

TFG
EL FANZINE,
“COSMOGONÍAS DE LA
PIGGA KILLAH”.
PROYECTO DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Presentado por Violeta Sánchez Ros
Tutor: José Antonio Sienra Lizcano

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



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Resumen

En este Trabajo Fin de Grado se ha creado un personaje de ficción (Pigga Killah) basado en el movimiento punk para a través del canal antiacadémico y la contracultura recuperar la cultura del fanzine desde sus orígenes en el siglo XX, donde en 1920 surgió este movimiento en América a través de las revistas de Ciencia Ficción.

En la memoria se abarca la definición del tema, contextualización, antecedentes, estrategias metodológicas en la concepción del proyecto, experimentación de los recursos materiales y tecnológicos y verificación y evaluación de los procesos creativos.

El trabajo realizado se estructura en los siguientes apartados: preproducción, producción y posproducción del fanzine.

Se trata de un cómic de baja calidad disponible en www.piggakillah.com. Ha costado un menos de 200 euros ya que la Universidad Politécnica de Valencia ha ayudado con el material. El concepto estético es de misterio, búsqueda de lo fantástico y tradición gótico-expresionista. Se sitúa en el género de Cómic de Autor. Se ve lo fantástico (cerda), el potencial subversivo y implicaciones psicoanalíticas (suicidio, asesinato, violencia, feminismo). La estética de lo siniestro, macabro sentido del humor, de la denuncia de la hipocresía social y de la sociedad que niega la libertad y la identidad individuales, de su énfasis en la subjetividad, la intuición y lo irracional.

Palabras clave

Cómic, fanzines, España, independientes, autoedición, cultura alternativa.

Abstract

In this Final Project there has been created a fictional character (Pigga Killah) based on the punk movement. Through the anti-academic channel and the counter culture this work tries to recover the origins of fanzine in the twentieth century, where this movement appeared in 1920 in America through the science fiction magazines.

This memory includes defining the topic, context, background, methodological strategies in project design, testing of materials and technological resources and evaluation of creative processes used.

The work is divided into the following sections: pre-production, production and post-production of the fanzine.

This low quality comic is available in www.piggakillah.com. It cost less than 200 euros and the Polytechnic University of Valencia has helped with the material. The aesthetic concept is mystery, search of the fantastic and gothic-expressionist tradition. It is situated in the genre of experimental comic. We can see the fantastic element (sow), the subversive potential and psychoanalytic implications (suicide, murder, violence, feminism). The aesthetics of the uncanny, macabre sense of humor, the denunciation of social hypocrisy and the society that denies freedom and individual identity, its emphasis on subjectivity, intuition and the irrational.

Keywords

Comics, fanzines, Spain, independent, self-publishing, alternative culture.

Agradecimientos

A todos mis profesores que han aceptado ofrecerme parte de su tiempo para contestar a mis preguntas. En particular quiero

agradecer a los profesores:

Prof. Dr. Jose Antonio Sienra Lizcano

Prof. Dra. María del Carmen Chinchilla

Prof. Dr. Walter Bauer-Wabnegg

Prof. Dra. Yen-Wen Chen

por su ánimo y confianza en mi.

Al igual que a los compañeros sin los cuales nunca me habría enamorado del arte: Juan de Dios Morenilla, Angel Martin, Alex

Granero, Alba Espinaca, Aldara Krankenfleingein, Joshep Merrick, Charlie Bentabol, Vicente Borrás y Bárbara Ferri.

También deseo dar las gracias a Emilia, mi madre, cuyo entusiasmo inmediato para este proyecto además de su profesionalidad han permitido que este proyecto salga a la luz.

También a Lucas, a Franky y por supuesto a Papá que con sus teorías filosóficas de sobremesa me apoya incondicionalmente.

ÍNDICE

	pág.
1. Introducción	7
1.1. Definición del tema	
1.1.1. ¿qué es un fanzine? Definiciones	
1.2. Contextualización	
1.2.1. Historia	
1.2.2. Tipos de fanzine: Diaz Cabezas los clasifica en:	
1.3. Justificación	
1.4. Antecedentes	
1.4.1. Referentes	
1.4.2. Objetivos establecidos	
1.4.3. Resultados buscados.	
1.5. Planteamiento de una hipótesis organizada	
2. Objetivos y metodología	19
2.1. Objetivos	
2.1.1. Justificación	
2.2. Metodología	
2.2.1. Organización	
2.3. Materiales y técnica	
2.3.1. Técnica	
2.3.2. Materiales	
2.3.3. Experimentación de los recursos materiales y tecnológicos	
2.3.4. Coste económico	
3. Preproducción, producción y posproducción	26
3.1. Preproducción	
3.1.1. Experimentación	
3.1.2. Idea	
3.1.3. Medio	

	pág.
3.1.4. Recogida de datos	
3.1.5. Estructura	
3.1.6. Esquema	
3.1.7. Guión	
3.1.8. Diseño del personaje principal	
3.1.9. Caracterización	
3.1.10. Título	
3.2. Producción	
3.3. Posproducción	
3.3.1. Maquetación	
3.3.2. Edición	
3.3.3. Página web	
3.3.4. Impresión	
3.3.5. E-porfolio	
3.3.6. Divulgación: redes sociales, ferias y concursos.	
4. Conclusiones	34
4.1. Propuestas alternativas	
5. Bibliografía	37
5.1. Técnica de investigación bibliográfica.	
5.2. Libros	
5.3. Artículos en formato papel y en la web	
5.4. Otros recursos	
5.5. Bases de datos utilizadas	
6. Índice de imágenes	38
7. Anexos	40

1. INTRODUCCIÓN

En la última década y media, la situación del cómic en España ha cambiado de forma notoria. El lector se ha habituado a ver una amplia oferta de títulos a la venta en grandes superficies o en librerías generalistas y tiende a olvidar que hace poco solo asomaban a sus estanterías, si acaso, unas pocas series de consumo masivo, como *Mortadelo y Filemón* o *Asterix*. Ya no es excepcional, sino poco menos que habitual, ver crítica de cómics en suplementos culturales de periódico o en revistas. Y existe un consenso antes impensable que reconoce al medio capacidad para expresar ideas y sentimientos de interés general y para suscitar efectos estéticos tan eficazmente como otras formas de expresión, de modo que, aunque asoman periódicamente a los foros públicos opiniones denigratorias o descalificaciones globales, estas son percibidas ya no como reflejo de una opinión mayoritaria, sino casi como residuos arcaicos y miopes de formas de pensar ya periclitadas.¹

El cómic (movimiento dentro del que se encuentra el fanzine) ha adquirido una nueva valoración social en la actualidad como medio para reflejar mediante humor y sátira la actualidad.

El proyecto en que se basa el presente Trabajo fin de grado (en adelante TFG) se ha conceptualizado como un proyecto personal de investigación práctico acompañado de una investigación teórica o artística que explica su fundamentación. Se ha desarrollado un proyecto de realización de un Fanzine titulado “Cosmogonías de la Pigga Killah”. La técnica usada es el dibujo. Fue realizado entre Valencia y Murcia durante los meses de enero a junio de 2014. Tiene una extensión de 30 páginas aproximadamente, de tamaño A4 sin color. La finalidad ha sido la de realización de TFG, en la asignatura de Trabajo Fin de Grado, de 9 ECTS, de Grado en

1 Días de Guereñu, J.M., “El cómic español desde 1995”, Arbor Ciencia, Pensamiento y Cultura CLXXXVII 2EXTRA 2011 209-220 ISSN:0210-1963 doi:20.3989/arbor.2011.2extran2119

Bellas Artes cursada en la Universidad Politécnica de Valencia, trabajo tutorizado por José Antonio Sienra Lizcano.

1.1. DEFINICIÓN DEL TEMA

La finalidad del TFG ha sido la de realizar un fanzine (viñetas hechas por y para fans sobre algún tema específico, en este caso la Pigga Killah). La técnica utilizada será dibujo y el guión de la historia estará subordinado al movimiento punk que acompaña a las primeras producciones de fanzine. El trabajo consiste en desarrollar una idea a través del fanzine mediante el desarrollo de un cómic en el que un personaje llamado "Pigga Killah" expresa mediante sus acciones la reacción que le provoca la pérdida de un miembro (en este caso uno de sus tres ojos) y su respuesta de regeneración ante este suceso en una clara alegoría a la superación ante la adversidad de la realidad actual.

Debo poner de manifiesto que el enfoque dado al trabajo ha sido la realización de la obra desde una estética de estilo propio en este caso busqué indagar en lo más tradicional y característico posible por lo que busqué referentes de sus orígenes que se ciñeran a esas características (como los pioneros de la técnica, trabajos sin color, las primeras publicaciones dentro de revistas de ciencia ficción americanas previas al inicio de las revistas especializadas en publicar trabajos de lectores, fanmagazines).

Con carácter previo veremos algunas definiciones de este movimiento cultural y referentes que son necesarios para comprender el trabajo a realizar.

1.1.1. ¿Qué es un Fanzine? Definiciones

A grandes rasgos podemos definir el fanzine como un método de producción original, en algunos casos hardcore, que consiste en "recortar, pegar y fotocopiar" y por una estética original y diferente; caótica y absolutamente underground.²

"Fanzine" es una palabra de origen estadounidense, cuna del invento, que aglutina los vocablos "fan magazine" y podría

2 Martínez Díaz de Zugazúa, C, "Fanzines, prensa alternativa y otras publicaciones underground de la Fundación Sancho el Sabio", Dialnet-Fanzines Prensa Alternativa y otras publicaciones undergr15+602-1.pdj p. 161

En la actualidad encontramos algunos artículos que redefinen el término del fanzine de forma coloquial con respecto a la creciente importancia social que este movimiento está tomando como son: El Diario, Vice, Wikipedia o un largometraje sobre el Fanzine.

A. Podemos ver en un artículo publicado por www.eldiario.es titulado: La Era Dorada del Fanzine en España, por Carmen López con fecha de 16 de Junio de 2014.

“La principal característica [del fanzine] es que elimina al intermediario entre el autor y el editor ya que estos dos papeles están encarnados por la misma persona o colectivo [...y] la filosofía del hazlo tú mismo.”⁸

B. Según la publicación de Vice España, uno de los más famosos periódicos online entre los jóvenes actualmente, bajo el título de “Voy a contaros que es un el fanzine de verdad” nos dice que,

“Un fanzine es una idea concreta plasmada en un formato físico y, por supuesto, su contenido es rotundamente personal. El fanzine está hecho a mano, de hecho es lo más cercano a arrancarte el alma y coserla encima de tu propia piel. Es por eso que es muy importante que para generarlo haya los menos intermediarios posibles.”

C. Wikipedia define el Zine⁹, y el fanzine como una tipología de este, en los siguientes términos:

“Zine (IPA: /zi:n/), del vocablo inglés: *magazine*: 'revista' es una publicación pequeña, no comercial y de poca difusión (menos de 10.000 lectores). Estas son producidas por aficionados y periodistas amateur. [...] Estas publicaciones casi siempre intentan mostrar y discutir las ideas desde varios puntos de vista ya que son de edición independiente y suelen recoger textos e imágenes de interés para determinados grupos sociales

8 http://www.eldiario.es/cultura/libros/nueva-epoca-dorada-fanzines-Espana_0_267373709.html

9 <http://es.wikipedia.org/wiki/Zine>

o culturales minoritarios. [...]Se les considera precursores de los blogs, que en parte los han sustituido.

Tipos de Zine: Fanzine (publicación temática amateur para aficionados), Ezine (Zine de distribución electrónica), Fagzine (publicación contracultural dirigida al público gay), Webzine y Comics.”

D. Por último mencionar un largometraje “¿Qué significa UNDERGROUND?”¹⁰ documental sobre fanzines de cómic en España el cual comenzó a realizarse en 2008 y que también abarca la definición actual de Underground Comix¹¹. La película ¿Qué significa underground? recorre el mundo de la autoedición de tebeos e historieta en España. Define el fanzine como gratis, libre y sin subvenciones.

1.2. CONTEXTUALIZACIÓN

A las preguntas dónde y cuándo: España, hoy. Para saber la situación actual del fanzine estudiaremos su historia, tema, estética y justificación.

1.2.1. Historia

En su origen el fanzine hacía referencia a publicaciones musicales o tipo cómic como alternativa de proyectos en estos campos de la cultura y que finalmente han derivado hacia contenidos más cercanos y atractivos: ecología, mili, “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...)¹² Por supuesto, el cómic no constituye el único objeto y exclusivo en este tipo de publicaciones, existiendo numerosos fanzines centrados en el cine, la literatura, la ciencia-ficción, el género de “espada y brujería”, los juegos de rol y, sobre todo,

10 Guillermo Carandini y la productora Zeventrack S.L.
https://www.youtube.com/watch?v=_EjWZ0VEIZA

11 http://en.wikipedia.org/wiki/Underground_comix

12 Martínez Díaz de Zugazúa, C, “Fanzines, prensa alternativa y otras publicaciones underground de la Fundación Sancho el Sabio”, Dialnet-Fanzines Prensa Alternativa y otras publicaciones undergr15+602-1.pdj pag. 161

la música (mayoritariamente de grupos independientes, y , ya dentro de la narrativa dibujada, el fanzine.¹³

A partir de 1920 aparecen en América las revistas de ciencia ficción. El magazine profesional *Amazing Stories* crea por primera vez la participación de sus lectores en la revista proponiéndoles publicar sus propias historias. Russ Chauvenet, uno de los escritores más populares en publicaciones que eran conocidas como fanmagazines o fanmags, ya en 1941, acuñará el término “fanzine” para revistas hechas únicamente por lectores.

La historia del fanzine va ligada a los movimientos contraculturales a lo largo del siglo XX. Estos movimientos buscaron cambiar la percepción del arte como algo elitista a un enfoque accesible e universal. Según Díaz Cabezas, son tres los movimientos más relevantes: el Dada, el Situacionismo y el Punk. El movimiento Fluxus (buscaba la intelectualización del arte) y el mail art también influyeron en menor medida.

Dada.¹⁴ Surge en la 1910. Se trata de un movimiento de ruptura con la tradición y el sistema cultural y artístico cuyos artistas producían art-zines.

Situacionismo.¹⁵ En los años 50 y 60 en París este grupo producía contenido político y artístico, buscando redefinir los límites del arte. Destaca su medida *anticopyright* que exponían que su contenido podía ser reproducido, adaptado o citado sin necesidad de mencionar la fuente.

La generación Beat a principios de 1950 mostraba una postura de rechazo a la sociedad en sus temas que impedía a cualquier medio generalista publicarles. Técnicamente el uso mimeógrafo¹⁶ que hacía tiradas pequeñas y con el único

13 Peonza [Publicaciones periódicas] : Revista de literatura infantil y juvenil. Núm. 41, octubre 1997 - Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes_files

14 Técnica dadaísta consistente en la reutilización y manipulación de imágenes existentes llegando a la pérdida de su sentido original y otorgándole uno nuevo. Esta práctica será tomada y explotada por el Situacionismo en los años 50 y 60.

15 Las publicaciones situacionistas más destacadas serán *Internationale Situationiste* y *Potlach*, entre otras.

16 Máquina de impresión de bajo coste que funciona estampando la tinta a través de una plantilla en el papel, dejando un acabado un tanto imperfecto y sucio.

objetivo de que fueran leídos es una aportación a destacar por su parte.

En los 60 llega la fotocopiadora y se multiplican y diversifican sus temáticas. Además se vivirá la explosión de la prensa radical y los fanzines políticos. Esta prensa *underground* ayudará a grupos activistas: lucha estudiantil, grupos antibelicistas, feministas, grupos por los derechos de la comunidad LGTBQ, la lucha obrera, antibelicista, anticapitalista, y los movimientos de Nueva Izquierda, por los derechos civiles y el movimiento pacifista.

El último gran movimiento de ruptura del siglo XX: el punk¹⁷, que recogerá y adaptará alguna de las consignas de Dada y del Situacionismo. El punk celebraba lo amateur y defenderá la idea de que cualquiera puede crear cualquier cosa que desee. Los fanzines punks serán la encarnación de este ideal y de la celebración de la filosofía DIY (Do it yourself, Hazlo tu mismo) y las técnicas *lo-fi*. Aunque en un principio siendo un movimiento nihilista y destructivo se convertirán en un medio ideal para canalizar esa ira y para difundir información creando una escena musical y contracultural con la que romper la hegemonía y sobrevivir a la cultura *mainstream*.

En los años 80 el zine como tal sufre el fenómeno fan, publicaciones dedicadas a los ídolos del momento o *perzine* donde volcarán sus experiencias más personales perdiendo la componente rupturista o política y los 90 potenciará el fanzine hecho por mujeres.

Con el inicio del siglo XXI los Blogs, foros, webs, y demás recursos en la red cumplen la función del fanzine mayor rapidez y eficacia. Sin embargo en la actualidad constantemente están surgiendo nuevas publicaciones, existen numerosas ferias y encuentros con un espacio para la muestra y venta de fanzines y en el que incluso las instituciones forman parte.¹⁸

1.2.2. Tipos de fanzine: Diaz Cabezas los clasifica en:

¹⁷ Algunos de los fanzines punks más destacados serán *Punk Zine* (Nueva York, 76), *Sniffin' Glue* (Londres, 76) o *Search and Destroy* (San Francisco, 70's).

¹⁸[http://www.m-arteyculturavisual.com/2013/06/03/fanzines-
hechos-por-mujeres/](http://www.m-arteyculturavisual.com/2013/06/03/fanzines-hechos-por-mujeres/)

Podemos clasificar el fanzine según su estética o temas:

Estética.

La “tipología clásica” de fanzine, como lo describe Stephen Duncombe¹⁹. “Normalmente el contenido se realiza a mano o usando materiales cotidianos (bolígrafos, rotuladores, grapadora, etc.) y tecnología doméstica (ordenadores personales, impresoras, etc.), lo que les otorga una estética característica un tanto imperfecta, casera e incluso sucia. Hoy en día hay una gran variedad que convierten al fanzine en una obra de arte oculta y única.”

Temas en el fanzine.

Un fanzine puede contener ensayos personales, reseñas, críticas, cuentos, poemas, dibujos, cómics, fotografías, collages, etc.

Algunas de las distintas subcategorías que encontraremos si buceamos en el mundo del fanzine, a saber²⁰: *Sci-fi zines, music zines, sport zines, art zines, photo zines, literary zines, sex zines, comix, travel zines, politic zine, perzines.*

1.3. JUSTIFICACIÓN

Corresponde ahora establecer una metodología previa.

Decido que el fanzine a realizar tendrá una estética punk y amateur para dar a los nuevos y viejos lectores un homenaje de los inicios del fanzine, pues no podemos olvidar que el consumidor de fanzine es, por lo general, gente muy joven, con pocos recursos económicos y con un alto sentido reivindicativo. En definitiva, va dirigido a un público minoritario que colabora económicamente comprando la publicación (en este caso visualizándola a través de la red) y que se siente solidario con el mensaje que se lanza y, al mismo tiempo, contribuye a su difusión prestándolo desinteresadamente a otros, incluso enviando noticias y mensajes para su difusión utilizando para ellos las redes sociales. Es una manera de recordar de donde viene este subgénero ya que vuelve a tomar fuerza en la

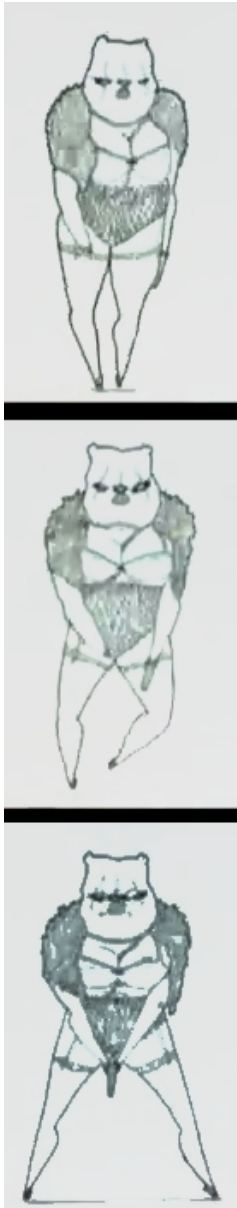


Ilustración 2:
Fotogramas del
corto
"Perdiendo mi
tercer ojo, The
Pigga Killah".
https://www.youtube.com/watch?v=fLuj4SQ_0Ps

¹⁹ Duncombe, S. *Notes from the underground: zines and the politics of alternative culture*. Bloomington: Microcosm Publishing, 2008.

escena artística hoy día. Tanto los muy entendidos como nuevos lectores agradecerán un trabajo que recuerde donde se inició el subgénero y podrán observar algunas de las bases y formalismos de este, pese a la infinita variedad de fanzines que existen y por ello la dificultad de encontrar puntos en común. Su utilidad será patente para cualquier estudioso de la teoría del fanzine, del cómic, de la autoedición o la cultura alternativa. Se trata de un trabajo experimental, de realización manual que contrasta con las nuevas tecnologías hoy en día. También será útil para cualquier persona especializada en todo lo contrario a las posiciones ideológicas mostradas en las “Cosmogonías”. Aquí encuentra un referente claro de todo lo que no debe hacer y puede citar mi trabajo para sus futuras investigaciones. Realmente lo que he hecho reabra el dilema ¿academicismo o antiacademicismo? Recuperamos un tema y damos lugar a nuevos debates.

1.4. ANTECEDENTES

Como antecedentes y complementando al Fanzine “Cosmogonías de la Pigga Killah” hice el corto de animación “Perdiendo mi tercer ojo, The Pigga Killah”. Se trata de un corto de animación de 25 ECTS realizado entre septiembre 2012 y enero de 2013 durante mi estancia Erasmus en la universidad de la Bauhaus Weimar dirigido por el Prof. Dr. Walter Bauer-Wabnegg. La duración es de 2:30 minutos y es de producción individual. También gira alrededor del misterio del tercer ojo de la cerda asesina, pero a diferencia del tema objeto de la publicación “fanzine” que da origen al presente TFG en el que se investiga el origen del tercer ojo, en el cortometraje de animación se narra la pérdida del mismo.

La originalidad de este Trabajo Fin de Grado realizado en 2014, “La nueva época del Fanzine”, debe entenderse sin menoscabo de que pueda ser parte independiente e individual de un trabajo integral como es “The Pigga Killah” que lleva desempeñándose durante diferentes etapas. Este fanzine forma parte, por tanto, de un proyecto más amplio que comenzó en 2010 con la creación del personaje “The Pigga Killah”, proyecto que está formado y desarrollado a través de diferentes trabajos artísticos que

20 En *Notes from the underground: zines and the politics of alternative culture* podemos consultar una lista

engloban el arte urbano (graffitis/pintura mural), ilustraciones y animación.

1.4.1 Referentes

A. Referentes generales que han influido en el desarrollo del trabajo:

1. El cómic moderno. Es un cómic en la cultura de la imagen contemporánea, mayor dosis de violencia, humor, sátira, grafismo caricaturesco, previsibilidad erótica y peripecias sadomasoquistas.
2. Actualidad ideológica: Feministas, la importancia de la mujer, andrógino, pelos en las piernas, gordura, homosexualidad, LGBT. Por lo tanto una mujer voluptuosa, representada como una cerda y tres ojos, sexy, ultra femenina, pin-up, gangster, misteriosa, arpia. Resulta bastante bizarro e impactante para el lector causando en el risa e incertidumbre.
3. Estereotipos sociales. Identidad de los personajes viene denotada por estereotipos sociales.
4. Diseño del personaje. Principalmente buscamos Pin-ups y la figura femenina. Heroínas llamadas fantaeróticas y la permisividad sexual de la aventura que encontramos en cómics como Gwendoline o Candida, La Marchesa.
5. Representar a la sociedad. La Pigga es un animal antropológico que representa una parte de la sociedad al igual que un personaje representativo que cumplió la misma función en antaño es Pogo creación de Walt Kelly.
6. Estética. Siguiendo la cultura underground se busca reflejar un potencial subversivo e implicaciones a psicoanalíticas (suicidio, asesinato, violencia, feminismo). Lejos de la innovación gráfica y la batalla estética.

B. Referentes específicos que han influido en el desarrollo del trabajo:

- Cerdos. Principalmente la lista de cerdos ficticios²¹ famosos proporcionada por Wikipedia ha servido de mucha ayuda. Algunos de los más famosos Miss Piggy (los Teleñecos), Pumba (El Libro de la Selva) o Porky (Los Looney Tunes).
- Tercer ojo. El principal referente en el que me he inspirado para la creación del tercer ojo son las tres Grayas del mito de Morfeo, dadas a conocer mediante la película de Hércules a los niños pequeños en la que las tres mujeres

²¹http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_fictional_pigs

pueden intercambiar un ojo entre ellas sin sufrimiento alguno debido a su condición de dibujo animado.

-Cortos.

Tradicionales: Un perro andaluz. Luis Buñuel y Salvador Dalí. Representante del movimiento Dada y Surrealismo, interesante debido a su estructura relevante para la maquetación final del cómic.

-Guión.

En el guión busqué la denuncia de la hipocresía social y de la sociedad que niega la libertad y la identidad individuales, por lo que influyen en mi Freud y su psicoanálisis de su énfasis en la subjetividad, la intuición y lo irracional.

-Cómics.

Sweet Gwenlodine, classic comics.

Candida la Marchesa²²

Se trata de dos cómics adultos clásicos con protagonistas femeninas que tratan el bondage (encordamientos eróticos) y una mujer de la nobleza que es una ladrona respectivamente.

-Dibujos animados.

No quería seguir un modelo de Pixar, sino centrarme en animación centro europea que es más experimental y sigue el modelo de idea por encima de la técnica.

Grandes Creadores de dibujos animados tradicionales como Patt Sullivan, Otto Messmer, Tim Burton, Walt Disney o Akira Toriyama. Los Looney Toons, El gato Felix, Mickey Mouse, Dragon Ball, Pesadilla Antes de Navidad.

-Estética. El concepto estético es de misterio, inspiración gótica, expresionista, búsqueda de lo fantástico, tenebrista, macabro sentido del humor... Con ello el uso del blanco y negro sirve de instrumento para crear dramatismo. También me inspiro en el movimiento feminista a través de referentes como: "The Riot Zine" (tumblr).²³

1.4.2. Objetivos establecidos

²²http://sleepycomics.com/7984_v?img=0

²³ <http://www.theriotzine.tumblr.com/>

Tiene que ser un Fanzine simple, en un tono humorístico y que no pueda ser publicado por llevar algún contenido prohibido en el mainstream (cultura principal) como puede ser que contenga violencia, sexo o drogas. Que sea dirigida a un público adulto que vivió los inicios de los dibujos animados.

Para ello el fanzine debe caracterizarse por ser:

- Un dibujo tradicional y producción manual.
- Una estética amateur (debido a las bases establecidas por el movimiento punk en 1960 que defienden el antiacademicismo y condicionan al estándar de fanzine).
- Tomar riesgo y originalidad para lograr huir de la civilización de la imagen.
- Tener en cuenta a un público especializado en los intersticios que dejan vacíos los cómics dominantes.
- Composiciones barrocas y confusas, pretender mejorar la legibilidad de una imagen técnicamente pobre no es necesario (recordemos que esto es consecuencia de la estética perseguida de recuperar los orígenes del fanzine mediante el canal antiacademicista).
- No conservador, progresista, conflictivo.
- Debe requerir en el lector un esfuerzo psicológico e intelectual.
- Tener entre 10 y 40 páginas
- Debe ser en blanco y negro (abaratar costes).
- Debe de ser un Dibujo Animado.
- La historia debe girar entorno a un único personaje principal (recordemos la limitación de tiempo)
- El cómic se estructura en viñetas de una o dos páginas de largo alrededor de un mismo tema.
- Debe tratarse de un dibujo POP. Simple y sin mayores pretensiones pero que llame la atención por su originalidad.

1.4.3. Resultados buscados.

Se pueden englobar dentro de:

- Profesionalización.
- Aprender la técnica y tener un primer contacto con el mundo de las autopublicaciones.
- Cumplir los objetivos a tiempo y con la calidad esperada.

1.5. PLANTEAMIENTO DE UNA HIPÓTESIS ORGANIZADA

Para que este proyecto tenga la calidad y solidez buscada la publicación a realizar debe de ser rupturista y radical con el objetivo de realizar un Zine para los fans de la Pigga Killah (Fanzine). Se consigue creando un Underground Comix²⁴, es decir, que sea inviable su publicación en medios generalistas debido a un contenido adulto, que incluya sexo, drogas o violencia (que el Comics Code Authority no lo autorizasen debido a su falta de ética y moral, logrando así una de las bases sentadas por el fanzine punk en los 60)²⁵. Se busca una estética punk en el medio de la cultura alternativa²⁶ y dotando a la pieza del anticopyright. El trabajo va libre de derechos como lo estableció el movimiento Fluxus que con su manifiesto ayudó a la formación del Zine como un subgénero del cómic. Por lo cual las viñetas deberán tener una estética amateur y caracterizarse por una falta de organización o caos, barroquismo y confusión.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

Partimos del objetivo principal cuando surgió la idea del objeto del TFG fue el de la investigación de una vía que posibilite el desarrollo de la expresión artística independiente que ayude a revelar el arte emergente como una primera vía de promoción para difundir una obra o creación de un artista novel con escasez de recursos económicos y con interés en dar a conocer su obra de forma autosuficiente. Nos preguntamos de donde partimos, cuales son nuestros objetivos y como se va a caracterizar nuestro fanzine.

A. Base de donde partimos.

-Escasez de recursos.

-Tiempo limitado a 5 meses.

24 http://en.wikipedia.org/wiki/Underground_comix

25 http://en.wikipedia.org/wiki/Comics_Code_Authority

26 http://en.wikipedia.org/wiki/Alternative_culture

- Una inversión de dinero limitada.
- Trabajo individual.
- Una imagen sin justificar (tenemos al personaje de la Pigga y debemos justificar el protagonismo de este en el Fanzine).
- Que buscar el una utilidad de la elección de fanzine como tema.
- Un público apropiado: público minoritario, cultivado, activo, exigente, crítico y no vulnerable a la manipulación televisiva.
- Mostrar calidad y solidez.

B. Nudo. Los objetivos a cumplir para poder desarrollar una buena metodología:

- Mediante el trabajo de investigación obtener bases teóricas sobre la Pigga.
- Establecer una serie de acciones, ordenadas e interrelacionadas para poder desarrollarlo según las premisas establecidas en el apartado "2.A. Base".
- Adaptarse a un periodo de tiempo, recursos y presupuesto determinados.
- Tener una moraleja y ser didáctico.
- Actualizar el Fanzine. Ver la posición del Fanzine actual.
- Analizar las fases de creación de un Fanzine
- Analizar la ideología e historia del Fanzine
- Crear obra propia sin restricciones ideológicas o culturales.
- Crear y producir un Fanzine.
- Observar el mercado actual

C. Desenlace. De este modo el fanzine se caracterizará por:

- Eliminar el color.
- Desarrollo técnico tradicional de dibujo a mano con lápiz y bolígrafo sobre DIN A3 ya que es rápido, no requiere dominio avanzado de programas informáticos y económico.
- Trabajo individual y por tanto no abarcar un tema demasiado amplio.
- Estructura del guión: clásico de nudo-problema-desenlace.
- Tiempo para realizarlo: 5 meses.
- Extensión del trabajo: entre 10 y 40 páginas.
- Guión. Un toque de humor.
- Debe tener moraleja a consecuencia o ser didáctico.
- Llegada al público.
- Webs como galerías de arte.
- Distribución del fanzine.

- Al mayor público posible.
- Hacer famosa a la Pigga.
- Dar mi obra a conocer.
- Sentar las bases para una novela gráfica.

2.1.1. Justificación

El Fanzine es un tema novedoso en cuanto a su actualidad y debido ha que ha sido escasamente estudiando por su falta de visibilidad en los medios de comunicación de masas o mainstream²⁷ y a que recientemente ha vuelto a cobrar importancia debido a la inmediatez y efectividad que aporta Internet para darlos a conocer de forma gratuita y fomentar la unión de Fanzineros, antes mucho más difícil porque funcionaba del boca a boca. El fanzine es el medio de expresión favorito de los jóvenes ya que está hecho por y para gente muy joven y cumple una necesidad de expresión individual o colectiva. Hace un fanzine todo aquél que tiene ganas e imaginación para transmitir su mensaje a un público afín, previamente seleccionado y comprometido con la misma filosofía: "...nos queremos divertir, informarte y ofrecerte la posibilidad de que escribas un artículo o publiques un cómic, si te apetece..iremos mejorando hasta conseguir que te gustemos, y nos casemos contigo" (Sintonía cerebral).²⁸Dada la importancia que se aprecia en la evolución del Fanzine se propone abordarlo en la forma de un trabajo práctico artístico como es el presente Trabajo Fin de Grado.

2.2. METODOLOGÍA

Programa de trabajo para conseguir los objetivos establecidos en el punto 2.1.

- a) Establecer una base teórica mediante la búsqueda de información.

27 <http://es.wikipedia.org/wiki/Mainstream> Se emplea al hablar de [arte](#) en general y de [música moderna](#) en particular, para designar los trabajos que cuentan con grandes medios para su producción y comercialización, y que llegan con gran facilidad al público en general.

28 Martínez Díaz de Zugazúa, C, "Fanzines, prensa alternativa y otras publicaciones underground de la Fundación Sancho el Sabio", Dialnet-Fanzines Prensa Alternativa y otras publicaciones undergr15+602-1.pdj pag. 161-162

- b) Identificar al público al que va dirigido.
- c) Escribir la historia.
- d) Redactar el guión a partir de la historia.
- e) Diseñar el personaje principal.
- g) Realizar un guión de dirección, mediante dibujos y notas.
- h) Hacer pruebas y escenas claves.
- i) Dibujar las viñetas.
- j) Montaje.
- k) Corregir posibles fallos. Pedir segundas opiniones. Observar reacciones.
- l) Presentar al público.
- m) Obtener conclusiones.

2.2.1. Organización

<i>Objetivo</i>	<i>División de objetivos</i>	<i>Fecha de realización</i>	<i>Horas²⁹</i>
1. Preproducción.	Experimentación	Mes 1(feb.)	54 h
	Guión		
	Diseño		
	Digitalización del paquete de preproducción		
2. Producción.	Dibujo	Mes 2-3-4 (marzo, abril, mayo)	162 h.
	Entintado		
3. Posproducción.	Maquetación y edición	Mes 5 (junio)	54 h.
	Página web		
	Impresión		
	E-porfolio		

²⁹ Horas por mes a razón de 2.7h al día trabajando de lunes a viernes.

2.3.1. Técnica

La técnica para desarrollar las viñetas y portada es el dibujo tradicional. Es necesario dominar programas como el Photoshop, Adobe Indesign o Adobe Dreamweaver a la hora de la posproducción. Por lo demás se trata de un trabajo bastante simple y manual, siguiendo las líneas marcadas por el movimiento punk en los años 60: prácticamente amateur.

2.3.2. Materiales

Equipo físico no electrónico: Folios A3 y A4, lápices, bolígrafos, rotuladores, tijeras, pegamento, papeles especiales, cámara de fotos, arcilla, escayola, carpetas tamaño A3 y A4, mesa.



Ilustración 4: Iconos del software utilizado.

Equipo digital: Se divide en hardware y software.

Hardware: Un ordenador, pendrive, escáner e impresora.

Software: Photoshop, Adobe Indesign y Adobe Dreamweaver.

2.3.3. Experimentación de los recursos materiales y tecnológicos

La técnica de lápiz y entintado posterior con bolígrafo negro sobre fondo blanco era económica, sencilla y daba buenos resultados, ciñéndome a estética de fanzine amateur. De utilizar pasteles, acuarelas o lápices de colores habría dificultado el escaneo y daría una estética diferente, no deseada. De esta manera conseguimos el resultado simple y casero buscado.

2.3.4. Coste económico

La autofinanciación o incluso la petición de ayudas a los propios lectores es la forma más común de sacar adelante la publicación "fanzine". El precio de salida es siempre bajo, justo para cubrir gastos, e incluso en algunos casos, es gratuito ya que el objetivo que lleva a una persona a editar un fanzine nunca es el económico. Generalmente no incluyen, o es muy escasa, la publicidad y huyen de las subvenciones oficiales ya que acceder a estos sistemas les colocaría en el estatus de publicación "dependiente de" o "mantenida por" y esto les

alejara de su filosofa inicial; tampoco suelen solicitar el Depósito Legal. Para que un fanzine pueda considerarse como tal, ha de ser totalmente independiente de las instituciones, autoproducido y autogestionado al 100%.³⁰

El total de dinero invertido en la realizaci3n del fanzine de este TFG ha sido: 184€. A continuaci3n se transcribe el desglose de la factura:

Objeto	Cantidad	Precio	Gastos
500 Folios A4	1	3,95€	3,95€
Folios A3	1	5,40€	5,40€
Paquete de lápices	1	10€	10€
Paquete de bolígrafos	1	12€	36€
Arcilla	2	6€	12€
Escayola	1 kg	1€	1€
Carpetas tamaño A3	4	6€	24€
Carpetas tamaño A4	1	0,60€	0,60€
Estudio donde trabajar	1	800€/mes	0
Ordenador	1	900€	0
Pen drive	1	7€	7€
Photoshop, Indesign, Dreamweaver, Creative Cloud	7	Ps =1350€ Cc=25€/mes	0. La UPV paga el software.
Hosting	1	10€/año	10€
Alojamiento	1	50€/año	50€

30 Martínez Díaz de Zugazúa, C, "Fanzines, prensa alternativa y otras publicaciones underground de la Fundación Sancho el Sabio", Dialnet-Fanzines Prensa Alternativa y otras publicaciones undergr15+602-1.pdj pag. 163

Póster y tarjetas	1	25€	25€
Vida durante 5 meses	1	600€/mes.	0. Mi madre
			Total: 184 €*

**mediante ayudas Universitarias o familiares se logra reducir la inversión monetaria.*

3. PREPRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN Y POSPRODUCCIÓN

El proceso de generación de la obra se divide en preproducción (experimentación), producción (creación) y posproducción (resultados).

3.1. PREPRODUCCIÓN

Se elabora un plan de trabajo, es necesario delimitar claramente: qué se dibujará, quién formara el equipo, dónde tendrá lugar, cuándo se hará y cómo se realizará. Comprende desde el momento en el que nace la idea hasta que empieza el dibujo.

3.1.1. Experimentación

Ya podemos empezar a producir: dibujar, abocetar, ensayar, practicar, construir, generar modelos (prototipos).

1. Diseño del personaje principal.
2. Actitud.
3. Personificación.

La ventaja del Fanzine es que se permite múltiples licencias narrativas, estilísticas y de puesta en escena, que más tarde desembocan en la aparición de nuevos estilos. Así comencé la búsqueda de mi propio estilo y mi propio tema.



*Ilustración 5:
Experimentación con la
presente escultura de
estética amateur y
antiacadémica titulada
"Venus de Pigga".*

3.1.2. Idea

La idea es escribir una historia para ilustrar un fanzine con la Pigga Killah como protagonista. Como seguidora de este personaje (recordemos que la palabra “fanzine” se divide en fan- proveniente de “fanatico” y de “-zine” que se refiere a una revista o magazine hecho por un lector o periodista amateur, por ello para que este trabajo sea realmente un “fan-zine” debemos de ser unos fanáticos de alguien, en este caso tomamos como objeto la Pigga Killah), y del corto protagonizado por este “Perdiendo mi tercer ojo”. Enseñé a personas de mi entorno el corto del cual era fan. Las principales reacciones fueron:

“¡Qué asco! Es súper fea, además ¿porqué tiene tres ojos?” - María José Madrid.

“Escenas un poco caóticas pero que impactan y generan muchas emociones. Cuando aparece la cerda con la pistola y las escenas de después ime encantan!” - Melanie Marín Meroño.

“Que miedo me daría encontrarme a una cosas de estas por la noche, ijoder! Aunque... si le quitas la cabeza es muy sexy.” - Marta Carrasco Rivera.

Observando su reacción vemos que el público se interesaba en el origen del tercer ojo. Las preguntas más frecuentes fueron:

-¿Qué es el tercer ojo?

-¿De dónde nace el tercer ojo?

-¿Quién es la Pigga?

De este modo decidí que sería objeto interesante de interés personal poder redactar para otros fans algunas teorías sobre este. De esta manera decidí que el tema sobre el que realizar el guión sería “El origen del tercer ojo”.

3.1.3. Medio

Respondiendo a la pregunta de cómo se hará debemos aclarar que esta idea quedará condicionada al medio que estamos investigando: las bases teóricas y clásicas del fanzine. El medio adecuado para conseguir nuestro empeño es la

producción de imágenes expresión radical y rupturista (quiroygráficas, manual, tecnográficas, maquina).

Dado lo dicho en el párrafo anterior en el guión busqué la denuncia de la hipocresía social y de la sociedad que niega la libertad y la identidad individuales, por lo que influyen en mi Freud y su psicoanálisis de su énfasis en la subjetividad, la intuición y lo irracional.

3.1.4. Recogida de datos

Una lluvia de ideas con los principales datos a tener en cuenta es necesaria. Aquí las anotaciones que consideré más importantes y así logré fomentar un entorno creativo:

-La historia que se va a contar está potencialmente dirigida a públicos restringidos, limitado a adultos.

-El personaje principal será un animal, una cerda con cuerpo de mujer. Será misteriosa.

Referencias:

-Las tres Grayas del mito de Perseo (A las que recurre Walt Disney en la película Hércules), las cuales eran mujeres horrendas que tenían solo un diente y un ojo que compartían entre ellas. De este referente tomamos que al igual que las Grayas, de la misma manera la cerda podrá quitarse el ojo.

-Los Looney Toons, como por ejemplo el Diablo de Tasmania moría en todos sus gags y aun así no resultaba violento. Me gustaría el mismo resultado.

-Gwenlodine, classic comics y Candida la Marchesa. Cómics para adultos protagonizados por la erótica del bondage y una ladrona que proviene de la nobleza respectivamente.³¹

T-ema. El nacimiento del tercer ojo.

- Efecto en el espectador. Que sea gracioso, ridículo, humorístico. Absurdo que haga reír. Debe incluir violencia, sexo o drogas.

3.1.5. Estructura

³¹http://sleepycomics.com/7984_v?img=0

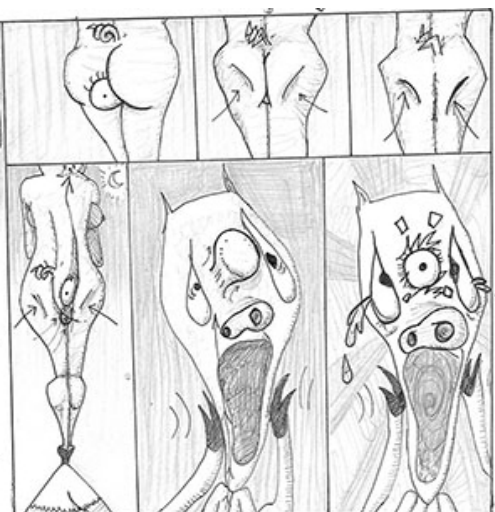


Ilustración 6: Una de las viñetas del fanzine "Cosmogonías de la Pigga Killah".

El trabajo se estructura en: Portada, Contraportada, Índice, Introducción y Cuerpo.

3.1.6. Esquema

Estructura del Fanzine:

1. Portada
2. Índice

3. Teoría sobre que son las cosmogonías
4. Teoría sobre que es el tercer ojo
5. Leyenda 1
6. Leyenda 2
7.
8. Leyenda 21
9. Fin
10. Contraportada

Previsión de páginas en total = Entre 10 y 40 páginas.

3.1.7. Guión

El guión final que incluye todos los diálogos y acciones del fanzine se encuentra en el Anexo II traducido al castellano. Lo ahora se expone trata de un resumen de la acción, temas y estilo de la historia.

3.2.2.1 Acción

El personaje principal de una manera u otra surgirá en su cuerpo un miembro extra, concretamente un ojo situado entre los otros dos ojos. Aquí es donde aparece el gadget: se trata de un motivo totalmente absurdo, contranatura o ilógico.

3.2.2.2 Tema

Humor, horror, thriller, animación, punk, violencia, psicología.

3.2.2.3 Estilo

Comix, cómic underground, violencia, confusión, amateur, radicalismo, conflictivo, estímulos sensacionalistas.

3.1.8. Diseño del personaje principal

Pigga Killa, Descripción.

1. Física: Cerda, género femenino, tiene tres ojos en la cara, de gran volumen especialmente en el pecho.
2. Actitud: Ultrafemenina, arpía, misteriosa.
3. Inspiración: Pin-up//Gangster//Raperos
4. Mensaje: denuncia la cultura obsesionada con la delgadez femenina.
5. Objetivo: Suplantar las realidades ingratas de la vida social.
6. Público lector de cómics más adultos, reflexivos y críticos
7. Compromiso ético: Reconocimiento de la igualdad entre sexos, protección del medio ambiente y respeto de las diferencias culturales.

3.1.9. Caracterización

Se busca el modelo de el Bad Girl Art. Este nace del Good Girl Art o GGA³² que se encuentra en dibujos o pinturas que demuestran un gran énfasis en mujeres atractivas no importa el motivo de su presencia o la situación. GGA aparecen en cómics, revistas pulp y la ciencia ficción. El Bad Girl Art es igual que el Good Girl Art pero con personalidad de antihéroes como pueden ser villanas.³³ Algunos ejemplos son Vampirella o Elektra creada por Frank Miller.³⁴

3.1.10. Título

El fanzine se llama Cosmogonías de la Pigga Killah.

cosmogonía.³⁵

(Del gr. κοσμογονία).

1. f. Relato mítico relativo a los orígenes del mundo.
2. f. Teoría científica que trata del origen y la evolución del universo.

32 http://en.wikipedia.org/wiki/Good_girl_art

33 http://en.wikipedia.org/wiki/Bad_girl_arthttp://en.wikipedia.org/wiki/Bad_girl_art

34 http://en.wikipedia.org/wiki/Elektra_%28comics%29

35 <http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=YFGbe4wyQDXX2vwCd1N7>

Definición según la RAE

Como podemos ver en la primera acepción según la RAE: se trata de un relato mítico relativo a los orígenes del mundo.

El tema del fanzine es el origen del tercer ojo. Se trata de un guiño al lector debido a la substitución del ojo por el mundo. Como si el tercer ojo fuese el mundo y estas viñetas explicasen el origen del mundo. Es una manera de ironizar sobre los relatos míticos ya existentes además de confundir al lector por la falta de claridad de tal similitud.

3.2. PRODUCCIÓN

Aquí llevamos a cabo el guión gráfico a partir de la historia ya dictada (el origen del tercer ojo de la cerda).

Se trata de realizar el cómic. Tras muchas horas de trabajo mediante la producción tradicional, a mano y con la mayor ausente: la tableta gráfica.

Mediante una metodología anti-racional se crean veintinueve teorías. Es decir, no se ensaya previamente la tira final que serán impresas en el fanzine para lograr el efecto de trabajo creado por verdaderos fanáticos de este personaje. Un trabajo amateur como ya dicta el movimiento rupturista punk de los años 60 con respecto al fanzine. Celebraba lo amateur y defenderá la idea de que cualquiera puede crear cualquier cosa que desee. *“Los fanzines punks serán la encarnación de este ideal y de la celebración de la filosofía DIY (Do it yourself, Hazlo tu mismo) y las técnicas lo-fi. Aunque en un principio siendo un movimiento nihilista y destructivo se convertirán en un medio ideal para canalizar esa ira y para difundir información creando una escena musical y contracultural con la que romper la hegemonía y sobrevivir a la cultura mainstream.”* Como dijo Díaz Cabezas y dicho citado en este trabajo en el apartado: Historia.

No existe cohesión entre las viñetas, es decir, están escritas arbitrariamente en inglés o en español, una de ellas es en color, ya tienen una gran elaboración o se trata de un muñeco hecho con palos. Prima la inmediatez y rapidez a la hora de pensar el mensaje que se desea transmitir en esa teoría acerca del origen de ese miembro antinatural (un tercer

ojo en su frente) y el momento de plasmar la idea en el papel. Se preservan los fallos ortográficos y se elude cualquier corrección visual.

La idea puede surgir bajo cualquier contexto y decidir incluirla en el fanzine.

Se busca crear un estilo propio y un cierto tipo de uniformidad entre las distintas teorías. Para ello son creadas por la misma persona, desde el momento de generación de la idea, dibujo y entintado. Como única protagonista la Cerda Asesina. El caos e irracionalidad presentes en la obra ayudan a generar un estilo.

3.3. POSPRODUCCIÓN

Unir todo digitalmente, aportar cierta coherencia y ritmo.

3.3.1. Maquetación

Mediante el programa informático Adobe Indesign unir todas las páginas, decidir en que orden posicionarlas para crear el efecto deseado en el público. Eliminar las que no sean validas y decidir si hay que hacer alguna más. Finalmente se estructuran para una correcta impresión, evitando posibles errores.

3.3.2. Edición

El conjunto de ejemplares de esta primera tirada fue de diez.

3.3.3. Página web

Se realiza una página web donde el público pueda visionar la obra. Tal decisión se toma tras la lectura del libro Medios Icónicos de Masas que dice así: “Bajo la condición audiovisual y difusión social el internet va desplazando el epicentro del ecosistema comunicacional y de la cultura de masas moderna que estaba en la televisión.” Huyendo de tal telecracia se decide publicar en internet a la vez que imprimir el cómic para difundirlo por ferias de cómics o tiendas especializadas.

P.K.UNDERGROUND COMIX

000



THE PIGGA KILLAH



Ilustración 7: Dos posibles portadas.

De esta manera a través de la imagen videográfica y realidad virtual introducimos el cómic dentro de la iconosfera contemporánea.

Apartados de la creación de la web: Favicón, Enlaces, Introducción, Cortos, Ilustraciones, Comix, Información del autor, Contacto.

La realicé con el programa Dreamweaver CS6 de Adobe, gracias a los conocimientos adquiridos previamente en la clase de Procesos Interactivos Online previamente cursada. Diseñé un banner y una plataforma donde colgar los cómics. Cuidé los pequeños detalles como el Favicon (icono de 16 x 16 pixels) que es una pequeña cerda, el fondo que parece que no exista para dar un aspecto más underground como hizo la famosa Sita Abellán bloguera murciana, en su tumblr: <http://sitabellan.tumblr.com/> O que el cursor como si fuera una inyección también está inspirado en su tumblr.

Posteriormente a los botones se encuentra el cuerpo de la página web, es decir, donde está toda la información. De fondo coloqué unas piernas de mujer, una almohada encima y en ella apoyada un libr que es donde está el Comix, el Corto y toda la información. En la ropa interior de la femina, en la parte inferior de la página web aparece el anti-copyright (recordemos que esta medida fué creada por el Situacionismo entre los años 50 y 60 como se nombra previamente en el apartado: Historia).

La lista de reproducción de la página web se compone de: Temas rockabilly, western o latinos. Algunos ejemplos: Wanda Jackson - Funnel of Love, Nancy Sinatra - Bang Bang, Once Upon A Time In The West - Frank kill family and a kid., Salsa Dancing Dog.

3.3.4. Impresión

Impresión mediante la fotocopidora casera, en blanco y negro, 10 ejemplares en papel A3, se doblaron y se graparon. La portada fue impresa sobre cartulina de color rosa y ya estaban preparados para su distribución.



Ilustración 8: Diseño de la página web:
www.piggakillah.com

3.3.5. E-portfolio

Se realiza un portfolio con información sobre el autor en el se incluyo un statement, biografía, curriculum vitae, contacto y apartado con trabajos artísticos. La dirección es <http://violetavox.com/>. Esto ayudará al lector del fanzine a profundizar en la obra.

3.3.6. Divulgación: redes sociales, ferias y concursos.

Aquí propongo como seguir una lista de Ferias donde llevarlo y webs donde presentarlo en un futuro.

-Ferias que sirven como punto de encuentro de creadoras:

[Queer Zine Fest](#) (Londres), [NYC Feminist Zinefest](#), [Philly Feminist Zine Fest](#) ,[Berlin Zinefest](#).

-Webs y directorios *on-line* que se han encargado de compilar y catalogar numerosos fanzines, webs como [zinewiki.com](#), [grrrlzines.net](#), [grrrl zines a go-go](#) o [grassrootsfeminism.net](#).

4. CONCLUSIONES

El Trabajo Fin de Grado realizado en el proyecto **“Cosmogonías de la Pigma Killah”** ofrece el personaje de una cerda antropomorfa de acciones amorales (ataca a la *moral pasmosa* de manera implícita) y que llega a través de la página web <http://violetavox.com/webpiggakilla/html/shorts.html> al público. Ha supuesto para mi como artista la oportunidad de una formación avanzada en investigación artística, diseño de personajes, cómics, animación, diseño web y derechos de autor, así como para concretar mi área de especialización que, en principio, tiene como norte profesional la animación.

Se ha tratado de realizar un cómic con objetivo de desarrollar la expresión artística independiente y revelar el arte emergente como una primera vía de promoción para difundir, en este caso mi gusto particular, apetencias y creaciones, disponible en www.piggakillah.com. El coste ha sido mínimo

pues ³⁶, habiendo aprovechado los recursos disponibles de la Universidad Politécnica de Valencia. El concepto estético es de misterio, búsqueda de lo fantástico y tradición gótico-expresionista. Se sitúa en el género de cómic de Cómico de Autor. Se ve lo fantástico (cerda), el potencial subversivo y implicaciones psicoanalíticas (suicidio, asesinato, violencia, feminismo). La estética de lo siniestro, macabro sentido del humor, de la denuncia de la hipocresía social y de la sociedad que niega la libertad y la identidad individuales, de su énfasis en la subjetividad, la intuición y lo irracional.

En relación con los objetivos previstos he conseguido alcanzar la profesionalización de calidad y solidez en el tema del fanzine. Asimismo, he conseguido a través del canal antiacadémico y la contracultura recuperar la cultura del fanzine adaptándola a la actualidad creando una pieza de fanzine inspirada en las primeras autopublicaciones que dieron origen al fanzine así como tener un primer contacto profesional con el mundo de las autopublicaciones.

Mis resultados se encuentran vinculados con los resultados obtenidos por la investigación sobre que era un fanzine y como se realizaba uno de ellos. De igual forma están relacionados con trabajos previos del tema estudiado.

Se trata de un trabajo orientado principalmente, si no de forma exclusiva, a formarme como futura artista, así como en definir, desarrollar y establecer mi línea artística en un futuro, es decir, la animación 2D experimental actual.

A modo de conclusión menos de decir que los resultados obtenidos del trabajo han resultado altamente satisfactorios pues los objetivos han sido plenamente alcanzados al haber conseguido realizar un cómic "FANZINE" de un personaje imaginario, creado con ilusión y fantasía y darlo a conocer. El resultado que puede, en un principio, parecer no ser relevante para la sociedad, si lo es a la vista del desarrollo de las llamadas nuevas tecnologías que facilitan la difusión de la cultura alternativa al alcance de todos, resultando que el fanzine se constituye como una vía alternativa a las publicaciones tradicionales al posibilitar a los creadores difundir su obra y hacerla llegar a todos de forma autónoma con un mínimo coste. Ilusión y voluntad son factores que a menudo

³⁶ Ver presupuesto en este mismo trabajo, apartado 2.3.3

sustituyen a la profesionalidad y en ocasiones acompañan al talento, lo que desemboca en el mundo de la autoedición o, lo que es lo mismo, en el fanzine.³⁷

El planteamiento de hacer una obra conceptual es coherente hoy en día. El método aplicado tiene fortalezas y debilidades (técnica, procedimiento). Las limitaciones en la actualidad son principalmente de carácter pecuniario en el mundo del arte y sobre todo para quien inicia sus pasos en su entorno de forma que se factible seguir desarrollando el trabajo iniciado dándolo a conocer en las redes sociales y páginas independientes de forma totalmente gratuita. Dado que el “fanzine” tiene como uno de sus objetivos llegar a la mayor cantidad de público con el menor gasto posible, la difusión y presentación de cada número resulta crucial para que los contenidos lleguen al mayor número posible de lectores y la mejor manera es meter mucho “ruido”³⁸ En este sentido el objetivo se ha alcanzado puesto que la difusión del fanzine a través de Internet llega de forma gratuita a una inmensa mayoría de lectores.

El Trabajo Fin de Grado está orientado a la colaboración en medios de comunicación social y en editoriales, o los estudios y análisis de ámbito regional en cuanto al Fanzine o cómic que bien pudieran ser publicados tanto en publicaciones de corte tradicional como virtual.

4.1. Propuestas alternativas

Se identifican propuestas de investigación futuras o buenas prácticas profesionales u organizacionales.

Al igual que se ha creado un personaje de ficción basado en el movimiento punk para a través del canal antiacademista y la contracultura recuperar la cultura del fanzine desde sus orígenes en el siglo XX donde en 1920 surgió este movimiento en América a través de las revistas de Ciencia Ficción se podría crear cualquier otro tipo de personaje

37 Yexus, Peonza [Publicaciones periódicas] : Revista de literatura infantil y juvenil. Núm. 41, octubre 1997 - Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes_files

38 Crespo Fajardo, J.L., “Ruido. Fanzine independiente de la Palma. Una conversación con Merche Martín y Yose Fernández”, ASRI-Arte y Sociedad. Revista de Investigación . Núm. 2(2012) ISSN: 2174-7563

que, basado bien en la cultura del fanzine con su transmisión de valores de forma autosuficiente mediante autopublicaciones, bien en cualquier otro movimiento cultural de nuestro entorno, en la actualidad con la llegada de las nuevas tecnologías se ha visto el renacer de la técnica del fanzine pues podemos aprovechar la tecnología para la autopublicación del fanzine facilitando el desarrollo de los artistas gráficos que deseen dar a conocer sus publicaciones ayudándoles en la promoción de su obra en temas tan diversos como cine, literatura, ciencia-ficción, música, política, religión, educación, reivindicaciones sociales, culturales y de cualquier otro tipo.

A título personal, considero que son fundamentales estas aportaciones, desinteresadas, pues muchos de nosotros queremos difundir nuestros gustos, apetencias y creaciones, y muchas veces, la mayoría, tenemos que sufragarlas de nuestro bolsillo, lo que se obtiene con la venta de cada obra solo es para la supervivencia del mismo por lo que rescatando el movimiento “fanzine” las posibilidades que se nos facilitan a los artistas noveles se multiplican exponencialmente máxime cuando tenemos el apoyo de las denominadas “nuevas tecnologías”.

Mientras repasaba este TFG he leído en XLSemanal nº 1393 de de julio de 2014 un artículo sobre “Cómic y periodismo” con Joe Sacco, periodista que ha revolucionado el mundo del reportero fundiendo cómic y crónica periodística y en el que Joe Sacco dice que “a muchos (el cómic) les recuerda a su infancia y piensan que será una lectura fácil. Yo espero que el lector tenga una experiencia adulta con mis cómics, y que contengan tanta información como un documental o un libro. Es una forma de arte, que en los Estados Unidos ha estado muy ligada a la contracultura desde los sesenta, a través de autores como Robert Crub o Art Spiegelman, cuyo cómic sobre las experiencias de su padre durante el Holocausto no trata un tema precisamente infantil..”. He decidido incluir la referencia a este artículo en el apartado de propuestas alternativas como prueba de la actualidad social que tiene esta forma de expresión artística.

5. BIBLIOGRAFÍA

5.1. TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA.

Se ha realizado un análisis de los distintos tipos de fanzine, recopilando y seleccionando documentos e información literaria que tienen relación sobre los mismos; tales como libros, artículos de revistas, publicaciones, así como cualquier documento que proporcionó la información necesaria y de los que se ha seleccionado, datos o evidencias para poder expresar el punto de vista de la naturaleza del objetivo de la investigación.

5.2. LIBROS

- Duncombe, S. *Notes from the underground: zines and the politics of alternative culture*. Bloomington: Microcosm Publishing, 2008.
- Hall, A. *Ilustración*. Blume, 2011.
- Gubern, R. *Medios icónicos de masas*. Conocer el Arte, 1997.
- Gubern, R. *Mensajes icónicos en la cultura de masas*. Editorial Lumen, 1988.
- Marchán Fiz, S. *La estética en la cultura moderna*. Alianza Forma, 1987.
- Rivas Lara, L. y otros. *Historia Contemporánea*. UNED, 2010.
- Ocampo, E.; Peran M. *Teorías del arte*. Icaria Editorial, 1991.

5.3. ARTÍCULOS EN FORMATO PAPEL Y EN LA WEB

- Carandini, G.. *¿Qué significa underground?* Productora Zeventrack S.L. 2008³⁹
- Crespo Fajardo, J.L., "Ruido. Fanzine independiente de la Palma. Una conversación con Merche Martín y Yose Fernández",
- ASRI-Arte y Sociedad. Revista de Investigación . Núm. 2(2012) ISSN: 2174-7563
- Cordova, C. *Efectos de los dibujos animados*. Monografías. 2008.⁴⁰
- Díaz Cabezas, A. *Fanzines hechos por mujeres*. M-arteyculturavisual. 2014.⁴¹
- *Fanzine*. Wikipedia. 02/07/2014.⁴²
-

39 <http://quesignificaunderground.com/>

<http://dialnet.es>

40 <http://www.monografias.com/trabajos60/efectos-dibujos-animados/efectos-dibujos-animados.shtml?news#ixzz35aubEBOD>

- Jain, H. *El dibujo animado en televisión*. Ehowenespañol. 2014.⁴³
- López, C. *Nueva época dorada del Fanzine en España*. ELDiario. 13/06/2014.⁴⁴
- Martínez Díaz de Zugazúa, C, "Fanzines, prensa alternativa y otras publicaciones underground de la Fundación Sancho el
- Pallarés, A. *10 fanzines hechos por mujeres que no puedes dejar de leer*. Elpais. 03/04/2014.⁴⁵
- "Sabio", Dialnet-Fanzines Prensa Alternativa y otras publicaciones undergr15+602-1.pdj pag. 161-163
- Rodellar, P. *Voy a contaros que es un fanzine de verdad*. Vice, 27/11/2013⁴⁶
- Yexus, Peonza [Publicaciones periódicas] : Revista de literatura infantil y juvenil. Núm. 41, octubre 1997 - Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes_files

5.4. OTROS RECURSOS

- Candida N. 6. L'affondamento del Titanic. Edizioni Segui. 1972.
- Cómics de Mortadelo y Filemón o de Axteris (diversos ejemplares colección particular familiar).
- Cómics Marvel (colección particular familiar)
- Cómics Manga (diversos ejemplares colección particular familiar)
- El Jueves (consulta de números diversos , colección particular familiar) <http://www.eljueves.es/>
- Sleepy comics http://sleepycomics.com/7984_v?img=0
- Grrrl zines a go-go. <http://www.gzagg.org/>
- grassrootsfeminism.net
- zinewiki.com
- grrrlzines.net

41 <http://www.m-arteyculturavisual.com/2013/06/03/fanzines-hechos-por-mujeres/>

42 <http://es.wikipedia.org/wiki/Fanzine>

43 http://www.ehowenespanol.com/dibujo-animado-televison-como_158857/

44 http://www.eldiario.es/cultura/libros/nueva-epoca-dorada-fanzines-Espana_0_267373709.html

45 <http://smoda.elpais.com/articulos/10-fanzines-hechos-por-mujeres-que-no-puedes-dejar-de-leer/4668>

46 <http://www.vice.com/es/read/voy-a-contaros-que-es-un-fanzine-de-verdad>

5.5. BASES DE DATOS UTILIZADAS

- Base de datos Biblioteca Universidad Politécnica de Valencia
- Base de datos Biblioteca Universidad Murcia (Hemeroteca Clara Campoamor)
- Dialnet
- Google
- Biblioteca Municipal de San Javier- Murcia
- Biblioteca Municipal de Pilar de la Horadada - Alicante
- Biblioteca familiar

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Exposición de fanzines.
2. Fotogramas del corto "Perdiendo mi tercer ojo, The Pigga Killah".
3. Materiales utilizados.
4. Iconos del software utilizado.
5. Experimentación con la presente escultura de estética amateur y antiacadémica titulada "Venus de Pigga".
6. Una de las viñetas del fanzine "Cosmogonías de la Pigga Killah".
7. Dos posibles portadas.
8. Diseño de la página web: www.piggakillah.com.

7. ANEXOS

A modo de complemento del cuerpo del trabajo principal, aquí se agrupan documentos que faciliten la comprensión global del estudio realizado.

Anexo I. Fanzine "Cosmogonías de la Pigga Killah."

Anexo II. Guión del fanzine "Cosmogonías de la Pigga Killah." (ubicados dentro del CD en la carpeta "ANEXOS TFG" y en la página web <http://violetavox.com/webpiggakilla/index.html>).