

TFG

CONTROL.

FANZINE

Presentado por Sonia Domínguez Lee

Tutor: David Heras Evangelio

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este proyecto consiste en la creación de un fanzine que explore los mecanismos de control que usan las redes sociales para manipular a la sociedad, tratando de ahondar en las repercusiones que han tenido en las generaciones más jóvenes y su salud mental. Los medios para realizarlo serán la recopilación de imágenes visuales creadas mediante la manipulación digital conviviendo con ilustraciones.

Palabras clave: redes sociales; autoedición; ilustración; diseño; catálogo visual; sociedad

ABSTRACT

This project consists in the creation of a fanzine exploring the control mechanism being used on social media in order to manipulate society, trying to delve into the repercussions that have had in the youngest generations and their mental health. The project would be made through the recopilation of visual images created from digital manipulation as well as including illustrations.

Keywords: Social media; desktop publishing; illustration; design; visual catalog; society

AGRADECIMIENTOS

Agradecer a todos los amigos que me han acompañado durante estos maravillosos 4 años de carrera, sin vosotros no hubiese sido lo mismo este camino.

A mi familia, especialmente a mi hermana, por aguantar mis quejas y aconsejarme en todo momento.

Y por último, a mi tutor David por ayudarme a guiar este proyecto y a sacarlo adelante a pesar de todos los inconvenientes.

ÍNDICE

| | |
|---|-----------------|
| 1. INTRODUCCIÓN..... | p.5 |
| 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA..... | p.6-7 |
| 2.1. OBJETIVOS GENERALES | p.6 |
| 2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS..... | p.6 |
| 2.3. METODOLOGÍA | p. 6-7 |
| 3. CONTROL, PROYECTO DE AUTO EDICIÓN..... | p. 8-23 |
| 3.1 EL FANZINE | p. 8 |
| 3.1.1 Apuntes sobre la autoedición..... | p. 9-10 |
| 3.1.2 Publicaciones underground en España..... | p. 11 |
| 3.1.3 Apuntes sobre las redes sociales | p. 12-13 |
| 3.2 REFERENTES..... | p. 14-18 |
| 3.2.1 Referentes teóricos | p. 14-17 |
| 3.2.2 Referentes visuales..... | p. 17-18 |
| 3.3 PRODUCCIÓN | |
| 3.3.1 Concepto | p. 19-20 |
| 3.3.2 Registro gráfico | p.21 |
| 3.3.3 Proceso de realización | p. 22-23 |
| 3.3.4 Impresión y maquetación | p. 23 |
| 4. CONCLUSIONES..... | p. 24-25 |
| 5. BIBLIOGRAFÍA..... | p. 26-27 |
| 6. ÍNDICE DE IMÁGENES..... | p. 28-29 |

1. INTRODUCCIÓN

La idea del proyecto nace a partir de una inquietud personal al pertenecer a una generación donde las redes sociales son una forma esencial de comunicación, donde rechazarlas conlleva en numerosas ocasiones la exclusión de la sociedad. La presión por formar parte de ellas también conlleva la creación de una nueva identidad virtual exponiéndonos al ojo público, lo que pretendo explorar son los distintos comportamientos que las redes sociales han traído a nuestra generación, inseguridades por la exposición a vidas y personas aparentemente perfectas, control de las relaciones interpersonales, monetización de la imagen, búsqueda de validación de conocidos y desconocidos, ansiedad por no obtener suficiente éxito en una publicación que generan una constante autocrítica, afectando la vida virtual a la real.

El comienzo de “Control” nace con la asignatura de Ilustración aplicada y la tarea de trabajar en una idea posteriormente aplicada a serigrafía. Escogí el fanzine por ser un medio de autoedición que da una libertad de discurso que no suelen tener los proyectos editoriales.

Finalmente, no pudo llevarse a cabo serigráficamente a causa del cierre de los talleres pero me animó a buscar otras soluciones gráficas como el collage digital y la ilustración, al final me decanté por extender el proyecto y explorar la temática más profundamente, finalmente convirtiéndose en un trabajo de final de grado.

Dentro del proyecto veremos aplicados recursos aprendidos durante todo el transcurso académico desde el diseño gráfico hasta la ilustración. En otro punto desarrollaremos la parte más contextual y técnica del trabajo, hablaremos del fanzine y su contexto histórico a la vez que veremos paso a paso el proceso de realización y los materiales y técnicas usados.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS GENERALES

El objetivo de este trabajo es realizar un fanzine que trate sobre la influencia que tienen las redes sociales en la sociedad y crear un discurso que abra paso a la reflexión.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos más específicos son, a nivel gráfico: desarrollar un lenguaje visual dinámico y potente que acompañe la narrativa visual, buscar un discurso capaz de ser entendido por todo el público y aplicar conceptos tanto de ilustración como de diseño gráfico, las dos ramas de trabajo en las que me he centrado durante el grado.

Y a nivel teórico: explorar la historia del fanzine ubicándolo en su contexto histórico, explicar su evolución hasta la actualidad y entender sus características principales.

Y por último, entender las redes sociales y su origen y estudiar cómo afectan a los comportamientos que derivan de ella en la sociedad moderna.

2.3. METODOLOGÍA

En este trabajo de fin de grado he seguido una metodología un tanto diferente a la usual, pues no se partía de cero sino de una idea de un proyecto previo que no pudo ser realizado a causa de la pandemia, por tanto podemos hablar de una mejora de una idea previa.

La primera fase fue la de investigación, habían muchas ideas que se querían tratar pero no había una temática concreta, así que se tuvo que hacer un proceso de documentación en el cual buscamos el origen de la historia del fanzine, sus características y su panorama actual, además de recopilar referentes tanto visuales como teóricos que pudiesen apoyar las ideas que querían ser tratadas partiendo de un trasfondo argumental y no solo de una base estética. A partir de este punto se pasó a la recopilación de textos que podrían ser de ayuda para guiar la narración y como inspiración.

Tras esto, el siguiente paso fue escoger los tópicos que se iban a tratar principalmente y como iban a ser materializados, se planteó cambiar el fanzine por el libro ilustrado pero finalmente se decidió seguir con el fanzine por la

afinidad del proyecto con su naturaleza “underground” y la libertad creativa que aporta este formato.

La segunda fase fue el desarrollo gráfico de la obra, los conocimientos adquiridos durante las asignaturas de diseño e ilustración fueron fundamentales para completar este paso, en especial la asignatura de Teoría de la ilustración e Ilustración aplicada por los recursos gráficos y visuales que me aportó y por marcar el inicio del desarrollo del proyecto y “concept art”, que mejoró mis aptitudes de narración mediante la ilustración. En este apartado se eligieron las técnicas que se iban a utilizar y la línea visual a seguir. Una vez completado se revisó el contenido y se añadieron los detalles finales.

Finalmente, se pasó a la impresión y materialización donde se investigaron las formas más económicas de darle vida y el “packaging “ adecuado a la estética.

3. CONTROL, PROYECTO DE AUTOEDICIÓN.

3.1 EL FANZINE

El fanzine (también llamado “zine”) surge de la derivación de la palabra inglesa “fan” (aficionado) y “magazine” (revista).

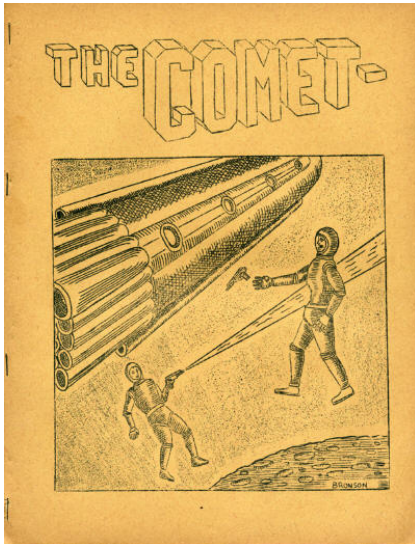
Es un concepto muy amplio, siendo complicado encontrar unanimidad dentro de su definición a causa de la gran cantidad de variaciones que tiene su formato y su poca comercialización en comparación a otras publicaciones editoriales. En palabras de Kike Turrón y Kike Babas: “Un fanzine es siempre un medio de comunicación independiente, que se rige únicamente por los gustos y las predilecciones del autor o los autores, y basa su existencia y continuidad en la autogestión [...] Es un cajón de sastre donde tienen cabida dibujantes, poetas, críticos, fotógrafos, escritores, músicos; cualquiera que tenga algo que decir, sin pretensión de gloria, dinero, reconocimiento o perpetuidad [...] De esta forma, el mundo de los fanzines permanece como una experiencia alejada y underground a la medida oficial, tanto en parámetros económicos como ideológicos (Babas y Turrón, 1997, pág. 15-16).

También es difícil de definir por la fina línea que lo separa con otros medios de publicaciones autoeditadas.

Según el autor Mon Magán, la diferencia se halla en la profesionalización de la publicación: “La diferencia entre un fanzine y otra cosa está en cobrar o no cobrar. Es algo que no haces con una finalidad clara de que sea tu forma de vida o de ganar dinero con ello”. (Magán, 2014, párr.9)

Otra distinción a destacar es su libertad de expresión frente a los formatos editoriales, siendo posible transmitir ideas y pensamientos sin censura de por medio, como se cita en el siguiente artículo: “Los fanzines, en el fondo, de forma inconsciente, nos han hecho replantear las bases culturales de nuestra vida. Desde un sistema clausurado para siempre, en el que todo tenía un sitio, pero nada nuevo podía acontecer, nos hemos encontrado con una variada gama de fenómenos abiertamente contraculturales o, al menos, indiferentes al modelo oficial de saber establecido.” (Lara, 1976, párr.1)

Podemos acotar sus principales características en que: es una publicación independiente en torno a un tema que suelen estar realizados por personas sin formación profesional en el campo del periodismo o del diseño, generalmente no involucra una remuneración económica y por tanto sus medios de realización conllevan formas de edición rudimentarias ligados a un técnicas



de bajo coste como la multicopista y la fotocopiadora, no suelen tener una periodicidad fija y se suele realizar a partir de varios folios de papel doblados entre sí, en los que se aplican técnicas como el dibujo y collage entre otras para posteriormente ser fotocopiado y grapado.

Sin embargo, el fanzine no se resume únicamente al fotocopiado y grapado, sino que existe una gran variedad de formato en torno a él habiendo fanzines serigrafiados, con fotografías, poemas, encuadernaciones de distintos tipos: “okupación”, pacifismo, sexualidad, literatura inédita,... Hay fanzines para todos los gustos, dedicados al cine gore y fantástico, mangas o tebeos japoneses, cómics, etc., aunque su fuerte sigue siendo la música (heavy, techno, hard rock, dance, dub...)” (Martínez, 2014, p.161)

3.1.1 Apuntes sobre la autoedición

El fanzine comienza a surgir como término en 1930 con “Comet” unas pequeñas publicaciones hechas por grupos de aficionados a la ciencia ficción estos eran una forma de juntar grupos de personas que querían compartir sus intereses comunes antes de que las redes sociales tomaran pie.

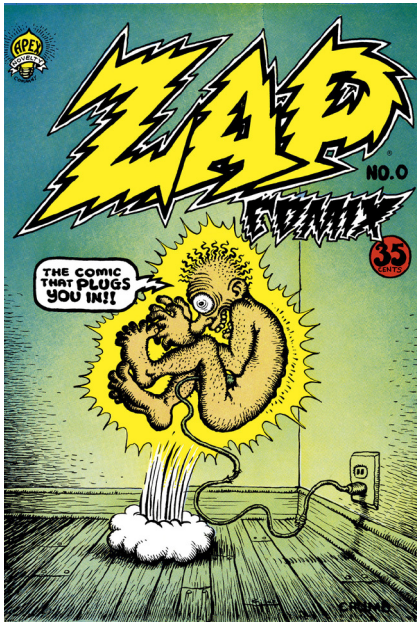
Su fama empezó con el alza de la cultura punk en los 70, los fanzines eran usados para promocionar el panorama musical y muchos combinaban arte, política, cultura, y activismo en una misma publicación, redefiniendo el concepto de revista y convirtiéndose en punto base en la historia de la autoedición pues influenciaron el desarrollo de movimientos de colectivos feministas y grupos por los derechos de la comunidad LGTBQ como “Riot Grrr!” ,y “Queercore”.

El contexto histórico de los años 60 y 70 provocan la necesidad de un medio por el cual expresarse con total libertad, tras un periodo de decadencia y pobreza a causa de guerras pasadas empieza a haber un desarrollo económico lo que anima a la gente a revolucionarse y querer defender sus ideas: discriminación en contra de minorías raciales, desigualdades hacia las mujeres, regímenes sociales autoritarios, etc.

En este periodo el cómic “underground” estaba sufriendo un gran declive y su producción era nula. Muchas editoriales fueron desapareciendo con el paso del tiempo y el mercado restante era en su mayoría dirigido al público infantil o historias de temáticas normativas y nada políticas, que pudiesen pasar con facilidad el filtro de la censura.

Fig. 1. Portada de “Comet”, 1930

Esto coincide con el apogeo de la televisión en Estados Unidos, la gente se vio obsesionada por la gran pantalla digital, dejando de lado otras formas



de entretenimiento como el cómic. Sin embargo había gente que deseaba seguir publicando y manifestando sus ideales. Con la llegada de la fotocopidora se abarataron los costes de impresión y a mediados de los años 60 hubo un renacimiento del cómic “underground”.

En 1975 se consagró definitivamente su regreso a manos del tebeo “Zap Comix”, de Robert Crumb, el éxito de la publicación provocó la proliferación de nuevos cómics que al ser auto editados escapaban del filtro de censura de las editoriales.

Los primeros zines aparecen en Estados Unidos durante el año 1975, sirviendo como un mecanismo de comunicación entre los grupos marginales de la sociedad pertenecientes a subculturas como el punk o glam, que rechazaban el sistema autoritario de la sociedad.

Este mismo año se publica en Nueva York el fanzine “Punk”, por Legs McNeil y John Holmstrom de temática musical y estética cercana al cómic “underground”, a partir de esta publicación el fanzine adquiere fama gracias a la aparición de grupos punks de la época como los Sex Pistols, Ramones, Talking Heads, etc.



Al mismo tiempo nacían en Europa, concretamente en Reino Unido, subculturas como los “skinheads” y el punk donde se buscaba la individualidad del individuo en contra a la escena “mainstream”, marcado por un carácter rebelde.

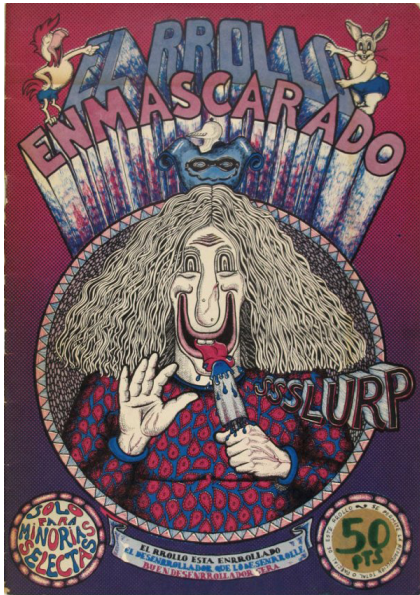
Otro fanzine a destacar fue publicado por el músico y escritor británico Mark Perry es “Sniffin’ Glue”, a distinción de la estética vista en “Punk” su fanzine era extremadamente caótico, textos con redacciones confusas, con numerosos tachones y garabatos a mano, fotografías de mala calidad, etc. Esto influenciará la estética y espíritu fanziner, que retomaran fanzines actuales.

En los 2000, las primeras redes sociales y blogs como “WordPress”, “Myspace”, “Tumblr” introducirán nuevas formas de conocer el fanzine, adaptándose al llamado e-zine, publicado digitalmente en contraposición al formato impreso. Gracias a este se permitirá la difusión de zines por todo el mundo con contenido no censurable.

Actualmente los fanzines siguen en producción y se han creado numerosos festivales y ferias expositoras en torno a ellos como “Gutter Fest” en Barcelona, “Graf” en Barcelona y Madrid, “Tenderete” en Valencia, etc.

Fig. 2. Robert Crumb: N. 1 del tebeo Zap Comix, 1968

Fig. 3. Mark Perry: N.10 del fanzine “Sniffin’ Glue”, 1977



3.1.2 Publicaciones underground en España

En España el fanzine nace en medio de la dictadura, influenciado por los movimientos contraculturales que se estaban dando en Estados Unidos y Reino Unido. Bajo la dictadura franquista los medios de comunicación estaban continuamente controlados por el gobierno, y la libertad de prensa era inexistente. El fanzine fue el medio idóneo de crear una forma alternativa de comunicación que se opusiera a las ideas del severo control del régimen.

En 1967 Luis Gasca crea “Cuto”, en Madrid, este será el primer fanzine editado en el país dedicado a la narración gráfica/cómic. Un año más tarde también se publicará “Bang”! que seguirá una temática similar, ambos ejemplares marcan los inicios de la escena de la autoedición en España.

En 1973 aparece el fanzine que fue clave para la escena del cómic “underground” español, este es “Rrollo Enmascarado”, se considera el primer ejemplo de publicación “underground” española que representaba la esencia transgresora y contracultural del momento. Era llevada por Mariscal, Farry, Pepichek y Nazario Luque.



Al llegar los años 70 la salud de franco empieza a flaquear a causa de la edad y a su vez también el régimen franquista que estaba bajo su mando, esto provocó que proliferaran las publicaciones underground y autoeditadas. Finalmente el dictador muere en el año 1975, esta nueva libertad dará pie a que la escena del zine se reactive sobre todo en las ciudades más importantes del país: Madrid y Barcelona.

Aparecerán fanzines como Kaka de Lux por Olvido Gara hablando de la popularidad de la cultura punk influenciado por fanzines extranjeros como “Punk y Sniffin’ Glue”.

En 1979, con la Constitución Española ya en vigor y en los inicios de la democracia nace la publicación underground más importante del país, “El Vibora” hablaba sin tapujos de temas como las drogas, sexo, política, monarquía, iglesia, etc. acompañándolos con un toque satírico. Muchos de sus personajes corresponden a grupos marginales como travestis, drogadictos que difícilmente se dejaban ver en cualquier otro tipo de publicación.

Según uno de sus colaboradores, Berenguer, esto era posible ya que: “Como nadie nos hacía caso, hacíamos lo que nos daba la gana” (Montañés, 2019, párr. 5)

Fig. 4. Portada de “Rrollo Enmascarado”, Tebeo Esfera, 1973
Fig. 5. Nazario: N.1 de la revista El Víbora, 1979

3.1.3 Apuntes de las redes sociales

La historia de las redes sociales comienza con el nacimiento del correo electrónico en 1971, marcando un nuevo inicio para la comunicación. A partir del correo varios tipos de plataformas digitales como "Theglobe.com" y "AOL Instant Messaging" aparecieron, permitiendo a los usuarios ser capaces de comunicarse a partir de mensajes en la red.

En 1998 nace Google, el motor de búsqueda más potente de todos los tiempos, que nos permitirá empezar a acceder a información que previamente era inaccesible para la mayoría de la gente.

En medio de esta nueva realidad internautica empiezan a aparecer los primeros servicios de blogging, ganando algunos de estos tanta popularidad que se usaban como medios de información en menor escala.

En el año 2002 se da vida a la primera red social donde se es capaz conectar a amigos y familiares, de nombre "Friendster", solamente un año después aparece el famoso "MySpace", y consecutivamente gigantes cibernéticos como "Facebook", "Linkedin", "Youtube", etc. hasta la actualidad, donde contamos de numerosas redes sociales fácilmente accesible desde nuestro teléfono móvil y que forman parte de nuestro día a día.

Al nacer las redes sociales nace también una nueva forma de relacionarnos y comunicarnos en una realidad previamente inexistente para nosotros, a través de una pantalla, esto provoca un cambio en las relaciones interpersonales al situarnos en otro contexto diferente al habitual. Control trata de explorar los comportamientos provocados a causa de este cambio, ¿cómo influyen las redes sociales en nuestra forma de relacionarnos? ¿en qué medida se da la libertad de expresión en este tipo de plataformas? ¿qué uso se le da a la imagen personal dentro de estas? ¿provocan una mejora en las relaciones interpersonales?

En muchos casos han generado un medio de comunicación donde es más fácil mantener el contacto gracias a no tener que estar físicamente en el mismo espacio, pero por otro lado es una comodidad que puede disminuir la calidad de estas relaciones, comunicándonos de manera más fría al interactuar a través de una pantalla "La pantalla táctil del teléfono inteligente podría llamarse pantalla transparente, carece de mirada" explica el filósofo Byung Chul Han.(Han,2018, párr. 2)

Se ha cambiado la manera en la que observamos las cosas, el teléfono y las redes sociales son plataformas en las que invertimos una masiva cantidad de tiempo al día, ha pasado a ser una moneda de doble cara. La comunicación e información es más accesible pero también más vigilada y sin filtro.

Además, muchos entre los que me incluyo nos hemos sentido perdidos al tener que despojarnos/ no poder tener acceso a nuestro teléfono móvil, lo cual revela la gran adicción que hay tras la pantalla.

Otro punto importante es la cantidad de información que adquieren de nosotros a partir de nuestro smartphone, comprada y vendida por empresas sin nuestro consentimiento, el filósofo alemán Markus Gabriel afirma “La inteligencia artificial es una ilusión. No existe ni existirá”, provoca. “Lo que hay es “software” de códigos escritos por humanos para explotar a otros humanos. Todos trabajamos para Facebook o para Google. Cuando usas el buscador, generas un rastro, produces algo y eso es trabajo. Y luego sus algoritmos, producidos por humanos, se utilizan para anticipar tu comportamiento y el de los demás, para ganar dinero con tu trabajo. Es lo que llamo el proletariado digital”. Y sigue: “el posthumanismo, el transhumanismo, la idea de que nuestras máquinas se parecen a nosotros y de que la inteligencia artificial nos amenaza es solo “marketing”. Es pura ideología para tener bajo control al proletariado digital”.(Gabriel, 2019, párr. 8)

Finalmente, se tratará la monetización de la imagen y el mercado de esta, las redes sociales son universos con gente que se muestra en su mejor momento, muchas veces personas pasadas por un filtro para poder formar parte del canon estético que la sociedad ha implantado, llevándonos a intentar encajar con esa imagen perfecta en la que todo está bien y creándonos complejos al ser de otra manera.

El fanzine busca tratar los comportamientos derivados a esta, ¿dan las redes sociales beneficios? ¿Por qué tenemos esa necesidad de mostrar una falsa imagen a los demás? y finalmente, ¿nos aportan felicidad?

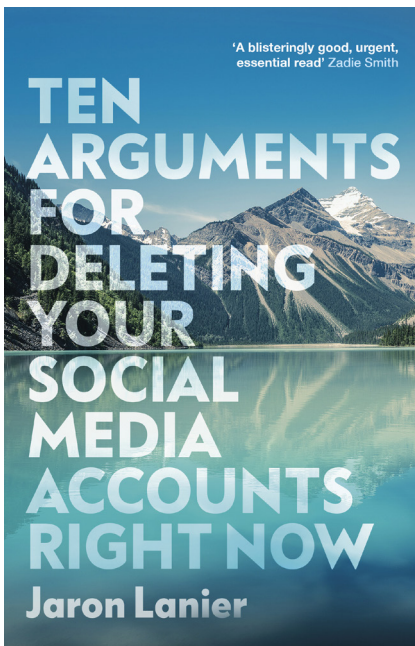


Fig. 6. Portada de “Contra el rebaño digital”, 2011

Fig. 7. Portada de “Ten arguments for deleting your social media accounts right now”, 2018

3.2 REFERENTES

3.2.1 REFERENTES TEÓRICOS

Jaron Lanier: Jaron Lanier es un escritor e informático al que se le considera el padre de la realidad virtual y ha escrito varios libros que tratan sobre las redes sociales: “Contra el rebaño digital”: consiste en una crítica a la llamada mente de enjambre, trata sobre el código digital y cómo envuelve la expropiación cultural defiende que el desarrollo de la web ha provocado que se retrase el progreso del colectivo para favorecer al individuo.

Según Lanier, enfoque y limitaciones de la programación y el código” ha destruido la oportunidad de que la clase media financie la creación de contenido, y ha dado lugar a la concentración de la riqueza en unos pocos individuos” Define internet de la siguiente manera: “Internet, tal y como hoy la conocemos, se basa en la manipulación”. (Lanier, 2019 párr. 5)

Otro de sus famosos libros es en “Ten arguments for deleting your social media accounts right now” (2018), que como bien se dice en el título, habla sobre la influencia de las redes sociales en medios como la política y cultura a través de plataformas como Twitter y Facebook y como han convertido al usuario en un ser cruel, tribal, como empático, etc. Discute sobre cómo las redes están desensibilizando al ser humano y convirtiéndole en un ser frío y automatizado, cercano a extensiones humanas de las redes, el mismo Lanier afirma: “Es una lástima, pero el mundo de la red se ha vuelto muy segmentado y estrecho de miras. Además está adquiriendo características que favorecen el aislamiento. Las plataformas de las redes sociales en Internet emplean algoritmos que nos transmiten información en la que, según sus cálculos, ya estamos interesados; de manera que es como si nos encontráramos encerrados en una habitación espejada y nuestra experiencia del mundo fuera cada vez más limitada.”(Lanier, 2016, párr. 3)

Markus Gabriel: Markus es un filósofo alemán autor del libro “Por qué el mundo no existe”, se le posiciona como el padre del nuevo realismo. Defiende la necesidad total de usar la filosofía como una herramienta moral, para conseguir filtrar la información que nos rodea y acceder a la realidad alejándonos de la gran cantidad de exposición a los bulos que recorren y plagan a la web.

Se opone a la automatización de la sociedad y desbanca esta afirmación, tratándola como un mero discurso de manipulación causado por la publicidad y el “marketing”. Según él : “La inteligencia artificial es una ilusión. No

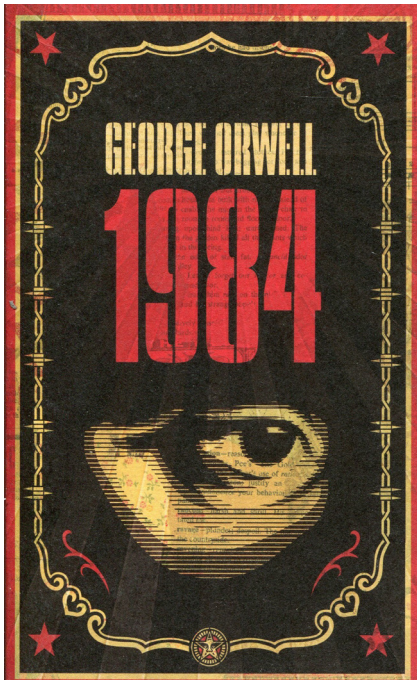
existe ni existirá”, provoca. “Lo que hay es “software” de códigos escritos por humanos para explotar a otros humanos. Todos trabajamos para Facebook o para Google. Cuando usas el buscador, generas un rastro, produces algo y eso es trabajo. Y luego sus algoritmos, producidos por humanos, se utilizan para anticipar tu comportamiento y el de los demás, para ganar dinero con tu trabajo. Es lo que llamo el proletariado digital”. Y sigue: “el posthumanismo, el transhumanismo, la idea de que nuestras máquinas se parecen a nosotros y de que la inteligencia artificial nos amenaza es solo “marketing”. Es pura ideología para tener bajo control al proletariado digital”. Tenemos todas las herramientas y la información para razonar más y mejor, pero no lo hacemos. A cambio, triunfan la política identitaria, el resentimiento, el egoísmo nacional y la xenofobia más irracional. ¿Por qué? “Esa es precisamente la manipulación a la que me refería. Internet es un ataque al pensamiento perpetrado por gente muy brillante, que emplea su pensamiento en explotar a otra gente. Es una manipulación malvada que convierte a la gente en criaturas sensoriales, adictas y yonquis de la información, que necesitan la siguiente dosis y que son vulnerables y por lo tanto manipulables”.(Markus, 2019, párr. 8)

Byung Chul Han :Byung Chul es un filósofo surcoreano considerado como una de las mentes más destacadas de la filosofía contemporánea, sus temas recurrentes son el capitalismo, la tecnología, y el trabajo.

Habla de la sobreexplotación laboral y del hiperconsumismo en la sociedad actual a causa de la manipulación, sus palabras explican: “En la orwelliana 1984 esa sociedad era consciente de que estaba siendo dominada; hoy no tenemos ni esa consciencia de dominación”, alertó ayer en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB), donde el profesor formado y afincado en Alemania disertó sobre la expulsión de la diferencia. Y dio pie a conocer su particular cosmovisión, construida a partir de su tesis de que los individuos hoy se autoexploran y sienten pavor hacia el otro, el diferente. Viviendo, así, en “el desierto, o el infierno, de lo igual” (Han, 2018, párr. 2)

Critica varios factores de las redes sociales, siendo el primero la falta de autenticidad y la necesidad de querer ser distintos a los demás, y lo complicado que es lograrlo ya que el sistema sólo da pie a que sean diferencias aceptadas y comercializables, es decir, te marcan un límite para cuan diferente puedes ser.

Otro punto severamente criticado bajo la mirada del filósofo es la comunicación: “Sin la presencia del otro, la comunicación degenera en un intercambio de información: las relaciones se reemplazan por las conexiones,



y así solo se enlaza con lo igual; la comunicación digital es solo vista, hemos perdido todos los sentidos; estamos en una fase debilitada de la comunicación, como nunca: la comunicación global y de los likes solo consiente a los que son más iguales a uno; ¡lo igual no duele!”. (Han, 2018, párr. 6)

Por último, se ataca al amor propio en la manera más tóxica existente, a través del narcisismo “ ser observado hoy es un aspecto central de ser en el mundo”. El problema reside en que “el narcisista es ciego a la hora de ver al otro” y sin ese otro “uno no puede producir por sí mismo el sentimiento de autoestima”. El narcisismo habría llegado también a la que debería ser una panacea, el arte: “Ha degenerado en narcisismo, está al servicio del consumo, se pagan injustificadas burradas por él, es ya víctima del sistema; si fuera ajeno al mismo, sería una narrativa nueva, pero no lo es”. (Han, 2018, párr. 8)

George Orwell (1984): George Orwell es un novelista británico que suele incorporar en su línea de trabajo realidades distópicas, en especial nos vamos a centrar en su novela 1984.

1984 se sitúa en un estado ficticio llamado Oceanía que está en guerra contra otras naciones. Todos los habitantes de Oceanía están divididos entre el proletariado y el gobierno, estando estos últimos controlados por el llamado gran hermano, que controla todos sus movimientos. El gobierno se rige por un régimen donde la libertad no tiene cabida, no puedes comprar ciertos objetos, la información es constantemente manipulada para esconder sucesos como si nunca hubieran existido, no pueden existir relaciones sexuales que no tengan un fin reproductivo, etc.

El gobierno se rige por una vigilancia extrema constante, cerciorándose de que nadie se ponga en contra al Gran Hermano a costa de arrestando y haciendo desaparecer a aquellos que muestran el mínimo signo de deslealtad. El principal protagonista de la novela es un tal Winston Smith, un miembro del partido del gobierno que no se muestra totalmente conforme con la filosofía adoptada por la nación, pero por supuesto sigue siendo fiel a él por miedo a las repercusiones que pueden tener cabida. Un día Smith empieza a darse cuenta de que uno de sus compañeros de trabajo tiene comportamientos sospechosos, y comienza a pensar que puede ser parte de la Hermandad, una organización secreta de rebeldes que actúa contra la forma de gobierno del Gran Hermano. Tiempo después conoce a Julia, que con el tiempo confesara sus sentimientos por él, empezaran una relación clandestina a espaldas del gobierno que fracasará por ser descubiertos por el gobierno.

Fig. 8. Orwell G., Portada de “1984”, edición de 2008

Al ser descubiertos serán detenidos y torturados hasta que sus cuerpos se conviertan en meros recipientes sin ideas críticas, siempre fieles al gran hermano.

Esta novela fue de ayuda para relacionar conceptos con las redes sociales, al igual que el gran hermano estas siempre están recopilando información de sus usuarios, son una nueva forma de comunicación, pero también de comunicación, metiendo imágenes que les convienen para forzar ideas en nuestra mente. El final del libro puede ser desesperado, pero también revelador pues revela la necesidad de mantener un punto de vista crítico con el que analizar las cosas con el objetivo de que la sociedad no llegue a ese punto, como bien se cita en la novela: “Le sorprendía que lo más característico de la vida moderna no fuera su crueldad ni su inseguridad, sino sencillamente su vaciedad, su absoluta falta de contenido. La vida no se parecía, no sólo a las mentiras lanzadas por las telepantallas, sino ni siquiera a los ideales que el Partido trataba de lograr.” (Orwell, 1949, p.128)

3.2.2 REFERENTES VISUALES

El naufragito: El naufragito es uno de los fanzines más antiguos y respetados en España, nacido en el año 1987 de la mano de Ceferino Galán y celebrando recientemente los 125 ejemplares publicados. Acompañándolo está el mini naufragito, un mini fanzine incluido en el mismo respaldando. Recortes, pliegos que sobresalen de las páginas y un estilo desenfadado son parte de la estética de este fanzine.



Fig. 9. Ejemplares de “el naufragito” y el “mini naufragito”



muerte, Elvis, el pecado, los escotes, la pachorra, la lucha libre mexicana, la vida boba, el hombre mantequilla, la utopía, la sociedad cacatúa, el suicidio tonto, la rueda de la pasión desbordada, etc.[...] Alguien dijo que el arte es la forma adulta de jugar, pues eso, es un juego que nos divierte.”(Magán, 2014, párr.2)

Me inspiré en el naufraguito y utilicé en mi proyecto el mismo tamaño de formato (A6), buscando ser fácilmente portable, de tamaño de bolsillo.

Ricardo Cavolo: Ricardo es un ilustrador español, en su obra se repiten diversas características que la dotan de un estilo reconocible que podríamos explicar como naif. Mediante su ilustración retrata historias donde sus personajes aparecen con colores contrastados y una paleta tribal ,encapsulados entre una fuerte línea negra de contorno imperfecto.

Además, hay que destacar el uso que hace de la simbología a través de un patrón de iconos que aparecen en toda su obra, los ojos, corazones, el fuego, etc. Acompañando a los personajes principales de la obra.



Jamie Reid: Es un artista nacido en Reino Unido, se le puede considerar el padre de la estética punk inglesa. De pensamiento anarquista y revolucionario, Reid empleaba en su obra la técnica del collage , letras de distintas tipografías cortadas y pegadas para formar un mensaje, intervención de la fotografía pintando por encima o añadiendo elementos mediante recortes, etc.

Sus obras solían ser muy políticas, siendo la más famosa la portada que hizo para los Sex Pistols y su single “God save the Queen” , con una foto en blanco y negro de la reina rodeada de la bandera de Inglaterra. La boca y los ojos de la reina son reemplazados por un papel rasgado que forma un agujero donde aparece el nombre de la banda y de la canción, volviéndose viral por la gran carga política que llevaba detrás.

Fig. 10. Ricardo Cavolo, *La revolución*, 2017, 66 x 51 “, serigrafía

Fig. 11. Jamie Reid, *God save the Queen*, 1977, 60 x 30 cm, litografía



3.3 PRODUCCIÓN

3.3.1 Concepto

El punto principal del fanzine son las redes sociales, es un tema que siempre me ha interesado, en ocasiones pueden ser divertidas pero también soy consciente de los puntos negativos y la adicción que conllevan, es un discurso difícil de explorar porque ser consciente de que eres víctima de un sistema pero aun así seguir siendo parte de él es una sensación conflictiva y un discurso que siempre ha ocupado espacio en mi mente.

La fase más importante fue definir la carga temática del proyecto, se quieren tratar una gran variedad de temas, entonces había la necesidad de encontrar una narrativa lógica que permitiese abordarlos todos pero evitar la confusión del lector. Con al ser un término tan amplio tuvimos que resumirlo en tres bloques temáticos que se desarrollan secuencialmente.

El primero fue el control de la sociedad mediante las redes sociales: actualmente todos tenemos un teléfono móvil, un portátil, etc. que solemos utilizar a diario, cerca del 90% de la población española forma parte de alguna red social, numerosos estudios e investigaciones han demostrado que nuestra información se filtra mediante estos dispositivos, simplemente con crear una cuenta de email pueden acceder a una masiva cantidad de datos y de tus intereses. Información que es vendida, monetizada, acompañada de la poca educación sobre seguridad cibernética accesible para la población por lo poco conveniente que es para la economía de los gobiernos.

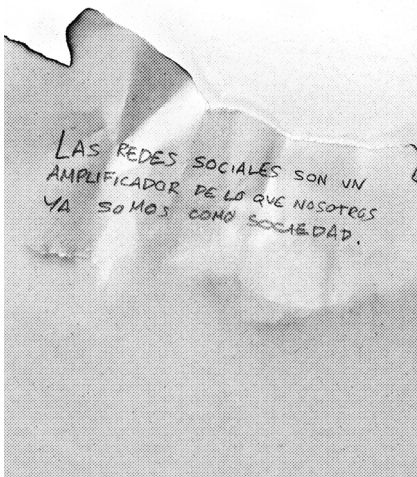


Fig. 12,13,14. *Control*, proyecto de autoedición, técnica mixta, 2021.



DAME
LIKES
♡

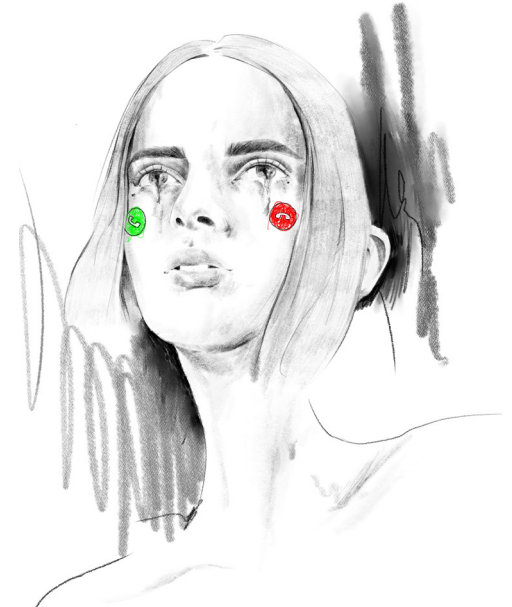


El segundo, la necesidad de aprobación externa y la marginación ocurrenciente si no formas parte de ellas: millones de imágenes editadas inundan las redes, generandonos una idea falsa de que todo el mundo lleva vidas perfectas, además la mayoría de las plataformas pueden medir el nivel de agrado de las publicaciones, generando una continua obsesión de querer gustar más y una sensación de fracaso cuando una publicación no tiene éxito, ligado a nuestra confianza e inseguridades personales esto deriva en muchos problemas de autoestima por no encajar completamente en esta perfección normativa, sobretodo en las generaciones más jóvenes.

Y el tercer bloque temático trata sobre la monetización de nuestra imagen: muchas de las publicaciones en redes sociales suelen ser fotografías de personas, normalmente del propio usuario. La imagen es la nueva moneda en las redes, nuevas profesiones llamadas "influencers" han aparecido a causa de la demanda y la fama que envuelve a las redes sociales. Esto ocasiona que le pongamos un alto valor a la imagen externa, pues nos bombardean con publicaciones que relacionan imagen normativa con el éxito, creando un discurso elitista y superficial.

Por último, era esencial que el fanzine no se concibiera desde un punto violento y crítico, en ningún momento pretende atacar el ámbito sobre el que reflexionamos, sino de un discurso abierto que narre hechos y situaciones en las que la gente se pueda ver reflejada y que abra paso a posibles reflexiones.

Fig. 15,16,17. *Control*, proyecto de autoedición, técnica mixta, 2021



Al principio del proyecto se planteó utilizar varios registros gráficos en la misma publicación con tal de asemejarse a la colaboración de artistas que surge frecuentemente en el mundo de los zines, intentando perseguir su estética desenfadada propia del “underground”.

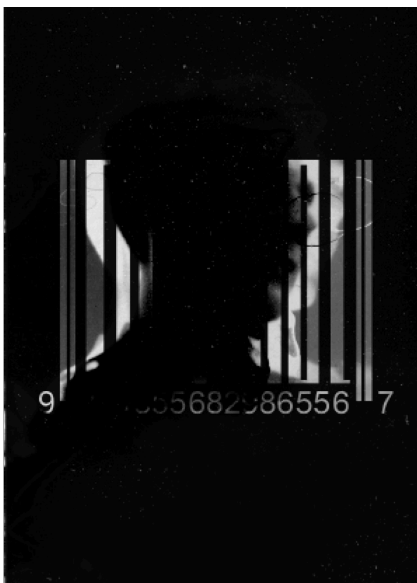
Surgieron ciertos problemas en el proceso, ya que la búsqueda de múltiples estilos gráficos ocasiona una gran confusión y búsqueda constante de diversos registros gráficos en los que el resultado no era siempre el más óptimo visualmente.

Consecuentemente, se decidió poner esa idea en un segundo plano y priorizar que se siguiera la narración visual del cine, aunque eso significase utilizar menos estilos.

Finalmente se llegó a un punto intermedio que lograrse respetar el mensaje y la estética por igual, esto sería la unión de distintas técnicas pero con elementos comunes.

Ilustración, diseño, fotografía intervenida digitalmente, y menciones de citas de referentes teóricos aparecen entrelazados en el proyecto pero siempre acompañados de pequeños detalles como iconos adheridos por collage digital, una línea de contorno marcada, texturas formadas gracias a fotocopiar las páginas, etc. En el registro se pueden ver reflejados los conocimientos aprendidos en la carrera mezclados entre sí, desde ilustración, diseño y pintura.

Fig. 18,19,20. *Control*, proyecto de autoedición, técnica mixta, 2021.



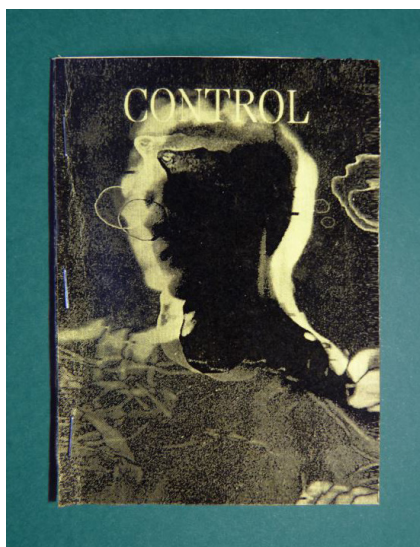
3.3.3 Proceso de realización

El primer paso tras recopilar todas las ideas que quería tratar y los textos que iban a aparecer en el fanzine fue hacer un storyboard con los bocetos y conceptos que iban a aparecer en cada página, el storyboard es un recurso que fue muy útil porque con él se es capaz de organizar las ideas previamente, de crear un guión visual, corregir errores de antemano y hacer cambios antes de comenzar con el proyecto, permitiendo ahorrar tiempo posteriormente. Al ser un fanzine grapado la paginación tenía que ser múltiplo de 4, y después dividir de manera similar entre los tres bloques temáticos que se iban a tratar (el control de la sociedad, la aprobación externa y marginación social y la monetización de la imagen).

A continuación, se tuvo que planificar el formato, se decidió optar por un tamaño A6 jugando con la idea de que pudiese caber en un bolsillo, siendo transportable. Otros factores que se tuvieron que tener en cuenta fue el presupuesto, al querer respetar el espíritu anticapitalista y económico del fanzine, y también por los limitados recursos económicos de los que partíamos se decidió que las imágenes iban a ser en blanco y negro impresas sobre papeles de colores para abaratar la producción, otro de los puntos interesantes era la posibilidad de jugar con cambiar el color de cada fanzine mezclando los papeles entre sí, con tal de que cada ejemplar fuese diferente y dotarle de un toque especial que los distinguiese a unos de otros.

Tras esta primera fase empezamos el proceso de elaboración que fue el más extenso, al haber distintas técnicas se siguió un proceso diferente para cada una de ellas.

Fig. 21,22,23. Control, proyecto de autoedición, técnica mixta, 2021.



Las ilustraciones se bocetaron a mano para ser posteriormente escaneadas y completadas de manera digital, por otro lado se tuvo que hacer una recopilación fotográfica de imágenes que se quisieran intervenir, ya que al ser un proyecto con la intención de presentar a festivales y concursos no podía usar derechos de autor a causa del copyright. Las fotografías fueron tratadas digitalmente y fotocopiadas para poder ser dibujadas por encima, finalmente se volvían a escanear para conseguir el resultado final.

En un principio el fanzine iba a ser materializado solo en formato físico para su posterior reproducción de tiradas y venta al público, pero a causa de la escasez dada de plataformas físicas ya sean ferias de ilustración, concursos o certámenes de comics y zines, etc, decidí presentarlo también como un zine digital con la intención de lograr llevarlo a ojos del público.



3.3.4 Impresión y maquetación

Cuando todo el fanzine estuvo acabado se pasó a las fases de impresión y color, se hicieron varias pruebas y se observó que había ciertos tipos de papel que no plasmaban bien la ilustración, ya sea por tener un tono muy oscuro, mucho gramaje o un tratamiento satinado. Al finar se decidió optar por una impresión a doble cara sobre un papel de 80 gramos junto a una portada de 120 gramos no satinado, con una paleta de color saturada para que se dejase ver entre el negro de las imágenes, en cuanto a la manera de presentarlo se graparon las páginas y se introdujo en pequeñas bolsas de plástico transparente cerrada por stickers que se diseñaron en torno al fanzine.



Fig. 24,25,26. *Control*, proyecto de autoedición, impresión

4. CONCLUSIONES

Durante todo el recorrido en los estudios de Bellas Artes se han cursado varias asignaturas de departamentos diferentes como ilustración, diseño, pintura o concept art y por fin se ha sido capaz de recopilar todas las habilidades trabajadas en un mismo proyecto y explotar la interdisciplinariedad que estas aportan.

Por mucho tiempo he tenido opiniones encontradas hacia las redes sociales, las inseguridades que surgen al conectarse a ellas y lo importante que se estaba volviendo la aprobación externa para mí. Al surgir la pandemia mundial se me cayó el mundo encima en un primer momento, pero al cabo del tiempo llegó a convertirse en algo positivo, este tiempo de escape del mundo de real, donde todo el mundo estaba aislado en sus casas me hizo sentir aliviada en las redes sociales, ya no aparecían imágenes de vacaciones perfectas, de vidas con planes perfectos en las que parecía que sobra el tiempo y que nunca pasaba nada malo, todo el mundo estaba en casa, nadie hacía nada que implicase que me comparase negativamente frente a ellos. Me hizo darme cuenta de cómo me afectaba negativamente estar continuamente conectada, compartiendo mi vida con gente que ni siquiera conozco y dejando que ello me afectase.

Este proyecto ayudó a plasmar opiniones personales sobre los comportamientos derivados de las redes sociales y me siento feliz de haber sido capaz de sacar un proyecto adelante de una situación negativa. La experiencia en cuanto al mundo del fanzine y cómic era inexistente aparte de como consumidora, y de la dificultad de dotar de una narratividad lógica a una serie de imágenes fue evidente.

Centrándonos en los objetivos planteados inicialmente, se consideran cumplidos. Se ha realizado un fanzine aplicando los conocimientos adquiridos durante el grado que trata de las redes sociales, se ha explotado la interdisciplinariedad tanto del diseño gráfico como de la ilustración sin generar saltos o disparidades visuales, y ha habido un trasfondo teórico que apoya la narración del fanzine tanto mediante la guía de la lectura como en el apoyo de las ideas trabajadas tras cada imagen.

En cuanto a las debilidades, el no haber trabajado el fanzine previamente restó mucho tiempo, sobretodo en la fase de impresión, hubo muchos errores que podrían no haberse dado de haber tenido experiencia previa y podrían haberle dado un punto de mejora a la publicación, pero por otro lado de todos estos errores se ha aprendido, llegando a un resultado satisfactorio. Por otro lado, me gustaría haberlo expuesto y presentado en mercados de cómics y fanzines, pero las circunstancias no han dejado que sea posible.

Finalmente hablar de las proyecciones de futuro, el plan es moverlo por redes sociales y presentarlo en mercados de ilustración para poder darlo a conocer, ya que la finalidad es llamar a la reflexión de las personas y que sea leído, y posiblemente crear en una segunda edición de este o en su defecto proyectos futuros inspirados en él, aprovechando la experiencia ganada mediante este proceso.

5. BIBLIOGRAFÍA

Libros y artículos

Orwell, G., Pimlott, B., & Davison, P. H. (1989). Nineteen eighty-four, Londres, Penguin Books

Zugazúa M., “Fanzines, prensa alternativa y otras publicaciones underground de la Fundación Sancho el Sabio”, Editorial Dialnet-Fanzines, 2014, pág. 161

Consultas web

Gabriel M., “Silicon Valley y las redes sociales son unos grandes criminales”, Periódico El País, 1 de mayo de 2019, párr. 8

Accesible en: https://elpais.com/cultura/2019/04/17/actualidad/1555516749_100561.html [consulta: 27 de junio 2021]

Han B., “Ahora uno se explota a sí mismo y cree que está realizándose”, Periódico el País, 7 de febrero de 2018, párr. 2,6,8.

https://elpais.com/cultura/2018/02/07/actualidad/1517989873_086219.html

Hernández I., Andy Stalman, autor de HumanOffOn: “Las redes sociales no nos han hecho superficiales, mentirosos y agresivos: ya lo éramos”, BBC News, 15 de enero de 2018, párr. 6-12

Accesible en: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-42664086> [consulta: 27 de junio 2021]

Jewell C., “Un pionero en el campo digital advierte de los peligros de la cultura de la «gratuidad» de los contenidos en Internet”, Periódico OMPI, abril de 2016, párr. 3

Accesible en: https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2016/02/article_0001.html [Consulta: 27 de junio 2021]

Lara A., El mundo de los “fanzines”, Periódico el País, 22 de julio de 1976. párr. 1

Accesible en: https://elpais.com/diario/1976/07/23/cultura/206920810_850215.html [consulta: 3 de junio 2021]

Lanier J., "Internet, tal y como hoy la conocemos, se basa en la manipulación", Periódico The Conversation, 18 de marzo de 2019, párr. 5-6
Accesible en: <https://theconversation.com/jaron-lanier-internet-tal-y-como-hoy-la-conocemos-se-basa-en-la-manipulacion-113410>
[Consulta: 27 de junio 2021]

Magán M., Una nueva epoca dorada de los fanzines en España, Periódico El Diario, 13 de junio de 2014, párr. 9
Accesible en: https://www.eldiario.es/cultura/libros/nueva-epoca-dorada-fanzines-espana_1_4842357.html [consulta: 3 de junio de 2021]

Montañés J.A., La línea chungu de 'El Víbora' se cuelga entre las joyas del románico, Periódico El País, 20 de junio de 2019, párr. 5
Accesible en: https://elpais.com/cultura/2019/06/19/actualidad/1560946892_712283.html [consulta: 27 de junio 2021]

Vídeos

MAGÁN, M., Grapas, un documental sobre fanzines. En: Youtube [vídeo], España: Youtube, 2012- 10-04. [consulta: 2017-11-15]. Disponible en: < <https://www.youtube.com/watch?v=8et1B6vt968&t=1465s> >

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

pág.9

Fig. 1. Portada de “Comet”, 1930

pág.10

Fig. 2. Robert Crumb: N. 1 del tebeo Zap Comix, 1968

Fig. 3. Mark Perry: N.10 del fanzine “Sniffin’ Glue”, 1977

pág.11

Fig. 4. Portada de “Rollo Enmascarado”, Tebeo Esfera, 1973

Fig. 5. Nazario: N.1 de la revista El Víbora, 1979

pág.14

Fig. 6. Portada de “Contra el rebaño digital”, 2011

Fig. 7. Portada de “Ten arguments for deleting your social media accounts right now”, 2018

pág.16

Fig. 8. Orwell G., Portada de “1984”, edición de 2008

pág.17

Fig. 9. Ejemplares de “el naufragito” y el “mini naufragito”

pág.17

Fig. 10. Ricardo Cavolo, *La revolución*, 2017, 66 x 51 “, serigrafía

Fig. 11. Jamie Reid, *God save the Queen*, 1977, 60 x 30 cm, litografía

pág.19

Fig. 12. *Control*, proyecto de autoedición, técnica mixta, 2021.

Fig. 13. *Control*, proyecto de autoedición, técnica mixta, 2021.

Fig. 14. *Control*, proyecto de autoedición, técnica mixta, 2021.

pág.20

Fig. 15. *Control*, proyecto de autoedición, técnica mixta, 2021.

Fig. 16. *Control*, proyecto de autoedición, técnica mixta, 2021.

Fig. 17. *Control*, proyecto de autoedición, técnica mixta, 2021.

pág.21

Fig. 18. *Control*, proyecto de autoedición, técnica mixta, 2021.

Fig. 19. *Control*, proyecto de autoedición, técnica mixta, 2021.

Fig. 20. *Control*, proyecto de autoedición, técnica mixta, 2021.

pág.22

Fig. 21. *Control*, proyecto de autoedición, técnica mixta, 2021.

Fig. 22. *Control*, proyecto de autoedición, técnica mixta, 2021.

Fig. 23. *Control*, proyecto de autoedición, técnica mixta, 2021.

pág.23

Fig. 24. *Control*, proyecto de autoedición, impresión

Fig. 25. *Control*, proyecto de autoedición, impresión

Fig. 26. *Control*, proyecto de autoedición, impresión

El resto del proyecto está incluido en el Anexo de imágenes, consultar en Ebrón.