella, es la representación de la fertilidad y de la tierra, es el alma del pueblo la voz de la sabiduría, la que soluciona los problemas, representa la verdadera autoridad de la comunidad. Su carácter es dulce y autoritario a la misma vez, pasa mucho tiempo con las mujeres y discutiendo con Sardus.

El Hombre Toro, lleva una faja de piel con unos cuernos, una gorra hecha de cabellos negro, una mascara sonriente (que le cubre la boca) hecha de cuero, tiene una chamarra de lana gruesa negra sin mangas, un cinturón de metal con cuerdas de piel, unos pantalones hasta las rodillas de lana de oveja de pelo largo de color negro, unas campanas colgadas a los lados de los pantalones y una cola de toro. Representa la figura del instinto, es un vago, muy tranquillo, les gusta compañía de los de mas para salir de fiesta cuando y cuanto se pueda.

Los tres están a dentro del *Nuraghe*, se ve una roca en el medio, quizá sea una mesa, hay comida colgada por el techo, botellas, se ven varios pisos y una gran escalera. No hay ventanas. La luz es floja, hay lamparas de aceites prendidas.

La Diosa Madre habla con Sardus del calendario solar y que las cosecha a sido escasa.
El H.Toro duerme, ronca de veces en cuando.

Vemos Pancrazio y Elia que recorren el escenario con Dedalo (el hipotético hombre gallina), encima de la camilla, entran en el *Nuraghe* y dejan a l'hombre tirado encima de la roca (mesa), ellos se van diciendo que trajeron esta cosa del mar. El H.Toro se despierta y los tres se acercan al recién llegado, intentan de principio despertarlo dulcemente, no lo logran, entonces el H.Toro los tira desde los pie, desde los brazos y le da un cachetazo tan fuerte que el hombre se despierta. El pobre pide agua y le dan algo fuerte (lo escupe), se mira a su rededor y improvisadamente empieza a hablar contándole que el es Dedalo de Grecia, que huyo de un laberinto...lo cuenta con mucha énfasis! Y cuando le preguntan si llego solo, el poniendo cara trágica, saca de la maleta, una sandalia toda rota y empieza a contar llorando. Aquí hay un flash back, se enciende la pantalla (que es la parte del *Nuraghe* abierto) que están puestas en medio del escenario, hay una breve proyección : Dedalo que regaña su hijo y le pega con la sandalia; Dedalo y Icaro que escapan volando y en vuelo Icaro tira su sandalia al padre gritándole que no lo soporta, mientras el pobre Icaro se rompe las alas y cae en el vacío, se vé un primer plano de la cara de Dedalo sorprendida, con una sandalia en la boca! Fin de el fash back. Todo hecho al estilo *Buster Keaton*, donde los dialogo serán en forma de escrita blanca sobre funda negro, fotogramas...).

Se acaba el flash back, se apagan las luces un minuto, se vuelven a prender la luces, el escenario está lleno de gente, alrededor de Dedalo que murmurando con tristeza se pone de pie arriba de la piedra y levantando el zapato explica que quiere hacer un monumento fúnebre en honor de Icaro con la forma de una sandalia colosal. Aquí risa general, Hombre Toro toma palabra y le pregunta porque necesitarían su tonta construcción si ya tienen tumbas gigantes de sobras! Dedalo indignado los reta a que le enseñen un poco de lo que presumen tanto. Sardus, toma palabra, invita Dedalo a explorar sus precios monumentos. Salen todo da el escenario.

Dedalo es alto guapo de cabello corto castaño claro, una barbita fina , lleva una túnica rota blanca sucia, una maleta con su ropa limpia, una sandalia y un par de alas. Es de carácter nervioso y presumido .

ACTO Iº:escena 3

Baja un fondo que tapa completamente el escenario entran unos personajes que traen unas piedras y se van, empieza una proyección de un monumento: una Tumba de Gigantes enorme, de piedra , con una perspectiva con doble punto de fuga; entran Sardus, la Diosa Madre, el Hombre Toro y Dedalo. El griego no se impresiona (luz sobre el) : empieza una parte "musical", donde Dedalo

revela de ser un gran arquitecto, según el “el mejor del mundo antiguo”, y sigue hablando de sus construcciones imposibles (en la pantalla las fotos de sus edificios chuecos se sobreponen a la tumba). Entran las mujeres y se posicionan como bailando al rededor de Dedalo, entran también los hombre con actitud de indiferencia. Mientras que el sigue cantando la música se baja y la luz evidencia el H.Toro y Sardus, apartados hablando entre ellos.

Sardus dice que Dedalo de hecho no es un gran arquitecto si no un inútil y que todo lo que ha construido se le ha caído, llevando a la ruina los pueblos por donde pasó. Hasta su obra mas conocida el laberinto di Cnoso debía ser en origen una mansión de ultra lujo por el rey (hay diapositivas arriba de Sardus y el H.Toro como si fueran pensamientos de dibujos cómics).

Viendo el peligro (que le se caiga el pueblo encima) Sardus se acerca a los hombres y le cuenta a gestos lo que acaba de contar al Hombre Toro. Los hombres van por Dedalo con aire amenazante, cuando de repente, la música se levanta otra vez (luz hacia Dedalo) y el recién llegado termina su canción en un creciendo *hollywoodiense*. Las mujeres gritan, la Diosa Madre dice unas frases en favor de Dedalo, gritando que los hombres deberían escuchar los consejos del refinado griego, y hablando de espacios inteligentes, de nueva concepción del hogar y de que mañana todos a trabajar fin de la escena. Se sierra el *Nuraghe*.

Se sierran las cortina.

ACTO IIº:escena 1.

Es día, el *Nuraghe* está cerrado, por otro lado, del escenario, hay actividad frenética de los obreros montando una construcción, Dedalo da vueltas por el escenario con un montón de papeles, gritando ordenes, se para un momento de veces en cuando adelante de un panel, donde se notan unos bocetos de una sandalia (el publico también lo ve). La obra, tan como el proyecto tiene pinta caótica, y de repente se cae parte de la construcción...los hombres se derrumban, hay mucho ruido, tanto que, despierta a Sardus, que sale del *Nuraghe* corriendo, mientras, pasando por el caos intenta hablar con los obreros, porque quiere llevarlos a otro lado (usa cada tipo de corrupción invitándolos a caza de liebres, a recoger hongos a pescar etc., y nadie le hace caso, todo, parece, tienen demasiado que hacer, son vigilados por las mujeres, que nunca abandonarían el fascinante Dedalo. Sardus , decepcionado se vuelve al *Nuraghe* (que se ha abierto tapando la obra, la luz se baja y va a iluminar la escena de Sardus), allí duerme el H.Toro en su solito rinconcito.

Sardus, se dirige hacia el, lo despierta de malo modo y le pide que ya haga el desayuno, porque ha tenido un mal día y necesita un amigo por lo menos lo conforta! El Hombre Toro toma un néctar de vino, un pan enorme, una salchicha y carne seca, juntos se sientan en el suelo y comen. Empiezan a llegar los hombre uno tras otro (pasan por una puerta que hay en la parte atrás, de el *nuraghe*, abierto), ha hora están todos, las mujeres aun no. Los obreros son muertos de cansancio, son enfadados, tienen hambre y set, Sardus aprovecha para sacar el tema de Dedalo, entonces, al parecer están al punto de tener una asamblea sobre el asunto Dedalo: piensan de echarlo a patadas y hasta a llegar a torturarlo y después matarlo (a lo largo de la asamblea se hacen referencias satíricas sobre la que será, en el futuro, la realidad de *Sardegna*: la explotación inmobiliaria salvaje podría tener aquí su comienzo. Los pueblerinos descartan esta hipótesis, los hechos futuro en *Sardegna*, por lastima, no les dará razón). Sardus toma palabra , y como buen filosofo se inventa un árbol genealógico que describe la historia del que el tatarabuelo del Minotauro era el hermano de la tatarabuela del H.Toro , lo cual ahora busca venganza por su lejano primo .Sale el conocido Código

Barbaricino (un código de honor sobre la venganza) compuesto da 23 artículos ...El Hombre Toro debe defender su honor, adelante de esa ofensa y tiene que ser un *homine* deberá sobrevivir a la muerte enfrentado con su enemigo y esto será el compenso a la ofensa. Necesitara ser de mente limpia , seguro de si mismo y ágil . Salen aquí en la larga noche algunas tontería...se piensa a un posible entrenamiento para que el H.Toro llegue adelante de Dedalo en toda su mejor forma y para que no aya la posibilidad de que pierda in ningún modo.

Las propuestas son muchas,al final, descartadas las mas crueles,deciden que simplemente van a deshacerse de Dedalo con la excusa que el Hombre Toro quiere cobrar venganza matando a un griego cualquiera por lo de su primo lejano,y que el arquitecto tiene que huir para salvarse (justificándose así con las mujeres).

Las mujeres, pero , han oido todo, entran de repente en escena y prohíben que actúen en contra de Dedalo, enviando todos a la cama porqué mañana hay mucho trabajo. Los hombres deniegan , solo el Hombre Toro no se entera que el plan ya no vale,y sigue hablando entre si, repitiendo lo que va a decirle al griego”, metiéndose en el papel”.

Se ve que hace uno estarnos movimiento , salta de un lado a otro, toma un hacha y un saco con el cual simula una pelea.

ACTO IIIº: escena 1

Es de día, se ve el *Nuraghe* (cerrado) y la construcción de Dedalo, chueca y mal hecha, esta casi acabada . Los hombres siguen trabajando y las mujeres dan vueltas observando la estructura. Todo es oscuro y parece que no hay sol. Sardus también anda por allí, quejándose de que esto tiene que terminar ya. El Hombre Toro, ignaro de que el plan ya no existe, se mueve furtivo por el escenario a pesar que los demás intentan pararlo sin que el arquitecto y las mujeres se enteren , todos los intentos de acercarse a Dedalo para amenazarlo fracasan.

Mientras tanto Dedalo sigue hablando con énfasis de su obra, presumiendo su habilidad ,los aldeanos fastidiados, se burlan de el, y las mujeres dan vueltas alrededor de la construcción, mirándola con aire enfadada (no se oyen los comentarios pero se les nota una actitud molesta). De repente las chicas se unen en un circulo,hablan, se callan todas a la vez y se voltean hacia los hombres. Cada una, de ellas , se dirige hacia un hombre y lo acusa de haber construido esta monstruosidad arquitectónica que tapa el sol y el aire y que hay que hacer algo al respecto si no quiere que se enfaden de verdad. Cuando todas las mujeres han explicado sus razones,se salen del escenario todas juntas.(cultura matriarcal).

Los hombres se quedan parados, rascándose la cabeza y levantando los hombros: no entienden el cambio de opinión de las mujeres, solo saben que de todas formas les echaran la bronca si no solucionan el problema. Sardus, entonces,propone que se vayan a la playa a relajarse,donde no hay ni griegos ni mujeres, los hombres aceptan inmediatamente y se salen del escenario Dedalo sigue en su tonto monologo, el Hombre Toro , cansado de tantos intentos de atacar el arquitecto, está sentado en una piedra ocupando un zapato como abanico, cuando ve los demás que se van los sigue corriendo.

(bajan unas pantallas con dibujos “*trompe l'oeil*” que forman un paisaje de playa, quizás la misma donde llegó Dedalo)

escena 2

Entran las mujeres ,a la playa,del lado izquierdo, traen comida y bebida, se sientan. Hay un poco de viento y el mar es un poco fuerte (ruido del mar). Todo es calmo. Entran los hombres del lado derecho, ven las mujeres y se quedan de piedra. Ellas, pero, no parecen tener malas intenciones y les ofrecen vino y comida . Evidentemente han decidido de tomarlos por las buenas. Mientras se entretienen comiendo y tomando, la Diosa Madre les acuerda el asunto pendiente y los invita a irse a por Dedalo . Empiezan el camino de regreso al Nuraghe, entran y salen del escenario (una vez), siguen tomando,las pantallas con el fondo de la playa se levantan mano a mano. Ahora están en frente a la “sandalia” de Dedalo, en primera linea están Sardus, la Diosa Madre y el Hombre Toro. Llaman a Dedalo con mala intención. Dedalo se encierra adentro del su edificio diciéndole , gritándole a todos , que se vayan ,que lo piensen bien, que no reconocen el valor del arte...etc. Todos están bastante alterados por la bebida y deciden de esperar a que se salga. La espera parece larga, así que alguien propone que deberían tirar abajo la construcción. La propuesta parece interesante, pero hay también quien opina que un edificio construido por un tan grande arquitecto seria dificil de derrumbar con el estomago vacío (Sardus intenta de convencerlos que no es así) dice a las mujeres de traer mas comida y vino (Sardus sigue intentando convencer que tiren abajo la estructura). Hay rica comida y mucho buen vino, llegan los instrumentos. Empieza una fiesta con música y bailes tradicionales, aparecen la mascaras de los *mamutones*⁷ (Sardus se une a los demás). Después de tanto trabajar y pelearse la aldea desencadena , mujeres y hombres olvidan sus diferencias y festejan juntos hasta que,al llegar la mañana, todos caen dormidos cansados y borrachos (en esta escena habrán canciones y coreografías de baile).

Escena 3

Llega el día, todos han dormido muy poco,de repente sale Dedalo, muy molesto porque el ruido no le ha permitido descansar, grita algo y sierra la puerta con un golpe fuerte...y toda su obra se viene abajo!

Sólo queda de pie un mueble lleno de zapatos. Ahora todos están despiertos,confundidos por el ruido y la resaca. Dedalo se lamenta , los demás se ríen de el , las mujeres curiosas van a ver que esta en el mueble que resistió a la catástrofe descubriendo las sandalias. Hay muchísimas, muchísimas ...de tamaño y estilo diferente. Las mujeres se las miden fascinadas, preguntan a Dedalo de donde salen y el contesta tristemente que eran las maquetas para su obra maestra.

Sardus se pone de pie y levanta su palo, va hacia a Dedalo al parecer para golpearlo . Dedalo se hace pequeño por el miedo, Sardus , que parece al punto de matarlo , dice que Dedalo se puede quedar, siempre que jure sobre su vida de no volver nunca mas a construir nada mas que sandalias y lo nombra zapatero oficial. Dedalo, feliz de haberse ahorrado la paliza , pero algo triste por el improvisto cambio “profesional”,va por sus viejas alas y se sienta con ellas, mirándolas. Todos los hombres empiezan a recoger.

Baja el telón.

FIN

Qué es la murra.

La *murra* es un juego que tiene, parece, su origen en el 700 a.c., hay pinturas Egipcias de personajes que juegan al juego de la *murra*. Este juego se difunde desde Grecia a Roma, con el nombre de *miclato*, gesto esto de extender los dedos para indicar el numero, sobretodo jugado por los soldados, se difunde en arabia y Oriente. En *Sardegna* se piensa llegue durante la dominación española, deviniendo *ludus morras*, jugados por los agricultores para entretenese, y en algunas parte de la isla para demostrar sus habilidades y tomar mas consideración en la comunidad. En el tiempo llevando este, problemas y querellas, hasta llegar a tragedias, creando controversias por los presumibles engaños; no existía ningún juez si no lo mismísimos jugadores. Asombrosa es la capacidad con la cual los jugadores pueden sacar y inmediatamente calcular la suma de los números sacados con la mano tendidas. Los participantes pueden jugar solos o en pareja, el objetivo del juego es adivinar la suma de los números sacados, un punto cada jugada y gana quien llega a la puntuación de dieseis.

Hoy día este es un juego de entretenimiento en fiestas de pueblos, un espectáculo dentro del espectáculo, pero hay que saber que a sido prohibido hace tiempo.

6. DE UNA DRAMATURGIA DE TEATRO A UN GUIÓN DE COMIC

De una dramaturgia de una obra a un guión de un cómic.

Cuando e empezado a imaginarme como pudiera ser una adaptación en comic de la Noche Arabe, me di cuenta inmediatamente que esto no seria un cómic de acción... si no de sensaciones , no tanto por la falta de acción (que si hay ,aunque no la de un cómic de súper héroe), si no por la telaraña de sugerencias y sutilezas entre la cual se desplazan los protagonistas ,una trama sutil que será difícil llevar a los cuadros del cómic . El riesgo seria de limitarse a una serie de ilustraciones al texto, reproducido de forma integral, y entonces de no lograr la unión de palabra y dibujos , o si no de caer demasiado en lo onírico , perderse en los símbolos y quedar con una serie de experimentos gráficos sin una lógica secuencial, otra llave de vuelta del cómic .

En ambos casos el lector creo que se aburría. La solución , para mi , se encuentra en el lector mismo, o sea en pedirle que ,cuando actua la *closure*, ponga en secuencia los cuadros , los "hechos", pero también la sensación , los sentimientos, que quiero intentar comunicarle.

La *closure* es el mecanismo narrativo fundamental de los cómic que les otorga movimiento, sonido ,tiempo y espacio. En concreto es cuando , por ejemplo , de un cuadro donde hay un sujeto amenazando a otro con una pistola, al siguiente donde hay el exterior de una casa y la onomatopeia de un disparo , el lector interpone, con un acto casi automático de imaginación , toda una serie de acontecimientos y de consecuencias lógicas (el tipo le ha disparado al otro, la casa es la misma vista desde afuera ha pasado algo de tiempo etc...).

Es la *closure* que permite que el protagonista de un cómic tenga vida,se mueva, envejezca, se desplaza en un mundo donde las leyes que regulan el tiempo y el espacio sean aparentemente las del mundo real (aunque el autor pueda manipularlas o ignorarlas).

En este caso específico este mecanismo debería comprender también elementos mas relacionados al enconcio, permitiendo a quien lee, relacionar la confusión existencial de Francisca con el sucederse caótico de pensamientos y recuerdos , restituirla la lógica frágil, onírica, del cuento, hacerle percibir la sutileza de la capa que separa la realidad en la cual se mueven los protagonistas, del mundo donde abitan sus deseos, sus unidades mas intimas, mas irracionales.

No sé si lo lograr.

Para acercarme mas a un resultado que fuera interesante al leerlo, sin cambiar la esencia del texto, me he permitido hacer unos cortes , intentando adaptar la estructura de la obra a las necesidades de un cómic donde bajando demasiado el ritmo se puede cansar el lector y así perderlo.

Dichos cortes , naturalmente quitan a la narración el efecto cuasi hipnótico que obtiene las repeticiones de las frases y pensamientos.Intentar de llenar esto huecos mediante un estilo gráfico donde la repetición de elementos simbólicos relacionados con los distintos protagonistas tendrá esta función , hasta la caligrafía de los pensamientos variará según la personalidad del personaje, reflejando distintos aspecto de su carácter .

Las reflexiones de Lopez serán entonces con una caligrafía en mayúsculo clara y común con una caja de pensamiento rectangular (He elegido ocupar "las cajas de pensamiento en lugar del

clásico *baloon* con globos ,en el intento de dar una impresión como de *voice en off*), mientras la de Fátima será en un cursivo algo mas personal ,mas dulce.

En el concepto de esta adaptación he simulado trabajar en colaboración con un dibujante y de proporcionarle entonces unas cuantas referencias , que , siendo yo el único autor , hubieran sido inútiles .

Los *storyboards* por ejemplo no se ocupan siempre en este tipo de colaboración (los guionistas no siempre saben dibujar !), y son una simple sugerencia de la cual el dibujante puede prescindir .Debiendo elegir el estilo gráfico que mas me gustaría por este cómic, diría al dibujante de ser mas poético que realista ,de no tener miedo a ocupar soluciones atrevidas o de difícil comprensión ,intentando restituir la atmósfera de la obra. También le prohibiría de utilizar reglas y compases ,subrayando así la precariedad en la cual tienen lugar los acontecimientos ,suspensivos entre onírico y real. Los cuadros también no tienen que respectar una estructura fija si no acompañar el desarrollo de la historia y la sugerencia del momento ,cambiando de forma, sobreponiéndose ,dejando que las figurar des-confinen. La estructura de los departamentos variará según el humor , las sensaciones ,las dudas, los recuerdos etc.: el pasillo cambiará de dimensiones, y los edificios se doblaran para asegurar las pasiones de sus in-habitantes .

He elegido una historieta en blanco y negro por no sobrecargar las páginas y regalar al lector una lectura mas fluida .

Unos agradecimientos a Scott McCloud y *Understanding comics* , Andrea Balzola y Una dramaturgia multimedial ,Will Eisner y La narración gráfica, Alan Moore y writing for comics, Bruno Cocina y Pensare il fumetto etc.

Luciana Nattivi

TEXTO:

LA NOCHE ARABE

PERSONAJES:

Juan Lopez

Fátima Mansur

Farcisca Diaz

Kalil

Pedro Carpati

Guión por un cómic inspirado en la “Noche Arabe” de Roland Schimmelpefennig.

NOTAS:Cada personajes de esta historia tendrá una caligrafía propia cuando expresar su pensamiento .El cómic tendrá muchos cambios de estilo en el dibujo para evidenciar escenas y remarcar la diferencia entre realidad de sueños .

TEXTO DE :

Luciana Nattivi .

PAGINA 1

Cuadro 1

LOPEZ

Primer plano

(primer plano de Lopez, expresión entre enfadado y ausente)

Cuadro 2

LOPEZ

Desde el piso ocho para arriba no sale ninguna gota de agua (pensamiento) .

(media cara de Lopez con cabeza de palacio, expresión de dudas)

Cuadro 3

LOPEZ

Escucho correr agua (pensamiento) .

(ojos de Lopez con tubos y un grifo)

Cuadro 4

...El agua parece perderse en el 7° piso ... (pensamiento)

(tres cuartos de Lopez con varios tubos de agua ,el flujo se para en un punto marcado por una x ,seguida de un punto interrogativo)

de agua)

Cuadro 5

LOPEZ

Pronto empezaran a llamar (pensamiento) .

Drriin...Drriin 8...

(media cara de Lopez con cabeza de edificio y onomatopeyas de teléfonos que salen de varias ventanas, expresión de duda)

Cuadro 6

LOPEZ

Y si una cañería estuviera rota??El pasillo seria inundado...una avería de tal magnitud ...no puedo i pensarlo (pensamiento) .

(agua que corre por escalera)

Cuadro 7

LOPEZ

Pero puedo escuchar el agua .Suena como una canción (pensamiento) .

(Lopez dentro del ascensor con agua que corre en las paredes y notas musicales)

Cuadro 8

El ascensor chicharrea .

(encuadre del teclado del ascensor puerta abierta , la señora Fátima al final del passillo de espalda y con bolsas).

Cuadro 9

La señora Fátima

(primer plano senora Fátima , expresión de enojo)

PAGINA 2

LOPEZ

Cuadro 1

Al final del pasillo la señora Fátima amiga de la señora Francisca Diaz duena del departamento 7.32. Por qué se complica tanto...y no deja las bolsas en el suelo ? (pensamiento).

(Fátima plano americano de tres cuartos ,cerca de la puerta de su departamento, llave que se le caen de una mano y bolsas en el otro brazo, expresión de cansancio, Lopez en el fondo casi imperceptible) .

Cuadro 2

Se le caen las llaves .

CLING , CLING .

(primer plano de llaves).

Cuadro 3

Fátima

Dling...Dling.

LOPEZ

La puedo ayudar?

(Plano americano de Fátima que toca timbre con codo y bolsas, expresión de esfuerzo, Lopez en el fondo que cara confundido).

Cuadro 4

Fátima

Ah gracias...usted todavía trabajando?

LOPEZ

Así es,,,algo esta sucediendo con la presión del agua en octavo , noveno y decimo piso.

(Fátima de pie con bolsas, destras de Lopez, expresión de media sonrisa , Lopez agachado que toma llave de espalda)

Cuadro 5

LOPEZ

Como etsà usted de agua?

Fátima

No se , vengo llegando .Si tengo algún problema lo llamará .

(plano americano de tres cuartos de Lopez ausente y preocupado y Fátima tres cuartos con las bolsas de la compra que sonríe un poco ausente)

Cuadro 6

LOPEZ

su llavero tiene tantas llaves (pensamiento) .

Fátima

Sonríe.

(Lopez de espalda que intenta pasar llave a Fátima de espalda , Fátima con las bolsa con cara de duda).

Cuadro 7

Fátima

Si usted fuera tan amable ...le cedo el lugar .

LOPEZ

Les molestaría si yo revisaría de una carrera la presión del agua de su departamento?

(Lopez que desliza llave en la chapa, Fátima de tras con expresión de sospecho, lo dos de tres cuartos).

Cuadro 8

LOPEZ

Puedo pasar?

Fátima

No hay problema .

(encuadre del llavero donde cuelga un camello) .

Cuadro 9

Ante nosotros está. Francisca Diaz .Es la dueña del departamento 7.32 (pensamiento) .

FRANCISCA

Ahh , me pareció escuchar algo. Hola !

(plano americano de Francisca en ropa interior con una sonrisa ,despeinada y con ojeras) .

PAGINA 3

Cuadro 1

LOPEZ

Buenas tardes señora Diaz...en boz baja :mejor subo mas tarde .

Si podría ser necesario...mientras tanto buenas tardes .

Fátima

Como quiera .Ya e la tercera vez que toco el timbre !

(Francisca de espalda en la puerta, Lopez y Fátima de frente con expresión de sorpresa) .

Cuadro 2

Fátima

Logro entrar con mis bolsas (pensamiento)

Porque no abres la puerta ?

(Fátima que deja bolsas en la cocina expresión de enojo ,Francisca de fondo está apoyada a la entrada del living, se raya la cabeza)

FRANCISCA

Descansa sobre el sofá.

(interior de departamento : puerta casi cerrada en le fondo , F con las bolsas en primer plano.

Cuadro 3

FRANCISCA

Quiero irme a duchar!

Voz de Fátima hazlo...

(Francisca sentada en le sofá con gra de calor y sueno) .

Cuadro 4

Fátima

En el piso ocho , nueve y diez no hay agua .

Globo de cómic de Francisca

Por esto estuve aquí Lopez ?

(Fátima en la cocina que arregla estantería) .

Cuadro 5

LOPEZ

Debería de haber entrado ... (pensamiento)

(media cara de Lopez en p.p con imágenes de Francisca tras de el) .

Cuadro 6

FRANCISCA

Te sirvo un trago ?

Fátima

Anda a ducharte .

(Fátima parada en el pasillo indecisa ,reflexiona y Francisca en el sofá sirve un trago) .

Cuadro 7

KALIL

Ya son las ocho y media , el teléfono debería de sonar en cualquier momento (pensamiento) ..

(Kalil en plano americano de tres cuartos cerca del teléfono, expresión de ansia) .

Cuadro 8

LOPEZ

Debería de tocar nuevamente (pensamiento) .

(Lopez de espalda que mira el reloj y la puerta del departamento 7.32) .

Cuadro 9

FRANCISCA

No queda mucho .

Voz de Fátima :

Traje otra .

(Francisca sentada en el sofá con rotella en la mano ,la mira con sospecho) .

PAGINA 4

Cuadro 1

KALIL

Yo se que va a llamar . Como todas las noche (pensamiento).

(P.p.de Kalil en perspectiva, expresión de ansia mira el vacío) .

Cuadro 2

FRANCISCA

Que raro. Qué habrá echo todo el día?

Fátima

Trabajar .Ya anda a ducharte...

(Francisca sentada en el sofá con expresión de duda y sueno, Fátima de espalda con vaso en la mano plano americano)

Cuadro 3

FRANCISCA

Me voy a duchar .

Fátima

Siempre lo hace. Viene de su trabajo , se saca la ropa y se acuesta en el sofá. Le da sueno y después se va a duchar....ya es hora de llamar. (pensamiento)

(Francisca de pié de espalda en la puerta del baño y Fátima p.p con expresión ausente)

Cuadro 4

KALIL

DRRIIING...

(Kalil con cara ausente y rumor de teléfono)

Cuadro 5

KALIL

Si ya lo se .

Fátima

Hasta que oscurezca .

(Kalil y Fátima p.p al teléfono)

Cuadro 6

LOPEZ

Me decido a tomar las escalera (pensamiento).

Cuadro 7

CARPATI

(p.p encandilado con reflejo de luz en los ojos)

Cuadro 8

CARPATI

Yo miro por la ventana ,hacia la fachada del bloque C,la ventana del 7piso . (pensamiento)

(Carpatti desde lejos ,lavamanos y sobre el lavamanos :cepillo de dientes vaso al lado del grifo. Hay sol) .

Cuadro 9

CARPATI

Una mujer rubia de pelo corto entra en el baño .

(Carpatti desde lejos por la ventana , p.p Fátima ventana que se ducha)

PAGINA 5

Cuadro 1

LOPEZ

Escucho agua .(pensamiento)

(Lopez en en le piso 5, agua al rededor de el)

Cuadro 2

CARPATI

Se ducha solo veo su cabeza y de vez en cuando su brazo derecho .(pensamiento)

(Carpatti de espalda plano americano, cabeza y brazo de Francisca en la ventana)

Cuadro 3

FRANCISCA

Que es lo que hice todo el día. (pensamiento)

(p.p de Francisca en el baño ,mira el vacío)

Cuadro 4

CARPATI

Escucho correr agua .(pensamiento)

(p.p Carpati con cara reflexiva como escuchando algo, le cae agua e su cabeza) .

Cuadro 5

Fátima

Ella vuelve del trabajo. Trabaja en un laboratorio ,y a partir de ese momento...

En cada minuto su día se desvanece mas y mas hasta desaparecer de su memoria con la puesta del sol ,no recuerda ni su propio nombre .(pensamiento)

(Fátima sentada en el sofá con expresión pacífica)

Cuadro 6

KALIL

Guardo la llave en bolsillo y tomo el casco (pensamiento) .

(Kalil que toma casco en perspectiva con expresión de duda)

Cuadro 7

LOPEZ

Cuarto piso

(Lopez en el piso 4 corriendo por las escaleras) .

Cuadro 8

FRANCISCA

En el edificio del frente, en lado sobrio del bloque B se abre una ventana en el séptimo piso (pensamiento).

CARPATI

Escucho correr agua ,de donde viene esto ruido (pensamiento)

(Francisca en la bañera mira hacia Carpati, Carpati abre la ventana en el fondo)

Cuadro 9

CARPATI

No viene de afuera. Parece un canto. Viene desde dentro. (pensamiento) .

Es agua !

(Carpatti apoyándose a la ventana con expresión preocupada)

PAGINA 6

Cuadro 1

KALIL

Hago partir la motocicleta (pensamiento) .

Wroom...

(Kalil en motocicleta , perspectiva desde arriba) .

Cuadro 2

Fátima

Así desde que estamos aquí. Desde cuatro años. Con la puesta del sol se queda dormida en el sofá ,todas la noche. Entonce viene Kalil –no tiene idea –porque siempre esta dormida cuando el viene (pensamiento).

(Fátima en el sofá con un vaso de coñac parece aburrida)

Cuadro 3

LOPEZ

Segundo piso .

(Lopez en el piso 2 ,en perspectiva de espalda)

Cuadro 4

KALIL

Es la única mujer de mi vida . La amo.

Jamas la traicionaría. Jamas. (pensamiento)

(Kalil en motocicleta)

Cuadro 5

FRANCISCA

No creo que me pueda ver (pensamiento) .

(Carpati de espalda plano americano , Francisca se seca el pelo)

Cuadro 6

FRANCISCA

Sale del baño .

(Francisca en vuelo en una toalla se seca , de perfil) .

Cuadro 7

Fátima

Porque nunca le contado de el. Pero porque no? No tengo idea (pensamiento) .

(p.p de Fátima en fondo Fátima , reflexiva)

Cuadro 8

KALIL

Siempre lo mismo . Tengo que esperar la puesta del sol para ir da ella .

Me subo a mi motocicleta . Entro al departamento. Ella me espresa en la puerta .

En el sofá su compañera de piso durmiendo. Nunca se despierta . Nunca me ha visto .

(perspectiva de Kalil en motocicleta, visual de tras, corre hacia Fátima ,)

Cuadro 9

LOPEZ

Primer piso .

(perspectiva de Lopez piso 1, curvo y agobiado, plano entero de perfil)

PAGINA 7

Cuadro 1

Fátima

Quieres recostarte en el sofá? Quieres un coñac?

FRANCISCA

Ahh .Yawn...

(Fátima de espalda sin cabeza, Francisca recostada en el sofá hace un bostezo, con cara de sueño)

Cuadro 2

Fátima

Como te fue en el trabajo?

FRANCISCA

Que trabajo?

(Francisca recostada en el sofá con los ojos casi cerrando y Fátima mas cerca de ella, perspectiva desde bajo)

Cuadro 3

Globo de cómic de Francisca .

Le se están cerrando los ojos (pensamiento) .

(Francisca recostada en el sofá que estira pierna)

Cuadro 4

LOPEZ

Ningún ruido .

Planta baja

(Dedos de Lopez que aprieta el botón del ascensor)

Cuadro 5

CARPATI

El canto del agua me lleva hacia ella. Tengo que ir donde ella (pensamiento).

(Carpati que sale de su departamento , con dibujos de recuerdos de Francisca media desnuda)

Cuadro 6

Fátima

Va a despertar recién amanecer entonce va a preparar café árabe, me va a despertar , Buenos días Fátima mi princesa oriental ,tengo que salir al trabajo ,parece que ayer me quedé dormida en el sofá...Me pregunto que sucedería si alguna vez se despertara . (pensamiento)

(Ojos de Fátima con recuerdo de la escena anteriormente comentada)

Cuadro 7

CARPATI

El ascensor esta aquí arriba. Tengo que contarle lo del canto (pensamiento) .

(Carpati adelante de ascensor, se abre el ascensor, hay una ventanilla ,perspectiva desde dentro del ascensor).

Cuadro 8

KALIL

Ahí vive Fátima (pensamiento).

(Kalil de espalda se ven lo edificios hay luz en las ventanas)

Cuadro 9

LOPEZ

Recuerdo la voz de primera esposa (pensamiento) .

(Lopez camina por el pasillo de perfil ,curvo)

PAGINA 8

Cuadro 1

CARPATI

Salgo del ascensor (pensamiento) .

(Carpati sale corriendo ascensor, perspectiva)

Cuadro 2

Fátima

Si alguien viniera y la besara ,probablemente estas noches se acabarían (pensamiento)...

(p.p de media cara de Fátima con media cara de Francisca)

Cuadro 3

CARPATI

Salgo del ascensor...(pensamiento)

(Carpati con las mano en el bolsillo adelante del edificio bloque B ,mira hacia arriba ,a oscurecido)

Cuadro 4

LOPEZ

Hace mucho que no pienso en eso. Porque ahora? (pensamiento) .

(Lopez p.p con imagine de su mujer)

Cuadro 5

CARPATI

Tomo el ascensor o no ? (pensamiento)

(Carpati prospectiva dentro el edificio , toma las escaleras apoyándose al corredor)

Cuadro 6

KALIL

Yo se que ella puede escuchar mi moto (pensamiento).

(Kalil que esta parado con la moto adelante edificio y mira la ventana, perspectiva)

Cuadro 7

Fátima

Allí está. enseguida va tomar el ascensor (pensamiento) .

(Fátima por la ventana ve su motocicleta)

Cuadro 8

KALIL

La puerta de entrada está abierta (pensamiento) .

(Kalil que ata la moto, manos, candado y llaves) .

Cuadro 9

LOPEZ

Segundo piso

Globo de cómic de la voz de la mujer de Lopez:

Sácate la cotona!

(Lopez piso dos, p. de tres cuartos, expresión de horror, globo: de frases de su mujer)

PAGINA 9

Cuadro 1

KALIL

Ahora!

(Kalil que presiona el botón del ascensor)

Cuadro 2

Fátima

Francisca está durmiendo. Voy a ir a encontrarlo (pensamiento)

(Fátima sale del departamento sonríe)

Cuadro 3

KALIL

El ascensor se pone en movimiento . Primer piso .

Skeech...(el ascensor chinchorrea)

(Kalil dentro el ascensor a medio busto ,con los brazos cruzados, expresión de espera)

Cuadro 4

CARPATI

Cuarto piso.

(Carpati a pie , corre por el piso 4 ,perspectiva de 2 puntos de fuga)

Cuadro 5

KALIL

No puede ser cierto ...el ascensor se tranca , nada funciona (pensamiento) .

Skreceh9...!!!

(dedo Kalil dentro ascensor que presiona el botón de alarma y la pantalla marca el piso 5)

Cuadro 6

LOPEZ

Primer piso

Debo colocar un letrero y colocar un cartel en el ascensor .

Fuera de servicio .De momento no puede pasar nada (pensamiento)

(Lopez de tres cuartos al primer piso que mira el ascensor)

Cuadro 7

Fátima

El ascensor no viene. Voy a tomar las escalera. Voy a encontrarlo .

KALIL

Aloo.

(Fátima entre el ascensor y las escalera, globo: Aloo, de Kalil)

Cuadro 8

CARPATI

Sexto piso

(Carpati piso 6 se se desabrocha un botón de la polo, expresión de sufrimiento)

Cuadro 9

Fátima

Escucho pasos en las escaleras debe ser el (pensamiento) .

CARPATI

Una mujer de rasgos árabe (pensamiento).

(Fátima y Carpati se encuentran en las escaleras, se miran con dudas)

PAGINA 10

Cuadro 1

Fátima

Jamas lo he visto (pensamiento) .

CARPATI

La mujer de la ducha debe ser al final del pasillo .

Séptimo piso. Me zumban los oídos (pensamiento)

(Globo de cómic de Fátima y Carpati al final de las escaleras en el piso 7, de espalda con la cabeza que mira el departamento 7.32 en le fondo y con las manos en las orejas)

Cuadro 2

Quinto piso.

Fátima

Kalil...

KALIL

Fátima ...

(p. americano de Fátima y Kalil che se miran con ojos de sorpresa,cuadro separado)

Cuadro 3

LOPEZ

Subterráneo .

Voy a subir por el de una carrera y ver que sucede. Voy a subir y preguntarle si puedo revisar la cañería (pensamiento)

(p.p Lopez de perfil con fantasía de Francisca)

Cuadro 4

Fátima

Planta baja .

Estoy sin aliento (pensamiento) .

(Fátima en la planta baja , mira a su rededor como desorientada).

Cuadro 5

CARPATI

Allí está .Me late el corazón .En mis oídos rumor de agua (pensamiento).

Rumor de agua .

(Fátima que duerme en el sofá desde lejos, Carpati p.p de tres cuartos mira desde la puerta de entrada fuera del departamento con expresión de idiota, frente arrugada, alguna gotas de sudor se notan en su cara).

Cuadro 6

Fátima

Detrás de mi se sierra la puerta .Yo no tengo llave (pensamiento) .

KALIL

Aloo...ni esperanza .

(Fátima adelante de motocicleta, portón cerrado, pequeño cuadro de Kalil dentro el ascensor recostado)

Cuadro 7

LOPEZ

Ahora tuve tiempo para vestirse. Avanzo en el subterráneo (pensamiento) .

(Lopez a medio busto en el pasillo, oscuro, salen recuerdos de Francisca)

Cuadro 8

Fátima

No tiene sentido tocar el timbre –Francisca no va a despertar .Se apagan las luces (pensamiento) .

(Fátima sola adelante del bloque B que mira hacia arriba el palacio esta oscuro a su alrededor hay luz y imagina los ojos serrados de Francisca que duerme)

Cuadro 9

CARPATI

LOPEZ

Click.

Se apagan las luces (pensamiento)

(Lopez en la oscuridad ,rumor de agua)

PAGINA 11

Cuadro 1

CARPATI

Una botella de coñac casi vacía (pensamiento)

(Carpati se junta a Francisca que duerme, mira la botella arriba de la mesita en le living, visión desde un punto de huida)

Cuadro 2

Fátima

Riquelme ,Amenabar ,Reyes ,Silva ,
Tompson, Mendez, Perez, Martin, Hernandez ,pulido ,Winter .
(enfrente de Fátima toda una batería de nombre ,los lee...)

Cuadro 3

Globo de cómic de Carpatti:

Hace un rato...Yo te estaba observando desde enfrente. Cuándo entraste en baño yo te vi .
(mano de Carpatti que le acaricia la cabeza Francisca con ojos cerrado y cara tranquilla ,)

Cuadro 4

LOPEZ

El agua desaparece al séptimo piso –y desde que se puso el sol las paredes
rumorean mas que antes (pensamiento).

(Lopez que sube a la planta baja, aguas por las paredes, ruidos)

Cuadro 5

KALIL

Ni esperanza .

(Kalil sentado en el piso del ascensor con la vista fija a la puerta de seguridad, perspectiva
desde arriba).

Cuadro 6

Fátima

Oiga! Oiga!

(Fátima de perfil ve a Lopez de tres cuartos detrás de la puerta de entrada, edificio
bloque B)

Cuadro 7

CARPATI

Tu lucias como...no se explicarlo .La ventana abierta ,el sol ...

Y entonce yo quiero besarte-pero eso no lo sabia en ese momento (pensamiento) .

(Carpatti toma botella, está sentando a lado de Francisca)

Cuadro 8

LOPEZ

Séptimo piso. Fuerza de servicio (pensamiento).

Globo de cómic de Fátima :

Se fue!

(Lopez de espalda que coloca un cartel en la puerta del ascensor: fuera de servicio)

Cuadro 9

KALIL

Debo salir de aquí .Y si abro la puerta a fuerza? Me escucharan (pensamiento) .

(Kalil que intenta forzar la puerta del ascensor, de tres cuarto ,con cara muy obsoleta)

PAGINA 12

Cuadro 1

Fátima

Voy a tocar el timbre ...no me escuchará (pensamiento)

(timbre con letras Diaz-Mansur y atrás imagine de Fátima , con ojos perplejos)

Cuadro 2

CARPATI

Suena el timbre ,sigue dormida (pensamiento)

Fátima

Sigue dormida .

(Carpati p.p , Fátima p.p con expresión de duda)

Cuadro 3

LOPEZ

No entendiste nada, porque me se ocurren estas cosas? (pensamiento)

(Lopez entre piso 1 y piso 2,corre)

Cuadro 4

KALIL

Hace calor (pensamiento)

(Kalil pone sus dedos en la porta, cara de esfuerzo)

Cuadro 5

Fátima

Carolina no abre. Puedo probar con Hernandez ,pero el sale a trabajar y ella no abre la puerta cuando ella no esta (pensamiento)

(Fátima con las mano el la cabeza adelante de la puerta de entrada ,de perfil a medio busto)

Cuadro 6

KALIL

(se resbala ,perspectiva)

Cuadro 7

CARPATI

Los domingo por la mañana podrían ser agradable con ella-descubrir algún café al bar desconocido (pensamiento)

(Carpati a lado de Francisca en el sofá y de tras una ciudad un letrero con una flecha dice :Café)

Cuadro 8

Fátima

Toco el timbre de Marion Reyes (pensamiento)

Aloo!

(Fátima, perspectiva , enajen de Marion Reyes en la cocina con un hombre)

Cuadro 9

KALIL

La puerta está cediendo (pensamiento)

(Puerta del ascensor semiabierta, ojo de Kalil que espía, no ve nada)

PAGINA 12

Cuadro 1

Fátima

Toco de nuevo(pensamiento)

KALIL

Vamos ábrete (pensamiento)

(Fátima perspectiva desde bajo adelante del edificio ,una parte del edificio se vuelve transparente se ve Kalil que empuja ,perspectiva desde abajo)

Cuadro 2

FRANCISCA

Mi mamá esta en la cocina .El departamento de mis padres cuando yo era chica (pensamiento)

(Francisca de pie está chica ,adelante de sus padres y del departamento ,perspectiva

confusa ,ella en el medio todo al rededor)

Cuadro 3

KALIL

La puerta de seguridad está abierta. Por mi sorpresa...la puerta de acero del 5 piso (pensamiento)

(Kalil de tres cuartos a medio busto, manos tendidas en dirección de la puerta de acero, mas abierta)

Cuadro 4

KALIL

La puerta no se abre . Pero parece que alguien viene subiendo la escalera (pensamiento)

(Kalil que mira de la ventanilla en perspectiva desde atras)

PAGINA

Cuadro 3

LOPEZ

Ya no puedo mas!

(Lopez entre piso 5 y piso 6, sube las escaleras, vista de perfil)

Cuadro 4

Fátima

Puedo escuchar el timbre del tercero piso . Seguramente tienen abierta la puerta .SI?

Pregunta por el interfono, una mujer (pensamiento)

Alo!?

(Fátima que habla cerca del interfono, desorientada, plano americano)

Cuadro 5

KALIL

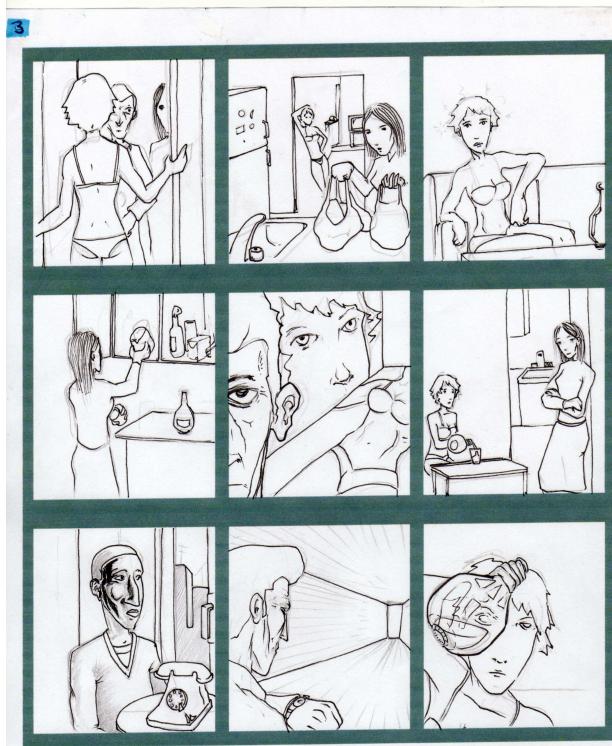
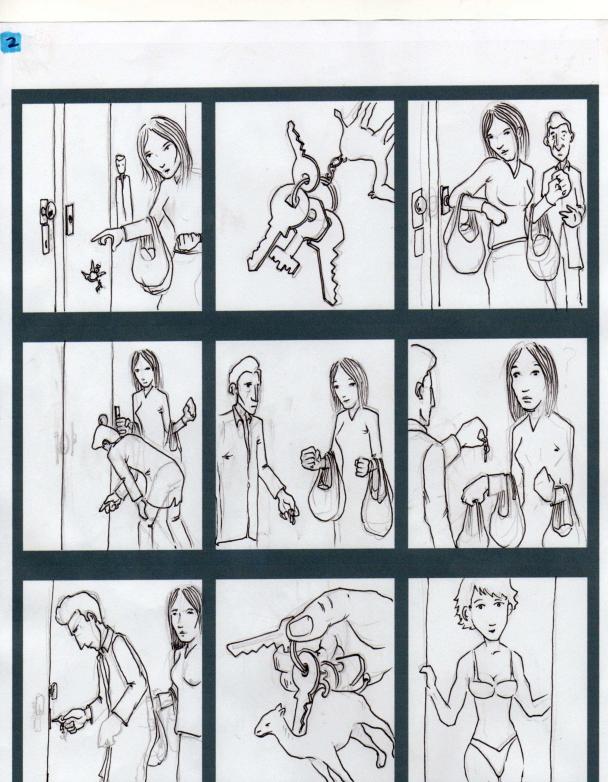
Alooo! (Kalil de tres cuarto que intenta escuchar algo, acerca su oreja a la ventanilla)

FIN .

Luciana Nattivi

Imagen: pagina numero y dos uno del cómic LA NOCHE ARABE





6 La difusión

6.1. La difusión de mi meta-fanzine: *Binocolare*.

Una vez realizadas la copias, hay que tener en cuenta de cuantas copias hay que hacer entonces distribuirlas; hablar con el centro de fotocopias es importante para poder determinar el precios, de las copias, para intentar auto producirse. He pensado a varias forma de dar a conocer *Binocolare*, planteándome como mejor pudiera distribuir las copias, considerando que cualquiera forma de moverse pueda ser útil para mejorar mi trabajo.

Podría empezar escribiendo a revistas especializadas de teatro para que la conozca un publico de aficionados, para crear así mi publico.

En festivales teatrales alternativos, con algunos colaboradores, vender y distribuir las copias.

Crear una distribución por servicio postal, gracias a la publicidad de las revistas, a los flyer que deseo difundir en locales para jóvenes.

Pasarla a mano personalmente, a las personas que opino se enteres al teatro.

Como terreno de difusión estoy muy interesada a publicarla en internet, para que se pueda bajar o comprar.

Conclusiones

Importante durante mi investigación ha sido un poco un problemático traducir unas palabras, partiendo desde la misma palabra *fanzine* hasta el *slang* que la define y que se ocupa de esta.

Sólo en los años 90 en Italia tiene, una pequeña, definición en el diccionario : revista, realizada por lo posible en economía y de baja distribución, asignada a un publico de aficionados a un sector (música, rock, ciencia ficción, dibujos animados, etc.).

Ernesto Vegetti critico del mundo de ciencia ficción, experto del *fandom* y curador del catalogo *Fantasy & Horror*, hace una pequeña reflexión sobre la transformación de la palabra *fanzine*:

Fanzine en inglés americano es una palabra indeclinable, en Italiano esta se ha conocido como masculina y femenina pasando pero desde hace años solo al femenino.

Esta transformación de género pasó por acercamiento del nombre *fanzine* a revista. En español esta tiene sexo masculino (el *fanzine*), esto lo he podido verificar solo con la lectura de unas *fanzine*, como Pez descargada en internet.

Mucho del material recolectado es parte de la *fanzinoteca italiana*, un espacio donde se recolecta, se difunde y intercambia material para los aficionados; *Fanzinoteca Italiana* tiene su oficina en Forli, Italia, y un espacio en internet donde se pueden bajar en formato pdf, muchos *fanzine*.

He dirigido mi investigación sobre este mundo tan poco conocido de la editorial *fanzinara*, por sus contenido de pasión, de editorial libre saliendo de los esquema del *copyrigth*, por el *do it yourself*.

El *fanzine* se podría considerar como un gimnasio y un trampolín de lanzamiento por llegar a una posible profesionalidad de los fanzineros, que aun adaptándose a su profesión se queda aficionado a su genero.

El *fanzine* es la válvula de desahogo aquel permite a el fanzinaro de liberar sus propias energías con su propia pasión. Comunicar libremente es algo que se requiere; dejar escritas en las hojas de papeles las propias ideas, la emociones, la propia pasión: estos es lo que mueve una persona a devenir un fanzinero.

De toda esta es una forma comunicacional rara, que modifica el tradicional binomio emisor-receptor. El emisor, de hecho, parece desdoblarse: por un lado el mismo fanzinero, que deviene el primer consumidor de su misma comunicación, por el otro un receptor/lector hipotético.

Hipotético porque el acta comunicacional transmitida por medio de un *fanzine* parece ser molestado por una clase de ruido pre-establecido conscientemente querido por los mismos fanzineros. Este ruido es representado por todos los obstáculos en la recuperación de un *fanzine* que un hipotético lector conseguirá superar, para tener in sus manos el producto de la editorial fanzinera.

Los fanzineros intentan crear espacios de comunicacional alternativos a la oficialidad,

impregnado de espontaneidad y experimentación. Para ellos cada experiencia comunicacional tiene que ser siempre diferente y profundamente participativa: cada ejemplar de su fanzine se vuelve una pieza única y inimitable.

El fanzine deviene así una válvula de escape comunicacional del todo original, y, mas que nada profundamente personal. Una vez imprimidos o fotocopiados en papel, los pensamientos de los fanzineros se vuelven públicos, listos para ser capturados por parte de quienes los estaban inconscientemente cazando. Es casi imposible, de hecho, encontrar un fanzine casualmente. Quien descubre un fanzine está huyendo de un mundo de informaciones que opina ser inadecuadas, limitadas en los contenidos, homologadas en la forma, y que tiene gana de saborear algo nuevo, fresco, estimulante, algo que adhiera verdaderamente a sus gustos y pasiones.

Hoy esta en peligro el sentido de pertenecer a su propia comunidad original y con esto la autoestima y la individualidad. El proliferar de tantos fanzines expresa la gana de no dejarse ahogar por estas tendencias sociales y de ser parte activa en la re-afirmación de su existencia, posiblemente acompañando a quienes comparten las mismas aficiones.

He dirigido mi investigación sobre este mundo tan poco conocido de la editorial *fanzinara*, por sus contenido de pasión, de editorial libre saliendo de los esquema del *copyrigth*, por el *do it yourself*.

Bibliografia

Altroquando n. 2 - Ed. Edismile, Rimini 1998

AA.VV. P. Ciani (a cura di), Fanzinerie Editoria periodica amatoriale - Catalogo mostra ArciNova, Pordenone 1992

Bona F. L. , N. Vaturi, Catalogo italiano del fumetto amatoriale - Milano 1978 L. Boschi, Frigo, valvole e balloons - Ed. Theoria, Roma 1997

De Turris Gianfranco (a cura di), "Cartografia dell'inferno - 50 anni di fantascienza in Italia 1952-2002", Biblioteca Civica di Verona, Studi e cataloghi n.33, Verona 2002 [C'era una volta il Fandom pp 131-159]

Eco Umberto, Come si fa una tesi di laurea, editore Bompiani, Milano 2001

Eco Umberto Sugli specchi de altri saggi, Bompiani, Milano, 2001

Gasparin G., Comunicazine: la libera comunicazione delle fanzine in Italia, Tesi di Laurea in Scienze della Comunicazione, Università di Trieste - Bastian Contrario - Archivio Nazionale Fanzine Italiane 2003

Laurea in Scienze della Comunicazione, Università di Trieste - Bastian Contrario - Archivio Nazionale Fanzine Italiane 2003

Malpassi S., Fanzine: uno strumento alternativo di dialogo sociale Tesi di laurea in Sociologia, Università di Urbino - Bastian Contrario - Archivio Nazionale Fanzine Italiane 2001 R. Polce, "Ma la fanzine non muore" in Scena - Milano 1980

Mordente Michele, Umilacchi Gianluca, Poveri ma liberi, Catalogo delle fanzine italiane (1977-1997), Millelire stamoa alternativa, Viterbo, 1998.

McCloud Scott, Capire il fumetto, edizioni italiane Vittorio Pavesi, Torino, 1999

Umilacchi G., D. Briganti (a cura di), Fanzine italiane oltre il 2000 - Notiziario CDP n. 177, Centro di Documentazione di Pistoia, Pistoia 2002

Umilacchi G., Esposizone Catalogo mostra omonima - Comune di Cesena, Cesena FC 1999

Umilacchi G., Underground ieri e oggi - Produzioni stampate del contro universo italiano - Comune di Cattolica, Cattolica RN 2001

Umilacchi G., "Quelli delle fanzine Poveri ma liberi" in Il Resto del Carlino 2 giu. - Gruppo Poligrafici, Bologna 2005

Umilacchi G., Esposizone Catalogo mostra omonima - Comune di Cesena, Cesena FC 1999
Università di Urbino - Bastian Contrario - Archivio Nazionale Fanzine Italiane 2001 R. Polce, "Ma la fanzine non muore" in Scena - Milano 1980

Otras fuentes

Castelli Gabriele, Abastor, giornale di informazione apathyca, Milano, 1994

Il foglio clandestino di poeti e narratori, aperiodico ad apparizione aleatoria, Anno XVI, numero 65 -II/2008

Pez boceando en la edición independiente, monmagan.com/pez