

# tfg

**memoria**

## bellas artes

2022-23



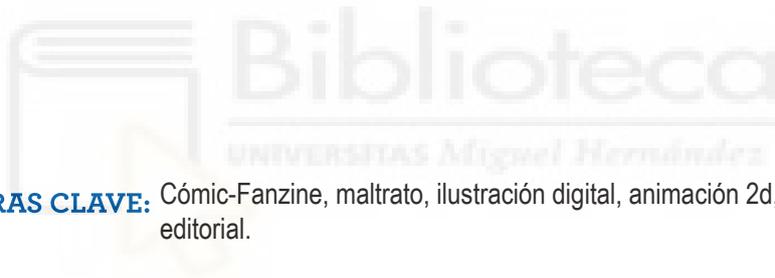
**MENCIÓN:** Artes Plásticas

**TÍTULO:** *PUES NO HAY HISTORIAS*  
Un fanzine ilustrado con iPad/Procreate.

**ESTUDIANTE:** Noemí Ibáñez Alcaraz

**DIRECTOR/A:** Amparo Alepuz Rostoll

# T F G



**PALABRAS CLAVE:** Cómics-Fanzine, maltrato, ilustración digital, animación 2d, ilustración editorial.

**RESUMEN:** En nuestro TFG desarrollamos un cómic ilustrado con el dispositivo iPad y el software Procreate en el que abordamos, desde la ficción, una serie de historias cortas de carácter testimonial sobre la crueldad y los malos tratos en nuestro entorno inmediato. Las historias se recopilan encuadradas en formato fanzine como un arte final preparadas para su publicación.

# T F G



# Índice

pág/s.

<b>1. Propuestas y Objetivos</b>	4 - 4
<b>2. Referentes</b>	5 - 6
<b>3. Justificación de la propuesta</b>	7 - 8
<b>4. Proceso de Producción</b>	9 - 12
<b>5. Resultados</b>	13 - 22
<b>6. Bibliografía</b>	23 - 24
<b>7. Anexo</b>	25 - 65



## 1.PROPUUESTA Y OBJETIVOS:

En el presente Trabajo de Fin de Grado que lleva por título *Pues no hay historias*, desarrollamos un trabajo artístico y proyecto editorial consistente en la creación de un cómic y su cubierta en el que recreemos una serie de historias en torno al maltrato: *El bar*, *El souvenir*, *El billar* y *La nevera*, están protagonizadas por personajes de nuestra propia creación, animados e ilustrados digitalmente con el dispositivo iPad y el software Procreate con una paleta restringida y con dibujo de trazo negro. En este proyecto con el que nos iniciamos en la creación de un cómic en formato fanzine queremos experimentar en el campo de la narración gráfica y a la vez desarrollar un estilo propio basado en referentes del cómic underground. Las historias narran situaciones reales, en ocasiones autobiográficas y en ocasiones relatadas por otras personas de nuestro entorno inmediato.

Los objetivos a alcanzar son los siguientes:

- Desarrollar un proyecto artístico en el que poder experimentar y poner en práctica los conocimientos adquiridos en el grado.
- Investigar sobre la narrativa visual a través del cómic y desarrollar un estilo propio dentro del campo de la ilustración.
- Ilustrar con medios y procedimientos digitales, empleando iPad como herramienta y Procreate como software.
- Representar personajes animados a través del dibujo de línea y situarlos en diferentes situaciones y entornos.
- Investigar el proceso de edición de un fanzine en toda su extensión.



## 2. REFERENTES:

Los principales referentes que hemos utilizado se dividen en: temáticos, en los que recurriremos a largometrajes, series y documentales sobre el maltrato; y visuales y formales, como cómics, y algunos ilustradores e ilustradoras.

### Referentes temáticos

- Tony Kaye, 1998. *American History X*, (película). New Line Cinema.
- Tate Taylor, 2011. *Criadas y señoras*, (película). Dreamworks.
- Zero Calcare, 2021. *Cortar por la línea de puntos*, (serie). Netflix.
- Bruce Miller, 2017. *El cuento de la criada*, (serie). MGM television
- Mathieu Kassovitz, 1995. *La haine*, (película). Les Productions Lazennec.
- Eloy De la Iglesia, 1980. *Navajeros*, (película). Acuaris Films.
- Eloy De la Iglesia, 1983. *El pico*, (película). Ópalo Films.
- Rodrigo Sorogoyen, 2022. *As bestas*, (película). Arcadia Motion Pictures.
- Aaron Sorkin, 2020. *El juicio de los 7 de Chicago*, (película). Paramount Pictures.

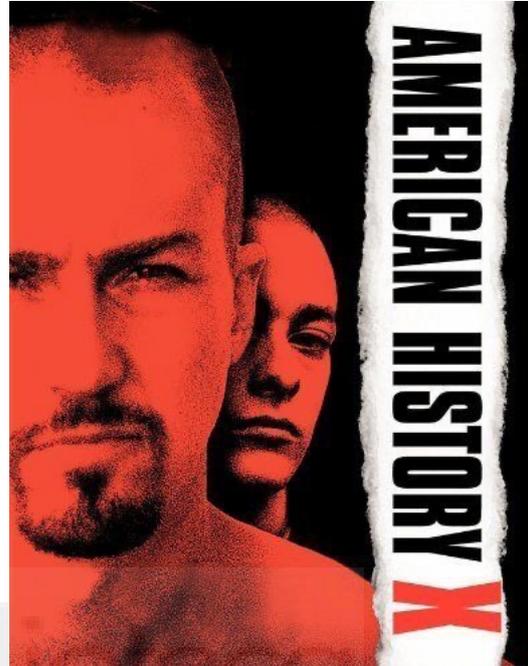


Fig.1. Tony Kaye, *American History X*, 1998, New Line Cinema, 1h 59'.

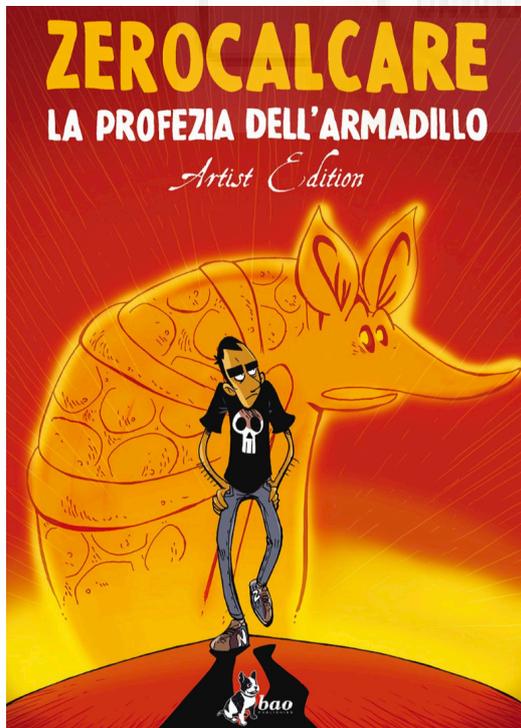


Fig.2. Zero Calcare, *La profecía del armadillo*, 2014, Cómics.

### Referentes visuales y formales del cómic/fanzine

Destacamos *La profecía del armadillo*, un cómic de Zero Calcare<sup>1</sup> en el que, a través de diferentes situaciones cotidianas que se encuentran representadas con tintes humorísticos, adorna la verdadera trama principal. En esta, pretende hacernos reflexionar sobre conceptos importantes que solemos pasar por alto en nuestra rutina, como por ejemplo la salud mental y como nos afectan los vínculos que creamos con las personas.

El estilo de Zero Calcare coincide con el estilo de dibujo que pretendo desarrollar tanto en el tratamiento del color como con la creación de personajes, sus caricaturas reflejan personalidades arquetípicas que a su vez son retratos.

<sup>1</sup> Zero Calcare es el seudónimo del dibujante italiano Michelle Rech, 1983. <http://www.zerocalcare.it/>

*Rigor Mortis*, un álbum ilustrado de Oriol Jardí<sup>2</sup> (textos) y Kim<sup>3</sup> (ilustraciones) en el que se recopilan un total de 95 ilustraciones de carácter humorístico y reivindicativo. Se trata de ilustraciones periodísticas a modo de viñeta en las que encontramos diferentes contextos de la sociedad actual representados desde la crítica humorística.

De *Rigor Mortis* recojo su capacidad de síntesis en los textos, su intención documental y reivindicativa y la sencillez de sus dibujos.

La caricatura es resultado de la exageración y la simplificación. El realismo es fidelidad a los detalles. La eliminación de algunos detalles de una imagen la hace más fácil de asimilar y le aporta humor. Eisner, W. (1990) pp. 153.

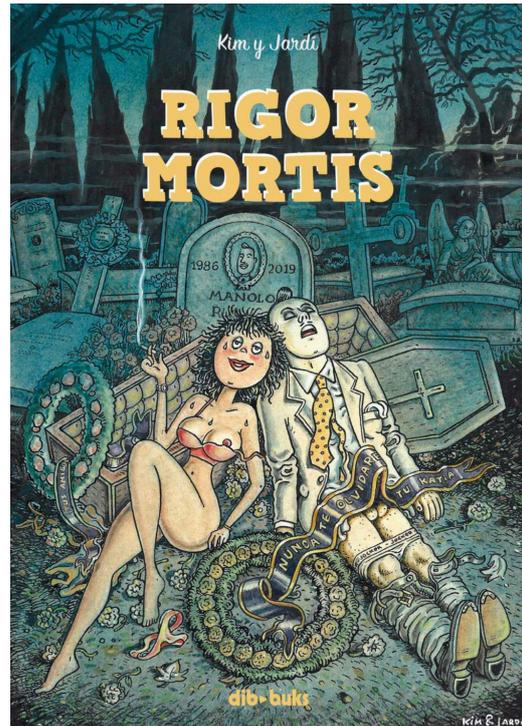


Fig.3. Oriol Jardí y Kim, *Rigor Mortis*, 2019, Libro de ilustraciones.

2 Oriol Jardí, 1981. [https://www.tebeosfera.com/autores/jardi\\_santos\\_oriol.html](https://www.tebeosfera.com/autores/jardi_santos_oriol.html)

3 Kim, 1952. <http://www.antonioaltarriba.com/kim/>

### Autores independientes

Así mismo referenciamos a una serie de ilustradores e ilustradoras que me interesan tanto por su estilo como a nivel formal.

Por un lado tenemos a Zero Calcare y Kim, mencionados anteriormente. Otro ilustrador que es de interés por su estilo de trazo y dibujo es Jamie Hewlett<sup>4</sup>, quien diseñó las ilustraciones y animaciones del grupo de música Gorillaz. Siguiendo un poco la misma línea de estilo en el dibujo se encuentra el ilustrador Bartolo Torres<sup>5</sup>, autor del cómic *El joven Lovecraft*. Finalmente la ilustradora que ha sido de mayor interés para mí es Roberta Vázquez<sup>6</sup>, cuyo trabajo abarca tiras de viñetas para instagram y fanzines impresos con un tipo de ilustración sencilla y un guión directo.



Fig.4. Roberta Vázquez, *Mugre detrás del sofá*, 2023, Fanzine.

El estilo del dibujo no es sólo un enlace entre el lector y el dibujante; tiene en sí mismo el valor de un lenguaje. Eisner, W. (1998) pp. 155

4 Jamie Hewlett, 1968. [https://www.tebeosfera.com/autores/hewlett\\_jamie\\_christopher.html](https://www.tebeosfera.com/autores/hewlett_jamie_christopher.html)

5 Bartolo Torres, 1978. [https://www.tebeosfera.com/autores/torres\\_prats\\_bartolo.html](https://www.tebeosfera.com/autores/torres_prats_bartolo.html)

6 Roberta Vázquez, 1989. <https://robertavazquez.bigcartel.com/>

### 3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA:

Este proyecto consiste en desarrollar un fanzine en el que se representan, a través de historietas cortas, diferentes situaciones incómodas que ocurren a diario, pero que muchas veces obviamos o miramos hacia otro lado a pesar de su gravedad. Nuestra intención es reivindicar dichas situaciones, para lo que se han recopilado una serie de testimonios de personas que han querido relatar algunas de estas situaciones que han vivido personalmente. Así, nuestro proyecto ahonda en el tema del maltrato para denunciar y hacer público a través de una publicación en formato fanzine situaciones cotidianas que consideramos que deben desaparecer.

Por nuestro interés en la ilustración, y en concreto en el cómic, hemos desarrollado nuestro proyecto creando un fanzine, un formato que nos ha permitido experimentar e investigar este género que tiene sus orígenes en los fanzines americanos de los años 50' y los franceses de los 60'. En España surge en los años 80' una línea de creadores alternativos del cómic *underground* que actualmente está renaciendo a través de la mano de creadores como los referenciados en este trabajo.

Esta corriente de nuevos historietistas, que se agrupó en torno a revistas como El Víbora, Madriz y Cairo, tenía sus focos en Barcelona, Madrid y Valencia y su inspiración en el *comix underground* americano y en el cómic adulto tanto satírico como fantástico o de aventuras, casi siempre crítico que había ido surgiendo en Francia desde principios de los setenta. Dentro de su gran dispersión de estilos gráficos y narrativos, si algo caracterizó a aquella talentosa generación de veinteañeros fue su sintonía con el pulso del momento, su acercamiento a las preocupaciones e intereses de la sociedad de la que participaban, [...] García, S. (2011) pp. 256.

Para iniciar nuestro fanzine investigamos a través de una serie de referentes con los que empatizamos por el tratamiento de temáticas análogas, por el estilo y, en concreto, recurrimos al trabajo de una serie de autores del cómic contemporáneo con los que nos iniciamos en este género, destacando a Zero Calcare y Roberta Vázquez.

Por una parte, Calcare nos ha influenciado tanto en el aspecto conceptual como en el formal; ya que en sus cómics aborda temas clave que son importantes en nuestro día a día y que la sociedad pasa por alto, y lo hace a través de historias que representa en un estilo de ilustración *underground* pulida por una gráfica expresiva y renovada en el tratamiento con el uso de herramientas digitales.

Por otra parte, el trabajo de Vázquez que ha captado nuestro interés son sus fanzines y viñetas humorísticas, sobre todo en los aspectos formales porque publica a través de fanzines autoeditados y visuales por su estilo. Además de los autores y cómics investigados, también hemos referenciado largometrajes y series que abordan la temática y los conceptos que pretendemos trabajar y con las que nos hemos enriquecido por su estética, dirección artística y por sus guiones y la manera de narrarlos que nos resulta novedosa y actual.

Una vez realizado el trabajo de investigación sobre los referentes, el primer paso fue realizar una selección de una serie de conceptos de interés para tratar en el proyecto y que sirvieran para contextualizar su contenido, conceptos como: racismo, violencia de género, libertad de expresión o abuso. Posteriormente, se recogieron y organizaron los testimonios; se realizó el diseño de los personajes y la estructura general de las historietas. Después, se decidió que cada anécdota sería una historieta diferente, por lo que se empezó a estructurar cada una y a organizar cada parte del testimonio en viñetas para un primer boceto. Una vez, que el storyboard del fanzine comenzaba a tomar forma, se realizó el diseño de la portada, la contraportada, los créditos y la guarda, además de una página para un anuncio falso a modo de parodia. También se trabajaron los textos y los diálogos de cada historieta y sus tipografías, que fueron hechas a mano.

El proyecto está realizado en formato fanzine, en el que la mayoría de historietas abarcan dos páginas. Presenta un estilo de ilustración que pretende ser sencillo y a su vez característico a través del desarrollo de un estilo de dibujo personal. Las ilustraciones se muestran todas con una línea negra muy marcada y un tramado que pretende romper un poco con el estilo convencional. La forma y disposición de las viñetas es sencilla y básica para todas las historietas. En cuanto a la paleta, predomina el blanco y negro a excepción de algunos elementos a color como ciertos detalles característicos de los personajes u objetos considerados relevantes para remarcar cuestiones importantes del argumento, dándole al color un sentido simbólico y jerárquico para enfatizar objetos o personajes, en línea con el estilo de nuestros referentes. En la portada y la contraportada la paleta se compone de colores básicos saturados y llamativos, para diferenciarla del contenido y que actúe como señuelo de la publicación.

El cómic, como medio híbrido, propone un diálogo constante entre la palabra escrita y los símbolos procedentes de la representación visual, reta al lector a pasar de un nivel de lectura visual a uno escrito, a maniobrar y a completar las escenas que se van describiendo, [...] Al proponernos el cómic un tipo de lectura intermedia entre la imagen y la palabra, tiene un abanico de medios creativos y temáticas para explorar indeterminado, y al converger el lenguaje del dibujo con el escrito tiene posibilidades infinitas para describir e indagar en realidades que se escapan, o que no tocarían con la misma sensibilidad otro tipo de lenguajes. Muñoz E.L. (2014) pp. 11.



#### 4. PROCESO DE PRODUCCIÓN:

##### Herramientas

Para la realización de este proyecto no ha sido necesario el uso de demasiados recursos prácticos, ya que todo el trabajo de creación ha sido realizado mediante el dispositivo iPad y el software Procreate, y la edición posterior del fanzine se ha maquetado en adobe inDesign. Con estas dos herramientas mencionadas anteriormente hemos creado todos los bocetos, viñetas, diseños de portada, etc, y han sido compuestas en un formato A4 vertical y con tres únicos pinceles.

El primero de ellos es el *Lápiz 6B* que se encuentra en la sección de bocetos en la biblioteca de pinceles de la aplicación; hemos usado este pincel para realizar todos y cada uno de los bocetos del proyecto. El siguiente que hemos empleado es el *Baskerville*, que lo encontramos en la sección de los pinceles para entintado; con él hemos realizado toda la línea principal de las ilustraciones. Finalmente, hemos utilizado el pincel *Boquilla ancha* que encontramos en la sección de aerosoles de la biblioteca; éste ha sido empleado para realizar algunos detalles en el diseño de la portada y contraportada del fanzine.

## Pinceles



### Paleta portada y contraportada



### Paleta 1º personaje



### Paleta 2º personaje



### Paleta 3º personaje



Fig.5. Paletas y pinceles empleados en Procreate.

## Personajes

“El arte de la historieta consiste en mostrar la conducta humana de manera reconocible.” Eisner, W. (1998) pp. 17.

Para el diseño de los personajes primero se realizó en una capa un boceto sencillo de cada uno, en el que se decidió el aspecto, el vestuario, e incluso la personalidad a través de las posturas y expresiones faciales. A continuación, en otra capa se aplicó la línea para definir bien el dibujo y una trama con trazos aleatorios para las sombras. Por último, en una capa que situámos entre las dos anteriores, aplicamos el color solo en algunos elementos como el pelo o alguna prenda de ropa, haciendo uso de una paleta limitada con colores poco saturados.



Fig.6. Diseño de los personajes principales.

## Historias

En cuanto al desarrollo de las historias, seguimos un proceso bastante similar. En una capa realizamos las viñetas, seis por página, con una estructura visual que resultase fluida para su lectura al tratarse de historias cortas y directas. En la misma capa dibujamos y diseñamos la composición de cada viñeta a modo de boceto teniendo en cuenta al mismo tiempo donde se iban a situar los textos de cada personaje dejamos colocados los bocadillos.

Una vez realizado el boceto general de cada página, en otra capa distinta, pasamos a aplicar la línea y el tramado tal y como hicimos para el diseño de los personajes. Después, entre estas dos capas abrimos otra nueva en la que aplicamos el color de todos los elementos que debían llevar color como el pelo, la ropa y algún detalle significativo para la trama de la historia. Finalmente en una última capa diferente, escribimos el texto a mano con el mismo pincel que hemos utilizado para aplicar el contorno anteriormente.

Escribir cómic puede definirse como la concepción de una idea, la disposición de los elementos gráficos, la construcción de la secuencia de dicha narración y la composición de los diálogos. Es una habilidad especial, cuyos requisitos no suelen ser los de otras formas de escritura, pues está relacionada con una técnica particular. Eisner, W. (1990) pp. 124



Fig.7. Proceso de creación de una página del fanzine.

## Diseño de la maquetación

Tras tener el diseño de los personajes y gran parte del contenido de las historias, comenzamos a realizar el diseño del resto de elementos del fanzine, es decir; la portada, la contraportada, las guardas, los créditos y una página dedicada a un anuncio publicitario paródico.

Para ello repetimos el mismo proceso anterior, una capa para los bocetos, otra para la línea, otra para el color y otra para el texto. Sin embargo, en algunos casos dejamos a la vista los bocetos como ocurre en la portada, la contraportada y las guardas, que además se presentan con un color en el contorno sacado de la paleta de los personajes. Por otro lado, ahora se hace uso de colores más llamativos para que, a pesar de los fondos negros de la portada y la contraportada, provoquen cierto contraste cromático con el resto del contenido del fanzine.

En cuanto al texto, éste ha sido escrito a mano con el pincel *Baskerville*, en el caso de los créditos; y con el pincel *Boquilla ancha* en el caso del título. El único fragmento que ha sido escrito mediante el teclado es la sinopsis situada en la contraportada, para la que hemos utilizado la tipografía *Narrow*. Finalmente, maquetamos todos los diseños y el contenido en el software *InDesign*.



Fig.8. Variaciones del diseño de la portada.

## 5. RESULTADOS:

Realizando una vista general en retrospectiva de todo el proceso llevado a cabo, llegamos a la conclusión de que el desarrollo de este fanzine ha resultado el proyecto más fructífero de los que hemos realizado con anterioridad a lo largo de la carrera. La experiencia de realizar todo este trabajo nos ha servido para adquirir conocimientos tanto prácticos como teóricos sobre como organizar, estructurar y realizar con mayor precisión cualquier tipo de proyecto, aunque más concretamente, el de realizar un proyecto editorial. Además, nos ha resultado de gran utilidad para descubrir el ámbito de la ilustración que nos resulta de mayor interés para seguir desrollando y trabajando en vistas a futuro.

Asímismo, considero que hemos cumplido con los objetivos establecidos, ya que hemos desarrollado un estilo propio de ilustración y adquirido experiencia en este ámbito, más concretamente en la ilustración digital, a través de las herramientas y el software propuesto. Por otra parte, mediante una amplia serie de referentes hemos podido conocer ciertos aspectos teóricos y prácticos para el desarrollo de una narrativa visual propia, destacando la aportación de los textos de Will Eisner que sentaron las bases de la narración gráfica en el cómic y que permanecen vigentes como un referente clásico. También hemos conseguido realizar el diseño de una serie de personajes que posteriormente hemos sabido contextualizar en distintos entornos y situaciones.

Finalmente, todo ello ha servido para conocer paso por paso el trabajo de desarrollo de un proyecto de edición de un fanzine al completo, ya que además de realizar las ilustraciones, las viñetas, los personajes, etc, hemos estructurado el contenido y lo hemos maquetado y organizado en pliegos para su impresión en un arte final que presentamos como resultado de este TFG junto a la presente memoria.

Por otra parte, en cuanto a cuestiones prácticas, creo que esta experiencia nos ha servido de gran ayuda para acercarnos a un método de trabajo más profesionalizado en muchos aspectos. Además, hemos conseguido obtener mayor fluidez a la hora de trabajar la ilustración en medios digitales. Aunque es evidente que todavía quedan muchos aspectos del campo de la ilustración por conocer y trabajar, este proyecto ha resultado ser un gran avance para el aprendizaje.

Gracias a todas las personas que han participado con sus testimonios, a la profesora Amparo Alepuz por su apoyo e implicación durante el desarrollo del proyecto y a la Universidad de Miguel Hernández de Elche.



Fig.9. Noemí Ibáñez, *El bar* (pág.1). 2023. Ilustración digital. iPad, Procreate. A4.



Fig.10. Noemí Ibáñez, *El bar* (pág.2). 2023. Ilustración digital. iPad, Procreate. A4.

# EL SOUVENIR



Fig.11. Noemí Ibáñez, *El Souvenir* (pág.1). 2023. Ilustración digital. iPad, Procreate. A4.



Fig.12. Noemí Ibáñez, *El souvenir* (pág.2). 2023. Ilustración digital. iPad, Procreate. A4.



Fig.13. Noemí Ibáñez, *El billar* (pág.1). 2023. Ilustración digital. iPad, Procreate. A4.



Fig.14. Noemí Ibáñez, *El billar* (pág.2). 2023. Ilustración digital. iPad, Procreate. A4.



Fig.15. Noemí Ibáñez, *La nevera* (pág.1). 2023. Ilustración digital. iPad, Procreate. A4.



Fig.16. Noemí Ibáñez, *La nevera* (pág.2). 2023. Ilustración digital. iPad, Procreate. A4.

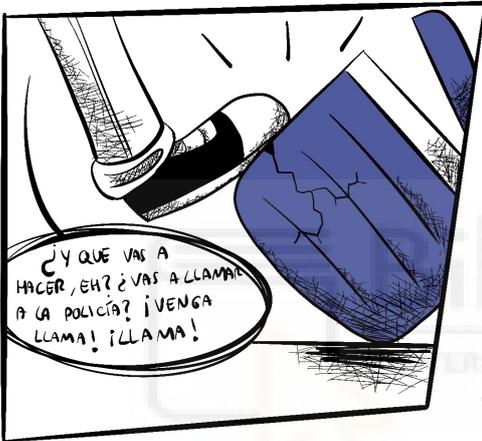


Fig.17. Noemí Ibáñez, *La nevera* (pág.3). 2023. Ilustración digital. iPad, Procreate. A4.

## 6. BIBLIOGRAFÍA:

### Libros y cómics

Calcare, Z. (2014). *La profecía del armadillo*. Penguin Random House Grupo Editorial.

Eisner, W. (2007). *El cómic y el arte secuencial*. NORMA Editorial.

Eisner, W. (2003). *La narración gráfica*. NORMA Editorial.

Jardí, O. y Kim (2019). *Rigor Mortis*. Dibbuks Ediciones.

Oliver, J. y Torres, B. (2004). *El joven Lovecraft*. Diabolo Ediciones.

Vilches, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Ediciones Nowtilus.

### Artículo revista

García, S. (2011). *En el umbral. El cómic español contemporáneo*. Revista: *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*. Nº CLXXXVII 2EXTRA. 2011 (págs. 255-263).

Muñoz, E. L. (2017). *El cómic como lenguaje visual híbrido y su vigencia en la era digital contemporánea*. Revista: *CuCo, Cuadernos De cómic*, nº 8, (págs. 7-30).

### Referencias tomadas de internet

Andrés Álvarez (2016): "Michele Rech" en Tebeosfera. Disponible en línea el 25-V-2023 en: [https://www.tebeosfera.com/autores/rech\\_michele.html](https://www.tebeosfera.com/autores/rech_michele.html). (última consulta: 25/05/2023).

Zero Calcare. <http://www.zerocalcare.it/> (última consulta: 25/05/2023).

Adolfo Gracia y Manuel Barrero (2009): "Jamie Christopher Hewlett" en Tebeosfera. Disponible en línea el 27-V-2023 en: [https://www.tebeosfera.com/autores/hewlett\\_jamie\\_christopher.html](https://www.tebeosfera.com/autores/hewlett_jamie_christopher.html). (última consulta: 27/05/2023).

Jamie Hewlett. <https://www.instagram.com/hewll/?hl=es> (última consulta: 25/05/2023).

Palmiro Bimola (2013): "Roberta Vázquez" en Tebeosfera. Disponible en línea el 27-V-2023 en: [https://www.tebeosfera.com/autores/vazquez\\_roberta.html](https://www.tebeosfera.com/autores/vazquez_roberta.html). (última consulta: 27/05/2023).

Roberta Vázquez. <https://robertavazquez.bigcartel.com/> (última consulta: 27/05/2023).

Iván Olmedo y Félix López. (2009): "Bartolo Torres Prats" en Tebeosfera. Disponible en línea el 27-V-2023 en: [https://www.tebeosfera.com/autores/torres\\_prats\\_bartolo.html](https://www.tebeosfera.com/autores/torres_prats_bartolo.html). (última consulta: 27/05/2023).

### Referencias audiovisuales

Calcare, Z. (2021). *Cortar por la línea de puntos*, (serie). Netflix.

De la Iglesia, E. (1980). *Navajeros*, (película). Acuaris Films. 1h 35 min.

De la Iglesia, E. (1983). *El pico*, (película). Ópalo Films. 1h 45 min.

Kaye, T. (1998). *American History X*, (película). New Line Cinema. 1h 59 min.

Kassovitz, M. (1995). *La haine*, (película). Les Productions Lazenec. 1h 38 min.

Miller, B. (2017). *El cuento de la criada*, (serie). MGM television.

Sorogoyen, R. (2022). *As bestas*, (película). Arcadia Motion Pictures. 2h 17 min.

Sorkin, A. (2020). *El juicio de los 7 de Chicago*, (película). Paramount Pictures. 2h 9 min.

Taylor, T. (2011). *Criadas y señoras*, (película). Dreamworks. 2h 26 min.



## 7. ANEXO:

A continuación mostramos independientemente cada una de las páginas del fanzine a tamaño real A4, así como la maquetación paginada y a continuación por pliegos en tamaño reducido para poder visualizarlas tal y como aparecen en la maquetación.







© IBÁÑEZ ALCARAZ, NOEMÍ

© NOE DIBUJAO EDITORIAL, 2023

NI KREO KE LO HAGA EDICIONES

NOEDITBUJAO@GMAIL.COM

© PUES NO HAY HISTORIAS, 2023

TTODOS LOS DERECHOS REIVINDICADOS

PRIMERA EDICIÓN: JUNIO DE 2023

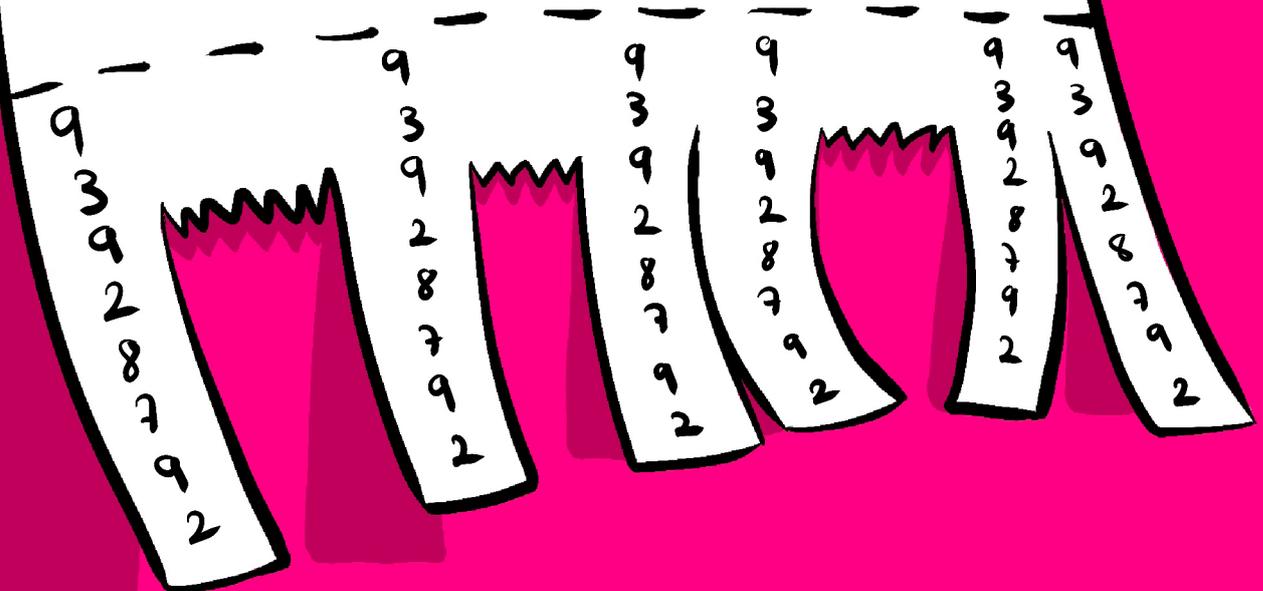
IMPRESO EN ESPAÑA

CIERRA EL  
PICO CANSINO

## SPRAY ANTI-CUCARACHAS



¿Cansado/a de aguantar a gente estúpida a diario? ¿Cree que está rodeado/a de idiotas? ¡No se preocupe más! ¡Tenemos la solución a su problema! Compre nuestro spray anti-cucarachas "Cierra el pico cansino" y acabará de una vez por todas con la plaga, desde la tontería más tonta que haya escuchado hasta el problema más gordo por el que haya pasado. Este spray es totalmente eficaz, con su capacidad selladora solo debe rociarlo alrededor de la cucaracha que le esté molestando y en tan solo 5 segundos se callará la boca ¡Asombroso! ¡Cómpralo ya!



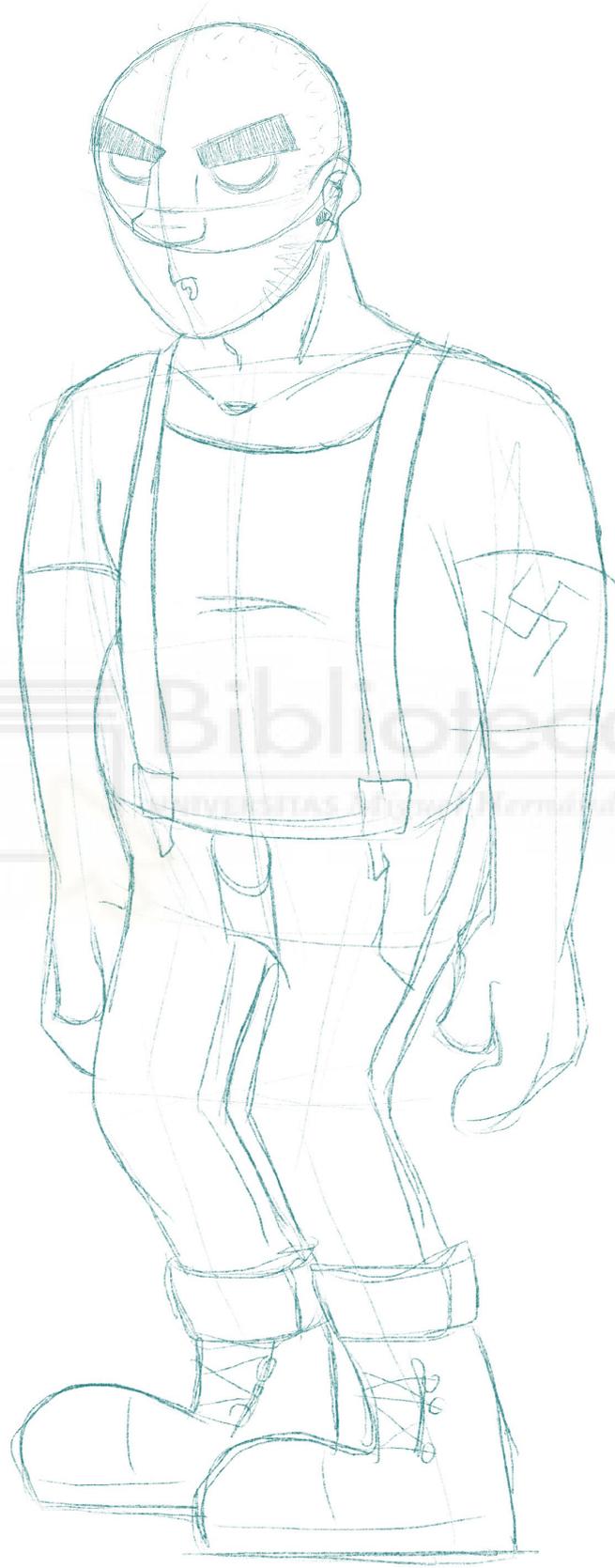


**PUES NO HAY  
HISTORIAS**



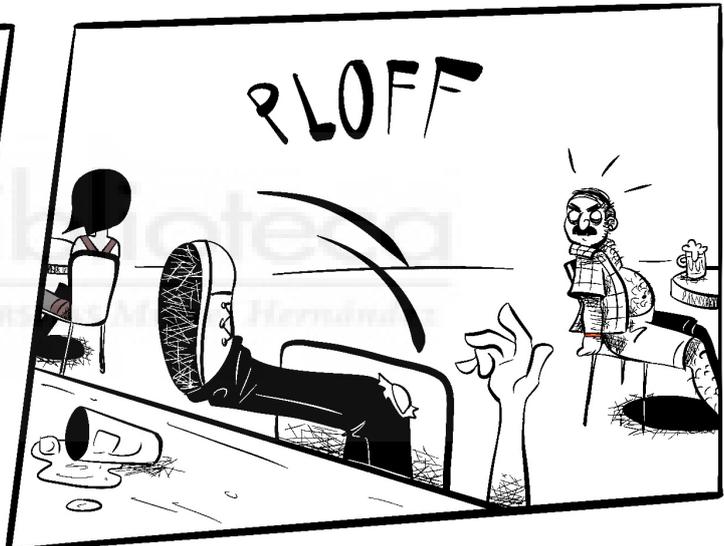
Noemí Ibáñez





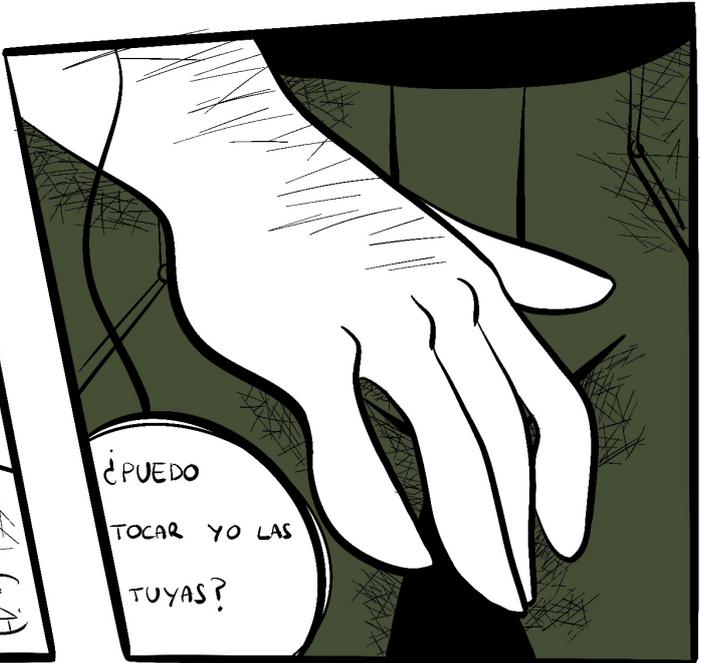
Biblioteca  
UNIVERSITATIS ALBERTI LUDWIGI  
MAGNI

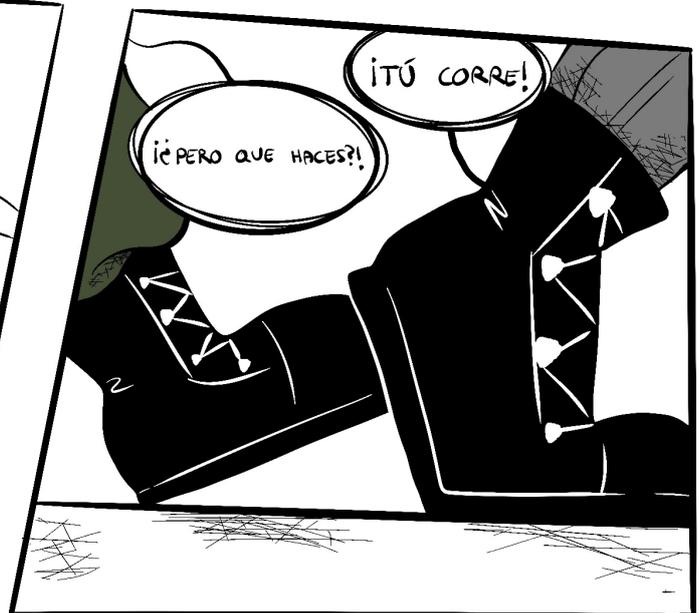
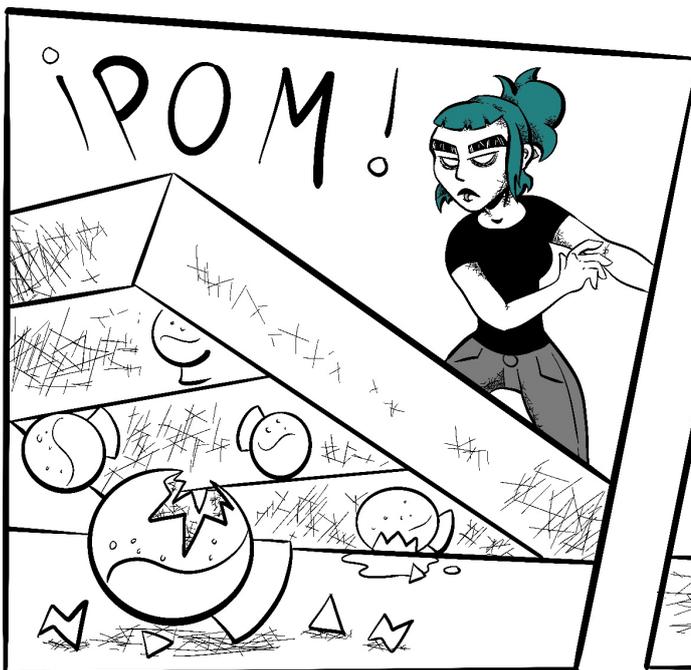
# EL BAR



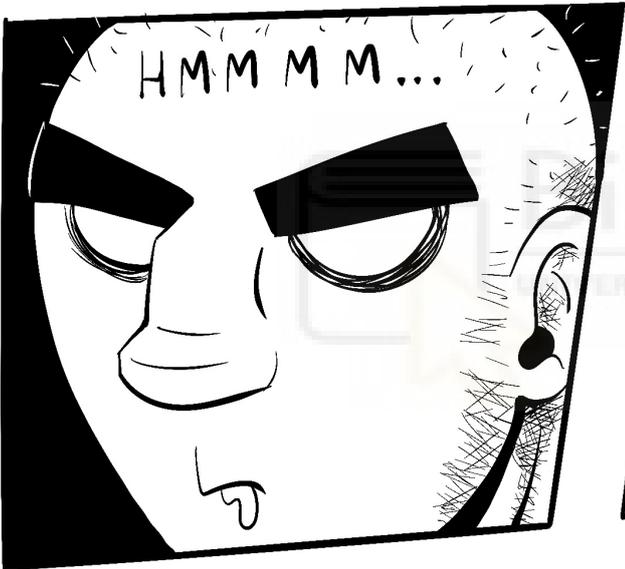


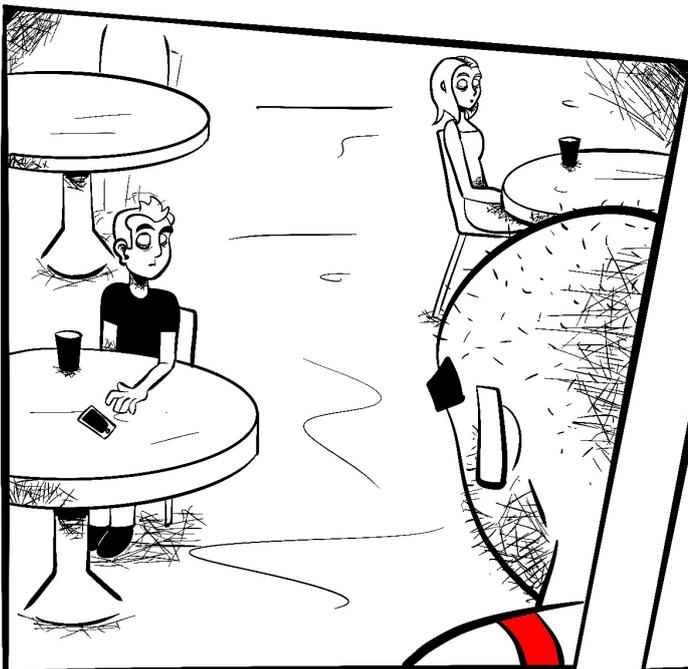
# EL SOUVENIR





EL BILLAR

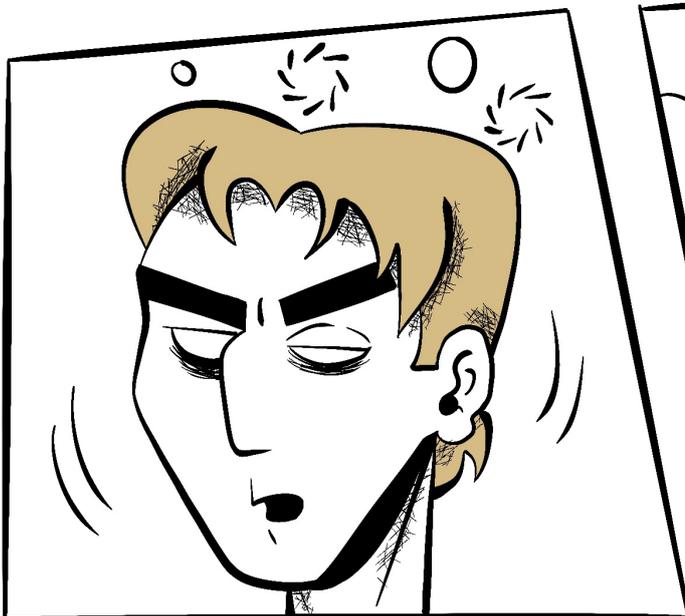


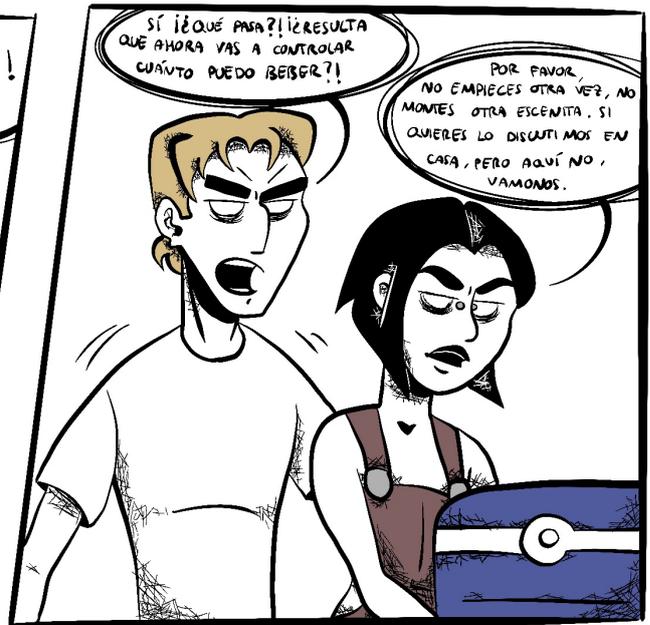


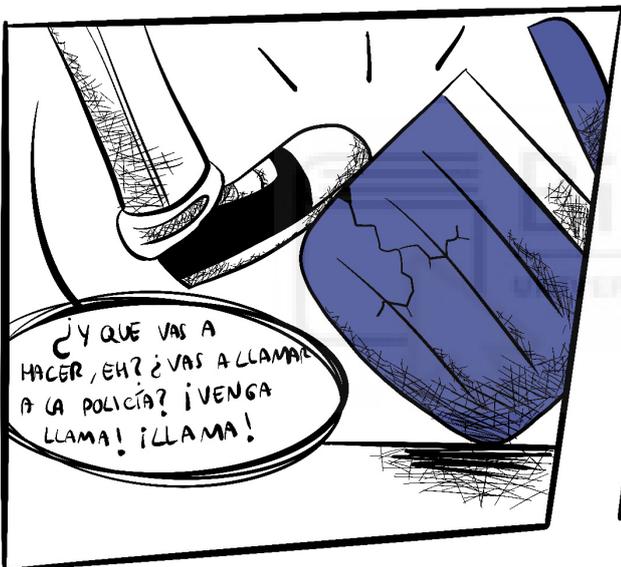
LA NEVERA



MÁS TARDE ...

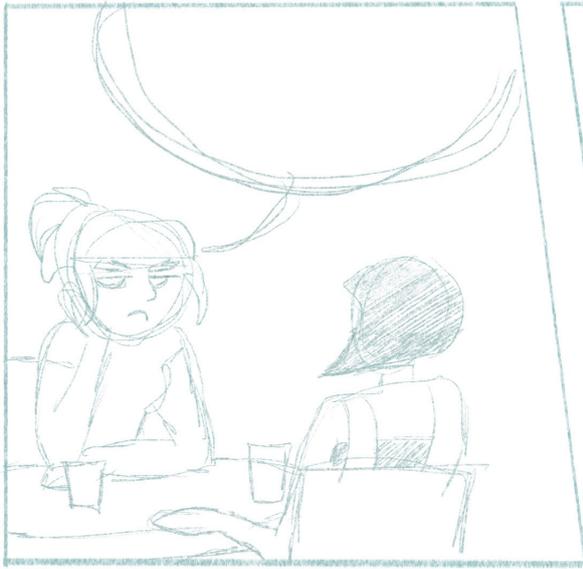








Biblioteca  
universitaria Miguel Hernández



**CONTINUARÁ...**



Biblioteca

UNIVERSITAS Miguel Hernández







## PUES NO HAY HISTORIAS

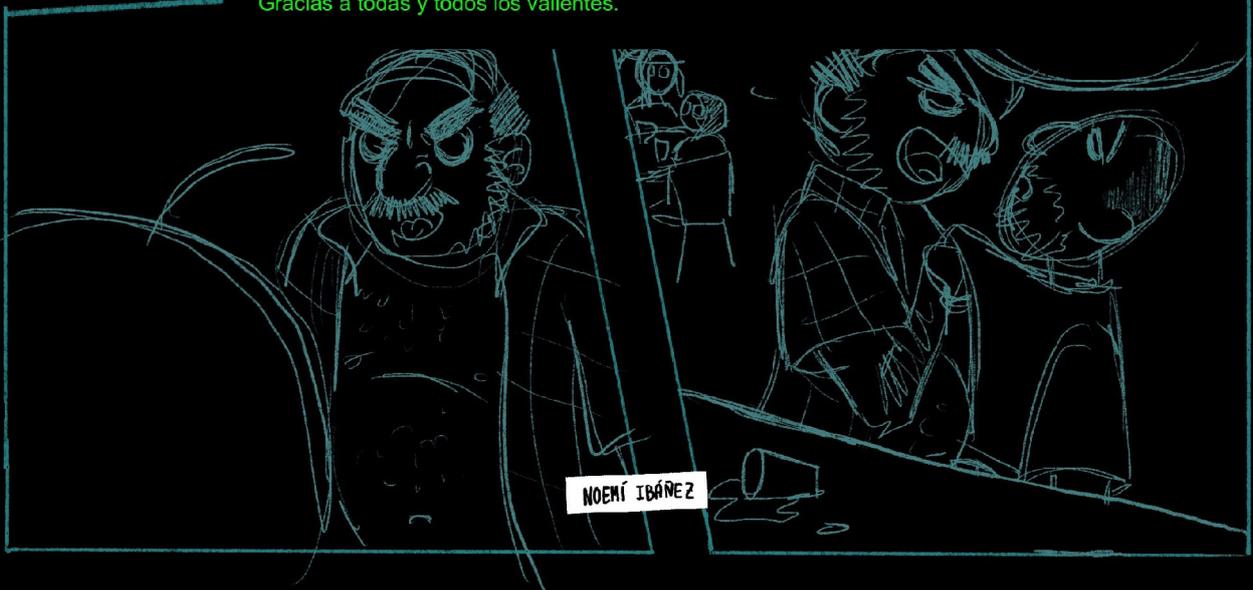


"Cuando tenía unos 6 o 7 años mis padres estaban discutiendo por algo que yo había hecho mal, no recuerdo el qué, pero mi padre perdió los papeles y empezó a gritarle a mi madre y a romper cosas y dar golpes por toda la casa. Yo estaba en mi cuarto con mi hermano llorando y de repente mi padre me llamó a gritos para que fuese donde estaban ellos y sin entender nada el porqué de tanto alboroto por una trastada de una cría, le obedecí. Nada más llegar al comedor, donde estaban discutiendo, mi padre se dirigió hacia mí mientras me gritaba y daba golpes a la pared ¡Que te folle un tren Noemí! ¡Que te folle un tren! Mientras, mi madre le frenaba diciéndole ¡¿Pero cómo le dices eso a la chiquilla?! ¡Por dios! Que es tu hija, no uno cualquiera de la calle, ¡Que tiene 6 años! Y salí corriendo de nuevo a mi habitación a esconderme".

Por este tipo de vivencias y situaciones es por lo que me he propuesto hacer una recopilación de testimonios y plasmarlos en este fanzine a modo de historietas. Pretendo reivindicar y visibilizar ciertas situaciones incómodas que ocurren todos los días y que muchas veces obviamos o simplemente miramos hacia otro lado. Además, a través de estas historietas, algunas de las personas que han participado han podido "afrontar" de nuevo estas situaciones de la manera que les habría gustado en ese momento y por cualquier motivo no pudieron.



Gracias a todas y todos los valientes.



NOEMÍ IBÁÑEZ





© MADRE ALZAR, 2001  
 © JOE GIBBARD EDITORIAL, 2003  
 NI KRED KE LO HARA EDUCACION  
 BOEDIBIBRO@EMAIL.COM  
 © PAF DE MEX MEXICAN, 2002

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

PRIMERA EDICIÓN: JUNIO DE 2002  
 1.000 EJEMPLARES











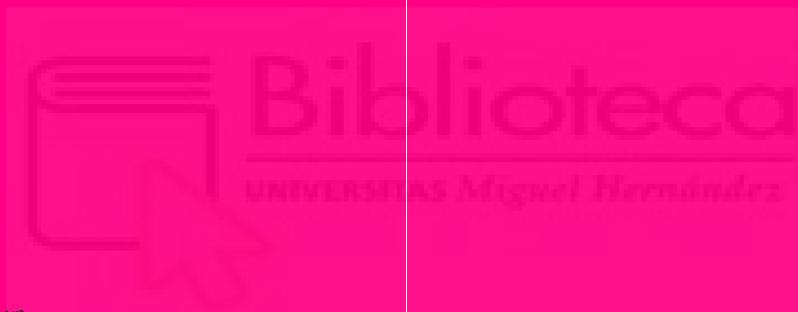




**CONTINUARÁ...**





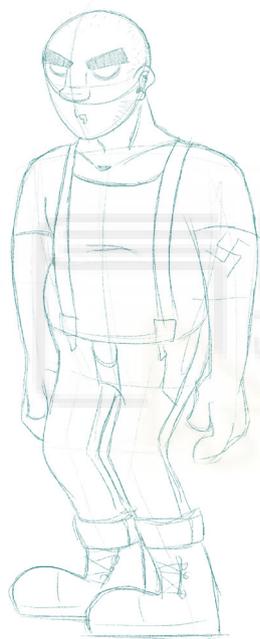


© IBÁÑEZ NÚÑEZ, NORAÍ  
© JOSE DIBUJOS EDITORALES, 2003  
NI KREO KE LO HAGA EDITORALES  
NORCHIBUARO@GMAIL.COM  
© P&T IN HAY INTERACT, 2003

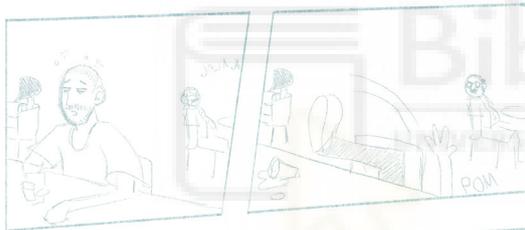
TOCOS LOS DERECHOS RESERVADOS

PRIMERA EDICIÓN: JUNIO DE 2012  
TARRO EN ESPAÑA





**CONTINUARÁ...**







EL SOUVENIR





LA INDIENKA



