

TFG

CARTELES MONDO

Presentado por Laia Alemany Dominguis

Tutora: María Isabel Pleguezuelos Rodríguez

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2016-2017



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
1.1 Objetivos.....	5
1.2 Metodologías.....	5
2. ANTECEDENTES DEL CARTEL.....	6
2.1 Breve introducción histórica y contextualización de los orígenes del cartel cinematográfico.....	7
2.2 Breve cronograma histórico. Línea de tiempo.....	10
3. REFERENTES.....	13
3.1 Póster americano.....	13
3.1.1 Artistas.....	14
3.2 Clásicos del Cine.....	17
3.2.1 Artistas.....	17
3.3 Arte digital en la red.....	20
3.3.1 Artistas.....	22
4. RESULTADO.....	24
4.1 Formato y técnica.....	33
5. CONCLUSIÓN.....	34
6. BIBLIOGRAFÍA.....	35
7. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	37

RESUMEN

El Trabajo Final de Grado, que aquí se presenta se centra en el estudio de la imagen gráfica, y más concretamente, en el estudio de la representación del cartel como medio de comunicación cultural y/o de propaganda para la divulgación de los contenidos cinematográficos; de sus lenguajes y procesos, y de cómo estos nos han influido. Es decir, es ante todo un acercamiento aproximativo al pasado del cartel de cine, al entendimiento del medio y de su evolución constante, originada en gran medida por los cambios tecnológicos propios de un momento histórico. Es obvio, que el conocimiento pormenorizado del pasado y del análisis de sus lenguajes, así como de la intervención de los medios han influido necesariamente en la manera en la cual nos comunicamos y nos relacionamos; en la manera en la cuál —ahora—, empiezo a entender el cartel.

Durante todos estos años en la Facultad de Bellas Artes he ido adquiriendo la destreza técnica suficiente y los conocimientos necesarios para llevar a cabo la labor que aquí voy a presentar. En este trabajo Final de Grado mi única intención es, fundamentalmente como ya he comentado, manifestar la importancia e influencia tanto del pasado como del presente de los procesos, técnicas y medios en la creación artística del cartel, siendo un requisito primordial realizar una puesta en práctica que permita la (re)creación de algunos de los más famosos carteles de la historia del cine (en total seis carteles). Para ello es necesario indicar las metodologías utilizadas y su por qué. Se expondrán, así, los distintos elementos que iniciaron un método de comunicación concreto llegando hasta aquellos que se han utilizado para realizar este proyecto.

El objetivo no es otro que el espectador reconozca la película nada más ver el cartel, que el valor iconográfico del elemento representado nos ayude a entenderla y reconocerla, que se percate del título de dicha película inmediatamente.

PALABRAS CLAVE: arte digital, cartel de cine, cartelería, cine, color, comunicación, digital, diseño, historia, mundo, póster, publicidad, tecnología, tipografía.

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto surge de los conocimientos en materia de diseño gráfico e ilustración adquiridos a lo largo del Grado en Bellas Artes realizado en la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de Valencia y de mi interés personal hacia el mundo del cine, concretamente hacia el cartel de cine como medio de comunicación y divulgación artística.

Así nació el proyecto denominado Carteles Mondo, basándose en los inicios del cine y su forma de atraer al público; recordemos que originariamente solamente se representaban escenas o elementos que aparecían durante la proyección para que la gente se interesase y decidiera ir a ver la película que allí se anunciaba. Bajo estas premisas fue necesario establecer un marco de actuación que de alguna manera acotase el ámbito de estudio de las obras seleccionadas para su posterior (re)creación o/y actualización.

¿Qué obras analizar y cuántas se debía tratar? Para establecer los objetivos marcados fue una tarea difícil, que atiende a dos cuestiones fundamentales: la primera atiende a cuestiones puramente personales hacia un género como es la ciencia ficción, y la segunda atiende a cuestiones puramente prospectivas (los tiempos y procesos metodológicos con los cuales se determina un Trabajo Final de Grado).

Por consiguiente, era necesario seleccionar y referirnos tanto a los filmes más clásicos como a los más recientes pertenecientes a un género como es el de la ciencia ficción.

La investigación teórica empezó siguiendo tres bloques temáticos que van muy ligadas entre si: la historia del cine, la historia del cartel y la historia de los carteles de cine en América (póster). A partir de ellos la idea evolucionó hasta el actual trabajo cargado de una importancia simbólica notoria.

La investigación vinculada con la práctica de los procesos y procedimientos digitales más utilizados a nivel profesional para la recreación de los carteles que se iban a representar posibilitó un acercamiento a los entornos y herramientas informáticas más actuales.

El resultado fueron seis carteles realizados mediante el uso de la tableta gráfica y el programa Adobe Photoshop.

1.1. OBJETIVOS

El objetivo fundamental de este proyecto ha sido la realización de una serie de carteles y el análisis de su evolución histórica, para su posterior actualización, una actualización de carácter personal que atenderá básicamente a los diferentes referentes, a la técnica utilizada y a la importancia del dibujo digital, entre otros aspectos.

En lo relativo a la documentación investigada, otro objetivo básico, pero no menos importante; era el de saber acotar la información y centrarse en un tema que ayudara en el análisis y realización de la parte práctica del trabajo, ya que el mundo del cine es muy amplio y puede abarcar temas inimaginables haciendo que perdamos la visualización de nuestro propósito.

Otro objetivo a alcanzar consistía en indagar en las distintas herramientas que contiene el Photoshop, enfocándome hacia el dibujo digital y mejorando mi habilidad en este, usando tanto funciones nuevas como aquellas aprendidas anteriormente a la realización del trabajo.

1.2 METODOLOGÍAS

La concepción de la idea primigenia surge a raíz del descubrimiento de los denominados *carteles mondo* a través de distintas redes sociales utilizadas por artistas para mostrar sus obras. Los carteles mondo son la reinención de carteles ya existentes de clásicos del cine o de películas más comerciales de la mano de artistas contemporáneos, ya sea mediante un estilo Pop o minimalista.

Planteado el propósito de mi trabajo, inicié la investigación de éste empezando por tomar conciencia de la historia y evolución tanto del cine como del cartel centrándome en su reciprocidad.

En una de mis visitas a la biblioteca de la facultad descubrí el libro *The Modern American Poster* de John Stewart Johnson en el cual encontré múltiples definiciones y argumentos que me ayudaron a concluir mi proyecto.

Una vez establecido el marco de actuación y la motivación (nacida de un interés personal ya descrito anteriormente) decidí plantear una metodología basada en proyecto, nacida de un pequeño pero intenso trabajo de investigación que determinase y se centrase en aquellos aspectos y referentes que me permitieran aportar una visión nueva y diferente a lo ya contado. Una visión que me permitiera ahondar en lo ya aprendido durante años en la facultad. En esta metodología basada en proyecto se establecieron en diferentes fases basadas en :

A) PREPRODUCCIÓN

1- Análisis y estudio del entorno y sus lenguajes de comunicación.

2- Compilación de información como los cambios y periodos históricos, el estudio de carteles clásicos del cine, la función cartelística en el arte digital e internet, la búsqueda de referentes gráficos adecuados para mi obra y detalles estéticos sobre las películas. En ocasiones volvía a visualizar la película para poder tener las ideas principales que quería plasmar de ella.

B) PRODUCCIÓN

1- Realización de bocetos (dibujos) utilizando herramientas sencillas que permitieron su bocetado. La mayoría de veces realizaba el boceto directamente en la zona de trabajo y me servía como esquema para seguir con la obra final, pero en ocasiones la idea aparecía mientras contrastaba la información y realizaba un bocetado rápido en bolígrafo en la libreta que utilizaba para los apuntes del trabajo final de grado.

2- Elección de las herramientas más adecuadas para su realización. Una vez seleccionada la película, realizaba una búsqueda de imágenes que me sirvieran como referente de la ambientación y los elementos que aparecen en el film. Después conseguí diferentes pinceles con múltiples texturas para realizar el trabajo ya que los que tiene el programa Photoshop son muy básicos y no lograba alcanzar el acabado que deseaba.

3- Puesta en práctica: realización de los mismos. El tiempo de realización de mis muestras representativas de carteles ya existentes varía de unos a otros, es decir, su elaboración podía prolongarse de días a semanas por la búsqueda de un diseño agradable a la vista, pruebas de color, cambios en los elementos, etc.

En un principio trataba de posicionar las referencias a la película y una vez que encontraba el lugar perfecto añadía la ornamentación y el título, seguido del color. Utilicé los pinceles mencionados anteriormente tanto con la herramienta dibujar como la de borrar, consiguiendo los efectos de textura que veremos a continuación. Hay que destacar otras funciones del Photoshop que han facilitado el acabado visual de las obras, como el uso de capas que se superponen unas con otras, las transparencias, deformación libre de la tipografía, efectos de imagen y cambios en el contraste, brillo, saturación y matiz.

2. ANTECEDENTES DEL CARTEL

Hoy en día los carteles tienen múltiples funciones, aunque en sus inicios fueron creados y usados simplemente como método publicitario. Atrae al público para mostrar su mensaje con energía y potencia, haciendo que éste quede impregnado en su mente influenciando en sus decisiones, ya sea consumiendo un producto, disfrutando de un evento cultural o simplemente inspirándonos.

A finales del siglo XIX y el comienzo del XX el cartel celebró su época dorada. Esta forma de publicidad encontró un nuevo estatus como arte innovador, que permitía la distribución masiva de imágenes particulares creadas por un artista.

En un principio, los carteles se realizaban usando la *litografía*¹ pero esta técnica era demasiado lenta y costosa para la producción de carteles. La mayoría eran producidos en bloques de madera (xilografía) o grabados del metal con poco color o diseño. El desarrollo del proceso litográfico de tres colores de *Chéret*² abrió una brecha que permitió que los artistas alcanzaran cada color con tan sólo tres piedras, generalmente rojas, amarillas y azul. El resultado era de una intensidad notable del color y textura.

Esta capacidad de combinar palabra e imagen en un formato tan atractivo y económico hizo que se convirtiera en el medio dominante de la comunicación de masa en las ciudades de Europa y América.

1 *Litografía*: Técnica de impresión inventada en 1798 por Aloys Senefelder que consiste en trazar un dibujo, un texto o una fotografía en una piedra calcárea o una plancha metálica.

2 *Jules Chéret*: (1836-1932) Pintor y litógrafo francés que se convertiría en un maestro del arte del cartel.

2.1 BREVE INTRODUCCIÓN HISTÓRICA Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LOS ORÍGENES DEL CARTEL CINEMATOGRAFICO

Cuando aparece el cine, la publicidad en papel ya estaba instaurada. Los recintos feriales y teatros ya se anunciaban con imágenes publicitarias de esta manera. El cartel de película nace al mismo tiempo que la industria del cine, crea un género autónomo en la cartelería.

La historia del cine se inicia el 28 de diciembre de 1895, cuando los hermanos Louis y Auguste Lumière realizaron la primera proyección pública de imágenes en movimiento. Usaron el cartel desde sus primeras proyecciones dando lugar al que es considerado el primer cartel de cine, el del cortometraje *El regador regado* (*L'arroseur arrosé*) una comedia de 1896 y que muestra a una familia en la primera fila de butacas como espectadores.

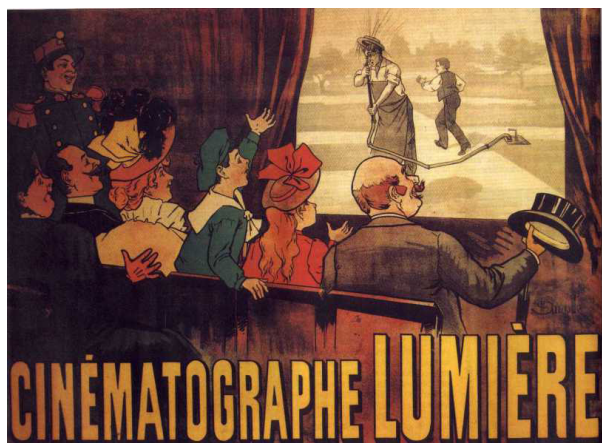


Imagen 1. *El Regador Regado*

Empresas francesas como Gaumont Pathé editaban sus propios carteles que realizaban ellos mismos o encargaban a artistas o talleres especializados. Ellos fueron los que instauraron la firma del artista o artesano que intervenía en ese nuevo género independiente. Muchas veces el estudio presentaba una fotografía para ser utilizada en el cartel, había reglas estrictas de censura que obligaban a que los dibujos fueran inocentes y no mostraran escenas que resultaran atrevidas. Ya que los actores eran anónimos no era habitual que hubiera estrellas de cine.

En la década de 1910, los *nickelodeons*³ se empezaron a reemplazar por las salas de cine. En el interior de las salas, los pósters de los vestíbulos se cambiaron por grupos de 8 fotogramas que mostraban escenas de la película. Al principio eran en blanco y negro, después se sustituirían por fotogramas en color llamados *Lobby cards*⁴.

Los pósters también tuvieron que adaptarse a este auge del cine haciéndolos 24 veces más grandes que los tradicionales, de esta forma se veían desde los coches que pasaban por delante. Se dio paso a la aparición de las “tarjetas de ventana”, que servía para anunciar próximos estrenos.

3. *Nickelodeon*: fue el primer tipo de espacio de exposición interior dedicado a proyectar películas. Estos prosperaron entre 1905 y 1915, y por lo general, se creaban en antiguos escaparates y había que pagar cinco centavos para entrar.

4. *Lobby Cards*: Son similares a los pósters pero más pequeños, normalmente de 28 cm x 36 cm, a partir de 1930 su tamaño cambió a 20 cm x 25 cm.

A finales de década, el público empieza a interesarse por el nombre de los actores y las actrices. Se internacionaliza el cine y la nueva industria norteamericana comienza a convertir en estrellas a los actores. Esta nueva dimensión del cine coincide con la evolución de la tecnología de impresión. El cartel de cine empieza a tener similitudes con las características que conocemos en la actualidad.

En la década de 1920, las salas de cine se transforman en hermosos edificios, las ilustraciones de antaño se transforman en carteles artísticos y se diseñan retratos de las estrellas famosas. Avanzada la década surge el cine sonoro, esto hace que se dispare la asistencia de público, lo que conlleva que el negocio cinematográfico alcance su plenitud.

En los años treinta se asiste a la edad de oro del cine. Nacen los grandes musicales de Hollywood, las películas de gánsters legendarios y las películas de terror. Esta etapa culmina con una de las películas más legendarias de la historia del cine: *Lo que el viento se llevó*.

Los carteles estaban influenciados por el *art déco*⁵, popular en ese momento. Este arte se caracteriza por los diseños geométricos y colores muy llamativos. Había variaciones de tamaños y formas de letras, cada productora fabricaba sus propios carteles con características particulares.

*La Gran Depresión*⁶ llenó las salas de cine de público ya que las películas eran una buena forma de evadirse de la realidad. Personajes vacíos, historias maravillosas que hacían soñar. Los dueños de salas de cine se enriquecieron por el éxito conseguido y las imprentas que se dedicaban a la elaboración de carteles cinematográficos se multiplicaron por la gran demanda del sector, siendo una buena alternativa para pintores y artistas.

A causa de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) muchas de las estrellas como James Stewart y Clark Gable dejaron el cine para luchar en el frente. Los actores que no estaban luchando en la guerra, hacían películas sobre ésta que servían de propaganda patriótica. Cuando la guerra había terminado, había que reflexionar y analizar cómo los acontecimientos habían influido en las vidas de la gente, dando paso a películas como *La señora Miniver* y *Los mejores años de nuestras vidas*.

5. *Art déco*: fue un movimiento de diseño popular a partir de 1920 hasta 1939 que influyó las artes decorativas tales como arquitectura, diseño interior, y diseño gráfico e industrial, también a las artes visuales tales como la moda, pintura, grabado, escultura y cinematografía.

6 *La Gran Depresión*: también conocida como Crisis del 29, fue una crisis económica mundial que se prolongó durante la década de 1930, en los años anteriores a la Segunda Guerra Mundial.



En los años cincuenta el cine tiene que buscar una nueva alternativa para luchar contra un nuevo competidor, la televisión. Las grandes estrellas firman contratos millonarios para salir en antena. Aparecen nuevos temas de fantasía, ciencia ficción y comedia. Se añaden nuevas formas de distribución; autocines al aire libre y sesiones de cine serie B. Aparecen también nuevas tecnologías que se integran en el cine, como el *cinemascope*⁷ o las películas e inventos 3D de los que *William Castle*⁸ era un maestro. Surgen las grandes superproducciones históricas que vendrían acompañadas de carteles espectaculares. En los primeros años surgen los enfoques conceptuales, se hace hincapié en la tipografía y se dan pistas sutiles en cuanto al contenido de la película que forma el fondo.



A mitad de la década, surgen las revistas de cine que tenían fotografías en color de las grandes estrellas de cine. Estas revistas pioneras fueron las que originaron que las compañías cinematográficas adoptaran carteles más parecidos a fotografías dando paso a los carteles fotográficos.

A partir de los años sesenta, la televisión estaba en el punto de mira de la censura y las películas tenían más libertad de movimientos atrayendo de nuevo al público. La posibilidad de proyectar historias más subidas de tono, mostrar desnudos y blasfemias dio cierto respiro al cine durante las siguientes décadas. En cuanto al diseño de carteles, la tipología adquiere un papel más protagonista, las ilustraciones se sitúan en segunda línea, jugando un papel más periférico que adorna las letras.

Conviven cineastas clásicos con nuevos directores durante los años setenta. Los carteles de este tiempo continúan utilizando la fotografía, pero se mezclan con estilos de dibujo y pintura.

Con la llegada de los locales con servicio de alquiler de películas y efectos especiales se inaugura la década de los años ochenta. A finales de la década y durante los noventa surgirían el video y aparecen nuevos carteles que deben ser aplicados a las cintas de video.

Imagen 2. Cartel de *Casablanca*

Imagen 3. Cartel de *La Naranja Mecánica*

7. *Cinemascope*: es un sistema de filmación caracterizado por el uso de imágenes amplias en las tomas de filmación, logradas al comprimir una imagen normal dentro del cuadro estándar de 35 mm, para luego descomprimirlas durante la proyección logrando una proporción que puede variar entre 2,66 y 2,39 veces más ancha que alta. Esto se lograba con el uso de lentes anamórficos especiales (lentes Hypergonar) que eran instaladas en las cámaras y las máquinas de proyección.

8. *William Castle*: (1914–1977) fue un director, productor y actor cinematográfico estadounidense.

Imagen 4. Cartel *Passengers*

Compositivamente hablando, los carteles comienzan a tener grandes similitudes con los actuales, con la manera en las cuales los entendemos y por tanto los diseñamos, las técnicas y los lenguajes están más próximos: las películas se nos presentan mediante medios fotográficos, la imagen fotográfica adquiere un valor añadido, de este modo los actores con sus nombres determinan la esencia de la película.

Desde el año 2000 las mismas tendencias se siguen manteniendo a la hora de publicitar o anunciar un estreno cinematográfico; no obstante, no ocurre lo mismo en la manera en la cual es comunicado o divulgado, recordemos que ya han pasado muchos años desde la aparición de Internet y de las redes sociales. Los carteles de cine se siguen diseñando, en su mayor parte, con los mismos condicionantes que es su pasado más remoto.

El cartel forma una unidad con la película. Es la ventana por la que el público debe asomarse a la representación. Realizar un cartel no es una labor sencilla. (Mónica SZ M. 2014, Efimeralias)

El cartel ahora, más allá de ser una obra de arte en sí, tiene que crear impacto, despertar deseo y curiosidad en el consumidor, convertir la película en un producto deseable antes de un producto cultural.

2.2 BREVE CRONOGRAMA HISTÓRICO. LÍNEA DE TIEMPO

El diseño de un cartel es muy importante ya que, junto con el trailer, es aquello que atrae al público, muestra el impacto de la película y da paso a la elección de cual prefieren ver según la sensación que reciban.

El cartel de cine es un reflejo de los distintos cambios estéticos y artísticos que ha presenciado a lo largo de su historia. A continuación hablaré de las características que más se destacan, desde sus inicios hasta la actualidad y que de alguna manera me han influido en la realización o (re)creación de los carteles realizados.

En los **años veinte** encontramos los carteles clásicos, los carteles artísticos en los que destacan las ilustraciones hechas a mano y las tipografías muy elaboradas. Usan colores llamativos, ya sean planos o degradados, y principalmente se usa la litografía.

Se podría destacar el cartel de la película *Metrópolis* (1927), es un gran referente ya que presenta un estilo innovador nunca visto. Se trata de una ilustración que muestra una gigantesca ciudad futurista, junto al título de la película en una tipografía muy característica y única.



Nos encontramos en la que se podría considerar como la edad de oro del cine, los **años treinta**. Se aprecia una influencia del estilo del momento, el art déco, que se caracteriza por los colores llamativos y las formas originales de las tipografías. Al mismo tiempo empiezan a aparecer ilustraciones muy trabajadas de retratos de los protagonistas principales o de algunas escenas de la película. Esta época culmina con el cartel de *Lo que el viento se llevó*.

En los **años cuarenta** se empiezan a elaborar composiciones tipográficas mucho más arriesgadas y se aumenta la atención en los protagonistas. No se puede destacar novedades durante esta década ya que se estaba viviendo la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) y muchos actores tuvieron que dejar su oficio para ir al campo de batalla, mientras tanto, aquellos que permanecieron realizando su vocación, hicieron películas ante una estricta censura.

En la **década de los cincuenta** se presentan los cambios más notorios por el nacimiento de la televisión. La tipografía ya no es un simple apoyo y se convierte en un elemento fundamental de la composición. Como en el caso de *Benhur*, se presentan grandes producciones cinematográficas junto a carteles excepcionales.

Hablando de los **años sesenta** podemos decir que la fotografía se ha convertido en la protagonista y deja a la ilustración como un simple acompañamiento del texto, el que se entiende como un elemento fundamental. En aquel entonces se realizaban carteles fotográficos, se componían usando imágenes de gran tamaño de los actores protagonistas.

Años setenta, década en la que empiezan a desarrollarse carteles de cine llamativos y algo psicodélicos. La fotografía se sigue utilizando junto con otras técnicas a modo de recursos estilísticos como el dibujo o la pintura que se encuadran dentro de un marco de color neutro para centrar la atención del espectador.

La ilustración regresa con mucha fuerza en los **años ochenta**, hasta el punto de enfrentarse con la tipografía. Algunos diseñadores no acaban de sentirse cómodos delante de esta nueva composición y prefieren seguir jugando con la fotografía, crear composiciones integradas por una sola imagen de fondo, el nombre de los actores y el título de la película.

A partir de los **años noventa** los carteles empiezan a diseñarse como vemos hoy en día, composiciones con fotografías sobre fondos muy cuidados en los que destacan los nombres de los grandes actores o actrices protagonistas y algunos elementos secundarios que descubren parte del contenido de la película.

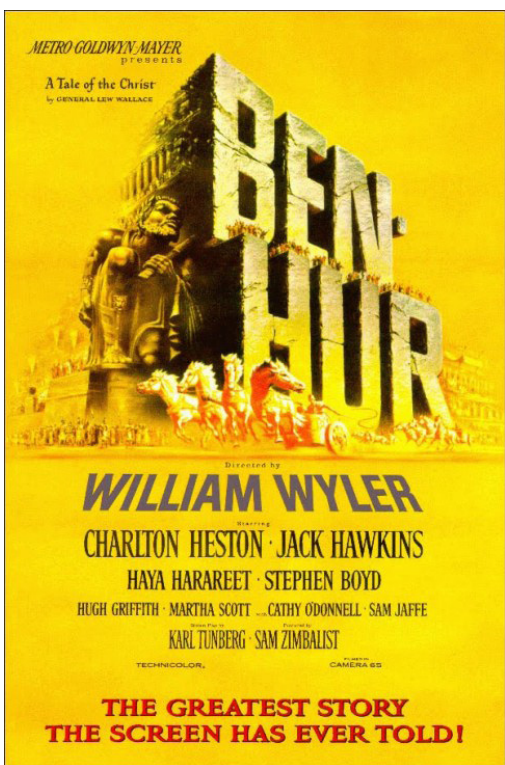


Imagen 5. Cartel de *Lo que el viento se llevó*.

Imagen 6. Cartel de *Ben-Hur*.

Se debe destacar la actual existencia de los teaser poster y la influencia que han ejercido en los diseños de mis trabajos. Se trata de un cartel destinado a crear un estado de expectación ante una película que está por venir. Se puede interpretar como una campaña publicitaria que promociona una película, contiene una imagen o diseño básico sin revelar demasiada información (como la trama, el tema y los personajes) pero se puede incluir el eslogan característico del film. En algunos casos estos carteles se realizan antes de que la película entre en producción, aunque se emiten durante el desarrollo de estas.

Los elementos característicos de los teaser poster suelen ser:

- Algún símbolo asociado con la película.
- El título.
- Fecha del estreno (No muy común).
- Un personaje principal (no se sabe quien es el actor) que suele aparecer alejado, sin mirar al espectador y con actitud distante.

3. REFERENTES

3.1 PÓSTER AMERICANO

Como ya he mencionado anteriormente, este Trabajo Final de Grado nace de un interés hacia un género y más concretamente hacia la lectura de todo lo que tuviera que ver con dicho género; el cartel de cine. Pero fue de entre todos los libros que estudié uno el que más influyó en la realización y confección de este proyecto, de este trabajo que aquí se presenta. El libro *the modern american poster* de John Stewart Johnson que se encuentra en la biblioteca de la Facultad de Bellas Artes de San Carlos (UPV), el cual contiene imágenes de los pósters americanos expuestos del año 1983 al 1984 en el Museo de Arte Moderno de Nueva York.

Encontré algunos artistas que me ayudaron a iniciar mi propia comprensión del cartel de cine basándome en sus estilos o posters existentes.

Según su autor, el poster moderno es un mensaje visual, una mezcla de la palabra escrita y de la imagen gráfica (Ya sea abstracta o pictórica) que tiene la intención de crear una impresión instantánea e indeleble en el espectador. Aunque puede tener capas de significado, su impacto principal debe ser inmediato. Como la mayoría de las otras expresiones artísticas, puede ser disfrutado por sí mismo, pero también suele ser la intención de provocar en el espectador la acción de tomar alguna decisión en su vida.

Ahora bien, cabía preguntarse cómo han influido en el diseño del cartel los acontecimientos históricos o los avances tecnológicos. La respuesta era obvia, ser conocedora de estos aspectos, me ayudaría a entender el propio medio y su evolución condicionando el resultado final de los mismos. Es necesario recordar por ejemplo que durante la Primera Guerra mundial (1914-1918) se fomentó este medio y sus lenguajes, se dio lugar a una demanda de carteles de propaganda de todo tipo, dando lugar a un arte emergente. Esto se debe a que la gran mayoría de comisiones para carteles de guerra de los Estados Unidos no fueron dirigidas a diseñadores gráficos sino a ilustradores de revistas y libros: Estos tendían a estar bien dibujados, realistas en la técnica y sentimentales en el concepto. Solo unos pocos se destacan por tener un poder real o un golpe visual.

Al final de la guerra, la producción propagandística cesó y la mayoría de artistas que trabajaron al servicio de la misma recondujeron su actividad hacia sus actividades principales, más próximos a la elaboración de ilustraciones.

A lo largo de la década de 1920, cuando los movimientos de arte más vanguardistas se reflejaban en carteles europeos, el arte del cartel americano permanecía rígidamente insular. Esta situación podría haber continuado indefinidamente si no hubiera sido por la afluencia de artistas e intelectuales que buscaron refugio en América durante los años treinta. Huyeron de la turbulencia económica y la política de Europa influida por la crisis económica (llamada *Gran Depresión*) provocada por el Crac del 29 y que permitió la aparición de dictaduras como la de Hitler en Alemania, Franco en España o Metaxas en Grecia. Este surgimiento de totalitarismos acabó desembocando en una nueva guerra mundial en 1939.

La Segunda Guerra Mundial (1939-1945) generó una vez más, un gran número de carteles, y una vez más, la mayoría fueron producidos por ilustradores y no por artistas o diseñadores gráficos. Esta vez, sin embargo, había más variedad. Junto con los numerosos carteles formados por cuadros convencionalmente dibujados y anexados a exhortaciones patrióticas, aparecieron ocasionalmente fuertes declaraciones gráficas, algunas construidas sobre el emblemático símbolo de la bandera americana, algunas empleando caricaturas salvajes del enemigo.

La generación de diseñadores gráficos que surgió en los Estados Unidos justo después de la Segunda Guerra Mundial fueron expuestos ante el trabajo de los maestros europeos y al *diseño gráfico suizo*⁹, que estaba creciendo en ese momento. Los carteles suizos eran caracterizados por composiciones limpias y despejadas que golpeaban, captaban fácilmente imágenes; y un uso sin complicaciones del color que ayudó a organizar el espacio y dar énfasis al mensaje esencial. Su claridad y la franqueza fuertemente apeló a los diseñadores americanos, que comenzaron a producir un trabajo comparable.

3.1.1 Artistas

Louis Delton Fancher (25 de diciembre de 1884 - 2 de marzo de 1944) fue un artista e ilustrador estadounidense, notable por sus dibujos que aparecieron en libros, revistas y carteles de propaganda durante la Primera Guerra Mundial. También sirvió en la inteligencia militar con el ejército estadounidense.

Creó carteles muy conocidos de la propaganda y del reclutamiento para la sección de la aviación del cuerpo de la señal del ejército de Estados Unidos y del comité en la información pública.

Trabajó haciendo una serie de imágenes para películas oficiales de guerra producidas para educar al pueblo estadounidense sobre la guerra en el extranjero. Este cartel del ilustrador fue uno de los más prominentes que publicitó tales películas. Al igual que los soldados que participan en un tiroteo activo, los que manejan las cámaras llevaban el mismo casco para su protección.

Me llamó la atención por la forma tan simple, pero eficaz, de representar la silueta oscura del cámara frente a un fondo de brillantes colores naranja que mostraban el estallido de la guerra.

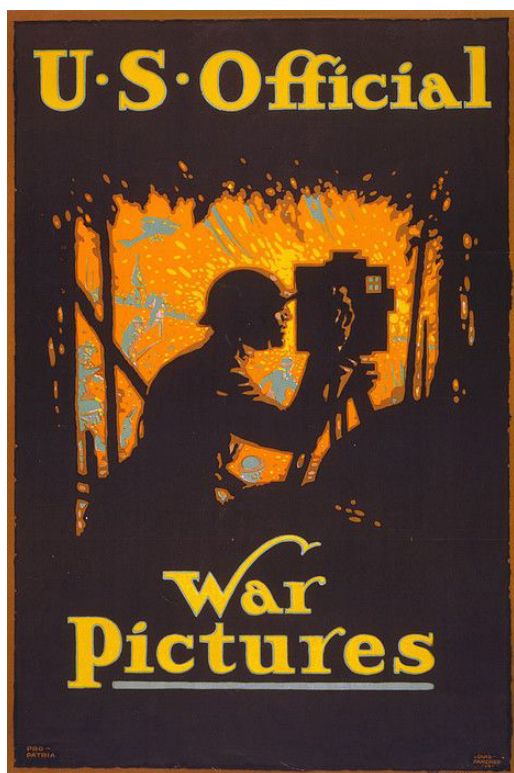


Imagen 7. U. S. Official War Pictures, 1917
Louis Fancher

9. *Diseño gráfico Suizo*: En los años cincuenta surge en Suiza y Alemania un nuevo estilo de diseño gráfico llamándose en un primer momento Diseño Suizo, y que pronto se extendió universalmente por toda Europa y Estados Unidos llegando a ser el estilo predominante hasta los años setenta. Busca la sencillez y el orden bajo la reducción de ornamentos, priorizando la comprensión y organización.



Imagen 8. *Light Consumes Coal*, 1917



Imagen 9. *Petty, Mary*, 1899
Tennis - 'New Yorker'



Imagen 10. *Apollo Chocolates*, 1923

Clarence Coles Phillips (3 de octubre de 1880 - 13 de junio de 1927) fue un artista e ilustrador estadounidense conocido por sus imágenes con estilo de las mujeres y un uso exclusivo de espacio negativo en las pinturas que creó para los anuncios y las portadas de revistas populares.

En mayo de 1908, creó una portada para la revista que presentaba su primer diseño de *chica desvanecible* con una figura cuya ropa coincidía y desaparecía en el fondo. Phillips desarrolló esta idea en muchas portadas posteriores.

El uso de espacio negativo por Phillips permitió al espectador completar la imagen con su imaginación ya que la ropa de las mujeres era del mismo color que el fondo; trabajó en acuarela y siempre pintó negándose a trabajar con fotografías.

De este artista me fascinó ver cómo la eliminación de elementos pueden darle más riqueza a la obra que la excesiva ornamentación, haciendo que aquel que contempla el trabajo realizado se implique más en ella por tener que completarla por si mismos.

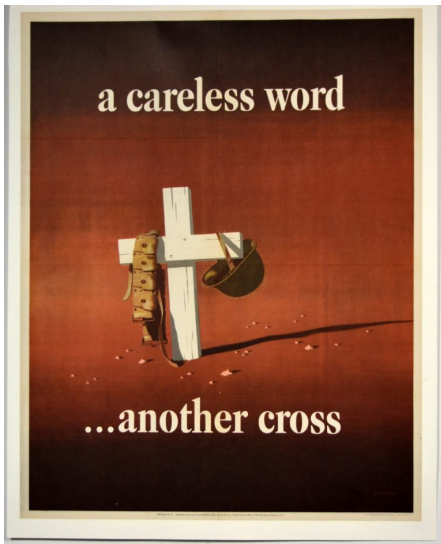


Imagen 11. A careless Word Another Cross
1943

John Atherton (7 Junio 1900 - 1952) era un artista comercial e ilustrador. Acudió a la escuela de Bellas Artes de California (actualmente conocida como The San Francisco Art Institute).

Su obra se caracterizó por una composición fuerte y precisa. Existe una simplicidad en sus producciones que muestran un trabajo muy focalizado y legible para el público. Atherton difuminaba la línea entre el arte y el arte comercial, aunque los ilustradores eran considerados artistas menores.

Gracias a John pude ver que centrándote en la representación de un elemento concreto puedes hacer que llegue un mensaje que choque al público y quede grabado en sus cabezas.

El mismo John dijo: *Cualquier pintura vivirá o durará porque está bien pintada, independientemente de si es una patata o un cuerpo humano. Por eso, no me refiero a la mera destreza técnica, sino a la pintura que construye el espíritu de las formas.*

Podemos ver una cruda cruz blanca con el casco de las fuerzas armadas de los Estados Unidos y el cinturón de munición, se trata de mostrar las consecuencias de una palabra descuidada (*una palabra descuidada ... otra cruz*). La prevención del espionaje fue una preocupación importante durante la Segunda Guerra Mundial y en todas las guerras.



3.2 CLÁSICOS DEL CINE

En este apartado nuestro tres carteles de los inicios del cine de ciencia ficción cuyas características se adecuan a aquello que yo quería representar.

Es necesario hacer referencia, ahora, a un libro titulado *El cine del fin del mundo. APOCALIPSIS YA*, escrito por Carlos Arenas. En él se habla de las múltiples maneras que se representó la destrucción de la humanidad durante todo el periodo del cine, desde muertos vivientes y alienígenas llegados del espacio, hasta criaturas que se revelan contra su creador y pierden el control destrozándolo todo a su paso.

3.2.1 Artistas

Thomas Jung (13 Febrero 1942) es un director de arte publicitario norteamericano, diseñador gráfico e ilustrador conocido por su arte en la cartelería de película tal y como podemos ver en este trabajo *Plan 9 from Outer Space*, conocida como la peor película jamás hecha.

He seleccionado a modo de muestra representativa este cartel por su interesante aportación sobre el uso de los colores cromáticos, el contraste de el rojo y el azul es muy llamativo, además de una representación impecable de diversos elementos y escenas del filme. A diferencia de los anteriores, este es el primer cartel que el título muestra una alteración, aunque sea mínima, añadir esa franja blanca y la pequeña inclinación supone para mí un cambio notorio y hace el cartel más único.

Tom es un pintor que solía usar acrílicos en sus obras de forma transparente o opaca, ya que es permanente pero se puede volver a trabajar en ella. Usaba la aerografía para grandes superficies y fondos, lápices de colores y tinta. Este artista afirmó que muchas veces usaba a los miembros de su familia como modelos, por ejemplo, en este diseño del cartel de *Star Wars*, usó a su hijo como Luke Skywalker y a su mujer como Leia.

Se dice que ha trabajado para las peores y mejores películas hechas durante los últimos cincuenta años, ya que también trabajo haciendo los famosos carteles de *Star Wars*.



Imagen 12. *Plan 9 for Outer Space*, 1959

Imagen 13. *Star Wars*, 1977

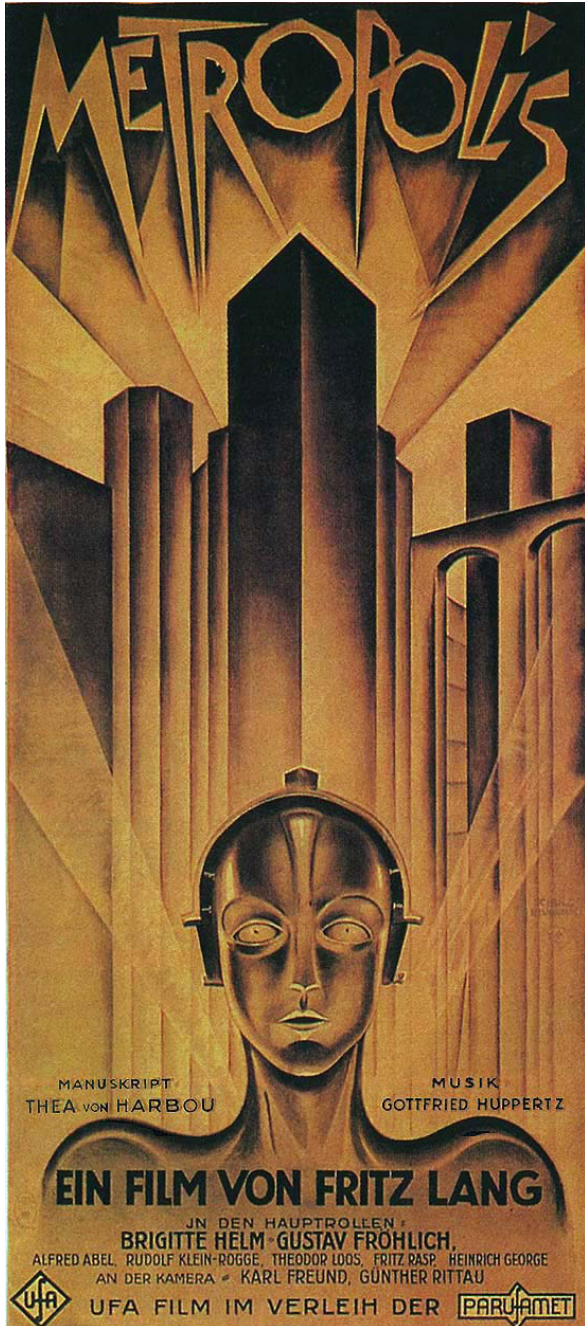


Imagen 14. *Metrópolis*, 1927

Metrópolis (1927) es un cartel ya mencionado anteriormente en este trabajo. Se considera por lo general una obra maestra del cine expresionista alemán y precursora de las películas modernas de ciencia ficción.

Heinz Schulz-Neudamm (7 de Julio de 1899 – 13 de Mayo de 1969) fue el diseñador gráfico y dibujante alemán que realizó este cartel.

Se puede apreciar claramente el futurismo en el poster, formado por un androide femenino en la parte inferior y tras él la metrópolis formada por grandes rascacielos geométricos.

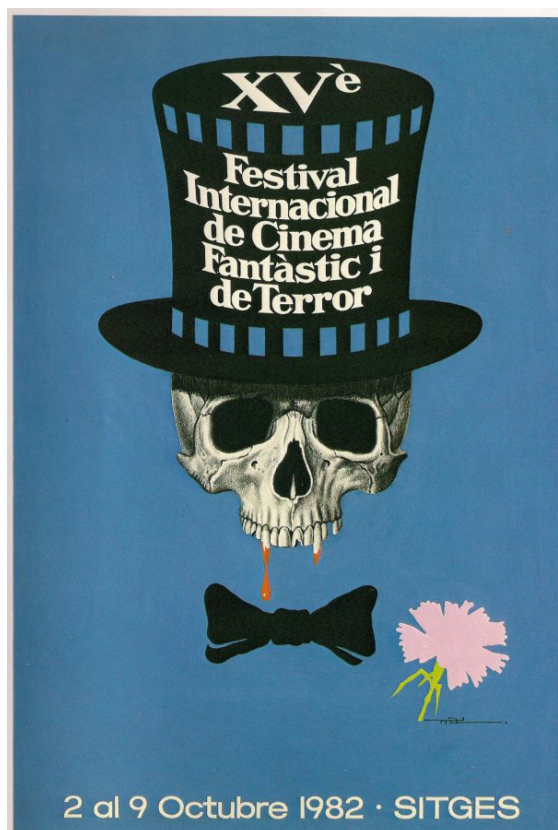
La inusual y única tipografía en la parte superior creada explícitamente para esta película, es estilizada y geométrica con cierto dinamismo. Podemos ver que no es necesaria una amplia gama de colores llamativos para crear un cartel impactante que marque la historia del cine

Tanto la película como el cartel representan una crítica social: en la ciudad futurista ambientada en el año 2000, la sociedad se divide en dos clases, los ricos que tienen el poder y los medios de producción, rodeados de lujos, espacios amplios y jardines; y los obreros, condenados a vivir en condiciones dramáticas reclusos en un gueto subterráneo.



Imagen 15. *La noche de los muertos vivos*, 1968

Imagen 16. *Festival Internacional de Cinema Fantàstic i de Terror*, 1982



neo, donde se encuentra el corazón industrial de la ciudad.

Macari Gómez Quibus (Reus, Tarragona; 8 de marzo de 1926) es un cartelista cinematográfico español, conocido artísticamente como *Mac* y sus carteles se caracterizan por la creatividad, el inconformismo y la armonía.

Se mostró como uno de los más transgresores ya que sus carteles contienen valores que no coinciden en los de otros autores. De un lado su inconformismo creador, cualidad que evitó el amaneramiento de sus composiciones. Mac siempre luchó por dar lo mejor de sí mismo buscando nuevas fórmulas de expresión. Sus obras se caracterizan por tener gran fuerza expresiva, aunque muchas veces tuvo que atenuarla ya que el cine exigía una determinada manera de hacer los carteles: Sus trabajos son claramente pictóricos, pero ante la imposición de los distribuidores, empezó a usar el montaje fotográfico para que la estrella fuera identificada fácilmente.

Pese a esto, nunca abandono su rebeldía creativa pasando a ser uno de los creadores de mayor ambición artística, logrando un poder simbólico poco corriente. Ambos carteles de este autor se encuentran en este trabajo por la manera de acoplar los títulos a elementos dentro de sus obras. En especial quiero destacar la Imagen 14, ya que me gusta la combinación de la calavera realista junto a los objetos hechos con tintas planas y el fondo completamente liso que realiza Mac.

Incluso el mismo George Lucas le pidió que realizara los carteles para la saga de Star Wars y pese a que prefería los diseños de Mac, no pudo ser por la falta de tiempo y los problemas de comunicación que existían en aquel entonces.

3.3 ARTE DIGITAL EN LA RED.

Es obvio que este Trabajo Final de Grado no es una propuesta cuantitativa, donde se analicen los carteles desde una visión puramente historicista, es una puesta en contacto, un acercamiento a un medio como es el cartel y sus procesos, que se fundamenta en el estudio y análisis de aquellos carteles que me han servido de inspiración para realizar una propuesta muy personal que fomenta mi experiencia y conocimiento en la materia y en el uso de sus recursos: cómo por ejemplo la implicación del cartel en Internet.

Internet es un entorno muy extenso en el cual prevalece el anonimato y los usuarios tienen mucha libertad para realizar sus acciones, con esto quiero decir que la mayoría de estos carteles son de artistas desconocidos, sin firma ni descripción alguna.

Así que simplemente hablaré desde mi punto de vista de aquellas características que marcaron la diferencia sobre otros carteles para que aparecieran en este trabajo.



Imagen 17. *Shutter Island*



Imagen 18. *My neighbor Totoro*

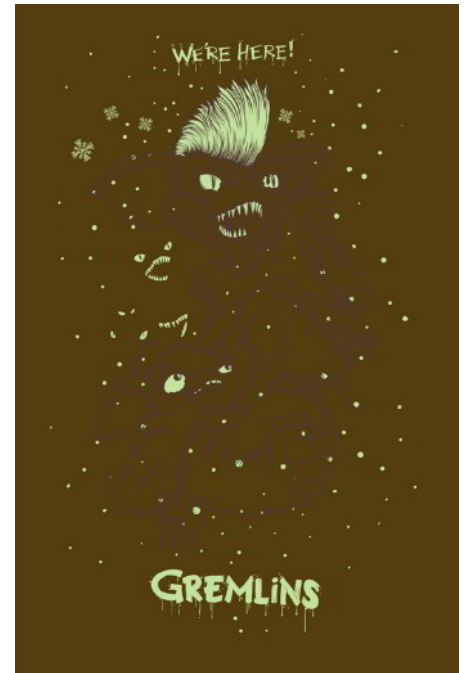


Imagen 19. *Gremlins*

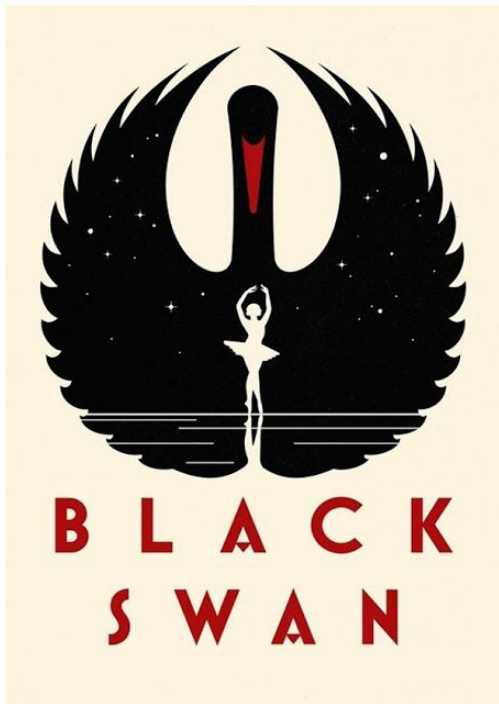


Imagen 20. *The Lord of the Rings*

Imagen 21. *Beetlejuice*

Imagen 22. *Godzilla*

Imagen 23. *Black swan*

Imagen 24. *Jurassic Park*

Obviamente, lo primero que hay que decir sobre estos carteles es la ausencia de actores conocidos, ya que los carteles alternativos (Mondo) se caracterizan por esto.

Otro rasgo que me llamó la atención, fue la simplicidad pero potencia que existe en el diseño de cada uno de ellos, en los cuales se ve el uso de tintas planas y colores muy saturados. Lo que destaca de estos posters es el modo de representar aquel elemento fundamental de la película y como nos recuerda a ella en el caso de que desapareciera el texto del título.

Hablando de la tipografía, podemos ver como en algunos tienen aquella que caracteriza a la película y se creó expresamente para ella, pero en otros no es una letra muy llamativa haciendo que tenga menos importancia en la totalidad de su conjunto.

3.3.1 Artistas

Siguiendo mi búsqueda por la red descubrí a **Oliver Jonathan** o más conocido como **Olly Moss** (24 Enero 1987) es un artista gráfico inglés, más conocido por sus carteles de películas, como los aquí representados que hacen alusión a *Star Wars*.



Imagen 25. *Star Wars*



Imagen 26. *Star Wars - The Empire Strikes back*

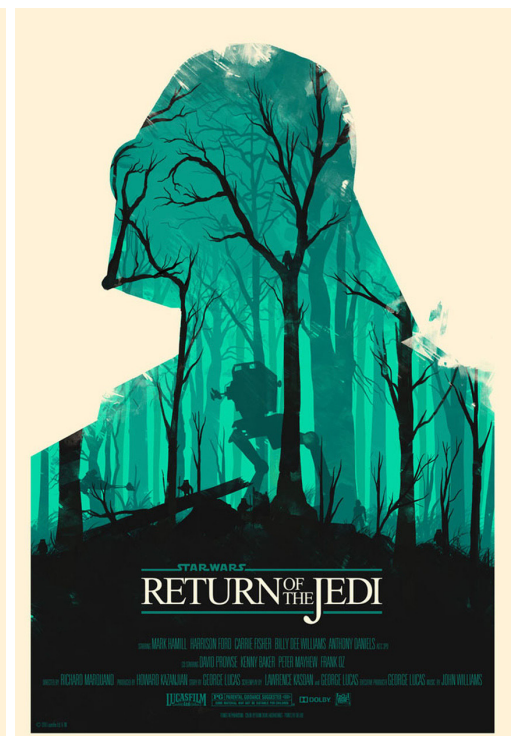


Imagen 27. *Star Wars - Return of the Jedi*

Su trabajo de ilustración empezó como un *hobby*, ya que él estudió literatura y quería seguir con una carrera de publicidad, pero mostrando sus trabajos en internet empezó a recibir múltiples encargos y finalmente empezó a vivir del diseño gráfico y la ilustración. La atención a los detalles es sorprendente, ya que Moss se centra en los aspectos más llamativos de la película en cuestión.

Olly ha estado trabajando para Marvel haciendo un cartel de *Thor*, ha ilustrado para J.K. Rowling las portadas del formato digital de su saga *Harry Potter*, ha realizado carteles y camisetas, ha sido director de arte del videojuego *Firewatch*, creó la carátula de *Resistance 3*, hasta la fecha sigue recibiendo diferentes encargos y viviendo de su arte.



Imagen 28 - 29 - 30 - 31 - 32 - 33 - 34. Portadas del formato digital de *Harry Potter*.

4. RESULTADO

La investigación y el desarrollo de un marco teórico concreto dió como resultado la creación de seis carteles alternativos de películas empleando el arte digital.

A continuación voy a nombrar por separado cada película y el por qué del elemento seleccionado con la explicación de su simbología.



Imagen 35. *Mad Max: Fury Road*

Imagen 36. *Doctor Strange*

Imagen 37. *Watchmen*

Imagen 38. *Blade Runner*

Imagen 39. *Star Wars (Tatooine)*

Imagen 40. *Star Wars (Halcón Milenario)*



MAD MAX: FURY ROAD (2015)

Es la cuarta película de la saga de Mad Max y está ambientada en un futuro postapocalíptico de tierra desierta en la cual escasea el agua y la gasolina.

La épica batalla en la carretera se inicia cuando Immortan Joe, un líder de culto, descubre que su teniente Furiosa, a la que ha enviado a recoger suministros de gasolina, se ha revelado contra él y ha huido con sus cinco esposas (jóvenes seleccionadas para la cría) en busca de la libertad.

Considero que es una de las películas de mayor acción que he podido ver, tiene lugar en la carretera, a toda velocidad y montados en vehículos completamente adaptados para el desierto y la guerra. Estos elementos crean una situación frenética en la cual deja al espectador hundido en su asiento haciendo que preste total atención a la pantalla para no perder ningún detalle.

Por esta razón decidí centrar el cartel en los numerosos coches que aparecen y que según va transcurriendo la historia se hace notar para que sirva cada modificación realizada en ellos.

La tipografía que empleé en este caso es la que se usó en el cartel original de *Mad Max 2: Guerrero de la carretera* en 1981. En un principio quería buscar colores tierra, que recordaran al desierto, pero cuando utilicé el naranja y el verde para diferenciar con mayor claridad cada zona de la obra me gustó más que la idea inicial; es la antítesis de la desolación que existe en esta historia, darle un diseño pop art a unos viejos coches oxidados y destrozados.

Aquí vemos el cartel original con los principales protagonistas en primer plano, Max interpretado por Tom Hardy y Furiosa interpretada por Charlize Theron.

MAD MAX

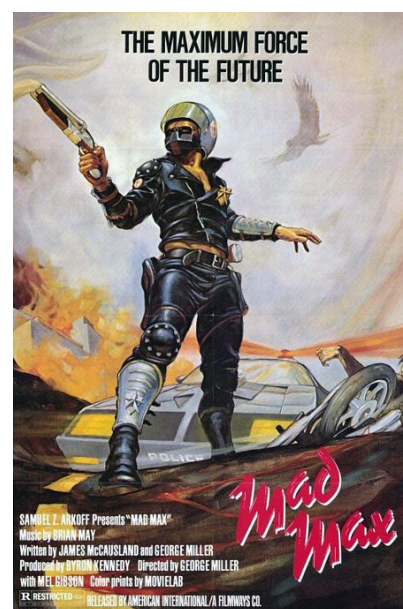


Imagen 41. *Mad Max Fury Road*

Imagen 42. *Tipografía Mad Max*

Imagen 43. *Cartel original Mad Max Fury Road*

Imagen 44. *Cartel original Mad Max Guerrero de la carretera*



DOCTOR STRANGE (2016)

Es una película sobre el superhéroe de Marvel Comics del mismo nombre. Es la decimocuarta película del Universo Cinematográfico de Marvel (UCM) dejando la idea de que habrán futuras producciones en el Universo Marvel.

El doctor Stephen Strange (Benedict Cumberbatch) es un neurocirujano de Nueva York mundialmente famoso. Es talentoso y en la misma medida es arrogante y vanidoso.

Un día, sufre un accidente de coche que le destroza sus manos de forma irreversible arruinando su carrera y haciendo que nunca vuelva a poder operar. Desesperado tras muchas operaciones, Stephen inicia un viaje al Himalaya en busca de una cura alternativa. Aquí aprenderá que existen múltiples dimensiones alternativas y también a usar sus poderes psíquicos que finalmente usará para combatir el mal.

Esta película reluce por sus magníficos efectos especiales y el modo en el que representan las distintas dimensiones existentes. Despliegan repetidas veces el mismo escenario y contraponen los planos en múltiples ocasiones creando paisajes muy psicodélicos.

De este modo decidí centrarme en este toque psicodélico, añadiendo repetidas veces las coloridas vidrieras de un rosetón (con el efecto *mosaico* del Photoshop para distorsionar la imagen) a la silueta de la Capa de Levitación que es fundamental en el mundo del cómic de Marvel. Se trata de una reliquia mágica que es capaz de moverse y volar por sus propios medios, permitiendo a su usuario levitar y flotar en el aire.

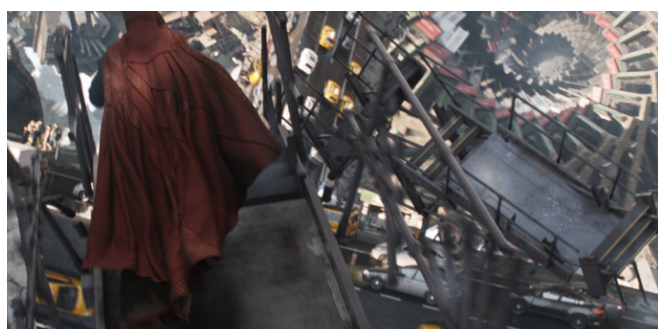


Imagen 45. *Doctor Strange*

Imagen 46. *Cartel original Doctor Strange*

Imagen 47. *Escena I Dr. Strange*

Imagen 48. *Escena II Dr. Strange*

Imagen 49. *Escena III Dr. Strange*

WATCHMEN (2009)

Es una película de acción y ciencia ficción, se trata de una adaptación de un comic con el mismo nombre. Su historia transcurre en un 1985 alternativo y sigue a un grupo de ex vigilantes mientras la tensión entre los Estados Unidos y la Unión Soviética aumenta drásticamente.

Los *Watchmen* son un grupo de hombres y mujeres disfrazados que luchan contra el crimen por un aumento de las pandillas y delincuentes.

Su existencia en los Estados Unidos ha afectado en los acontecimientos que conocemos, los super poderes del Dr. Manhattan ayudan a ganar la guerra de Vietnam, también le da a occidente una ventaja estratégica sobre la Unión Soviética, que amenaza con una guerra nuclear. Los métodos empleados por algunos miembros están fuera de la ley y provoca que el país desconfíe de ellos y provocando la aprobación de una ley que prohíbe a los enmascarados.

Aunque muchos de los héroes están retirados, Rorschach (Jackie Earle Haley) sigue operando fuera de la ley por su cuenta. Investigando el asesinato del agente del gobierno Edward Blake descubre que Blake era el Comediante, y elabora la teoría de que alguien pudiera estar tratando de eliminar a los vigilantes.

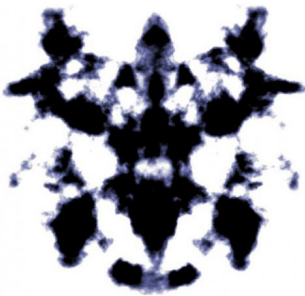
En la escena del crimen Rorschach recoge un pin de un smiley manchado con la sangre del Comediante, el cual lo llevaba siempre. La carita sonriente es el mayor factor simbólico de esta película, aunque en un principio quisiera realizar un cartel relacionando con ella, abandoné la idea por considerar que estaba demasiado explotada.



Imagen 50. *Watchmen*

Imagen 51. *Smiley*

Imagen 52. Cartel original *Watchmen*



Dejando a parte este punto, me centre en el siguiente elemento que caracteriza la película y mas me llamó la atención, en este caso es un personaje principal: Rorschach. Él tiene este nombre por su máscara, la cual parece un test de *Rorschach*¹⁰, técnica que se usa en psicología para evaluar la personalidad. Las manchas se encuentran en un cambio constante de forma. Aprovechando esta característica tan singular del personaje (cuya incógnita de quién es no se revela hasta casi el final de la película) pensé en crear una tipografía similar a las manchas e incorporarla a la máscara.

Para lograr este efecto, descargué un pack de pinceles de diferentes formas para el Photoshop y una vez interactué con todos, realice la ilustración con aquellos que su trazo se asemejara a la textura de los lápices de cera y para las letras aquellos de aspecto acuoso. Finalmente, añadí el detalle del fondo amarillo, el color por excelencia de *Watchmen*, tanto en sus cómics como en la película.

Imagen 53. Cara Rorschach I

Imagen 54. Ejemplo del test de Rorschach

Imagen 55. Cara Rorschach II

¹⁰ *Test Rorschach*: Es un método de psicodiagnóstico que evalúa la personalidad a partir de unas láminas que presentan manchas de tinta con una simetría bilateral.



BLADE RUNNER (1982)

La película transcurre en una versión distópica de la ciudad de Los Ángeles durante el mes de noviembre de 2019. Es un futuro en el que con la ingeniería genética se han fabricado humanos artificiales a los que se denomina *replicantes*; se les emplea en trabajos peligrosos y como esclavos en las colonias exteriores de la Tierra.

Los replicantes son fabricados para ser cada vez más humanos que los humanos, se asemejan físicamente a nosotros pero se diferencian por tener una mayor agilidad y fuerza física, además de su respuesta emocional y empática. Los replicantes fueron declarados ilegales en el planeta Tierra tras un sangriento motín ocurrido en el planeta Marte, donde trabajaban como esclavos y finalmente se revelaron contra sus dueños al tomar conciencia de su situación.

Los Blade Runners, un cuerpo especial de la policía, se encarga de identificar, rastrear y matar a los replicantes fugitivos que se esconden en la Tierra. Rick Deckard (Harrison Ford), el mejor agente que ha existido en lo que a detección y retiro de replicantes se refiere, es sacado de su retiro para hacerse cargo de cinco de ellos, fugitivos que se esconden en Los Ángeles.



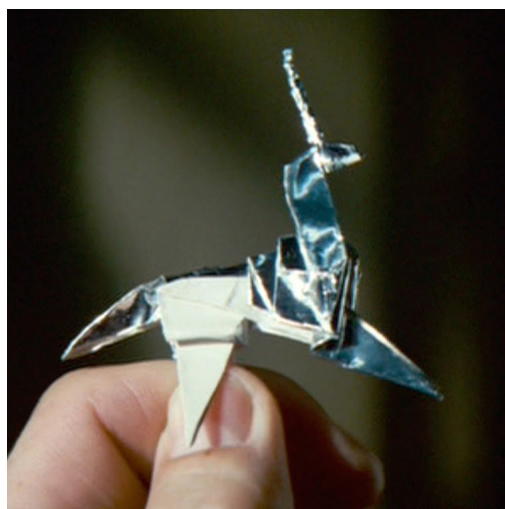
Se tomó *Metrópolis* (filme mencionado anteriormente) como referente para la realización de la futurista urbe superpoblada con elementos como vehículos voladores, escenarios industriales, letreros de neón y unos enormes edificios.

He tratado de realizar su cartel fijándome en la característica estilización visual del cine negro presente en la película: se describe la escena por una iluminación tenebrosa en claroscuro, existen escenas nocturnas con humedad y humo en el ambiente, se juega con el uso de sombras para exaltar la psicología de los personajes (En mi caso, el título *Blade Runner*).

De mi proyecto es el cartel más oscuro (escala de grises) por que quise ser fiel a la idea de que algunos efectos utilizados en el film noir eran realizados en blanco y negro, de este modo resultaban ser más impactantes.

Imagen 56. *Blade Runner*

Imagen 57. Cartel original *Blade Runner*



A parte de todos estos rasgos peculiares, también me fijé en los elementos que dejaba Gaff, un agente de policía, a nuestro protagonista para transmitirle mensajes y dejarle claro que sabía en qué pensaba. Hablo de los muñecos de papiroflexia: primero le deja una gallina insinuando que es un cobarde por no aceptar el caso que le proponen; luego un hombrecillo hecho con cerillas y con una erección para decirle que sabe que le gusta Rachel, el último modelo de replicante creado; y finalmente el unicornio.

Aunque en un principio quería hacer una representación de estos tres objetos, me decanté por plasmar solamente al unicornio por el misterio que guarda su significado.

Desarrollar una hipótesis de lo que significa se ha dejado a merced del espectador, ya que ningún participante de la película ha comentado el por qué de la aparición de este objeto, no lo saben y además cada uno tiene su propia opinión.

En un principio, por la situación en concreto, se podría decir que Gaff intenta darle la razón en que Rachel es única, sabe que huye con ella y que no va a perseguirles para darles caza.

Según va pasando la escena y uniéndose a diversas pistas reflejadas en el filme se ha podido cambiar esta forma de ver el objeto: Deckard es el quinto replicante. El pensamiento surge a partir del planteamiento del trabajo que debe realizar, en el que tiene que aniquilar a cinco replicantes fugitivos y solo aparecen cuatro; además no cabe duda de que nuestro protagonista es frío y se comporta como una máquina.

Ante esto, un punto que desbanca esta teoría es el gesto que realiza con la mano típico de los replicantes cuando están a punto de desconectarse y morir, ya que tienen una esperanza de vida de cuatro años y han pasado, en la ficción, nada menos que tres décadas. Se podría decir que la intención era reforzar la reflexión sobre qué nos hace humanos a nosotros y no a los replicantes.



Imagen 58. Gallina de papel

Imagen 59. Hombre de cerilla

Imagen 60. Unicornio de papel de plata

Imagen 61. Escena de puño cerrándose en *Blade Runner*



STAR WARS

Es una serie de películas pertenecientes al género de la *ópera espacial*¹¹ épica, originalmente concebidas por el cineasta estadounidense George Lucas, y producidas y distribuidas por The Walt Disney Company a partir de 2012.

Los acontecimientos tienen lugar en una galaxia ficticia de nombre desconocido y en un tiempo no especificado (*hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana*). Además de la raza humana, son descritos muchos tipos de especies extraterrestres procedentes de los numerosos planetas y satélites que forman dicha constelación y pertenecen a la alianza de planetas de la República Galáctica, una unión democrática que rige la galaxia.

Uno de los elementos principales en la saga es *la fuerza*, un campo de energía metafísico y omnipresente creado por las cosas que existen, que impregna el universo y todo lo que hay en él. La Orden de los Jedi es una organización de caballeros unidos por su creencia y percepción de la Fuerza, que luchan por la paz y la justicia en la República Galáctica.

No obstante y aunque dicho grupo la utiliza con fines positivos, tiene un lado oscuro provocado por la ira, el miedo y el odio. Este lado es usado por los sith con el fin de exterminar a los jedi y tomar el control de la Galaxia mediante la imposición de un Imperio.

Dada la enorme cantidad de arte sobre *Star Wars* existente en internet, en este cartel quise huir de los típicos símbolos de la saga y centrarme en una escena concreta de la primera película *Una nueva esperanza*. Podemos ver a nuestro protagonista Luke dejando atrás su hogar en Tatooine y en el cielo, un destructor imperial cortando por completo el paisaje, dejando ver la inmensa galaxia donde Luke deberá librar la batalla contra Darth Vader. Ambas tipografías empleadas son las más vistas en las películas.



Imagen 62. *Star Wars* (Tatooine)
Imagen 63. Escena de *Una nueva esperanza*

11. *Ópera espacial*: es un subgénero de la ciencia ficción donde se relatan historias acerca de aventuras tratadas de forma futurista, tecnológica y en ocasiones romántica que en la mayor parte de los casos tienen lugar en el espacio.



Al contrario del cartel anterior, aquí represento dos de los elementos más significativos y propios de *Star Wars*: El Halcón Milenario y el logo de la Alianza Rebelde.

La Alianza Rebelde es una fuerza armada clandestina que en la Guerra Civil Galáctica se opone militarmente al Imperio Galáctico para disolverlo y restaurar la República Galáctica que era el régimen político anterior.

El Halcón Milenario es la nave espacial más rápida de toda la galaxia y jugó un papel vital en la Guerra Civil Galáctica.

El símbolo de la Alianza Rebelde suele presentarse de color rojo, ya que cuando Luke destruye la Estrella de la Muerte lleva el logo de este color en el casco, además contrasta perfectamente con el diseño. Una vez más utilizo el cielo estrellado de la galaxia para realizar el marco que envuelve estos elementos y la ancha franja del fondo.

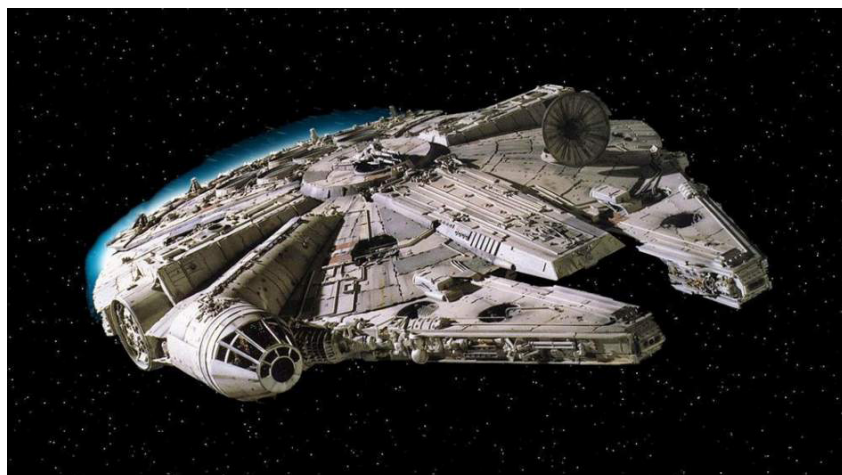
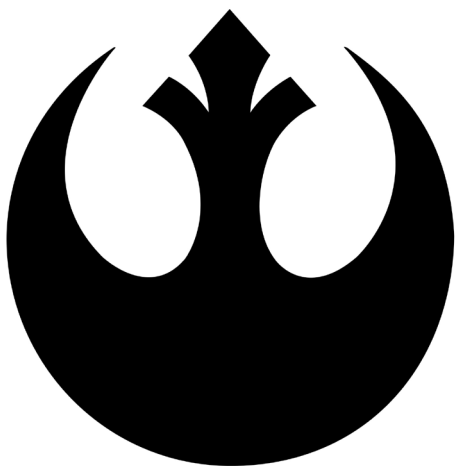


Imagen 64. *Star Wars* (Halcón Milenario)

Imagen 65. Logo de la Alianza Rebelde

Imagen 66. Halcón Milenario

4.1 FORMATO Y TÉCNICA.

Todos los carteles tienen el mismo formato y técnica: el digital.

Su tamaño es de 2480x3508 píxeles, es decir 21 centímetros de ancho y 29'7 centímetros de alto, a una resolución óptima para imprenta (300 ppp) lo que equivale a un A4.

Estas obras se pueden clasificar dentro del arte digital por la utilización de tecnologías digitales para su producción o su exhibición. Esta técnica adapta los medios tradicionales imitando sus trazos/texturas (óleo, acuarela, pinceles, colores, etc.) para crear una obra con el uso de *softwares* gráficos que se encuentran en un ordenador.

Para la creación de cada cartel he trabajado con el Photoshop, un editor usado principalmente para el retoque de fotografías y la creación de diseños gráficos. Aprovechando este trabajo he empleado dispositivos electrónicos, como la tableta gráfica, para mejorar esta técnica.

La tableta gráfica me permitió introducir dibujos a mano en el ordenador gracias a su superficie plana sobre la cual se dibuja utilizando el lápiz especial que viene incorporado en ella. Este dispositivo permite realizar un trazo más natural por seguir el ritmo de la mano humana y tener sensibilidad a la presión.

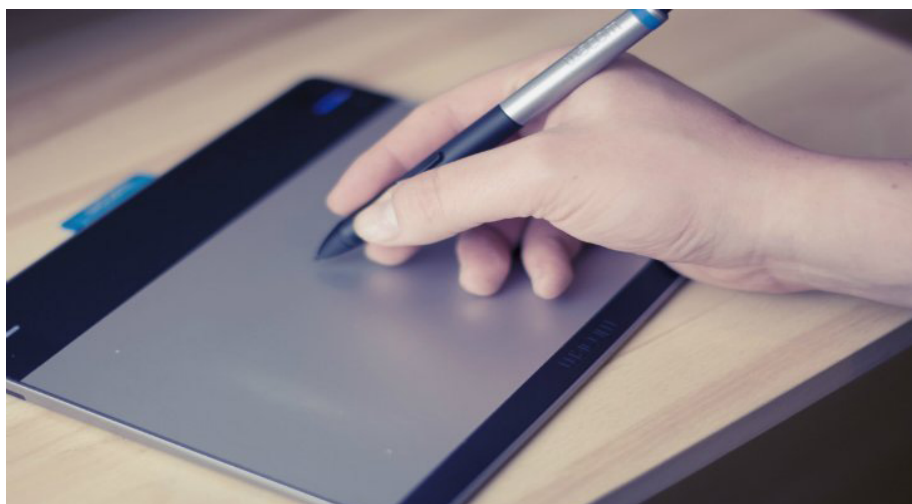


Imagen 67. Tableta gráfica

5. CONCLUSIÓN

Podría concluir el trabajo afirmando que los carteles Mondo nos hacen ver de nuevo la ciencia ficción y fantasía con la que hemos crecido o han marcado nuestras vidas, tomando aquella iconografía que vemos repetidas veces y dándole un giro, un toque personal. En cambio los actuales carteles de cine se basan en *tenemos este actor, mira lo que hemos hecho con él* sin tener mucho en cuenta el diseño.

He experimentado la complejidad de resumir una película en un cartel minimalista y que el diseño del cual permita al espectador que lo contempla deducir al momento de qué filme se trata.

Sin duda alguna lo mejor del trabajo ha sido lo que he disfrutado realizando, descubriendo y aprendiendo cada vez más cosas sobre el cine y la cartelería, además de ver mi avance personal en el arte digital.

6. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS:

- **John Stewart Johnson**, (1984), *The Modern American Poster*, Little Brown & Co
- **Carlos Arenas**, (2011), *El cine del fin del mundo: APOCALIPSIS YA*, Sendemà Editoriales
- **Enric Satué**, (1988), *El diseño gráfico: desde los orígenes a nuestros días*, Madrid, Alianza Editorial
- **Enric Satué**, (1997), *El diseño gráfico en España: historia de una forma comunicativa nueva*, Madrid, Alianza Editorial
- **John Barnicoat**, (2011), *Los carteles.: Su historia y su lenguaje*, Editorial Gustavo Gili
- **Pablo Martin Avila**, (2017), *Carteles de cine. Guía visual para amantes del cine (Poster Art)*, Editorial Libsa

ARTÍCULOS, BLOGS Y ENSAYOS ONLINE:

- **Metrópolis. El cartel de película más caro**, José Juan Barba - URL: <https://www.metalocus.es/es/noticias/metropolis-el-cartel-de-pelicula-mas-caro> (Consulta: 09/10/2017)
- **Estilo Suizo**, Natalia Alcalá - URL: <http://www.cultier.es/estilo-suizo/> (Consulta: 11/09/2017)
- **Tom Jung**, **Wookieepedia** - URL: http://starwars.wikia.com/wiki/Tom_Jung (Consulta: 14/10/2017)
- **Mac, El Último Clásico**, **Universo** - URL: <http://universo-mac.blogspot.com.es/> (Consulta: 23/10/2017)
- **Macario Gómez Quibus**, **El Gran Catálogo** - URL: https://www.tebeosfera.com/autores/gomez_quibus_macario.html (Consulta: 23/10/2017)
- **The Real Reason Why Mondo's Posters Look So Much Cooler Than Regular Movie Posters**, **Charlie Jane Anders** - URL: <https://io9.gizmodo.com/5931682/the-awesome-science-of-mondos-science-fiction-poster-art> (Consulta: 05/11/2017)
- **Así consiguió 'Blade Runner' que su alucinante estética fuese la más imitada de las últimas tres décadas**, **Victor López G.** - URL: <https://www.espinof.com/otros/asi-se-creo-el-alucinante-aspecto-visual-de-blade-runner> (Consulta: 30/10/2017)
- **20 cosas que (probablemente) no sabías de 'Blade Runner'**, **Yago García** - URL: <http://cinemania.elmundo.es/noticias/20-cosas-que-probablemente-no-sabias-de-blade-runner/> (Consulta: 30/10/2017)

- **Blade Runner, el secreto del unicornio, Manuel E. Díaz Noda** - URL: <http://www.adivinaquienvienealcine.com/2011/07/blade-runner-el-secreto-del-unicornio.html> (Consulta: 1/11/2017)
- **El gran debate con 'Blade Runner' nunca termina: ¿era Deckard un replicante?, José Ignacio Argilés** - URL: <https://www.xataka.com/cine-y-tv/el-gran-debate-con-blade-runner-nunca-termina-era-deckard-un-replicante> (Consulta: 27/10/2017)
- **El cartel de cine. Cien años de historia. Mónica SZ M.** - URL: <https://efimeralias.wordpress.com/2014/11/23/el-cartel-de-cine-cien-anos-de-historia/> (Consulta: 25/07/2017)
- **Historia del Cartel, Juan Carlos Lazo** - URL: <https://sites.google.com/site/historiadeldisenografico1/el-siglo-xx/raices> (Consulta: 27/07/2017)
- **Los inicios del cine (1895-1927), Guadalupe Gómez Salazar** - URL: <http://www.duiops.net/cine/inicios-del-cine.html> (Consulta: 28/07/2017)
- **La historia del cartel cinematográfico, Befresh Studio** - URL: <http://www.befresh-studio.com/blog/la-historia-del-cartel-cinematografico.html> (Consulta: 28/07/2017)
- **Una breve historia del cartel, Enciclográfica** - URL: <http://www.sitographics.com/conceptos/temas/historia/cartel.html> (Consulta: 31/07/2017)
- **Coles Phillips and the Fade-Away Lady, Norm Platnick** - URL: <http://www.americanartarchives.com/phillips,c.htm> (Consulta: 25/06/2017)
- **WWII A Careless Word Another Cross John Atherton, Louis J. Dianni** - URL: https://new.liveauctioneers.com/item/23864860_wwii-a-careless-word-another-cross-john-atherton (Consulta: 02/07/2017)
- **John Atherton (1900-1952), Katie Kinnear** - URL: http://www.sullivan-goss.com/john_Atherton/#AnAnalysisoftheArtist'sWork (Consulta: 02/07/2017)
- **John Atherton, Post Editors** - URL: <http://www.saturdayevening-post.com/2014/10/01/art-entertainment/cover-artists-art-entertainment/john-atherton.html> (Consulta: 02/07/2017)

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. “El Regador Regado”, página 7

Imagen 2. Cartel de “Casablanca”, página 9

Imagen 3. Cartel de “La Naranja Mecánica”, página 9

Imagen 4. Cartel de “Passengers”, página 10

Imagen 5. Cartel de “Lo que el viento se llevó.”, página 11

Imagen 6. Cartel de “Ben-Hur.”, página 11

Imagen 7. U. S. Official War Pictures, 1917, Louis Fancher, página 14

Imagen 8. Light Consumes Coal, 1917, página 15

Imagen 9. Pretty, Mary, 1899. Tennis - “New Yorker”, página 15

Imagen 10. Apollo Chocolates 1923, página 15

Imagen 11. A Careless Word Another Cross 1943, página 16

Imagen 12. Plan 9 from Outer Space, 1959, página 17

Imagen 13. Star Wars, 1977, página 17

Imagen 14. Metrópolis, 1927, página 18

Imagen 15. La noche de los muertos vivientes, 1968, página 19

Imagen 16. Festival Internacional de Cinema Fantàstic i de Terror, 1982, página 19

Imagen 17. Shutter Island, página 20

Imagen 18. My neighbor Totoro, página 20

Imagen 19. Gremlins, página 20

Imagen 20. The Lord of the Rings, página 21

Imagen 21. Beetlejuice, página 21

Imagen 22. Godzilla, página 21

Imagen 23. Black Swan, página 21

Imagen 24. Jurassic Park, página 21

Imagen 25. Star Wars, Olly Moss, página 22

Imagen 26. Star Wars - The Empire Strikes back, Olly Moss, página 22

Imagen 27. Star Wars - Return of the Jedi, Olly Moss, página 22

Imagen 28 - 29- 30 - 31 - 32 - 33 - 34. Portadas del formato digital de Harry Potter por Olly Moss, página 23

Imagen 35. Mad Max, página 24

Imagen 36. Doctor Strange, página 24

Imagen 37. Watchmen, página 24

Imagen 38. Blade Runner, página 24

Imagen 39. Star Wars (Tatooine), página 24

Imagen 40. Star Wars (Halcón Milenario), página 24

Imagen 41. Mad Max Fury Road, página 25

Imagen 42. Tipografía Mad Max, página 25

Imagen 43. Cartel original Mad Max Fury Road, página 25

Imagen 44. Cartel original de Mad Max Guerrero de la carretera, página 25

Imagen 45. Doctor Strange, página 26

Imagen 46. Cartel origina Doctor Strange, página 26

Imagen 47. Escena I Dr. Strange, página 26

Imagen 48. Escena II Dr. Strange, página 26

Imagen 49. Escena III Dr. Strange, página 26

Imagen 50. Watchmen, página 27

Imagen 51. Smiley, página 27

Imagen 52. Cartel original Watchmen, página 27

Imagen 53. Cara Rorschach I, página 28

Imagen 54. Ejemplo del test de Rorschach, página 28

Imagen 55. Cara Rorschach II, página 28

Imagen 56. Blade Runner, página 29

Imagen 57. Cartel original Blade Runner, página 29

Imagen 58. Gallina de papel, página 30

Imagen 59. Hombre de cerilla, página 30

Imagen 60. Unicornio de papel de plata, página 30

Imagen 61. Escena de puño cerrándose en Blade Runner, página 30

Imagen 62. Star Wars (Tatooine), página 31

Imagen 63. Escena de “Una nueva esperanza”, página 31

Imagen 64. Star Wars (Halcón Milenario), página 32

Imagen 65. Logo de la Alianza Rebelde, página 32

Imagen 66. Halcón Milenario, página 32

Imagen 67. Tableta gráfica, página 33