

INFLUENCIA DE
LA INTIMIDAD
EN LA CREACIÓN
ARTÍSTICA
ACTUAL:

EL PERZINE

BLANCA HERMOSO ÁLVAREZ



TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE SEVILLA
CURSO 2019 / 2020



TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE SEVILLA
CURSO 20192020

TÍTULO: *Influencia de la intimidad en la creación
artística actual: el perzine*

AUTORA: Blanca Hermoso Álvarez

TUTOR: Fernando Sáez Pradas

Vº Bº DEL TUTOR:

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	8
OBJETIVOS	11
METODOLOGÍA	11
MARCO TEÓRICO	13
LA LIBERTAD GRÁFICA: EL FANZINE	14
DEFINICIÓN DEL FANZINE	15
HISTORIA DEL FANZINE	17
TIPOS DE FANZINE	21
INTIMIDAD Y CREACIÓN: EL PERZINE	23
LA NARRACIÓN INTIMISTA EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO	25
SOPORTES DE EXPRESIÓN DEL PRESENTE	27
INTIMIDAD EN LA COMUNIDAD	29
PROYECTO ARTÍSTICO	34
JUSTIFICACIÓN	35
OBJETIVOS	36
METODOLOGÍA	36
CONCLUSIONES	49
BIBLIOGRAFÍA	51

INTRODUCCIÓN



The moment that you feel that, just possibly, you're walking down the street naked, exposing too much of your heart and your mind and what exists on the inside, showing too much of yourself. That's the moment you may be starting to get it right.



[El momento en el que sientes que, posiblemente, estás deambulando por las calles desnudo, mostrando mucho de tu corazón y de tu mente y lo que se mueve por dentro, exteriorizando demasiado de ti. Ese es el momento, la señal, que dicta que estás yendo por el buen camino.]¹ (Gaiman, 2012)

Con esta cita de Neil Gaiman, extraída de la conferencia “*Make Good art*”, Gaiman hace un llamamiento en defensa a la vulnerabilidad del artista.

Mis años dedicados al arte de forma consciente han coincidido con un periodo vital en el que he priorizado mi desarrollo como persona y, ante todo, la búsqueda en la vía artística de una respuesta a cómo percibo el mundo y cómo me posiciono en él. Con distancia, he podido observar periodos de altas expectativas en donde la fantasía, sin ningún tipo de conexión con mi vida terrenal, vencía a la realidad. La evasión ante la gestión de las emociones fuertes, la incomodidad que me produce el presente. Con el paso del tiempo, sin embargo, toda esa incomodidad ha sido transformada en aceptación y más adelante, en un mecanismo liberador.

Siento que percibir el presente, las pequeñas cosas que inundan nuestra cotidianidad, como algo inspirador no es tarea fácil; el ritmo atropellado de la vida, la desconfianza puesta en el otro debido a la mirada competitiva que te hace tener el sistema, el uso inadecuado de las redes sociales, las expectativas puestas en una generación cuyo futuro da por perdido; ¿Quién va a tener tiempo para estar aquí, asombrarse, ver el mundo?

El fanzine fue ese elemento determinante que, sin duda, me abrió las puertas a un cambio de concepción de cómo yo percibía el arte y lo que me rodea. Nadie me dijo que, al ver, al leer, las cosas que otra persona me estaba mostrando entre unas hojas de papel y unas grapas, iba a sentir que la sensación de que el peso que estaba llevando a hombros no era tan pesado, si éste era compartido.

El fanzine es un soporte que empodera a cualquiera ya que dota de esa libertad de expresión abrumadora en la que notas tus dedos arder. Te ves reflejado en el otro, y el otro no aparta la mirada, no se esconde. Sin vulnerabilidad no hay conexión, no hay emoción y, por tanto, no me interesa personalmente. El *perzine*, del inglés *personal zines*, es el género donde se encuentran las mayores muestras de vulnerabilidad dentro de este soporte y en el cual profundizaremos a lo largo de este trabajo.

Así pues, apoyando la cita ubicada al comienzo de esta introducción, el trabajo expuesto a continuación trata de dar una visión subjetiva acerca de la intimidad en el mundo contemporáneo, cómo lidiamos con ella y cómo poder apreciarla como una de las herramientas más poderosas de desarrollo vital y, por ende, artístico. Todo este

¹ Traducción de la autora.

poder se encuentra en nuestras manos y, el perzine ha sido el hilo conductor elegido para encauzar este conjunto de pensamientos.

OBJETIVOS

- Establecer un marco teórico desde el cual poder partir a la hora de realizar un acercamiento al fenómeno del fanzine y su trayectoria dentro del mundo del arte contemporáneo.
- Profundizar en el género del perzine y dar una visión personal acerca de la intimidad y su relación con la creación.
- Presentar este soporte desde una perspectiva humana y comunitaria, haciendo hincapié en la importancia de lo colectivo y los espacios seguros para el desarrollo personal del individuo.
- Exponer algunas de las problemáticas existentes que se contemplan debido a la saturación de estímulos digitales y la consecuencia que esto ha tenido en el panorama actual.
- Reflexionar acerca de mi producción artística y dar mi visión personal acerca de un tema tan complejo como lo son la creación y el desarrollo personal.

METODOLOGÍA

Este trabajo se ha estructurado en dos bloques diferenciados.

El primero de ellos es de naturaleza teórica y está dividido a su vez en dos secciones:

- En la primera sección se aborda el fenómeno del fanzine como formato dentro de la cultura y se hace un acercamiento a este soporte. Esta sección tiene un carácter más bibliográfico y objetivo.
- La segunda sección profundiza en el género del perzine y su conexión con la intimidad. A diferencia de la sección anterior, ésta contiene tintes más reflexivos y personales.

La metodología utilizada para el bloque teórico ha sido cualitativa basándose ésta en una amplia recopilación de artículos, libros o material audiovisual, tanto en inglés o español. Debido a la situación generada por el Covid-19, gran parte de este material ha sido consultado en formato digital con excepción de recursos físicos prestados de la biblioteca de la Universidad de Sevilla.

El segundo bloque del trabajo se encuentra dedicado a la obra artística y a la defensa de ésta. Recoge doce obras de carácter gráfico en la que se combina fotografía y dibujo intervenidos digitalmente. Dichas obras son parte de una serie llamada “*A una cerilla*” título del perzine fruto de este trabajo académico.



MARCO TEÓRICO



*"I want to scream because no matter
how much I scream, no one will listen."*



“Quiero gritar porque, no importa cuán alta sea mi voz,
nadie me escuchará”² (Marcus, 2010)

LA LIBERTAD GRÁFICA: EL FANZINE

Antes de continuar, es necesario aclarar algunos conceptos:

La construcción “consumir fanzines” o “producir fanzines” puede sonar un tanto contradictoria en cuanto a que la escena *underground* en la que surgieron estas publicaciones independientes siempre ha estado ligada a movimientos sociales con pensamientos antagónicos a los que nos brinda la sociedad capitalista. La causa principal detrás del uso de estos términos se encuentra en una comunicación amena, que sea fácil para cualquier usuario, aunque sea a través de términos que el sistema puede haber mercantilizado en exceso. Dentro de esta escena, se abandona esa definición ligada al mercado para derivar a una más cercana al concepto de trueque.

Dejamos, entonces, de hablar de un producir de forma desmesurada y un consumo automático, para hablar de un producir que nace de la necesidad de materializar una idea y, consumir por voluntad propia.

Una vez aclarado esto, podemos hablar de la relación entre el emisor (autor), mensaje (idea) y receptor (lector). Las bases de dicha relación fueron creadas sobre una horizontalidad entre los individuos; ni las herramientas gráficas utilizadas ni las trayectorias personales del autor tienen un peso mayor dentro de este soporte.

En un principio, los fanzines tuvieron como prioridad la política, la libre expresión. Yo (o nosotros, si estamos hablando de un colectivo) tengo una serie de valores e ideas que quiero compartir y quien me está leyendo se ha comprometido a conocer dichas ideas. Tomar el papel de autor o lector conlleva la misma responsabilidad, y la información intercambiada puede ser más valiosa e interesante de aquellas que nos llega a través de otras publicaciones.

Cabe señalar además el uso del término *underground*.

Luis Racionero, en “Filosofías del *underground*” defiende que el término español “contracultura” es una traducción limitante. El autor nos indica que, en español podemos encontrarnos dos términos similares pero muy distintos entre sí y que pueden dar a error: anticultura y contracultura. “[...], el término inglés contracultura, *counterculture*, significa el intento de equilibrar la cultura occidental compensándola

² Traducción de la autora

en aspectos cuya carencia está provocando su declive. En la traducción española la idea ha adquirido connotaciones de movimiento anticultural, de ir en contra de toda cultura.” (Racionero, 1977, pág. 10).

“El *underground* se caracteriza por dos tendencias fundamentales: la búsqueda de una solidaridad mundial y el cortocircuitaje de las líneas de poder” (Racionero, 1977), por ende, la búsqueda de alternativas de comunicación, producción y formas de vivir. Dicha escena ha mantenido su frescura y la adaptación a las demandas que se daban en el panorama cultural predominante, dependiendo de los vacíos culturales de la época.

Esta búsqueda por una alternativa a lo que nos ofrece el sistema es una cuestión que tiene sus orígenes desde los años sesenta y siempre ha estado vigente de forma subterránea, paralela a la cultura de masas predominante.

Debido a los motivos expuestos anteriormente, en el texto se tratará de utilizar el término anglosajón para poder abarcar el concepto en su totalidad.

DEFINICIÓN DEL FANZINE

Tratar de definir un fanzine es un asunto complejo y que se escapa de las manos a la hora de ser sintetizado.

Desde su aparición en la escena *underground*, los fanzines han mantenido su ambigua definición: publicaciones alternativas, autoeditadas, de limitada difusión y con carácter rompedor, que tratan aquellas cuestiones que no están enfocadas para ser llevadas a un público de masas.

El término “fanzine” es un acrónimo del inglés que fusiona las palabras “*fan*” y “*magazine*” lo que nos da un acercamiento a lo que puede suponer este soporte: una revista hecha por y para fanáticos. El término cobró vida de la mano del estadounidense Louise Russ Chauvenet en 1940, en el instante en que fue materializado con su fanzine de ciencia ficción “*Detours*”. Tras este hecho, fue incluido en el *Oxford English Dictionary* en 1949 e integrada en el panorama artístico cultural. (Magán, 2020)

La libertad que nos brinda tal soporte es tan amplia en ocasiones es complejo concretar los patrones que se deben de cumplir para considerar que estamos ante un fanzine. A pesar de ello, a continuación, se recogen ciertos rasgos comunes de su filosofía:

- Es un formato autoeditado en todo el proceso de creación, algo así como “yo me lo guiso, yo me lo como”. Los autores se encargan de concebir la idea y de cómo llevarla a cabo en su totalidad.

- Es un soporte del que no se tienen unas altas expectativas a nivel técnico. Los autores trabajan con las herramientas comunicativas que tienen en el momento, y es destacable el desahogo que supone a nivel creativo no tener una necesidad técnica mínima para poder comunicarse sea de la manera que sea.
- Se prioriza el hacer, el crear, a vender y sacar un beneficio económico. Gran parte del dinero invertido se espera ser recuperado para poder crear futuras tiradas del mismo u la creación de otros fanzines, pero no es el fin del medio. Asimismo, es también usual encontrarnos con publicaciones gratuitas, de precio abierto u con opción al trueque.
- Al estar económicamente sujetos a un autor o autores independientes, su difusión también es limitada. En la actualidad, podemos acercarnos al mundo del fanzine a través de festivales de autoedición o bien, a través de la web, dónde los propios autores venden sus publicaciones.
- Ya sea utilizando la ficción o la realidad, su poder comunicativo es altamente valioso. Podemos encontrar distintas visiones y perspectivas; muchas formas de contar las cosas. Nos permite ser cercanos a temas que, de otra manera sería complicado tener acceso debido a la limitación que supone un medio pensado para las grandes masas.

Al hablar de unas publicaciones fuera de lo que consideramos la línea editorial “oficial”, en los fanzines todo mensaje es válido. A nivel individual esto puede derivar a poder percibir un espacio propio, íntimo y de crecimiento. Una oportunidad propia para expresarse. A nivel colectivo, esto es igual una oportunidad de crecimiento, pero no por ello es sinónimo de que cualquier mensaje sea aceptado. Tanto los consumidores de fanzines como las personas implicadas detrás de los encuentros gráficos suelen ser personas concienciadas a nivel social y no suelen permitirse aquellas publicaciones en las que se denigren a ciertos colectivos minoritarios.

Esto surge ya que existe una gran conexión entre el desarrollo de este soporte y dichos colectivos. De forma recíproca, los colectivos minoritarios encontraron en el soporte un medio de expresión seguro y liberador, a la par que tuvieron un papel muy importante dentro del desarrollo de este medio.

Por lo tanto, al trazar estos límites no estamos haciendo alusión a un intercambio de validación -el colectivo valida al individuo- sino más bien que, debido a la historia del

fanzine, su naturaleza de ser, existen mensajes que no entran dentro de lo que la filosofía de estas publicaciones defiende.

HISTORIA DEL FANZINE

EL FANZINE AYER

Comenzando desde una perspectiva meramente política, podemos encontrar a los precursores del fanzine en los panfletos que surgen en la Revolución Francesa. Años más tarde, alrededor de 1800, un círculo de pintores prerrafaelitas utilizó un formato similar para exponer su concepción del arte y la vida, dando como fruto "*The Germ*", manifiesto artístico que tuvo 4 publicaciones periódicas hasta su disolución. (Montes, 2015)

Algo coincidente en estos dos casos recae en la parte política de ambos, dejando un lado lo personal para poner el peso en la defensa de un pensamiento colectivo y por una causa.

Lo más cercano a un fanzine más personal, al perzine, surge de la mano del estadounidense Arthur Cravan. Entre 1912 y 1915 este poeta con guantes de boxeo, realizó "*Maintenant*", una serie de publicaciones de naturaleza poética que él mismo se molestó en repartir por los lugares que solía frecuentar. (Montes, 2015). Llama la atención este comportamiento ya que, años después, la difusión de los fanzines estuvo ligada estrechamente a la fotocopidora.

A comienzos del siglo XX, algunos de los movimientos artísticos emergentes de la Vanguardias volvieron a aprovechar el formato alternativo para la expresión artística. Entre ellos, los Surrealistas o Dadaístas, quienes siempre estaban a la búsqueda de nuevas formas de cuestionar el sistema en el que se encontraban para poder darle una vuelta de tuerca. (Duncombe, 1997). En España, como precursores del movimiento fanziner español, podemos nombrar al grupo vanguardista Dau al Set. Este grupo contó con una revista homónima de publicación regular hasta su desaparición.

Sin embargo y a pesar de estos antecedentes, no será hasta los años 30, en Estados Unidos, cuando el fandom de Ciencia Ficción introdujese el concepto del zine como ha llegado a nuestros días. Hugo Gernsback es reconocido como el autor de la primera revista de temática Sci-Fi, *The Comet*. Considerado el primer fanzine, esta revista introdujo una alternativa a la industria del consumo; un autor que cuenta con expresión libre de pensamiento, y un lector colaborativo, que se anima a tener una conversación a través de cartas y aportaciones, todo para dar sustento a un mundo compartido por el fandom. (Duncombe, 1997)

Pues bien, tanto la política, el arte o el fanatismo fueron elementos claves para el desarrollo de este soporte. Sin embargo, será la aparición en escena de la máquina offset y el mimeógrafo uno de los hechos más determinantes para el mundo del fanzine. (Galaxina, 2017)

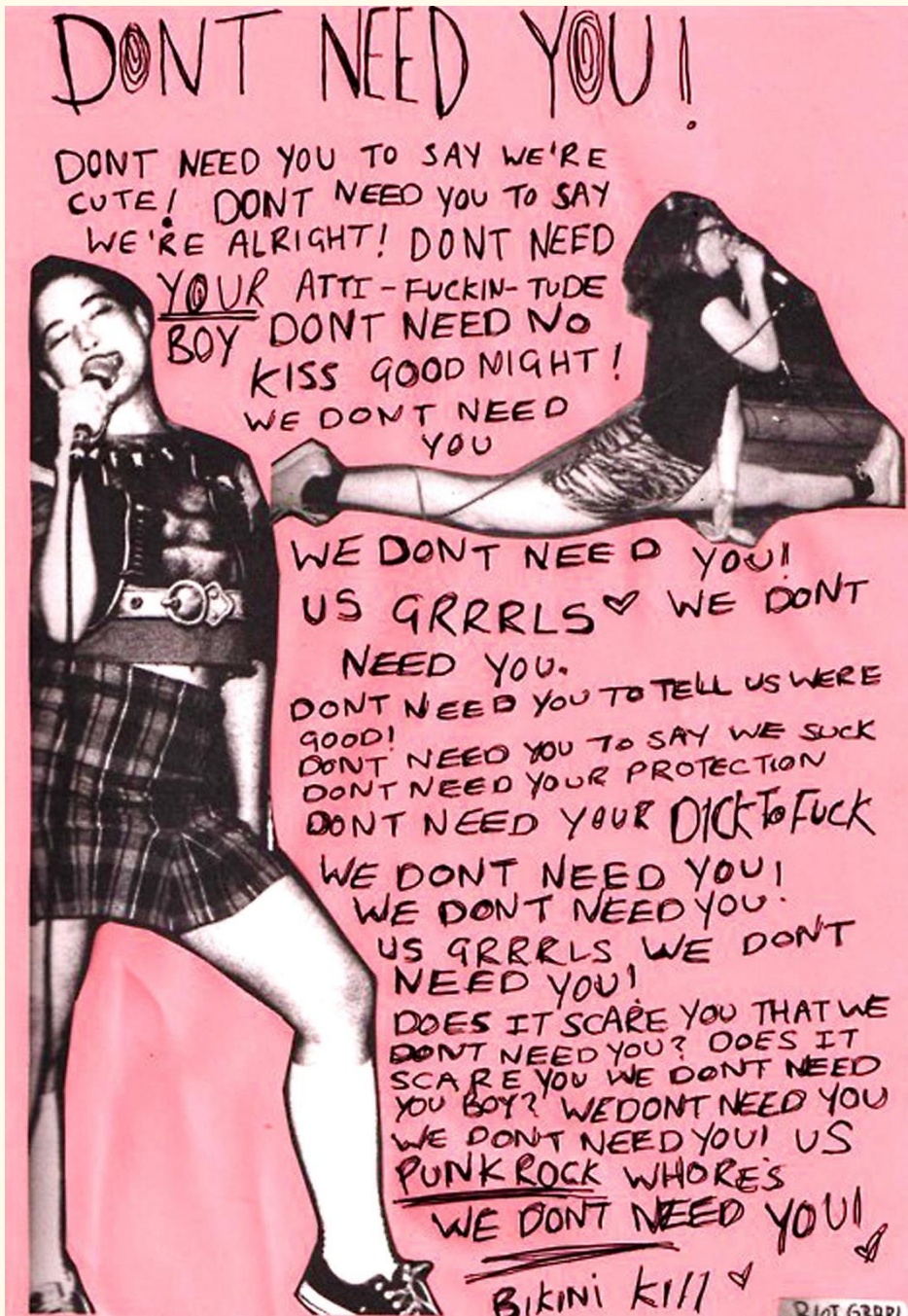
Entre los años 60 y 70, en pleno estallido social que dio origen a movimientos musicales como el rock n' roll o el punk, el fanzine vive una de sus épocas doradas. A la par, en las artes se comenzó a dar el fenómeno multidisciplinar, del cual este soporte pudo verse empapado. El cómic, un medio de expresión más bien relacionado con la prensa, comienza a tener influencia en las artes plásticas y se puede ver cómo éstas se vuelven más comunicativas y gráficas. Para ejemplificar estos fenómenos tenemos las obras de artistas plásticos como Liechtenstein o John Baldessari.

Por otro lado, la fuerza creativa del punk supo cómo volcar todo la frustración e incomodidad del momento dando un volantazo en cuanto a lo que se había realizado anteriormente en los fanzines. Una de las claves de este movimiento fue el concepto del DIY, el cual tuvo gran repercusión en la escena a finales de los 70.

"*Do-It Yourself*" (Hazlo tú mismo) fue una práctica muy popular entre los jóvenes e invitaba al mundo a crear libremente. Se prioriza la comunicación, el grito de guerra, ante un acabado brillante y recién sacado de la industria. Se conversa gráficamente de forma abierta para hacer entender que no es necesario tener todos los conocimientos de un tema para reflexionar de una manera personal y crítica y, además, pone en duda el sistema capitalista y consumista. Parte de esta filosofía está profundamente inspirada en valores que defendió el movimiento situacionista, con Guy Debord a la cabeza (Galaxina, 2017). En el Arte pop, este concepto también se vio integrado. Entre sus artistas podemos nombrar a Andy Warhol y su serie "*Do-It Yourself*" (1962). Una serie de cinco estampaciones lineales listas para ser coloreadas, muy similar a lo que podríamos encontrar en un libro para niños. Con esta propuesta Warhol quería presentar el arte como algo simple y sencillo, y del cual todo el mundo puede ser partícipe si lo desea (Cesareo, 2017).

En los años 80 el soporte experimenta una decadencia. Mientras que al principio de la década encontramos una explosión de creatividad y creación insuperable debido a los motivos explicados anteriormente, con el paso de los años y el incremento del consumo de drogas, la aparición de las raves, el soporte pasa a un segundo plano (Montes, 2015).

La siguiente época dorada del fanzine la encontraremos en los años 90, tanto en Reino Unido como Estados Unidos. El movimiento feminista *Riotgirl*, encabezado por la banda Bikini Kill, se hizo con la estética gráfica de los fanzines punk de los 70 para introducir un tono más personal y vulnerable en el soporte. Combinando el pensamiento punk y una nueva revolución feminista, las problemáticas de género y sociedad más crudas se ponen sobre la mesa, cuando oficialmente podemos considerar que el perzine entra en juego (Galaxina, 2017).



PÁGINA DEL FANZINE RIOT GRRRLS! (1991)

FUENTE: [HTTPS://THELOSTWOMENOFSUBCULTURES.WORDPRESS.COM/](https://thelostwomenofsubcultures.wordpress.com/)

EL FANZINE HOY

Paralelamente a que el movimiento *Riotttgirls* se reapropiase del fenómeno fanziner, Internet llega a nuestras vidas a mediados de los años noventa.

Nuestras formas de comunicarnos, de consumir información, de percibir nuestro entorno, cambian exponencialmente en el transcurso de unos pocos años. La forma de producir y consumir los fanzines hasta la fecha se ve ante el desafío de adaptarse al medio.

La producción analógica pasa a ser considerada algo antiguo, anticuado, la era electrónica se abre paso y los fanzines se adaptan al momento presente con todo lo que eso conlleva. Muchos fanzines pasan desde entonces a existir exclusivamente de forma digital, abaratando costes de impresión y a su vez, aumentando el número de consumidores. Otros, por otro lado, utilizan las plataformas digitales como complemento al soporte analógico para llegar a través de otros lenguajes artísticos; música, vídeo, foros, etc. (Magán, 2020)

Gran parte de estos fanzines digitales, conocidos como e-zines o webzines, obviando su categoría, pasan a ser blogs con el paso del tiempo.

Giménez Devis nos presenta la problemática de que, a pesar de no dejar de ser una adaptación del soporte a las nuevas necesidades del medio, el soporte digital requiere al usuario un mayor control de la plataforma y una exigencia cercana a la que se podría tener con la administración detrás de una revista comercial. Es decir, no sólo observamos un cambio de paradigma en la propia materia; (papel-píxel), sino que, además, la filosofía del fanzine sufre un cambio al ser prioritaria la búsqueda de una armonía con respecto a otras publicaciones online del momento que la de comunicar y crear espacios seguros de expresión. (Giménez Devís, 2016)

Así mismo, en los últimos años hemos podido observar cómo, debido a la sobresaturación de las plataformas digitales junto con la mirada nostálgica hacia el pasado, el mundo del fanzine vuelve a estar cada vez más presente. (Lara, 2017)

«El papel no ha muerto. La gente todavía quiere leer en papel porque hay contenidos que requieren una lectura reposada, sin las prisas de la red» afirma Julián Almazán, fundador de la plataforma *Teenage Thunder* (2020), una fanzine-factoria online. (Lara, 2017) Algunas grandes marcas de ropa también se están sirviendo del soporte de papel para hacer promoción. A pesar de este caso concreto, los consumidores de fanzine siguen sin buscar en el formato un objetivo económico o comercial, sino la evasión de ese factor consumista. Otra iniciativa online, *Save The Fanzine* (2017) archiva a modo de biblioteca todos aquellos fanzines posibles, con el objetivo de que no caigan en lo efímero del movimiento fanziner. (Lara, 2017)

En conclusión, la web está siendo utilizada como una nueva herramienta con la que comunicar y experimentar. Sin embargo, a carácter general, el soporte analógico sigue manteniendo frescura. Cabe destacar la función del artista dentro de esta nueva

ola del movimiento; estudiantes de diferentes carreras artísticas, desde Bellas Artes, Fotografía o Comunicación Audiovisual, utilizan un mismo medio alternativo para mantener un diálogo acerca de la creación e intercambiar puntos de vista.

TIPOS DE FANZINE

Como hemos podido ir tanteando anteriormente, la temática de los fanzines es tan amplia como autores de estos. Sin embargo, con el paso del tiempo y la distancia, poco a poco se ha podido observar cómo dentro de este mundo editorial *underground*, existen ciertos géneros que nos facilitan su clasificación.

Stephen Duncombe, en su libro *Notes from the underground* (Duncombe, 1997) sintetiza de forma muy breve y sencilla alguno de los tipos más comunes que nos podemos encontrar y que se expondrán a continuación. Cabe decir que se les ha dado importancia únicamente a los géneros más comunes o que han tenido peso dentro de la historia del fanzine. Dichas descripciones han sido ampliadas con ayuda de autores como Mon Magán (Magán, 2020) junto con observaciones propias, con el objetivo de tener una idea más completa y actualizada del movimiento.

- Ciencia ficción

Los primeros fanzines fueron de este género y tuvieron su época dorada durante los años 30. Los fanáticos habían encontrado un foco donde volcar sus fantasías y poder compartirlas, convirtiendo este medio analógico en herramienta de conexión y, por tanto, de creación de nuevas redes sociales. A pesar de la decadencia de popularidad que sufren estos fanzines en la actualidad, no cabe duda de la importancia que tuvieron dentro del fenómeno fanziner. Ejemplo: "*The Comet*" (1930).

- Zines musicales

Dentro de este género podemos observar una evolución y variación en base a las necesidades de sus consumidores. En los años 60s y el estallido del Rock n' Roll, entre sus autores era común la figura del fan que recorría la gira de su grupo favorito y exponía sus experiencias en un fanzine. Con el paso de los años y la aparición del punk y la música alternativa -mediados de los 80s/90s- este género se desprendió de la figura de la banda o artista particular para ampliarse a géneros musicales que abarcaban mucho más horizonte y así,

tratar muchos otros temas. En los 2000 este género continúa su esplendor con el techno o la música club. Ejemplo: “*Mojo Navigator*” (1966).

- Políticos

Tuvieron gran importancia en los años 80 y 90. Pueden ser a su vez clasificados en dos bloques: El primero de ellos más acordes a la defensa de una posición política (Anarquismo, Socialismo, Colectivos minoritarios como el Queer o LGTB). El segundo conlleva una mirada más cultural en la que éstas etiquetas políticas disminuyen su peso. Una perspectiva distinta de activismo. Ejemplo: “*Protesta*” (1962).

- Punk

Relacionándola con los géneros anteriores, podría considerarse una mezcla de ambos. Por un lado, tenemos la defensa de una serie de pensamientos políticos y sociales, con la incorporación del DIY, y la popularización de dicha estética dentro del mundo del fanzine. Ejemplo: “*Sniffin’ Glue*” (1976).

- Artísticos/Literarios

Muy comunes en la escena actual, estos fanzines están relacionados con la materialización de proyectos artísticos (poesía, fotografía, cómic, etc) llevados a cabo sin ningún tipo de institución detrás. Abundan las publicaciones que recopilan relatos, poesías, ilustraciones, fotografías... Además, pueden ser utilizados como puentes para que los autores se den a conocer a un nivel más profesional. Ejemplo: “*El Naufraguito*” (1991).

- Metazines

Este género se encarga de cuestionar y debatir sobre autoedición. Son publicaciones que se han ido dando en cualquier época y son de gran utilidad para mantener un registro del crecimiento de esta escena. Ejemplo: “*Pez*” (2008)

Entre los géneros de fanzines no citados debido a la amplitud del formato podemos encontrar fanzines de deportes (muy populares en Estados Unidos o Reino Unido), comida (libros de recetas con un estilo muy familiar y ameno), religión (relacionados muchos de estos con el esoterismo y otras prácticas) videojuegos (muy populares

actualmente en la red) y un largo e inabarcable etcétera. Los perzines, debido a su peso dentro de este trabajo se tratarán con mayor profundidad posteriormente.

INTIMIDAD Y CREACIÓN: EL PERZINE



“Una vida dedicada a las artes se acerca en ocasiones a colocar mensajes en botellas, en una isla desierta, y esperar con fe a que otra persona la encuentre, la abra, lea el mensaje y coloque en esa botella algo que volverá a ti en un futuro: puede ser admiración, o un encargo, o dinero, o amor. Y tienes que aceptar que puede que tengas que colocar cien mensajes por cada una de las botellas que vuelve a ti”.³

(Gaiman, 2012)



Extraída de la conferencia de Neil Gaiman “Makes Good Art”, estas palabras resumen y definen con creces algo indudable; para hacer arte, para hacer algo auténtico, tienes que dar mucho de ti antes de recibir del mundo algo a cambio.

El perzine es un género dentro del fanzine que recoge un gran bagaje de contenido personal. Desde experiencias -ya sean éstas traumáticas o de una naturaleza más jovial-, pensamientos hacia una serie de temas o una narración más cercana a la vida cotidiana, similar a un diario. Es usual que se encuentren escritos en primera persona, aunque no es algo estipulado. Además de textos, pueden contener otro tipo de lenguajes; fotografía, collage, ilustración, cómic... y no es necesario aferrarse a un hilo conductor o narrativo, más bien es el conjunto lo que define el carácter de la obra final.

Uno de los mayores logros de este género puede verse en la implicación emocional al que el autor se ve inmerso. Partiendo de que todo arte nace de una motivación emocional, en el perzine esto aumenta.

³ Traducción de la autora.

“Lo personal es político” (Millet, 1970). Esta frase es crucial para entender lo que defiende el perzine como género. Se popularizó a finales de los 60 dentro del movimiento feminista y tuvo un gran impacto en el mundo contemporáneo. A partir de ella, se comenzaron a dar narrativas desde perspectivas más sensibles, todo aquello que había estado oculto y en las sombras. Estas nuevas visiones vinieron cargadas de nuevas formas de percibir el mundo, a la par que daban pie a que se cuestionasen nuevas realidades sobre la base de lo ya construido.

Numerosas artistas mujeres alzaron la voz para hablar de su perspectiva -hasta entonces- apagada por el sistema predominante. Podemos encontrar coincidentes entre el movimiento y el surgimiento de todas las voces femeninas. Lo íntimo, lo cotidiano, herramientas con las que contamos desde el interior, se aprecian cómo herramientas de liberación. A partir de entonces podemos observar un aumento en el tema emocional, vulnerable, a distintos niveles artísticos y sociales.

La liberación que supone poder hablar de tu situación vital desde una perspectiva clara, íntima y, sobre todo, acompañada por individuos de otros colectivos minoritarios, hace que tu situación cobre un sentido y que tu vida no sea en vano. Una pequeña revolución desde el corazón. Podemos observar además el poder de la comunidad y como en el otro, encontramos un cierto desahogo.



“La visión de que la vulnerabilidad es una debilidad es el mito más extensamente aceptado acerca de ella, además del más peligroso. Cuando pasamos nuestras vidas alejándonos y protegiéndonos a nosotros mismos de sentirnos vulnerables o de ser percibidos como demasiado emocionales, despreciamos cuando otros son menos capaces de enmascarar sentimientos, aguantar y seguir adelante. Hemos llegado al punto en el que, antes que respetar y apreciar el coraje y la valentía que supone la vulnerabilidad, dejamos que nuestros miedos e incomodidades se conviertan en juicio y crítica.”⁴

(Palmer, 2014)



⁴ Traducción de la autora.

LA NARRACIÓN INTIMISTA EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO

Dentro del arte, el intimismo es un tema al que se ha recurrido cada vez con más ocurrencia con el paso del tiempo. Ya no sólo en el caso del fanzine o a nivel editorial, sino en cualquiera de las disciplinas artísticas que se nos puedan plantear.

Con la llegada de la posmodernidad, la modernidad líquida que se resbala como arena entre los dedos, los microrrelatos han ido tomando protagonismo a la par que el Individualismo creaba una base sólida dónde apoyarse. Según García-Lavernia Gil, “Los medios eclosionan con la posmodernidad o bien la posmodernidad se desarrolla definitivamente gracias a los medios”. Es decir, los medios de comunicación han tenido un peso importante en el desarrollo de este pensamiento individualista, aunque no estamos seguros a la hora de afirmar si este crecimiento ha sido retroalimentado o tiene un origen que no llegamos a divisar.

Este pensamiento afecta a la percepción en la identidad del individuo y, por ende, a cómo el creador se ve así mismo y desde dónde parte su obra.

Entre los British Young Artists, grupo de artistas de origen británico, podemos encontrar a un número elevado de artistas cuya obra se encuentra muy relacionada con su propia vida, reflejando todo tipo de experiencias personales. Este grupo artístico dominó el arte contemporáneo en los años 90 y continuaron dicha relevancia posteriormente.

Tracey Emin es una de las artistas contemporáneas cuyo límite entre lo público y lo privado se encuentra confuso. Dentro de su trayectoria, la narrativa de sus obras ha ido asumiendo tintes demasiados íntimos incluso para la propia artista. Cabe destacar “*Everyone I Have Ever Slept With*” (1995) (Todas las personas con las que me acosté) es una de las obras más vulnerables de la artista. Consiste en una tienda de campaña en la que aparecen escritos los nombres de todas aquellas personas con las que mantuvo relaciones sexuales a lo largo de su vida hasta el momento de ejecución de la obra.

Siguiendo una dinámica similar a la creación de instantáneas en formato instalación tenemos “*My Bed*” (1998) (Mi cama), instalación en la que se nos presenta la cama de la artista rodeada con numerosos objetos, creando una instantánea de una etapa vital; condones, test de embarazos, botellas de vodka, condones usados...un largo etcétera. La obra se contempla desde unos ojos incómodos, pero, a la par, sinceros ya que, no esconde nada para el espectador.

Por otro lado, en un ámbito mucho más familiar y en formato audiovisual, podemos destacar la obra de Jonas Mekas, cineasta lituano. “*As I Was Moving Ahead Occasionally I Saw Brief Glimpses of Beauty*” (2000) (En el camino, en ocasiones,

vislumbré breves momentos de belleza) es una película experimental que recoge cincuenta años de grabaciones de su entorno cotidiano, todas ellas acompañadas de la voz del artista reflexionando acerca del paso del tiempo y la brevedad de la vida. Cumpleaños, entierros, vacaciones, largos inviernos... todo tiene cabida y un peso similar en esta cinta tan especial e íntima.

Otra artista en el campo de la performance, Marina Abramóvic, ha basado gran parte de su obra entorno a las experiencias propias y a la canalización de estas a través de trabajo con el cuerpo. Como muestra de ello tenemos dos obras de interés. La primera coincide con la su ruptura con su pareja artística, Ulay. "*The Lovers: The great walk wall*" (1988) (Los amantes: La gran muralla) fue una performance realizada en 1988 en la cual ambos artistas partieron desde distintos puntos de La Gran Muralla China para, encontrarse en el centro y, dar por finalizada esa etapa en la que habían decidido compartir sus vidas.

En otra performance, "*The Artist is present*" (2012) (La artista está presente), data de 2012. En ella, Marina se comprometió a presenciar físicamente una de las mayores retrospectivas que se habían dado de su obra en el MoMa de Nueva York. Sentada en una silla durante toda la duración de dicha exposición, la artista recibía a sus espectadores con unos minutos de conexión de miradas en las que las palabras no tenían cabida. El impacto de la obra se puede sintetizar en un conjunto de risas, lágrimas y emociones contenidas. Es reconocida como una de las performances contemporáneas más impactantes, debido a la importancia de la vulnerabilidad e intimismo en la obra.

SOPORTES DE EXPRESIÓN DEL PRESENTE

El concepto de la intimidad ha ido variando con el paso de los años. Uno de los elementos cruciales que ha generado este cambio ha sido la integración de Internet a nuestras casas como algo que forma parte de nosotros como sociedad y su progreso.

En un principio, nos topamos con el objeto íntimo, el diario, al cual únicamente nosotros tenemos acceso. El diario hace la labor de confesor, como una vía directa hacia la interacción con uno mismo sin ningún tipo de restricción. El acto de escribir para uno es revelador en cuanto va ligado a nuestra identidad. Al escribir lo hacemos con todo lo que somos; nuestros recuerdos, referentes, con nuestro pasado, presente y futuro (CCBB, 2020). Por decirlo de otro modo, es un diálogo intimista exteriorizado, que podemos utilizar como herramienta con el que comunicarnos visceralmente, e ir desnudándonos de todas aquellas capas que no nos dejan sentir con claridad y nublan una parte de nosotros.

El diario actualmente es un objeto que ha perdido valor y en su lugar han aparecido plataformas como Instagram o Facebook. No todo el mundo es capaz de mantener un diario cuando existen una serie de redes sociales a las que nos sentimos conectados y que, además, ayudan a la creación de una identidad de la que nosotros somos autores. Los límites entre lo público y lo privado comienzan a confundirse. En la red nosotros podemos elegir quienes somos y cómo se quiere que se nos vea. Así mismo, lo íntimo se hace público, y de fenómeno contemporáneo nace la extimidad.

El término extimidad fue adoptado por el psiquiatra francés Serge Tisseron, tomado del filósofo Jacques Lacan. Para Serge, la extimidad es "el movimiento que empuja a cada cual, a mostrar una parte de su vida íntima, tanto física como psíquica" (Tisseron, 2014).

La extimidad de la que habla el autor no está exenta de una responsabilidad del individuo para seleccionar qué es para él íntimo o privado, y marcar unos límites claros en cuando a lo que comparte en las redes.

Para este autor, la intimidad es necesaria en cuanto hace que el individuo sea libre. Se le concede a él la capacidad de poder tener secretos, zonas ocultas, una sensación liberadora. (Tisseron, 2014) No todo lo que pensamos, creemos y sentimos debería de ser compartido, aunque en nuestra cultura de consumo y egos virtuales, aquellos que no comparten, no son vistos y por lo tanto, no existe una validación externa de nuestra persona. Al no ser vistos, no existimos, y lo que existe, no es más que un espejismo del que únicamente nosotros somos partícipes.

Una vez que el individuo tiene acceso a Internet, de forma inconsciente, se concibe una dualidad en sí mismo, el yo en la vida real, terrenal, y el yo virtual, aquel que se

crea y crece a partir de la interacción con la web. Para que esto ocurra no es necesario siquiera la creación de un perfil en redes sociales, ya que Internet es quien se encarga de controlar nuestros pasos, la localización o incluso las últimas compras efectuadas en la red. Estos elementos conforman nuestra cotidianeidad y, por ende, también nuestra intimidad.

La presencia del individuo en las redes puede ejemplificarse de forma sencilla a través de John Berger, el cual dedica uno de los ensayos que conforma "Modos de Ver" a la figura de la mujer en el arte y en el cual podríamos encontrar similitudes en cuanto a esta dualidad virtual.

"Todo lo anterior puede resumirse diciendo: los hombres actúan y las mujeres aparecen, Los hombres miran a las mujeres. Las mujeres se contemplan a sí mismas mientras son miradas. Esto determina no sólo la mayoría de las relaciones entre hombre y mujeres sino también la relación de las mujeres consigo mismas. El supervisor que lleva la mujer dentro de sí es masculino: la supervisada es femenina. De este modo se convierte a sí misma en un objeto, y particularmente en un objeto visual, en una visión" (Berger, 1972).

Dicho de otra manera, a través de las redes sociales nosotros tomamos ese rol de objetivarnos a nosotros mismos. De vernos desde fuera y actuar en base a nuestras conclusiones. Ya no es suficiente con el hecho de existir como individuo si no que, además, debemos de ser contemplados y validados por otros para existir plenamente. Manejamos los hilos de aquello que se contempla; creamos un doble, un yo superior.

(Seguimos descubriendo el poder qué tenemos, pero la gente tiene el poder, más que nunca, y pienso, estamos en esta especie de adolescencia dolorosa. De nuevo, ¿Qué hacemos con esta tecnología, ¿Qué queremos hacer con nuestro mundo? ¿Quiénes somos?)⁵ (Smith, Advice to the young, 2012).

En contraposición a lo dicho anteriormente, no podemos olvidar el fenómeno de democratización que el arte ha experimentado gracias a la llegada de la tecnología a nuestras casas. Anteriormente en la historia, era complicado acceder a cierta información si no estabas dentro de un ámbito de conocimiento mientras que, ahora y más que nunca, cualquiera puede tener voz. La cuestión está en cómo la utilizamos y hacia qué enfocamos nuestra atención.

Relacionando este fenómeno digital con el perzine podríamos sacar varias conclusiones.

Existe un grupo de personas que, ansiosos por escapar de estas dinámicas de dualidades y egos virtuales, deciden utilizar otros medios para conectar con el mundo. El perzine es sin duda una alternativa más a un diálogo con el otro y una puesta en común de las problemáticas actuales de la sociedad e individuo. Este soporte, aunque no absuelto de esa visión objetivada de uno mismo, sí que comporta un lugar mucho

⁵ Traducción de la autora.

más seguro para abrirse y conocerse debido a sus similitudes con la figura del diario, respetando los ritmos del individuo, junto con la implicación personal e intimista que supone ya de por sí la creación de un objeto matérico.

INTIMIDAD EN LA COMUNIDAD

“Para muchos individuos, es crucial ser capaces de definir qué es real para ellos, al igual que el sentimiento de que dicha realidad es ignorada por el resto de la sociedad”. (Duncombe, 1997, pág. 77) Stephen Dumcombe sintetiza con esta frase una de las claves de la naturaleza detrás de grupos y colectivos: la realidad compartida. Esta característica no es distinta para la comunidad fanziner; a través de su percepción subjetiva y propia, se es capaz de crear un imaginario colectivo conocido y que defender. (Duncombe, 1997) De la misma manera, compartir una realidad puede resultar un arma de resistencia social o la defensa y presencia individual dentro de una sociedad en la que no se es posible tener voz a través de otros medios.

En el ámbito artístico, los colectivos artísticos llevan existiendo desde hace siglos. Teniendo gran relevancia en las Vanguardias, podemos encontrar colectivos que fueron clave a nivel histórico; como, por ejemplo, *Die Brücke* (El Puente), grupo fundador del Expresionismo Alemán o años más tarde, en Suiza, el grupo fundador del movimiento Dadaísta. (Bernárdez, 1994, págs. 12-12) Estos grupos estaban formados por personas de diferentes inquietudes y ámbitos de conocimiento, una de las características determinantes para explicar el detrás de muchas de las conclusiones a las que llegaron a nivel artístico o social: el cuestionamiento de su realidad y la búsqueda de nuevos horizontes.

Mucho más contemporáneo a nuestro tiempo podemos hacer alusión al Hotel Chelsea. En su libro autobiográfico, “Éramos unos niños”, Patti Smith profundiza acerca de su vida y su relación en el arte. En dicho libro, además de toparnos con una narrativa muy personal e íntima, observamos a una Patti joven, ingenua, y que llega a Nueva York buscando una manera de crecer como artista. El punto de inflexión lo encontramos cuando nos introduce en el Hotel Chelsea, lugar clave para el desarrollo artístico durante los años 80 (Smith, Éramos unos niños, 2011).

“El hotel es un refugio desesperado pero animado para montones de jóvenes con talento de todas las capas sociales. Guitarristas callejeros y bellezas drogadas con vestidos Victorianos. Poetas heroinómanos, dramaturgos, cineastas arruinados y actores franceses. Todas las personas que pasan por aquí son alguien, aunque no sean nadie en el mundo exterior”⁶ (Smith, Éramos unos niños, 2011).

El Hotel Chelsea, además de acoger a numerosos personajes de todo tipo de disciplinidades artísticas, se acerca mucho a esa idea de intimidad en la

⁶ Traducción de la autora

comunidad a la que se hacía referencia anteriormente: la convivencia con un grupo de personas que te permita desarrollarte como individuo permitiendo ese intercambio de información y procesos que está experimentando cada uno de éstos.



JULIA CALFEE:

INSIDE THE CHELSEA HOTEL (2003/2008)

FUENTE: [HTTPS://JULIACALFEE.COM/PUBLISHED-WORK/INSIDE-CHELSEA-HOTEL-ART-BOOK/](https://juliacalfree.com/published-work/inside-chelsea-hotel-art-book/)

Entre los artistas que pasaron por sus habitaciones podemos encontrarnos a Andy Warhol, Janis Joplin o Bob Dylan, y no era extraño que pasaran largas temporadas entre sus paredes trabajando en todo tipo de proyectos individuales o colectivos. Patti nos narra los sucesos desde su posición de poetisa primeriza, junto con su estrecho compañero, el fotógrafo Robert Mapplethorpe.

Es cierto que, en nuestra actualidad, la convivencia entre individuos artísticos no es algo que se dé a menudo -más allá de las residencias artísticas o de los talleres de artistas que comparten un espacio- pero sí cabe señalar que, dentro del fanzine, la comunidad se crea a partir de la obra y el intercambio de vivencias, omitiendo la parte presencial que incluye la convivencia.

Es así como, sumergidos en el posmodernismo individual que nos envuelve, los fanzines, en su formato ambiguo, consigue transmitir unos valores similares a los que podíamos encontrar en los grupos citados anteriormente: individuos con diversas cuestiones que comparten su conocimiento con el mundo y crean círculos seguros donde poder ser tan vulnerables como deseen. Ya no es sólo mostrar sus vivencias del día a día, si no los temas en los que están interesados, sus procesos y cómo están experimentando este presente.

En conclusión y debido al momento histórico en el que nos encontramos, no debemos de olvidar la presencia del arte como forma de esperanza (Pica, 2020).

///

“La necesidad profunda que tenemos de estar juntos.”

(Pica, 2020)

///



EL PRESENTE ES INCÓMODO
2020

DIBUJO A LÁPIZ INTERVENIDO DIGITALMENTE

PROYECTO ARTÍSTICO

"A UNA CERILLA"

JUSTIFICACIÓN

La serie “*A una cerilla*” (2020) recoge doce piezas de carácter gráfico en la que se combina fotografía y dibujo analógico, todo ello con una intervención digital realizada posteriormente.

La serie ha sido concebida con la idea de formar parte de un perzine de título homónimo. Las piezas comparten a nivel técnico varios componentes que sirven como hilo conductor del conjunto. Entre ellas, el uso de una paleta de color similar, azules y rojos, además de grafismos, transparencias y la incorporación de texto.

Estas piezas conllevan una gran implicación emocional dentro de lo que ha sido mi producción artística hasta el momento. En mi trayectoria como artista visual, me he podido percatar de como la comunicación conforma un elemento clave dentro de mi obra. No puedo crear si no parto de algo que decir, algo que se siente, algo que se remueve por dentro. En este sentido, comparto gran parte de la filosofía que el fanzine carga a sus espaldas como soporte: comunícate de la manera que sea y comprométete con las herramientas con las que partes. Mientras lo que haya que decir proceda desde el interior, todo resultado será auténtico.

Todos los textos que forman parte de las imágenes han sido escritos en momentos de una vulnerabilidad inmensa. Sacadas de diarios antiguos, sesiones de psicólogo, conversaciones con amigos, son palabras que mis demonios necesitan escuchar para apaciguar sus ataques.

La decisión por la cual parto para dejar escapar estas palabras se ve motivada por el cambio. Tanto en el impacto que dejan en mí dichas palabras, al igual que el impacto que puedan tener en el otro. Muchos de nosotros compartimos juicios internos muy parecidos y, al ponerlos sobre la mesa, dicho hecho es un acto tanto de rebeldía como de liberación y, ante todo, de conexión con nosotros mismos y el resto.

Entre las principales influencias de este trabajo cabe destacar la obra de artistas como Carmen Calvo, la cual cuenta con un amplio recorrido en la experimentación con imágenes, junto a una comunicación muy basada en el humor cínico y un tanto hiriente. No podemos olvidar, además, la figura de Helena Almeida y su serie fotográfica “*Pintura Habitada*” (1976), en la cual la artista mantiene un diálogo consigo misma y el espectador a través de sus grafismos bruscos.

En cuanto a obras en las que se juega con la experimentación entre imagen y texto tenemos a John Baldessari en piezas como “*Six Rooms*” (1993), en la que, partiendo de composiciones creadas a partir de fotografías, integra texto para crear un arte más completo, a la par que sugerente.

Finalmente, me gustaría señalar a los fanzines de género punk como principales referentes para la creación de esta serie. Textos cargados de una rabia que irradia suavidad, en tanto que se materializan con un acabado estético muy gráfico y desenfrenado. La lectura de fanzines como “*Jigsaw*” (1989) supusieron una gran motivación de la cual partir.

OBJETIVOS

- Conseguir comunicar una serie de realidades internas de una manera gráfica y directa, aplicando como motivación principal la vulnerabilidad propia.
- La creación de una serie de piezas que funcionen tanto en su conjunto como por individual.
- Experimentar gráficamente tratando de acercarse a una estética concreta pero sin perder la voz propia.
- Poder compartir parte de mi proceso como individuo y que esto pueda llegar a otras personas a sentirse identificados y motivados hacia una mejor relación consigo mismos.
- Realizar una serie de obras con vistas a que en un futuro próximo puedan llegar a materializarse en un soporte físico y con vistas a una difusión.

METODOLOGÍA

Las obras aquí presentadas son resultado de una experimentación gráfica acompañada de una introspección realizadas durante los pasados seis meses.

Inconscientemente, una serie de cuestiones en las que me interesaba trabajar a nivel personal han sido encauzadas en palabras y posteriormente, se les ha acompañado con imágenes con las que tenían cierto grado de relación, para así, poder completar el mensaje. Las imágenes cuentan con una gran influencia de la estética punk, buscando un acabado analógico, imperfecto, recreando un tanto aquellos errores propios de una fotocopia.

Para la selección de las imágenes se ha partido de fotografías propias, y que son equivalentes a instantáneas de mi intimidad a distintos niveles. A la par, los dibujos, también cuentan cómo resultados de presentes un tanto ambiguos y de un abandono de todas aquellas limitaciones mentales, las cuales asumo por ese deseo de una perfección técnica.

En cuanto a lo que se refiere a las dimensiones de las piezas, todas ellas han sido trabajadas en un tamaño estándar A4, pero se ha buscado omitir dicho detalle en su descripción ya que el fin de estas obras en su impresión en distintos tamaños y formando una serie.



CUÁNTO TE ESTÁ COSTANDO NO CONVERTIRTE EN OTRAS PERSONAS
2020
FOTOGRAFÍA INTERVENIDA DIGITALMENTE

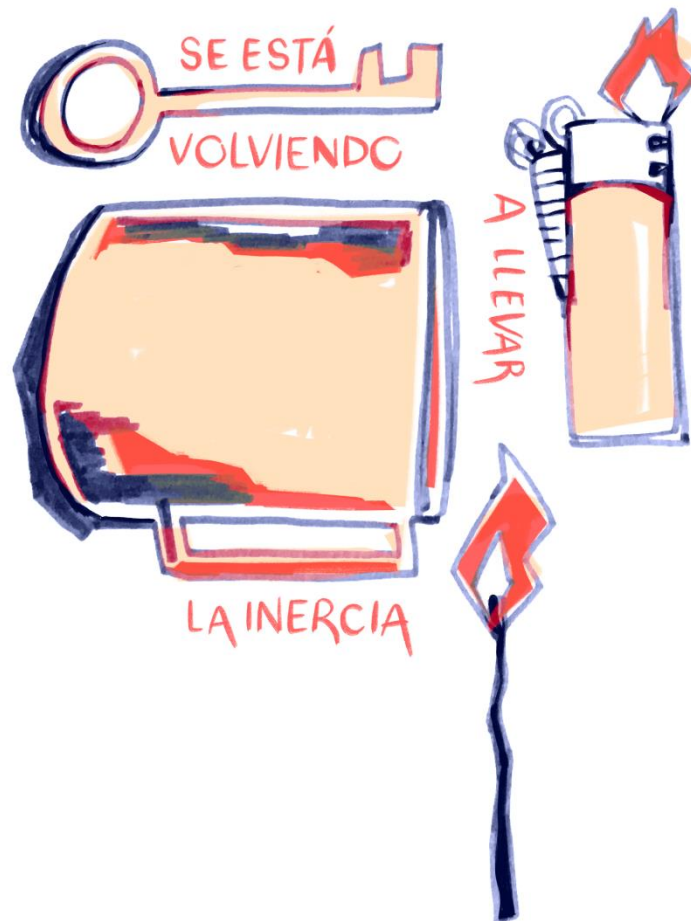


ESTE AUTOENGAÑO NO DEJA CRECER A NADIE
2020
FOTOGRAFÍA INTERVENIDA DIGITALMENTE



ESTÁS VOLVIENDO A SUFRIR POR IRREALIDADES MATERIALES
(REALIDADES MENTALES)
2020

FOTOGRAFÍA INTERVENIDA DIGITALMENTE



SE ESTÁ VOLVIENDO A LLEVAR LA INERCIA
2020
DIBUJO A ROTULADOR INTERVENIDO DIGITALMENTE



AL MENOS HAY PEÑA QUE PUEDE ROMPERNOS EL CORAZÓN
2020

FOTOGRAFÍA INTERVENIDA DIGITALMENTE



TOCA ELEGIR A LOS FANTASMAS QUE SE PERMITEN DOLER
2020
FOTOGRAFÍA INTERVENIDA DIGITALMENTE



LA MENTE EL CUERPO NO PUEDE EXISTIR SIN SUFRIR EL CUERPO LA MENTE PAGA
2020

DIBUJO A ROTULADOR INTERVENIDO DIGITALMENTE



SI NO ES ANESTESIA ENTONCES QUÉ
2020
FOTOGRAFÍA INTERVENIDA DIGITALMENTE



NO HACE FALTA CRUCIFICARSE EN NOMBRE DEL ARTE
2020
DIBUJO A ROTULADOR INTERVENIDO DIGITALMENTE



PUTA GASOLINA
2020
DIBUJO A ROTULADOR INTERVENIDO DIGITALMENTE



JODER, PERDÓNATE LA BRONCA
2020

DIBUJO A ROTULADOR INTERVENIDO DIGITALMENTE

CONCLUSIONES

Realizar un estudio en cuanto a un fenómeno tan amplio como el fanzine me ha proporcionado una serie de conocimientos y un bagaje de herramientas de increíble valor. Poder tanto, conocer la historia, de dónde han partido cada una de las cuestiones que se han llevado a debate dentro del ámbito gráfico, y cómo éstas se han ido reflejando a lo largo de estas pasadas décadas.

Se ha podido observar como la parte emocional cada vez estaba más presente en nuestras vidas, y poco a poco, queríamos solucionar asuntos a los que no le habíamos dado importancia, ya que las mentes se encontraban inmersas en otras interrogantes más enfocadas en la supervivencia.

En cuanto a lo que tiene que ver con el contenido de este trabajo académico, existen diversas cuestiones en las que no he podido profundizar como hubiese deseado en un principio, entre ellas, la gran presencia de colectivos oprimidos que han supuesto un peso importante dentro de la historia del fanzine, así, como el concepto del *underground* y todo lo que abarca consigo. En este sentido, este trabajo no es más que una mera pincelada para poder hablar de muchas otras cuestiones en futuras líneas de trabajo y así, poder seguir creciendo a la par que mi obra.

En cuanto a la intimidad, la percibo aún como una cuestión difícil de tratar. Somos una sociedad aterrada a esa parte de nosotros, a nuestras emociones sin canalizar, a esa soledad que todos compartimos como individuo, pero, con la que es difícil lidiar a lo largo de toda nuestra estancia por este extraño lugar.

Desde mi perspectiva, el arte hace esto más fácil. El arte tiene que hablar, tiene que gritar nuestras verdades más profundas, hacer que nos enfrentemos a ellas. A pesar de que esa vulnerabilidad en la que nos sentimos pequeños e inseguros pueda llegar a paralizar, no imagino mejor manera de trabajar ciertas cuestiones personales. Además, éstas conllevan una alta carga política también en nuestro entorno y tienen el poder de cambiar nuestro presente hacia nuevas realidades mejores.

He podido observar, además, durante la realización de este trabajo, cómo el perzine puede suponer un cambio de perspectiva en cuanto a producción artística se refiere. Apareció en escena como una liberación para colectivos oprimidos y ha llegado hasta nuestros días con una mirada más individual, pero, cuyo objetivo no es más que el de poder comunicarnos libremente y

hacer frente a muchas cuestiones que nos preocupan a nivel individual. En un futuro, pienso que puede llegar a tener más peso que con el que cuenta actualmente ya que, no deja de ser una búsqueda de la voz propia a través del trabajo propio.

Actualmente, el rol que las redes sociales están ocupando en sociedad a la par que, es enriquecedor como medio de comunicación, también puede llegar a ser saturante en nuestro día a día. Estas son algunas conclusiones a las que estamos llegando las generaciones más jóvenes y son a partir de las cuales partimos para que, con cada vez mayor frecuencia, nos encontremos volviendo a medios más analógicos.

Este trabajo, desde la teoría hasta la práctica, ha supuesto un reto mental a la vez que una terapia y, espero fielmente que pueda ayudar a otros a poder sanar, crecer y seguir adelante. Así mismo, me gustaría seguir trabajando en esta misma línea de trabajo en un futuro, con el objetivo de poder ayudar a aquellos que comparten mi situación como individuo, y hacerles algo más fácil su camino.

BIBLIOGRAFÍA

Acciuolo, N. (s.f.). El fanzine y el punk. En N. Acciuolo, *El fanzine y el punk*.

Berger, J. (1972). *Modos de ver*.

Bernárdez, C. (1994). *Primeras Vanguardias*. Madrid: Planeta.

CCBB. (10 de 5 de 2020). *Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona*.
Obtenido de Soy Cámara #29. En mi habitación:
<https://www.cccb.org/es/multimedia/videos/soy-camara-29-en-mi-habitacion/216814>

Cesareo, M. (6 de Diciembre de 2017). *Zoom on contemporary art*. Obtenido de Do-It Yourself, Andy Warhol (1962):
<https://zoomoncontemporaryart.com/2017/12/06/do-it-yourself-seascape-andy-warhol-1962/>

Duncombe, S. (1997). En S. Duncombe, *Notes from Underground: Zines and the Politics of Alternative Culture* (pág. 240). Microcosm Publishing.

Gaiman, N. (17 de Mayo de 2012). *James Clear*. Obtenido de
<https://jamesclear.com/great-speeches/make-good-art-by-neil-gaiman>

Galaxina, A. (2017). ¡Puedo decir lo que quiera! ¡Puedo hacer lo que quiera! Una genealogía incompleta del fanzine hecho por chicas. En A. Galaxina, *¡Puedo decir lo que quiera! ¡Puedo hacer lo que quiera! Una genealogía incompleta del fanzine hecho por chicas*.

Gil, J. R.-L. (2015). *El predominio de la levedad en la comunicación posmoderna*.

Giménez Devís, A. e. (2016). El movimiento fanzine español y su evolución en la era digital: una propuesta conceptual para el webzine. *Icono 14, volumen 14 (2)*, 353-376.

Lara, L. S. (4 de 8 de 2017). El fanzine vive su segunda edad de oro. *El mundo*.

Magán, M. (2020). *Mon Magán*. Obtenido de
<https://www.monmagan.com/fanzines/>

Marcus, S. (2010). *Girls to the Front: The True Story of the Riot Grrrl Revolution*. En S. Marcus, *Girls to the Front: The True Story of the Riot Grrrl Revolution*. Harper Perennial.

- Millet, K. (1970). *Política sexual*. Rupert Hart-Davis.
- Montes, D. C. (2015). En D. C. Montes, *Copia Subterránea. El fanzine como práctica editorial alternativa* (págs. 15-16). Bogotá.
- Palmer, A. (2014). The Art of Asking. En A. Palmer, *The Art of Asking*.
- Pica, A. (2020). *Macba*. Obtenido de <https://www.macba.cat/es/diario/amalia-pica>
- Racionero, L. (1977). *Filosofías de Underground*. Anagrama.
- Save The Fanzine*. (2017).
- Smith, P. (2011). *Éramos unos niños*. Penguin Random House.
- Smith, P. (Agosto de 2012). Advice to the young. (C. Lund, Entrevistador) Louisiana.
- Teenage Thunder*. (2020). Obtenido de <https://teenagethunder.bigcartel.com/>
- Tisseron, S. (20 de 12 de 2014). "Lo íntimo sigue siendo íntimo, mientras no se enseñe en la red". (R. Yanke, Entrevistador) Obtenido de <https://www.elmundo.es/espana/2014/12/20/54932019e2704ef17f8b4572.html>