

TFG

NÄHER

PROYECTO DE AUTOEDICIÓN

Presentado por Aida García Alvarado

Tutora: Josepa López

Cotutor: Álvaro Sanchis

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2017-2018



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Näher es un proyecto de ilustración y diseño gráfico creativo como disciplina transversal, donde se ha llevado a cabo una novela gráfica en carácter de fanzine. A través de medios y técnicas tanto digitales como tradicionales, se busca dar salida a ideas y experiencias propias con el objetivo de acercarse a una forma de narración subjetiva más experimental. Para ello se usa la figura femenina como elemento expresivo de contenidos inconscientes y emocionales.

Palabras clave: Ilustración, Diseño, Fanzine, Autoedición, Serigrafía

ABSTRACT

Näher is an illustration, and creative graphic design as a transversal discipline, project where a graphic novel has been carried out in the nature of a fanzine. Through digital and traditional means and techniques, the aim is to provide an *output* for my own ideas and experiences with the aim of approaching a more experimental form of subjective narration. For this, the feminine figure is used as an expressive element of unconscious and emotional contents.

Keywords: Illustration, Design, Fanzine, Self-publishing, Serigraphy

AGRADECIMIENTOS

Ser no es cuestión de suerte.

Familia que te apoya, amigos que te siguen, profesores que te guían.

Gracias a todos los que os habéis mantenido a mi lado y me habéis ayudado a que este proyecto viera la luz.

1 INTRODUCCIÓN

2 OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 Objetivos

2.2 Metodología

3 NÄHER, PROYECTO DE AUTOEDICIÓN

3.1 CONTEXTO

3.1.1 Definición de Fanzine

3.1.2 Introducción histórica

3.1.3 Referentes clave del Fanzine

3.1.4 Situación actual

3.2 CONCEPTO

3.2.1 Narrativa

3.2.2 Concepto de la obra

3.2.3 Relación con la técnica

3.2.4 Evolución gráfica

3.3 PRODUCCIÓN

3.3.1 Elección de la técnica y el material

3.3.2 Presupuesto

3.3.3 Proceso de realización

3.3.4 Calendario de trabajo

4 RESULTADO

5 CONCLUSIONES

6 BIBLIOGRAFÍA

7 ÍNDICE DE IMÁGENES

8 ANEXOS

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto se basa en una investigación del sector editorial gráfico, en su vertiente más alternativa, concretamente en el fanzine y la ilustración.

Debido a la inmensa cantidad de técnicas y recursos gráficos disponibles en la actualidad, la elección de un proceso de reproducción concreto resulta uno de los rasgos más definitorios del proyecto. Por eso, para realizar una edición independiente es fundamental el proceso de reproducción que se emplea, su conocimiento y su adaptabilidad al proyecto, puesto que de su utilización depende en gran medida el resultado que se puede obtener.

Uno de los objetivos de la realización de este fanzine fue dotar de espontaneidad a su desarrollo gráfico. Por ello, se ha elegido la serigrafía como sistema de reproducción, cuya metodología es más inmediata y espontánea que otras formas de impresión.

La obra gráfica resultante de un proceso de estampación realizado bajo la directa intervención directa del ilustrador posee un carácter de obra múltiple que permite su difusión con mayor facilidad. Mediante el conocimiento de la técnica de la serigrafía se permite un amplio rango de recursos gráficos, que pueden facilitar su libertad y potencia expresiva.

Como sería necesario para la realización de cualquier proyecto de estas características, ha sido necesario conocer las limitaciones de la técnica para lograr su uso adecuado, a conveniencia de la creatividad y el mensaje a transmitir. Por esto, hemos adaptado y personalizado el proceso para las necesidades del proyecto, consiguiendo una obra única que aúna técnica y creatividad.

Por tanto, la intención fundamental de este proyecto es realizar un fanzine ilustrado autoeditado a través de serigrafía, buscando mediante esta técnica un resultado válido para conseguir la capacidad expresiva necesaria. Intentaremos conseguir un libro donde la composición, el ritmo de lectura y su narrativa faciliten la conexión sentimental entre trazo y proyecto.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

La intención del presente trabajo es profundizar en el estudio de la auto-edición como medio de expresión artística. Pero, sobretodo, se concibió con la idea de cumplir tres objetivos clave que nos permitieran construir de una idea subjetiva, un proyecto profesional:

El primer objetivo y de mayor importancia consiste en la realización de una investigación sobre el fanzine, para entender el origen, evolución y características de este formato. Además, será necesario desarrollar conocimientos sobre narrativa visual y secuencial en diferentes medios (cine, cómic, fanzine) para poder ganar recursos de utilidad en la construcción del futuro relato.

Como segundo objetivo, y complementando al anterior de forma práctica, diseñar e ilustrar un fanzine entendiendo y llevando a la práctica todas las fases necesarias en un proyecto de estas características. Se pretende además buscar una alta calidad de acabados tanto en la técnica como en el producto, para resaltar los trazos y la narrativa.

Como tercer objetivo destacamos el planteamiento de la publicación como autopromoción personal. Esto incluye la distribución de la edición física y digital, desarrollo del *merchandising* (comercialización) y *packaging* (embalaje) para que sirvan como refuerzo al lanzamiento del producto.

2.2 METODOLOGÍA

Para llevar a cabo este proyecto se ha empleado una metodología renovada, donde el procedimiento se ha visto influido por diversas metodologías ya existentes, y de las que podemos destacar las propuestas por Bruno Munari¹ y David Younger². Con el objetivo de adaptarlas a las características, éstas han sido desarrolladas y adaptadas consecuentemente a nuestro proyecto, permitiéndonos así estimular el proceso de creación, para proyectar con seguridad y sin pérdidas de tiempo.

La organización de la metodología se llevó a cabo gracias a un calendario de trabajo que permitió la evolución y maduración del proyecto (figura 1).

Fruto de esta indagación metodológica, surgió un procedimiento con el

1 Bruno Munari está considerado uno de los máximos representantes del arte, el diseño industrial y el diseño gráfico.

2 David Younger es autor de *Theme Park Design & the Art of Themed Entertainment* (2006) primer libro donde se recoge la metodología para crear la imagen corporativa de un parque de atracciones.

		Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
2017	febrero	Planteamiento del proyecto			
	marzo	Brainstorming			
	abril	Documentación de medios			
	mayo	Evolución de la propuesta: líneas de trabajo.			
	junio				
	julio	Definición del proyecto			
	agosto	Documentación genérica del proyecto			
	septiembre				
	octubre	Definición de la línea narrativa: concepto, historia.			
	noviembre	Definición de la línea gráfica: pruebas, prototipos, bocetos.			
	diciembre				
	2018	enero	Investigación y documentación sobre narrativa audiovisual.		
febrero		Aplicación de la narrativa audiovisual a la narrativa secuencial: desarrollo narrativo mediante el storyboard.			
marzo		Desarrollo gráfico de la ilustración.			
		Redacción de la memoria.			
abril		Artefinalización y elección de materiales.			
		Redacción de la memoria.			
mayo		Impresión serigráfica			
		Redacción de la memoria.			
junio	Encuadernación	Packaging	Sesión fotográfica		
	Redacción de la memoria.				
julio	Presentación del producto final.				

Fig. 1. Tabla de organización del proyecto.



Fig. 2. Desglose de la metodología aplicada en el proyecto.

que conseguí extrapolar todos los conocimientos adquiridos durante el grado en Bellas Artes, junto con la investigación del proyecto en sí, para aplicarlos al proyecto objetivo (figura 2).

La propuesta de trabajo actual proviene de un cuaderno personal en el que se han ido desarrollando conceptos a nivel escrito y gráfico, gracias a los cuales se planteó la idea de publicarlos de forma que pudiera ser compartido.

Desde un principio, se ha mantenido el briefing del proyecto, contemplando la propuesta como una obra que debía irradiar conceptos como delicadeza, melancolía y fuerza. Por este motivo, en un primer momento, se esbozó la idea de un libro de artista que pudiera contener microtextos, y complementarlo con ilustración para una mayor comunicación expresiva. En este punto, se consideró como técnica el golpe seco, para mantener tanto la ilustración como el texto oculto con una visibilidad compleja y, a su vez, sensible.

El mayor problema vino al analizar la parte escrita, pues los textos tenían una naturaleza demasiado personal y no se podían considerar de un carácter cualitativo válido. Tras diversos tanteos, replanteamos el proyecto hacia la narración de una historia visual, eligiendo la ilustración como principal medio sobre el que trabajarla.

Fue entonces cuando la idea se encauzó y se comenzaron a tomar decisiones sobre cuál era el medio más apropiado para presentar la ilustración. En este caso, la elección final fue el fanzine, puesto que posee un carácter informal y personal, con un perfil *underground* que permite una gran libertad de creación y realización. Tras conseguir decidir el medio sobre el que trabajar, se inició la fase más práctica del proyecto.

Metodología de producción

Para comenzar, la metodología se divide en tres grandes grupos, recogidos en el libro de Younger, donde se engloba todo el proceso de creación: Diseño, donde estimulamos la creatividad y generamos ideas; Operación, punto en el que desarrollamos la parte gráfica de la obra; y Entrega cuando evaluamos el resultado final.

En la primera fase de diseño, se evaluó el proyecto a realizar, generando ideas que pudieran dar solución a la propuesta, recopilando información sobre posibles medios que favorecieran la divulgación del concepto a transmitir, y buscando una coordinación creativa entre todos los planteamientos a través de una estética definida. Como dice Munari: “en el campo del diseño tampoco es correcto proyectar sin método, pensar de forma artística buscando en seguida una idea sin hacer previamente un estudio para documentarse

sobre lo ya realizado en el campo de lo que hay que proyectar”.³ A partir de aquí, se procede a un análisis de las posibles soluciones y se buscan sugerencias nuevas que puedan contribuir al desarrollo del medio seleccionado, como en este caso el fanzine. Continuando con la descripción de la metodología utilizada, una vez tuvimos clara la propuesta, dimos rienda suelta a la creatividad, sin dejar de tener en cuenta las limitaciones técnicas, materiales o económicas del proyecto.

Esta parte del proyecto es la más importante, donde fue de gran utilidad los conocimientos adquiridos en la asignatura Estudios Fílmicos, pues es donde se realizó todo el estudio de la narrativa visual y de la ilustración creativa del proyecto. El objetivo era conseguir madurar ideas esbozadas en un cuaderno, de carácter personal y subjetivas, para convertirlas en una historia legible e ilustrable.

Una vez ya tuvimos las ilustraciones y la narrativa orientada, pasamos a la etapa que hemos descrito anteriormente como Operación, puesto que contamos con una propuesta realizable: procedemos a llevar la parte creativa a la práctica. Se realiza una recogida de datos relativa a los materiales y las técnicas que tenemos a disposición.

En mi caso, dispuse de la asignatura Ilustración Aplicada para realizar toda la parte experimental del proyecto, y elaborar pruebas y modelos que me llevaron a una construcción final. Fue aquí donde se estableció el formato horizontal, para favorecer la narrativa pausada que se perseguía, además de la elección de los materiales idóneos para transmitir las propuestas del briefing. El siguiente paso consistió en experimentar con la serigrafía y el material.

Por último, en la fase Entrega, realizamos una presentación de la obra a un público con un juicio objetivo sobre el tema que pueda evaluar nuestro trabajo y verificar o no el modelo propuesto. De esta forma, nos aseguramos de que la maqueta sobre la que hemos trabajado es correcta o necesita modificaciones que eviten que quede como prototipo y así, mejorar su calidad y carácter visual. Para la evaluación de este proyecto conté con el criterio de David Heras como ilustrador y profesor de Narrativa Secuencial, Jonay Cogollos como Técnico de Serigrafía y Josep Prosper como Jefe del Departamento de Comunicación Audiovisual.

A la hora de realizar este trabajo, fue de suma importancia encontrar una metodología propia que se adaptara a las reglas que imponía el proceso de realización y las características del propio fanzine. Por eso, desarrollé un método proyectual adaptado a la propuesta, pero que respondiera a mi sistema de trabajo habitual y así poder dar una solución global.

3 MUNARI, B. Da cosa nasce cosa. Apunti per una metodologia progettuale. 1981. p10.

3. NÄHER

3.1 CONTEXTO

3.1.1 Definición de Fanzine

Encontrar una definición sobre el fanzine no es tarea sencilla. Su escaso carácter comercial limita la información existente sobre este medio de comunicación, aunque podemos clarificar el concepto a través de sus características fundamentales.

Un fanzine es una publicación temática no profesional de manifestación cultural, con libertad tanto editorial como de contenido (figura 3). Normalmente, y a grandes rasgos, suelen ser literarios, informativos, musicales, político o ideológico, además del cómic.

Su capacidad de producción y de difusión se caracteriza por su economía, de esta forma, permite transmitir creaciones literarias o gráficas que representan la necesidad de expresión del creador, normalmente amateur, a través de una experiencia estética.

Son todas estas libertades y variantes las que convierten al fanzine en un medio de comunicación difícilmente reemplazable en el tiempo, ya que logra adaptarse y aprovechar las nuevas tecnologías.



Fig. 3. Fanzine Ro & Co (2012) con técnica collage.



Fig. 4. EEUU, protestas contra la Guerra de Vietnam (1963 - 1975).

3.1.1.1 Introducción histórica

El fanzine se ubica en un contexto histórico y cultural concreto: la formación de las subculturas y los movimientos contraculturales en la década de 1960, después de un período reciente de guerras⁴.

Los antecedentes de los movimientos sociales de esta década tienen como epicentro la Edad de Oro del Capitalismo (1945-1970), alrededor del cual surge la masificación de las comunicaciones, que provoca nuevos estilos, modas y patrones.⁵ Estos acontecimientos tuvieron su calado en ámbitos como la educación, el tiempo libre y las costumbres, que estimularon la emergencia de nuevas manifestaciones artísticas.

Esta generación rechazó el sistema establecido y defendió una rebelión amplia y profunda, con demandas sociales modernas (contra instituciones dominantes, herencias tradicionales y canales de participación política, entre otros (figura 4). Esto creó una brecha generacional que cambió los patrones de comportamiento y las relaciones sociales.

A raíz de esta situación, aparecieron las contraculturas, es decir, minorías que rechazaban el modelo de sociedad burguesa imperante en occidente.

“La eclosión de los primeros rasgos de subcultura y sus primeras investigaciones se sitúan históricamente en tres zonas geográficas: Nueva York, Los Ángeles y Londres, donde nacen subculturas como la *punk*, *teddy boy*, *skin-head*, *mod*, *beat*, *hippie*... etc. Puras manifestaciones de rebeldía con causa, cada una con su significación y contexto determinado, que buscan su distinción y autonomía social a través de su estilo de vida alternativo de la individualidad frente a la masa”⁶

El máximo esplendor de estas contraculturas se sitúa, a nivel mundial, durante y a partir de la década de los 60 con el Mayo Francés⁷ (figura 5), los

4 Este comienzo de la década es representativo de un período que estaría caracterizado por las confrontaciones internacionales y las protestas de una ciudadanía cada vez más crítica con las acciones de sus gobernantes y la situación que se dibujaba en el mundo tras la recuperación económica de la posguerra.

5 Formazione e trasformazione dei sistemi economici in Europa del feudalismo al capitalismo di storia economica. Ciro Manca, p. 225.

6 HEBDIGE D. 1979. Subcultura, el significado del estilo. p. 22.

7 Protestas iniciadas en Mayo del 68 en París por grupos estudiantiles de izquierda



Fig. 5. París, represión policial contra las manifestaciones del Mayo Francés.



Fig. 6. EEUU, protestas por los derechos civiles de minorías étnicas (1955 - 1968).

movimientos por los derechos civiles de las minorías raciales⁸ (figura 6) , la Generación Beat⁹, la revolución sexual¹⁰, el movimiento feminista¹¹, el fenómeno Hippie¹² o la Movida Madrileña¹³ entre otros.

Servando Rocha explica que las subculturas «son visibilizaciones de un problema que tiene que ver con el grado de satisfacción social»¹⁴. Esta situación provocó una nueva publicación paralela y alternativa, totalmente al margen del mercado editorial, que nació como vía de expresión para estos colectivos sociales surgidos a raíz del fenómeno fan¹⁵ del cómic, y que se presenta como un modelo comunicativo nuevo que se nutre de la labor activa, participativa y desinteresada de sus creadores, basado en la cultura *D.I.Y*¹⁶ «una nueva ola de creación que ha supuesto una subcultura desde hace unas décadas y que ha propiciado una nueva propuesta o estilo de vida».¹⁷

contrarios a la sociedad de consumo, a los que posteriormente se unieron grupos de obreros industriales, los sindicatos y el Partido Comunista Francés. Como resultado, tuvo lugar la mayor revuelta estudiantil y la mayor huelga general de la historia de Francia, y posiblemente de Europa occidental, secundada por más de nueve millones de trabajadores. El movimiento estudiantil tuvo influencias del movimiento *hippie* que se extendía entonces.

8 El Movimiento por los derechos civiles en Estados Unidos fue una lucha larga, y principalmente no-violenta, para extender el acceso pleno a los derechos civiles y la igualdad ante la ley a los grupos que no los tienen, sobre todo a los ciudadanos negros.

9 Grupo de escritores estadounidenses de la década de los cincuenta, así como al fenómeno cultural sobre el cual escribieron. Algunos elementos definitorios son el rechazo a los valores estadounidenses clásicos, el uso de drogas, una gran libertad sexual y el estudio de la filosofía oriental.

10 La liberación sexual tuvo su inicio en la década de 1950 y su máximo desarrollo entre 1960 y 1980, aunque sus consecuencias y extensión siguen vigentes y en pleno desarrollo.

11 La Segunda Ola Feminista, el *Movimiento de la Mujer* o la *liberación de la mujer* en Estados Unidos hace referencia un período de actividad feminista que comienza a principios de la década de 1960 y dura hasta finales de la década de 1980.

12 Movimiento contracultural, libertario y pacifista que heredó algunos valores contraculturales de la Generación beat y en menor grado del naturismo alemán.

13 Movimiento contracultural surgido durante los primeros años de la Transición de la España posfranquista, que se generalizaría más tarde a otras provincias y se prolongó hasta mediados de los años ochenta.

14 ROCHA, S. (2008) *Agotados de esperar el fin: subculturas, estéticas y políticas del desecho*. Barcelona: Virus Editorial, p. 12.

15 Fanzine se deriva de dos palabras: fan (admirador) y magazine (revista).

16 Do It Yourself, lo que traducido sería Hazlo tú mismo.

17 Hubbell, L. (2011). *DIY Craft: Therapy, Irony or Handmade Hell?* *Surface Design Journal*. 2, p. 48-53.

3.1.2 Referentes clave del fanzine

Resulta complejo delimitar los orígenes de las publicaciones fan, pero se pueden remontar a los grupos literarios del siglo XIX en los Estados Unidos¹⁸, lo que la escritora estadounidense expatriada Gertrude Stein llamó “la generación perdida”¹⁹, que se formaron en asociaciones de prensa de aficionados a la publicación de colecciones de ficción, la poesía y el comentario, tales como Lovecraft²⁰. Pero fue a través de los *fanzines* cuando empezaron a proliferar los cómics de estilo *underground* en los que predominaban los contenidos que no seguían los cánones tradicionales, tales como la radicalidad política, el sexo y las drogas, y que se desarrollaban al margen de las grandes editoriales de los Estados Unidos en los años 60. Aunque la palabra *underground* ha trascendido, autores como Robert Crumb²¹ referencian los fanzines como alternativos, descripción que se usó a partir de los 80. “La palabra *underground* no refleja de manera precisa lo que hacíamos, porque no era ilegal, aunque es cierto que fuimos arrestados un par de veces por obscenidad. Alternativo se ajusta más en el sentido de que no estábamos fuera de la industria mainstream de los cómics”²².

Los más ilustres autores, iconos del cómic *underground*, fueron Robert Crumb, mencionado anteriormente, y Gilbert Shelton²³, ambos norteamericanos. Por ejemplo, *Zap Comix* (figura 7), obra de Crumb, apareció en San Francisco a comienzos de 1968 y se convirtió en la principal referencia de estas publicaciones, popularizando el término a nivel internacional.

En el caso de España, “el primer contacto con éste término llegó con la publicación de *Comix Underground USA* de la editorial Fundamentos en el

18 Los novelistas estadounidenses pretendieron ampliar la trayectoria social de sus obras de ficción para incluir también a los grupos marginados entre sus lectores. Encontramos a grupos como la Generación Beat, la Generación Perdida, el Posmodernismo, etc. Influenciados por la cultura afroamericana, la posguerra y las corrientes artísticas procedentes de Europa.

19 Nombre que recibió un grupo de escritores estadounidenses que vivieron en París y en otras ciudades europeas desde el final de la Primera Guerra Mundial en 1918, hasta la Gran Depresión en el año 1929. Este grupo incluye a Dos Passos, Pound, Caldwell, Faulkner, Hemingway, Steinbeck, Anderson y Fitzgerald.

20 H. P. Lovecraft, fue un escritor estadounidense, novelista y padre de relatos de terror y ciencia ficción, de las que se le considera un gran innovador. Sus relatos han trascendido al cine, cómic, a la música, etc. Por ejemplo, el Asilo Arkham, en Batman, proceden de la invención de Lovecraft Arkham, una ciudad ficticia de Massachusetts.

21 Robert Crumb es uno de los autores de cómic más conocidos y, a parte de fundador, una de las figuras más destacadas del movimiento de cómic *underground*. Utilizando el estilo de tira cómica de principios del siglo XX, resultó de los más transgresor introduciendo el sexo y la política a un producto orientado a un público juvenil.

22 Robert Crumb en una entrevista para El Cultural. 13 Junio 2018.

23 Gilbert Shelton es uno de los artistas más importantes del cómic *underground* y creador de los Freak Brothers.

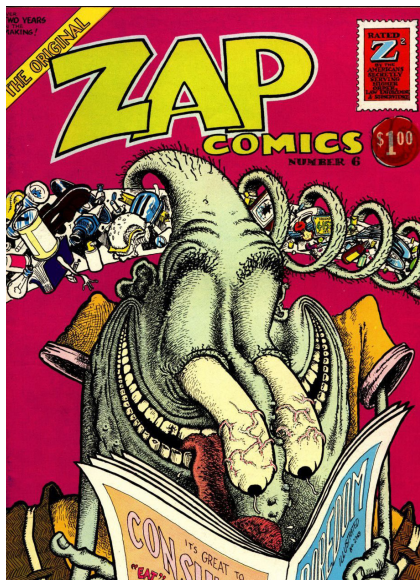


Fig. 7. Fanzine Zap Comix.

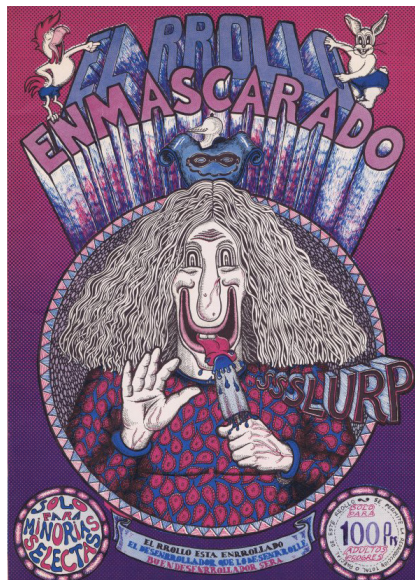


Fig. 8. Fanzine El Rollo enmascarado.

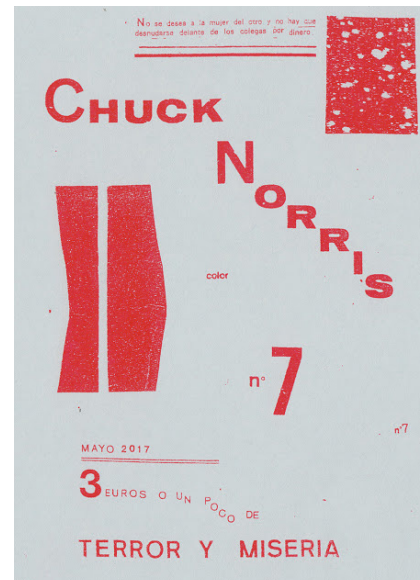


Fig. 9. Fanzine Chuck Norris.

año 73²⁴, año en el que apareció el primer underground autóctono con la publicación de fanzines como *El Rollo enmascarado* (1973) (figura 8) por los autores Farry, Javier Mariscal, Nazario Luque Vera y Pepichek, cuya estética y temática causó un gran revuelo por ‘escándalo público’ en la Barcelona de los años 70²⁵. Años más tarde, también encontramos *El Víbora* (1979) una revista de historietas española, de periodicidad mensual que bajo su lema ‘comix para supervivientes’ ha sido la más longeva del *boom* del cómic adulto en España.

3.1.3 Situación actual

Hoy en día, el fenómeno de la autoedición se ha hecho fuerte y se presenta como una alternativa al mundo editorial más tradicional. Hecho que se evidencia con publicaciones como *Metafanzine Pez* o *Chuck Norris* (figura 9) a nivel nacional, y en festivales internacionales como Crack! en Roma.

Para Mon Magán²⁶, los ciclos de fama del fanzine son habituales: “Cada cierto tiempo se ve un resurgimiento del fanzine y ahora lo estamos viviendo. Lo que se ha cambiado son algunas cosas: antes eran más colectivos y ahora son más individuales. Antes funcionaba más el tipo cajón de sastre donde entra de todo y no hay un tema claro. Hoy eso no es así, están *hiperespecializados*” (figura 10).

Anteriormente, resultaba más fácil conseguir un fanzine en la fila del concierto de una banda independiente, en un bar o en una tienda de discos; hoy

24 Rubén Garrido, dibujante de la escuela granadina de tebeos, en el documental *Grapas*, Mon Magán 2012.

25 El 31 de mayo de 1974 la Audiencia Provincial de Barcelona dictamina que no había ningún delito en la edición de *El Rollo Enmascarado*. Por lo que Miguel Farriol, autor del fanzine, es absuelto con todos los pronunciamientos favorables y se autoriza la libre distribución, circulación y venta de *El Rollo Enmascarado*.

26 Mon Magán es un creador editorial, autor de *Metafanzine Pez* entre otros, y director del documental sobre el sector titulado *Grapas*.

en día estas situaciones son más difíciles, pero existen sitios web que dedican parte de sus tiendas a estas publicaciones, como el caso de Etsy²⁷, o los perfiles y páginas web propios de cada artista. Además, sobre todo en Estados Unidos y algunas ciudades europeas, empiezan a existir tiendas físicas especializadas como *The Newsstand*, en Nueva York.

Asimismo, cada vez son más comunes las *Zine Fairs*, donde editoriales, artistas e ilustradores independientes se reúnen para dar a conocer, vender e intercambiar sus trabajos. Es el caso de de ferias como GRAF, en Barcelona; MEA, en Madrid; o Elcaf en Londres, donde la ilustración juega un papel importante.

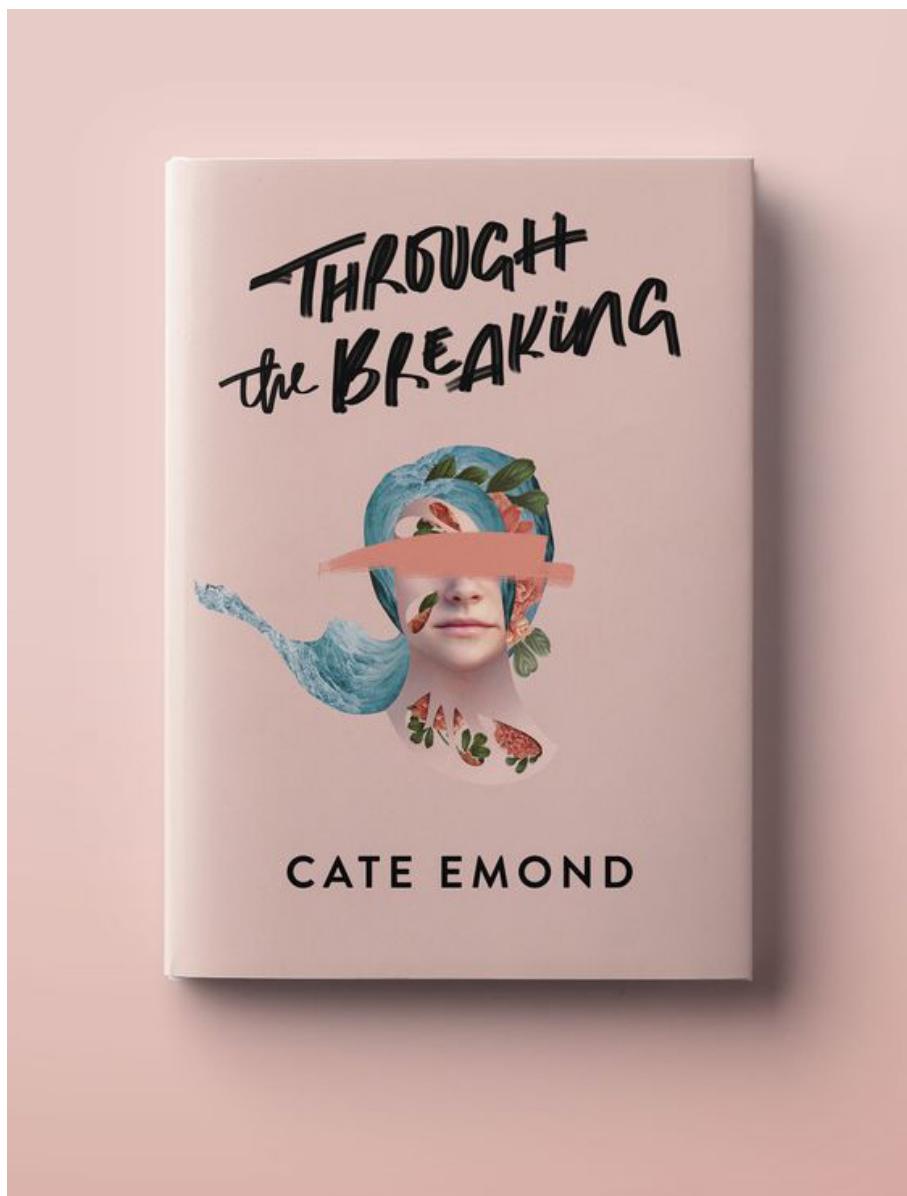


Fig. 10. Fanzine Through the breaking, poemario ilustrado con collage.

²⁷ Etsy es una plataforma online para la venta de artículos únicos y creativos, normalmente artesanos.

3.2 CONCEPTO

3.2.1 Narrativa



Fig. 11. Diseño del personaje protagonista.

“La narrativa audiovisual tiene por objeto descubrir, describir, explicar y aplicar la capacidad de la imagen para contar historias”²⁸. Dada la similitud entre cinematografía y cómic, se ha desarrollado el discurso de este fanzine apoyándose en la narrativa audiovisual y los estudios fílmicos, adaptándolos a las necesidades del lenguaje visual. Reforzaremos así las interrelaciones estéticas que hay entre ambos medios, cine y cómic, para investigar las innumerables influencias que han tenido el uno sobre el otro. Resulta un buen ejemplo de esta tendencia el caso de Marvel Comics, editorial de los años 70 cuya vinculación con la producción cinematográfica es indudable.

Según García Jiménez, la narrativa visual se puede organizar en cinco perspectivas: la morfología narrativa, la analítica narrativa, la taxonomía narrativa, la poética narrativa y la pragmática narrativa. En este caso, nos centraremos en uno de los aspectos que es interesantemente aplicable a la narrativa del fanzine, y que permiten definir con eficacia el relato en cuestión: la morfología narrativa (esquema en el anexo 1 página 43).

El término morfología narrativa proviene de Vladimir Propp²⁹, y corresponde fundamentalmente al estudio de la estructura secuencial: una pauta observable de acuerdo a la cual se desarrolla el relato. En la estructura del relato se distinguen contenido y expresión, donde cada uno posee su forma y su sustancia. Para desarrollar la narrativa de este proyecto se ha enfocado esta teoría hacia el tratamiento del relato que, al no tener lingüística, debía desenvolverse minuciosamente.

En primer lugar, definimos la forma del contenido, es decir, la historia, los elementos, los personajes (figura 11), sus componentes, la acción, el espacio y el tiempo. En segundo lugar, la sustancia del contenido, el modo exacto en que se conceptualizan y son tratados de acuerdo al código del autor desde una perspectiva contemplativa, delicada y melancólica. A continuación, la forma de la expresión, donde adaptamos todo el proceso anterior a un sistema semiótico particular: el fanzine. Por último, la sustancia de la expresión, donde damos forma al material que va a configurar el discurso narrativo: la gráfica, el encuadre, etc.

28 GARCÍA J. 1993. Narrativa audiovisual. p. 16-17.

29 Vladímir Propp fue un lingüista y antropólogo ruso dedicado al análisis estructural de la morfología de los cuentos populares y sus componentes básicos para identificar los elementos narrativos. Su libro *Morfología del Cuento (Morfológuiya skazki)* fue publicada en 1928, pero no llegó a Occidente hasta su traducción al inglés en 1958.

En el relato, estos cuatro aspectos han sido de gran importancia para poder mantener una relación estable entre la gráfica y la narrativa y, de esta forma, evitar fallos de *raccord*³⁰ que pudieran impedir o dificultar la lectura.

El hecho de que haya un enfoque morfológico de la narrativa visual supone la existencia de un sistema narrativo propio con un conjunto de elementos distintos que necesitan un nexo de unión para dar razón y sentido al relato. De este carácter relacional, podemos madurar la analítica y la poética de la historia. Todo esto conlleva a un relato en cuyo sistema narrativo encontramos dos vertientes que nos guían en la lectura y permiten la comprensión doble que requiere de una operación reflexiva por parte del lector (analítica y poética).

Por un lado, la vertiente representacional (*showing*)³¹, con una capacidad predictiva³² a nivel genérico, donde el carácter de los elementos atiende a pautas determinadas por la cultura. En nuestro fanzine, el proceso narrativo y la presencia en escena está limitada a la diégesis³³ propuesta; un tiempo narrativo breve donde se muestra un ambiente naturalizado, tratando de mostrar la parte más cruda y desagradable de la realidad de una joven, reflejando la existencia sin idealización ni dramatización. Un ejemplo cinematográfico lo podemos encontrar en *El sexto sentido* (1999) de M. Night Shyamalan (figura 12), donde los personajes fallecidos forman parte del universo diegético, aunque sólo sean perceptibles por el protagonista.



Fig. 12. Escena de *El Sexto Sentido* donde se muestra la diégesis como ambiente naturalizado.

30 *Raccord* o contiuidad cinematográfica hace referencia a la correlación entre planos, a fin de evitar que el lector se desligue en una secuencia de planos. Por ejemplo, en *Pretty Woman* (1990) de Garry Marshal, en la escena del desayuno de Julia Roberts (00:29:52) se visualizan distintos fallos en menos de un minuto.

31 El *showing* es la representación dramática que implica una presencia limitada.

32 La capacidad predictiva del sistema narrativo se compone por tres niveles: nivel lingüístico, nivel retórico y nivel genérico. Atendiendo al nivel de libertad que se emplea en la obra, se puede intuir con mayor facilidad la predictibilidad de la misma. Algunos autores como Alfred Hitchcock han empleado este sistema como núcleo de su narrativa.

33 El término diégesis (*diégèse*) fue acuñado por Soriau (1953), filósofo francés que estudiaba la estética, y se define como un universo en el que se contextualiza y envuelve la historia a nivel tiempo y espacio. Es decir, la diégesis representa todo material real o imaginario con el que se construye el universo en el que se desarrolla la historia.

Por otro lado, la vertiente conceptual (*telling*)³⁴ con una capacidad reflexiva³⁵ a nivel retórico, donde los elementos del relato dependen del concepto del autor, que sin alterar el referente de la imagen, se le determina una trascendencia particular. Nuestra trama se muestra a través de imágenes extradiagéticas³⁶, puesto que las situaciones no ocurren realmente en el universo propuesto, sino que corresponden a procesos psicológicos y sentimentales, fabulaciones imaginarias del personaje. Como ejemplo más notable encontramos *El club de la lucha* (1999) de David Fincher (figura 13), donde a través del protagonista se desarrolla un relato proyectado por el personaje, pero no existente en la diégesis del autor.



Fig. 13. Escena de *El club de la lucha* donde se muestra la extradiégesis.

Esto provoca un proceso narrativo en el lector, que necesita realizar una operación introspectiva para abarcar el conjunto de acontecimientos narrativos y así comprender la vertiente conceptual del relato. Este tipo de proceso reflexivo, se puede observar en relatos como *Intolerance* (1916) (figura 14) de Griffith, donde el plano es el poseedor de la carga dramática; mostrando pensamientos de personajes y acrecentando sensaciones.



Fig. 14. Escena donde se muestra la carga dramática sentimental de los personajes.

34 El *telling* es la capacidad por la que se define la diégesis a nivel conceptual, no mimético.

35 La capacidad reflexiva del sistema narrativo se divide en dos tipos de descripciones: fenomenológica, que define la operación, en este caso reflexiva, que necesita realizar el lector para comprender la narrativa; y poética, con la que se desarrolla el orden de creación práctica.

36 La extradiégesis regula la relación entre el discurso principal y el secundario o no representado en la historia de forma enunciativa. Es decir, existe a nivel visual, pero no a nivel diagético, por lo que son invenciones o fabulaciones necesarias para el desarrollo del relato.

Construcción de los planos

El tratamiento de la narrativa visual genera una serie de características connotativas³⁷ en su estructura que permiten formar el contexto del relato, mostrando lo oculto y lo significativo. Por esto, tanto la función estética como la poética, se muestran a través de la elección de los planos, que siguen un montaje lineal simple. Puesto que el desarrollo del relato se muestra fiel al tiempo cronológico, respondiendo más a lo psicológico que a lo real. Por ejemplo, *La Diligencia* (1939) de John Ford, donde se consigue crear un clima claustrofóbico en un espacio limitado, florecen las pulsiones personales de cada personaje.

Por tanto, la elección de los planos influye en la creación de la estructura dramática del relato, mediante la representación de sus sucesos. Como apunta Chatman, hemos articulado el contenido de la historia³⁸, los sucesos del relato, articulando el contenido de la historia en partes y jerarquizándolas en tres niveles: nucleares (como sería el caso de la primera interacción física entre los personajes), principales (la protagonista enciende el tocadiscos) y satélites (la protagonista toma café).

Como señala Lotman³⁹ “El plano como unidad discreta tiene un sentido doble: introduce la discontinuidad, la segmentación y la medida en el espacio y el tiempo [...] Pero ambos conceptos, el espacio y el tiempo, se miden con una misma unidad mutuamente intercambiables”. Es decir, el plano es un portador de información, que permite mostrar un espacio concreto, con una acción y un punto de vista concreto en un tiempo concreto.

La elección de los planos (figuras 15, 16 y 17) está considerada para sugerir o representar unos espacios que muestren el ambiente periférico; cada plano implica una toma de decisión acerca del fragmento de espacio que se representa y supone un punto de vista concreto, que en este fanzine se intercalan entre objetivo y subjetivo, para generar una narración comunicativa.

La elección de los planos para nuestro fanzine es la siguiente:

- Plano General: para situar al lector en un contexto general.
- Plano Medio: para focalizar en el personaje y sus acciones.
- Plano Detalle: para crear una conexión íntima entre lector y personaje.

37 El relato visual posee una serie de características asociadas con las que se pretende generar un trasfondo poético y retórico en la lectura.

38 S. Chatman fue un crítico literario y cinematográfico, y se le considera uno de los más reconocidos teóricos sobre narrativa americana.

39 Lotman Y. 1979 *The Craft of Fiction*, p 125.



Fig. 15. Album ilustrado *Circus* de Ana Juan ejemplo de plano y sus funciones: plano general.



Fig. 16. Album ilustrado *Circus* de Ana Juan ejemplo de plano y sus funciones: plano medio.

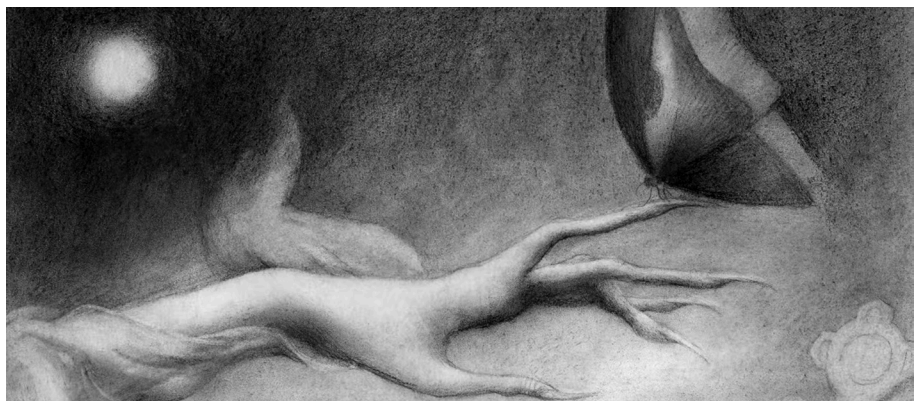


Fig. 17. Album ilustrado *Circus* de Ana Juan ejemplo de plano y sus funciones: plano detalle.

Continuando con la elección de planos, es necesario mencionar que el espacio diegético está constituido por dos tipos de espacio que son el resultado de la forma de mostrar la narrativa: en campo⁴⁰ y fuera de campo⁴¹.

40 El espacio en campo forma parte del espacio diegético y se define como todo espacio que se puede observar en el plano y que el lector puede observar, aunque se muestren parcialmente.

41 El espacio fuera de campo forma parte del espacio diegético y mana a partir de los elementos presentes en el plano, para mostrar continuidad fuera de la limitación.

Una viñeta siempre muestra algo, pero también deja elementos que quedan fuera de su recorte visual. El espacio que delimita la viñeta muestra total o parcialmente la diégesis, pero cuando no lo hace, se alude a ella a través de estos elementos presentes en la viñeta. De esta forma, conseguimos mantener una continuidad, realmente inexistente, a través de los elementos presentes en la escena. Un clarísimo ejemplo sería, en *Millon Dollar Baby* (2004) (figura 18) de Clint Eastwood, cuando se muestra un plano A del pasillo con el personaje, y se pasa a un plano B del pasillo con el mismo personaje en un lugar distinto.



Fig. 18. Escena de Million Dollar Baby, donde se visualiza la continuidad explicada en el marco.

En nuestro fanzine, la continuidad se ha trabajado a partir de la organización del espacio visual respetando una regla de 180°, de forma que el lector siempre sabe desde dónde está observando la acción. Se respeta así la espacialidad entre planos, para que no haya fallos en sentidos posicionales ni direccionales.

Centrándonos en la narrativa de nuestro fanzine, y aunque muchos autores, como Will Eisner⁴², optan por excluir los bordes de las viñetas (figura 19) en muchas de sus novelas gráficas, en nuestro proyecto es destacable el uso del *gutter*⁴³ en el discurso, puesto que no es meramente técnico, sino que tiene una especial intención comunicativa. Como comentábamos anteriormente, permite al lector incorporar significado al espacio fuera de campo y así, poner en funcionamiento los cuatro sentidos, diferentes a la visión, para reconstruir y meterse en la escena y la trama (Figura 20).

El uso de este recurso se utiliza como enlace entre la diégesis y la extradiégesis, a través de la composición del encuadre con desplazamientos de personajes-objetos, miradas-gestos, y de la escenografía. De esta forma conseguimos que ambos personajes consigan interactuar y comunicarse a

42 Will Eisner fue un importante historietista estadounidense autor de obras como *The Spirit* (1939-1958) y quien popularizó el concepto de novela gráfica a partir de 1978 con su libro *Graphic Storytelling and Visual Narrative* (1996)

43 Gutter es el término que se le da al espacio entre viñetas, teniendo a menudo una aplicación estética pero cumpliendo una función narrativa importante.



Fig. 20. Viñeta del fanzine Näher.



Fig. 19. Viñeta sin gutter de Will Eisner.

través de la ilustración, complementándose mediante el trazo y permitiendo trascender de la anécdota o la descripción hasta la comunicación.

3.2.2 *Concepto de la obra*

La obra es de índole reflexiva y con un origen personal basado en vivencias y motivaciones subjetivas influenciadas por factores socioculturales como son la ideología, la religión y la educación actual. Todo ello tiene una huella histórica que hoy día aún se puede observar en ciertas actitudes y comportamientos cotidianos desde varias generaciones atrás.

El fanzine se basará como concepto principal en la vivencia de un personaje femenino que estando en un estado de ánimo confuso es perseguida por un personaje secundario materializado a través de la forma de una criatura con tentáculos que trata de interactuar con ella y arrastrarla hacia su terreno.

Este concepto está muy enlazado con el realismo mágico⁴⁴, donde se combina realidad y fantasía a un nivel en el que resulta complejo comprender en qué momento se realiza el cambio de tono. Así como, la desenvoltura de la protagonista en terreno onírico, a pesar de que el escenario es realista. Esto da pie a que se acepte de forma instantánea la fantasía por parte de la protagonista y así conseguir darle mayor importancia a lo sensorial a la hora de percibir la realidad, donde el tiempo es distorsionable y contribuye a que el lector arrastre el relato a su vivencia personal.

⁴⁴ El realismo mágico es una tendencia artística y literaria hispanoamericana que surgió a mediados del siglo XX y que consiste en representar fielmente la realidad y crear cierta tensión emocional sin llevar a cabo ninguna idealización.

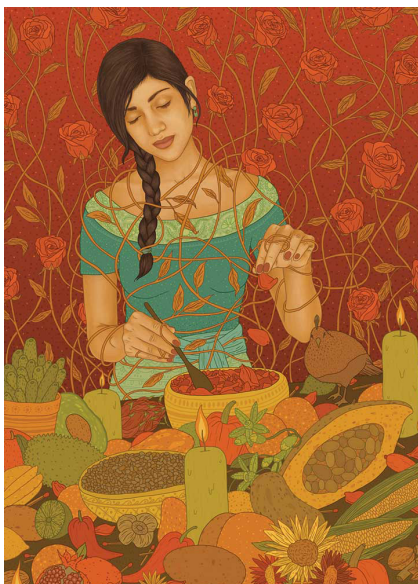


Fig. 21. Ilustración de Gaby Dalessandro del libro *Como agua para chocolate*.

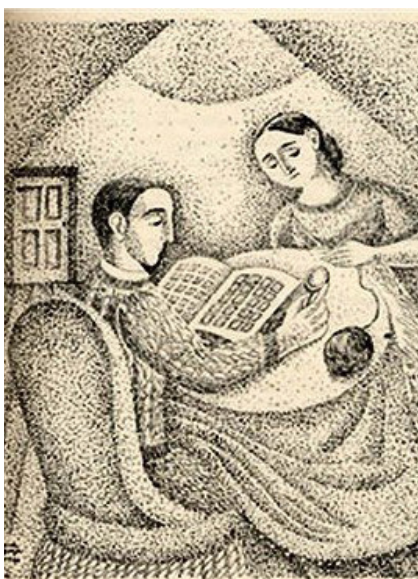


Fig. 22. Ilustración de *Casa tomada*, cuento del *Bestiario* de J. Cortázar.

Esta similitud en la estructura narrativa son las características más importantes del relato, vemos referencias en la literatura como *La Casa de los Espíritus*⁴⁵ de Isabel Allende, donde encontramos el personaje de Clara del Valle, quien tiende a la imaginación, manteniendo inocencia y la paciencia a través de las complejas situaciones y sentimientos a los que se tenía que enfrentar. La similitud con el relato del Fanzine se ve a través de la actitud de los personajes en actos como el hecho de que Clara deje de hablar durante años.

También, *Como agua para chocolate* de Laura Esquivel (figura 21) donde encontramos una protagonista que emplea elementos cotidianos para evadirse y mantener su identidad. En nuestro relato podemos observar gestos como la música, el desayuno para uno, pero la mesa para dos, etc. “Parecía que habían descubierto un código nuevo de comunicación en el que Tita era la emisora, Pedro el receptor y la pobre Gertrudis el medio [...]”⁴⁶

Otro ejemplo clave sería el *Bestiario*⁴⁷ de Julio Cortázar (figura 22) con el cuento *Casa tomada*, donde después de una descripción intimista de la casa y sus costumbres, cuenta cómo unos seres extraños cuya naturaleza se desconoce, van invadiendo la casa por partes hasta conseguir echar a sus inquilinos. Esta referencia muestra a la criatura como nudo de la historia, como elemento central del conflicto que se relata, pero también como resolución final.

Este tema es también un concepto muy plasmado por los artistas plásticos. Un claro ejemplo sería la ilustradora Laurie Hastings⁴⁸, que estampa situaciones complejas entre personajes verdaderamente emocionales (figura 23). También Howard Tagye (figura 24), un artista contemporáneo que ilustra retratos de personalidades imperfectas y sufridas. Es una temática muy tratada a lo largo del retrato humano en este estilo, con celebridades tradicionales como Egon Schiele.

En cuanto a la retórica, encontramos tres posibilidades: a nivel objeto, a nivel espacio y a nivel acción. Todos ellos aportan significado y valores al relato que complementan el concepto de forma connotativa.

A nivel objeto en el fanzine aparecen elementos concretos como una taza de café, que implica soledad, una mesa, que alude a la esperanza, la espera; y un tocadiscos, que evoca y rememora.

A nivel espacio descubrimos, como el más importante, la casa, que con-

45 ALLENDE I. 1982. *La casa de los espíritus*.

46 ESQUIVEL L. 1989. *Como agua para chocolate*. p. 44.

47 CORTÁZAR J. 1951. *Bestiario*

48 Laurie Hastings es una ilustradora nacida en Hong Kong y establecida en Nottingham. Realiza todas sus obras mediante técnicas de grabado distintas, normalmente serigráficas, tratando temas que aluden a las interrelaciones personales.



Fig. 23. Ilustración para portada editorial University Affairs Canada.



Fig. 24. Richard M de Howard Tagye.



Fig. 25. 1 = 0 de Adam Lupton.

tiene todo el carácter intimista y personal del relato; y la bañera, como punto de inflexión en la historia, un lugar donde el personaje se sume en la tranquilidad y la indiferencia ante lo ajeno. El hecho de diseñar con atención el espacio narrativo se presta a que la ilustración narre por sí misma, de forma etérea y abierta, el metalenguaje que se plantea. Destacamos una selección de jóvenes ilustradores que han influido en la construcción del metalenguaje de nuestro fanzine. Fran Munyoz, que retrata personalidades frustradas e introspectivas; también Adam Lupton, con la desestabilización del afecto con significaciones culturales (figura 25); o Ana Mushell, ilustradora de cómics autoeditados.

En cuanto a las acciones, encontramos gestos como el hecho de desayunar de noche; el sentarse solo, de cara a la pared y de espaldas a la ventana; la espera, la observación constante; el encender el tocadiscos como preparación al hundirse. Todas ellas muestran pasividad y soledad ante el qué vendrá.

Por otra parte, es importante destacar el primer gran elemento visual del Fanzine: el tratamiento de la ilustración con trazos orgánicos, enérgicos y sensibles. Este factor unifica todos los detalles anteriores y a través de los cuales se consigue aludir a lo onírico y lo irracional, haciendo referencia a los sentimientos y pulsiones que genera la criatura en la protagonista. Podemos apreciar esta comunicación plástica a través del estilo gráfico en la ilustración de Ana Juan (figura 26). “El trabajo de un ilustrador consiste en pasearse entre líneas; en llenar esos huecos que quedan entre lo que el escritor quiere contar y lo que el lector puede percibir, pero de una manera sutil; sugiriendo sin llegar a ilustrar literalmente. Dar un paso más allá y que el lector pueda dejar volar su imaginación”.⁴⁹

En los personajes de nuestro fanzine (la joven y la criatura) es importante destacar la relación que hay entre ambos. Un vínculo que se ve afectado por una serie de factores que perjudican las funciones cognitivas⁵⁰ de la protagonista, como son la percepción, la memoria, el lenguaje, la comprensión. Estos factores crean una relación de dependencia entre ambos personajes que se transforma en necesidades afectivas, lo que engendra una tensión de difícil exteriorización, razón por la cual la expresión verbal no es necesaria a lo largo del relato. El mejor ejemplo está en el personaje femenino, pues en ningún momento se deja ver qué siente exactamente, expresando una red de sentimientos que oscilan entre la confianza y la desconfianza, la autonomía y la duda, la iniciativa y la culpa, la inventiva y la inferioridad, la identidad y la

49 Ana Juan, ilustradora y artista para la revista Gráfica en 2015.

50 Funciones cognitivas son, a grosso modo, los procesos mentales que hacen posible que el sujeto tenga un papel activo en los procesos de recepción, selección, transformación, almacenamiento, elaboración y recuperación de la información, lo que le permite desenvolverse en el mundo que le rodea.



Fig. 26. Ilustración para una exposición interactiva en la FBBAA de la UPV.



Fig. 27. Ilustración Hide Seek.



Fig. 28. Ilustración 1/8 de Marta Beltrán.

confusión... Pero nunca decisión, certeza y seguridad hasta que se encuentra hundida en el agua, rodeada por la criatura.

Una artista que trata con estos conceptos es Amber Albrecht⁵¹ (figura 27), que influenciada por la literatura universal y el entorno natural, retrata situaciones que beben de criaturas extrañas, hechos siniestros y paisajes fantásticos.

En nuestro fanzine buscamos profundizar en cuestiones como la pasividad, la soledad, la feminidad, la pérdida y el hecho de dejarse llevar. Se muestra la difícil emoción y la gran tensión que existe entre los personajes, así como la situación en la que se encuentran. Este tratamiento plástico de la soledad de la mujer es el tema central de la obra *La vendedora de Fósforos*⁵² (figura 28), una obra que se centra en una mujer marcada por un entorno carente de amor y empatía que la condena al aislamiento y la necesidad.

3.2.3 Relación con la técnica

El relato se ilustra de forma delicada, a través de la línea sensible, pero tratada de forma enérgica para generar manchas potentes y texturas que, a través de la serigrafía y el color se consiguen unir y dar una sensación analógica cuidada. Este aspecto es importante en el desarrollo de la narrativa, ya que, a través de la gráfica, se pretende trascender de la anécdota a la descripción, llegando a comunicar a través de la experiencia tanto visual como de tacto.

Gráficamente, la idea es jugar con el diseño y el color para crear un mundo naturalista, pero a la vez, personal y surrealista⁵³, incluso en ocasiones tenebroso, que permita al lector entablar una relación con la obra a nivel visual y conceptual. A este nivel encontramos el trabajo de Polly Noir⁵⁴ (figura 29), ilustraciones oscuras y satíricas donde entran en juego la ilustración digital y la escultura, para tratar la sexualidad femenina y la ilustración.

La gama cromática (figura 30) busca generar una impresión contrastada, donde se exponga un álbum joven, nuevo, pero con una ilustración frágil, quebradiza y profunda. Material y técnica se completan, aportando una segunda experiencia táctil que complementa la gráfica visual del proyecto.

51 Amber Albrecht es una ilustradora canadiense establecida en Montreal. Sus proyectos artísticos, desde técnicas de dibujo tradicional a la serigrafía, tratan temáticas neorománticas con entornos escapistas, realmente inspirada por el folklore de otras culturas.

52 Obra de Marta Beltrán, ilustradora que trabaja la figura femenina como elemento expresivo de contenidos inconscientes y emocionales.

53 Cuando hablamos de surrealismo, nos referimos al uso del concepto extradiagético para intentar reflejar el funcionamiento del subconsciente en la ilustración.

54 Obra de Genís Carreras, diseñador catalán fundador del Studio Carreras.

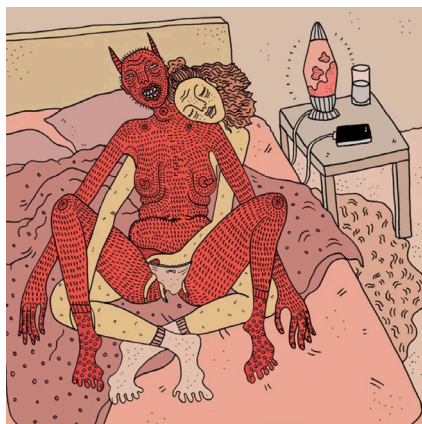


Fig. 29. Print *The devil wears nada* Poly Nor.



Fig. 30. Gama cromática del fanzine.

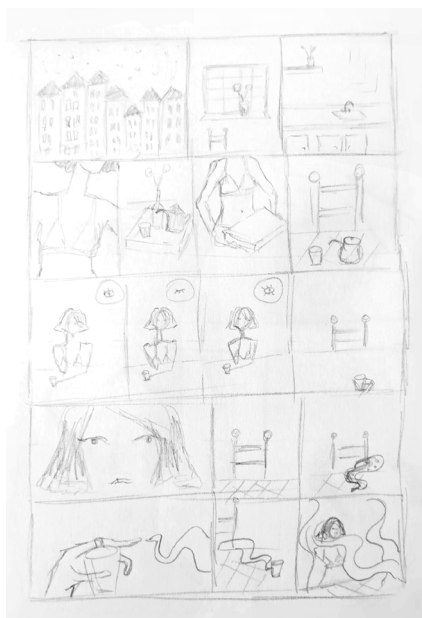


Fig. 31. Primer storyboard del proyecto.

3.2.4 Evolución gráfica

La ilustración de la obra responde a los conceptos descritos con anterioridad y su tratamiento ha ido evolucionando en cuanto a calidad; primero narrativa y después gráfica.

En primer lugar se realizaron esbozos sobre los que comenzar a trazar el relato, dando al texto un carácter visual. Para ello se seleccionaron los aspectos más potentes de la historia y los representamos con dibujos rápidos. Esta parte fue la más expresiva y experimental de toda la fase creativa, donde se generaban escenarios y personajes desde el inconsciente, tal y como se imaginaban a través de la lectura de los textos y de las ideas que éstos transmitían.

A partir de estos bocetos, se elabora un *storyboard* (figura 31) donde empezamos a hacer visible el tiempo narrativo de la historia, diseñando la composición de las viñetas, valorando los elementos clave que se convertirían en sucesos núcleo y jerarquizándolas entre sí. Ya con el *storyboard* realizado, se ajustan y matizan los planos, desarrollando cada viñeta a nivel particular, pero tratándolas con una estética general. A continuación se distribuyen en los pliegos (figura 32). Fue aquí donde se identificó la necesidad de mantener un formato horizontal, puesto que las viñetas se habían tratado en parejas y de tal forma que, la horizontalidad, contribuía a que la narrativa fuera más pausada y legible.



Fig. 32. Distribución final de los pliegos de Näher.

Cuando disponemos del primer modelo impreso bosquejado y maquetado, realizamos ajustes de gráfica. En primer lugar, se revisan y corrigen manualmente los fallos. Y posteriormente, se modifica con herramientas digitales todos apuntes de la revisión. A continuación, se añaden tramas y filtros para generar texturas, detalles y gestos pensando ya en el acabado serigráfico (figura 33).

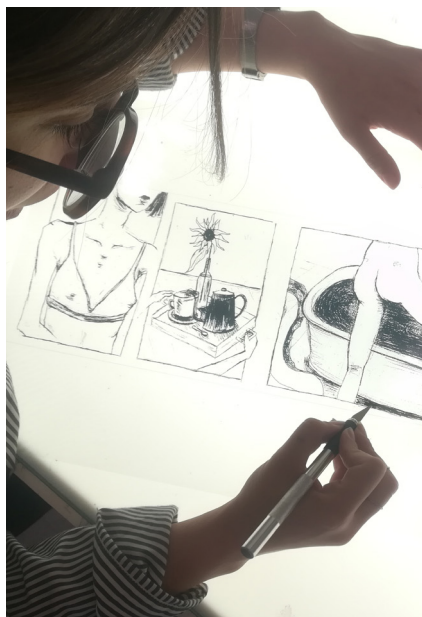


Fig. 34. Retoque analógico sobre el fotolito.



Fig. 33. Retoque digital de la ilustración.

Desde un primer momento, Näher se pensó para realizarse a una tinta y la serigrafía necesita que los fotolitos sean negro opaco para evitar que, al insolar la pantalla, se pierda calidad y detalle en el revelado. Por lo que la adaptación de la ilustración, por pliegos, a la técnica de impresión, se realizó digitalizando los pliegos a 300dpi, convirtiéndolos a escala de grises y ajustando los niveles para aumentar el contraste del grafito. Una vez contrastado, se imprime sobre acetato y se añaden detalles manualmente (figura 34 y 35).

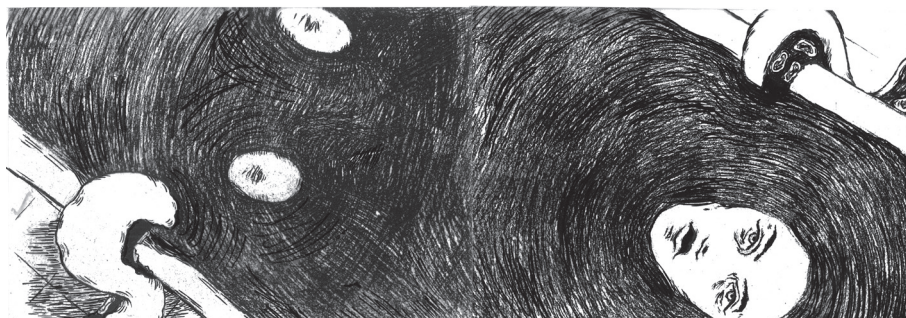


Fig. 35. Resultado final del fotolito retocado manualmente.

Por último, cada pliego fue serigrafiado en una sola tinta color aguamarina, tratando de experimentar con diversas clases de tintas al agua, pinturas acrílicas con disolventes, etc. Esto ha permitido usar un color llamativo que, en combinación con el papel, da un acabado aterciopelado que proporciona textura al fanzine (figura 36).



Fig. 36. Serigrafía final sobre papel.

3.3 DESARROLLO GRÁFICO

3.3.1 Elección de la técnica y material

La obra está realizada, sobre papel Chromika Rossè de 80 g/m² en un tamaño 148x210 mm (A5 horizontal) e impreso en serigrafía a una tinta se-derlac color aguamarina.

Para la realización práctica opté por la elaboración DIY, con la serigrafía como método de estampación, generando obras originales en una edición limitada, y a bajo coste, lo que se adaptaba perfectamente al briefing del proyecto y el perfil fanzinerero de la obra.

En cuanto a la solución gráfica, la serigrafía era la técnica que cumplía con los propósitos de obra original, seriada, de edición limitada y con adaptaciones gráficas (gama cromática, textura, etc), económica (bajo coste) y de medios (acceso a la técnica).

3.3.2 Presupuesto

Dado que el proyecto se concibe como una obra gráfica seriada que sirva de lanzamiento al autor, es importante valorar el trabajo y sus costes para poder estimar su precio de venta.

En este apartado se especifican los costes asociados a la elaboración del fanzine, así como los costes relacionados con su producción y manufacturación a lo largo de su desarrollo.

Los costes por tanto, se encuentran desglosados en los siguientes grupos:

- Inversión inicial o costes de producción, es el valor de los costes asociados a la compra del material necesario para la elaboración del fanzine.
- Costes humanos, que atienden a la naturaleza de las tareas realizadas, como el desarrollo conceptual, la dirección del desarrollo y el montaje del producto.

En primer lugar se muestra en forma de tabla los costes asociados a la adquisición del material necesario para la elaboración (figura 37).

CONCEPTO	UD	PRECIO UD	TOTAL
Pantalla 65x75cm 70pp	1	€ 27,90	€ 27,90
Tintas	2	€ 8,80	€ 17,60
Emulsión	1	€ 16,90	€ 16,90
Retardante	1	€ 7,25	€ 7,25
Cleaner	1	€ 8,45	€ 8,45
Papel A3 Chromatika Rossé 80gr	200	€ 0,10	€ 20,00
Papel A3 Basik 110gr	40	€ 0,10	€ 4,00
Hilo algodón 50gr 5p	1	€ 3,90	€ 3,90
Costes impresión	1	€ 14,10	€ 14,10
GASTOS TOTALES		€	120,10

Fig. 37. Tabla del presupuesto de inversión para la producción del fanzine.

A raíz de esta primera inversión podemos calcular el coste unitario de la tirada (figura 38), sin contar las mermas, pues estas se consideran parte de la experimentación, no de la producción.

CONCEPTO	TOTAL
Gastos producción	120,10 €
Fanzines	40
COSTE UNITARIO	3,00 €

Fig. 38. Tabla de coste unitario de producción.

Es importante una vez tenemos el precio unitario, valorar el coste humano que se aplica en el proyecto. En este caso, el precio no se define por horas trabajadas sino por unidades producidas, pues buscamos una edición limitada numerada de 40 ejemplares, no una reproducción en tirada.

A partir de estas tablas, ya podemos calcular cuál sería el precio de venta real del fanzine; incluyendo gastos, producción y beneficios. Aunque según su forma de venta, el precio varía dependiendo del grado de implicación del autor y el número potencial de ventas. Por lo que podemos concluir que el fanzine tendrá un precio inicial de 10€ (costes de producción + mano de obra), con un 120% de beneficio sobre el precio de salida (figura 39).

CONCEPTO	UD	PRECIO UD	PRECIO TIRADA
Mano de obra	40	7,00 €	280,00 €
Beneficio	40	15,00 €	600,00 €
COSTE		22,00 €	880,00 €

Fig. 39. Tabla coste de tirada y unitario final.

El producto final se compone de fanzine, postal, cartel y packaging (los complementos se consideran detalles de la compra, y no están valorados en el presupuesto) serigrafiado y firmado por el autor. Y podemos concluir que su precio de venta al público oscilará los 25€ (figura 40).

CONCEPTO	PRECIO
Coste producción	3,00 €
Coste humano	22,00 €
TOTAL	25,00 €

Fig. 40. Tabla costes y precio final.

3.3.3 Proceso de realización

Este proyecto se realizó mediante la técnica de serigrafía, una variedad de grabado por cliché, donde se estampa a través de una pantalla de tela entramada⁵⁵ tensada con la que conseguimos transferir la tinta al papel que se encuentra al otro lado.

Dada la gráfica de la ilustración, fueron necesarias unas características mínimas para poder definir correctamente la impresión del fotolito, como una pantalla de poliéster monofilamento de 72pt. A partir de aquí, procedemos a la configuración de la técnica, mediante el emulsionado, el insolado y el revelado. Esta fase es la más importante para evitar fallos en la reproducción posterior de la ilustración.

En primer lugar, se realiza el emulsionado recubriendo la pantalla con una capa fina y uniforme de emulsión⁵⁶. Una vez seca, se pone en contacto con el fotolito y se endurece mediante una exposición a la luz con la insoladora⁵⁷ (figura 41), excepto en las zonas que cubría el fotolito. Cuando se termina la exposición, se revela la pantalla eliminando los restos con agua. De esta forma, tenemos la ilustración lista para estampar.

55 La tela de la pantalla está hecha generalmente de seda; de ahí el nombre *serigrafía* (*silkreen* en Estados Unidos), pero también puede estar hecha de algodón, nylon o de trama metálica.

56 La emulsión fotopolímera es un líquido fotosensible que permite revelar clichés en la pantalla a través de la opacidad de los fotolitos. Al no recibir luz, no se endurece, por lo que permite que el fotolito oculte luz y esa zona no se endurezca para poder ser eliminado.

57 La insoladora es un dispositivo que produce luz, a través del cual se copia una imagen al iluminar el fotolito puesto en contacto directo con la superficie fotosensible (pantalla emulsionada).



Fig. 41. Insolado de la pantalla con varios pliegos del fanzine.

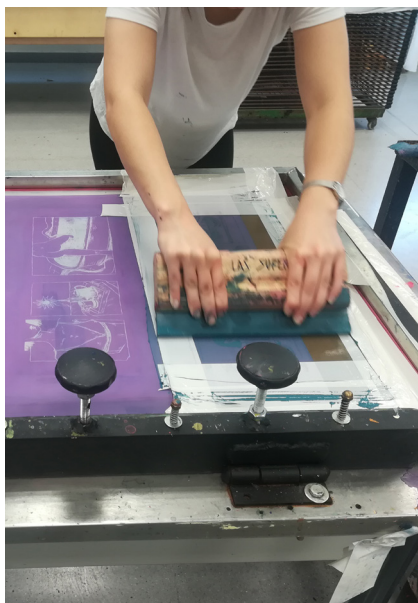


Fig. 42. Proceso de estampación del fanzine.



Fig. 43. Hendido de los pliegos del fanzine.

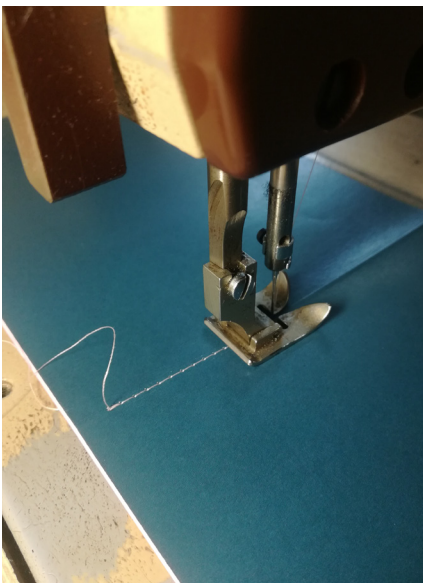


Fig. 44. Cosido del lomo del fanzine.

A continuación pasamos a la fase de impresión, donde se realiza manualmente la estampación de la tinta al soporte (figura 42). Para ello se ajusta la pantalla a la mesa de impresión, se eleva la pantalla con topes que permitan cierta distancia en la mesa de estampado con el soporte que se utiliza para evitar duplicación de estampa al pasar la rasqueta. Por último, se carga la pantalla de tinta y se entinta el papel.

El correcto secado del papel estampado es muy importante evitar que se solapen o peguen las obras y causen daños en la ilustración. Para prevenir este deterioro de la obra, tras secarse, se protegen las estampas separándolas con papel seda hasta su sellado final.

Este proceso se repite hasta tener todos los pliegos y las tapas del fanzine estampados, por lo que podemos proceder a la encuadernación. En este caso, la encuadernación en caballete se realiza simulando la grapa del cómic a través del cosido. En este sistema, las hojas se doblan por la mitad (figura 43) formando un único cuadernillo de dípticos plegados e insertados uno dentro de otro, y se cose (figura 44) por el centro del hendido.

Para proteger el tomo, la cubierta, también serigrafiada, se realizó en un papel de más calidad y con un acabado protector, de barniz. Al no tener un número excesivo de páginas, no hubo que desmentir el libreto, pero sí se produjo un pequeño desajuste de los pliegos, por lo que finalmente hubo que desbarbar el cuadernillo.

Por último, se arma el packaging, papel vegetal al formato del fanzine, y cosido por los laterales. En este punto tenemos un sobre en el que se introduce el fanzine con su merchandising, y se cierra cosiéndolo por el último lateral abierto.

3.3.3 Calendario de producción

Para la construcción del proyecto se realizó previamente una distribución temporal sobre la que organizar y prever las distintas etapas de producción, desde la ilustración del relato hasta la presentación del producto (figura 45).

	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
enero	Documentación narrativa secuencial			Brief: historia y conceptos
febrero	Desarrollo de la narrativa: storyboard			Documentación gráfica: referentes
marzo	Desarrollo gráfico de la ilustración			
abril	Artefinalización, creación de fotolitos y adaptación a la pantalla			
mayo	Impresión serigráfica			
junio	Encuadernación		Packaging	Sesión fotográfica
julio	Presentación producto final			

Fig. 45. Calendario de distribución de la producción.

Este apartado ha sido de gran importancia para poder llevar a cabo un proyecto profesional y cumplir los objetivos de forma metódica. En él no sólo se ha valorado el *timing* de las distintas etapas, sino que también se estimó la posibilidad de error y contratiempos que pudieron surgir. De este modo, la estructura y disposición de toda la evolución del proyecto ha tenido un alto y paulatino seguimiento que ha favorecido el aprendizaje y la práctica.

4. RESULTADO

Para desarrollar este fanzine ha sido necesario aplicar conocimientos específicos tanto de ilustración como de narrativa y diseño gráfico. Esto supuso un gran reto debido a su interdisciplinariedad, y fue necesaria una investigación y el desarrollo continuo de conocimientos relevantes para poder dar soluciones efectivas y profesionales a los problemas que se presentaban. Estas dificultades a la hora de comenzar, fueron sobretodo, de índole teórica. El desconocimiento de ámbitos como la serigrafía, la narrativa, y la poca información existente sobre el fanzine como medio, supusieron una importante relantización inicial, aunque posteriormente contribuyó gratamente a los resultados obtenidos.

Por otra parte, la ilustración fue todo un reto, puesto que desarrollar de forma objetiva unas ideas tan subjetivas y privadas requería de una gran conceptualización y síntesis.

En cuanto a la producción, el mayor inconveniente fue definir y adecuar la estética externa del proyecto para que se adecuara a las necesidades de la narrativa. Al tener que expresar el contenido a través del continente, hubo que indagar ampliamente en el mundo de la autoedición para proponer soluciones desde el diseño pero también en la ilustración, para que el fanzine pudiera visualizarse y hacerse tangible.

El producto final es un fanzine autoeditado, con una postal y un poster como complementos de autopromoción, del que se disponen 40 copias, valorado como obra gráfica seriada, y un original de autor (figura 46, 47 y 48).



Fig. 46. Detalle del cosido del lomo.



Fig. 47. Resultado del fanzine Näher (dos copias).



Fig. 48. Detalle de ilustración.

5. CONCLUSIONES

Este proyecto surgió desde el deseo de realizar un trabajo que girara en torno al dominio artístico que desarrollo conjuntamente con el diseño gráfico creativo, mi proyección profesional. Aunque la idea original ha necesitado diversos cambios de orientación, tanto en su evolución como en su desarrollo, ha sido una oportunidad de progresar en mi vertiente como ilustradora.

Durante el desarrollo, he podido profundizar en distintos sectores y fases de trabajo que desconocía y que me han aportado un gran bagaje no sólo a nivel teórico-práctico, sino también personal. La metodología del trabajo, resultado de la adaptación de diversos sistemas, ha contribuido a germinar una flexibilidad en la producción y conceptualización del proyecto, que hasta el momento consideraba de naturaleza individualista y que, a través de los compañeros y docentes que me han guiado y acompañado en el proceso, me ha permitido producir un proyecto de mayor calidad profesional.

El mundo del diseño y la ilustración se suelen mostrar como dos campos paralelos pero, en mi caso, poseen una vinculación extraordinaria que me ha conducido a concebir un álbum ilustrado autoeditado y producirlo gracias a los conocimientos que se adquieren a lo largo del grado y su posibilidad interdisciplinar.

El trabajo ha resultado, a pesar de todas las adaptaciones y los contratiempos, una obra de la que poder seguir extrayendo y explorando, y que sirve como un primer contacto con el mundo de la autoedición. De cara a un futuro cercano, y tras haber investigado narrativas, medios y técnicas, este fanzine va a permitir extender el proyecto, ya pensado para transformarse al formato del cómic como medio de impresión y de expresión.

Reflexionando sobre el producto final, considero que ha resultado un proyecto de gran exteriorización, donde se ha conseguido valorar diseño e ilustración por igual, lo que me ha permitido tener, no sólo una historia que contar, sino que el relato y su carácter se reflejaran en todos sus aspectos; por esta razón valoro positivamente tanto objetivos como resultados, habiendo asentado las bases de futuros proyectos e investigaciones vinculados a este formato.

6. BIBLIOGRAFÍA

MONOGRAFÍAS.

AGARO, J*. *Serigrafía artística*. Barcelona. L.E.D.A., 1987.

ALLENDE, I. *La casa de los espíritus*. Chile, 2007.

ARCY, H & VERMON, H. *La Impresión Como Arte : Técnicas Tradicionales Y Contemporáneas : Calcografía, Relieve, Litografía, Serigrafía, Monotipo*. 2010

CORTÁZAR, J. *Bestiario*. Buenos Aires, 2007.

ESQUIVEL, L. *Como agua para chocolate*. México, 1989

LUCAS, G. *Chapas: Un diseño redondo*. Barcelona: Gustavo Gili, cop., 2007.

MUNARI, B. *Da cosa nasce cosa, apunti per una metodologia progettuale*. 1981 .

MURPHY, L. *Tactile Mind Book*. Toronto: Tactile Mind Studio Limited, 2007.

PAUL, S. *Chromaphilia*. London ; New York : Phaidon, 2017.

PROSPER, J, & CANET, F. *Narrativa audiovisual*. Sintesis Editorial, 2006.

ROCHA, S. *Agotados de esperar el fin: subculturas, estéticas y políticas del desecho*, 2008.

WEBER, R & MOSER, K. *Serigrafía: la guía definitiva*. Toronto, 2017.

YOUNGER, D. *Theme Park Design & the Art of Theme Entertainment*. Reino Unido: Inklingwood Press, 2016.

TESIS, TESIS DE MÁSTER, TRABAJOS FIN DE GRADO

DELGADO, P. Tipos y estilos de relaciones interpersonales [PDF]. Lugar de publicación: Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo, 2012. [consulta: 2018-03-05]. Disponible en: <<https://es.slideshare.net/pedr1dr/tipos-y-estilos-de-relaciones-interpersonales>>

LÓPEZ, C. Las adaptaciones cinematográficas de cómics en Estados Uni-

dos (1978-2014) [PDF]. Lugar de publicación: Universidad de Valencia, 2016. [consulta: 2018-03-05]. Disponible en: <<http://roderic.uv.es/handle/10550/51809>>

NARVÁEZ, D. La visión cinematográfica de d. W. Griffith [PDF]. Lugar de publicación: Universidad de Sevilla, 2010. [consulta: 2018-02-12]. Disponible en: <<http://www.enclavedecine.com/2010/05/la-diligencia-stagecoach-1939-de-john.html>>

ARTÍCULOS EN REVISTAS Y PUBLICACIONES PERIÓDICAS

AYÉN, X. Entrevista a Gilbert Shelton, creador de los Freak Brothers. En: La Vanguardia. Lugar de publicación: En Barcelona, 2005 [consulta: 2018-02-07]. Disponible en: <<http://hemeroteca.lavanguardia.com/preview/2005/06/11/pagina-42/40129782/pdf.html>>

CHIUMINATTO, M. Relaciones texto-imagen en el libro álbum. En: Univer-sum (Universidad de Talca). Lugar de publicación: Universidad de Talca, 2011 [consulta: 2017-07-22]. Disponible en: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/universum/v26n1/art_04.pdf>

CUQUERELLA, T. 'Fanzination!' un recorrido por la historia de los fanzines en el IVAM. En: El Diario. Lugar de publicación: En El Diario, 2017 [consulta: 2018-02-05]. Disponible en: <https://www.eldiario.es/cv/cultura/Fanzination-recorrido-historia-fanzines-IVAM_0_669833153.html>

CURCIO, M. Las huellas del oeste. En: En Clave de Cine. Lugar de publicación: En Clave de Cine, 2010 [consulta: 2018-02-05]. Disponible en: <<http://www.enclavedecine.com/2010/05/la-diligencia-stagecoach-1939-de-john.html>>

GRÀFFICA. Ana Juan. En: Gràffica Info. Lugar de publicación: En Valencia, 2015 [consulta: 2018-03-17]. Disponible en: <<https://graffica.info/ana-juan/>>

LIMÓN, E. El libro pornográfico para ciegos. En: Cultura Colectiva Letras (México)*. Lugar de publicación: Comscore, 2016 [consulta: 2017-07-15]. Disponible en: <<https://culturacolectiva.com/letras/el-libro-pornografico-para-ciegos/>>

LÓPEZ, C. Una nueva era dorada de los fanzines en España. En: El Diario. Lugar de publicación: El Diario, 2014 [consulta: 2017-09-11]. Disponible en: <<https://www.eldiario.es/cultura/libros/nueva-epoca-dorada-fanzines-Espa>>

na_0_267373709.html >

LOZANO, M. Las ilustraciones como elemento de construcción de significados. En: Publicaciones Didácticas. Lugar de publicación: Publicaciones Didácticas Nº17, 2016 [consulta: 2017-08-10]. Disponible en: < <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/071020/articulo-pdf> >

MEDINA, D. Fanzine, del underground a las ferias de arte. En: Entre tanto Magazine. Lugar de publicación: Entre tanto Magazine, 2014 [consulta: 2017-09-11]. Disponible en: <<http://www.entretantomagazine.com/2013/12/01/fanzines-del-underground-a-las-ferias-de-arte/>>

PIMAT, J. El realismo mágico En: Escribir Bien Literatura. Lugar de publicación: En México, 2015 [consulta: 2018-02-10]. Disponible en: < <http://comoescribirbien.com/realismo-magico/> >

RODRÍGO, R. Un vermut con Álvaro Pons. En: Verlanga. Lugar de publicación: En Valencia, 2016 [consulta: 2018-02-07]. Disponible en: <<http://verlanga.com/secciones/un-vermut-con/alvaro-pons/>>

PÁGINA WEB

AMBER ALBRECHT. Illustration. Canada: Serigraphy. [consulta: 2018-03-20]. Disponible en: <<http://amberalbrecht.com/work/print/index.html>>

BLOG DE ARTE CONTEMPORÁNEO. Elementos de la obra de arte. Wordpress: Concepto de la obra de arte. [consulta: 2018-03-02]. Disponible en: <<https://blogdeartecontemporaneo.wordpress.com/2013/12/09/la-obra-de-arte-elementos/>>

CULTURA IMPOPULAR. Robert Crumb. Madrid: Cómic alternativo de los 90. [consulta: 2017-09-20]. Disponible en: <<http://www.culturaimpopular.com/etiquetas/robert-crumb>>

LAURIE HASTINGS. Illustration. Nottingham: Serigraphy. [consulta: 2018-03-20]. Disponible en: <<http://www.lauriehastings.com/Stockists>>

MONMAGAN. Fanzine. Granada: Manual de abuso. [consulta: 2017-09-20]. Disponible en: <<http://www.monmagan.com/fanzines/>>

NEURONUP. Áreas de Intervención. España: Funciones cognitivas. [consulta: 2018-03-12]. Disponible en: < <https://www.neuronup.com/es/areas/functions> >

PANTONE. Color consulting for product design. Granada: Custom Color Solutions for Brands & Products. [consulta: 2018-03-10]. Disponible en: <<https://www.pantone.com/pantone-color-institute-brand-and-product-custom-color-solutions>>

AUDIOVISUALES

Película o documental

MAGÁN, M. Grapas, un documental sobre fanzine. [documental]. España: DIY, 2012

Película DVD

FINCHER, D. El club de la lucha [DVD-Vídeo]. USA: Fox 2000 Pictures / Regency Enterprises / Linson Films, 1999, ©2006, 1 dvd.

MARSHAL, G. Pretty Woman [DVD-Vídeo]. USA: Touchstone Pictures, 1990, ©2002, 1 dvd.

NIGHT, S. El sexto sentido [DVD-Vídeo]. USA: Hollywood Pictures, 1999, ©2006, 1 dvd.

Vídeo plataforma online

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

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Tabla de organización del proyecto.....	7
Fig. 2. Desglose de la metodología aplicada en el proyecto.....	8
Fig. 3. Fanzine Ro&Co técnica collage.....	10
Fig. 4. EEUU, protestas contra la Guerra de Vietnam (1963 - 1975).....	11
Fig. 5. París, represión contra las manifestaciones del Mayo Francés.....	12
Fig. 6. EEUU, protestas por los derechos civiles de minorías étnicas (1955 - 1968).....	12
Fig. 7. Fanzine Zap Comix.....	14
Fig. 8. Fanzine El Rollo enmascarado.....	14
Fig. 9. Fanzine Chuck Norris.....	14
Fig. 10. Fanzine Through the breaking, poemario ilustrado con collage.....	15
Fig. 11. Diseño del personaje protagonista.....	16
Fig. 12. Escena de El Sexto Sentido donde se muestra la diégesis como ambiente naturalizado.....	17
Fig. 13. Escena de El club de la lucha donde se muestra la extradiégesis.....	18
Fig. 14. Escena donde se muestra la carga dramática sentimental de los personajes.....	18
Fig. 15. Album ilustrado Circus de Ana Juan, ejemplo de plano y sus funciones: plano general.....	20
Fig. 16. Album ilustrado Circus de Ana Juan ejemplo de plano y sus funciones: plano medio.....	20
Fig. 17. Album ilustrado Circus de Ana Juan ejemplo de plano y sus funciones: plano detalle.....	20
Fig. 18. Escena de Million Dollar Baby, donde se visualiza la continuidad explicada en el marco.....	21
Fig. 19. Viñeta sin gutter de Will Eisner.....	22
Fig. 20. Viñeta del fanzine Näher.....	22
Fig. 21. Ilustración de Gaby Dalessandro del libro Como agua para chocolate.....	23
Fig. 22. Ilustración de Casa tomada, cuento del Bestiario de J. Cortázar.....	23
Fig. 23. Ilustración para portada editorial University Affairs Canada.....	24
Fig. 24. Richard M de Howard Tagye.....	24
Fig. 25. 1 = 0 de Adam Lupton.....	24
Fig. 26. Ilustración para una exposición interactiva en la FBBAA de la UPV....	25
Fig. 27. Ilustración Hide Seek.....	25
Fig. 28. Ilustración 1/8 de Marta Beltrán.....	25

Fig. 29. Print The devil wears nada Poly Nor.....26

Fig. 30. Gama cromática del fanzine.....26

Fig. 31. Storyboard del proyecto.....26

Fig. 32. Distribución final de los pliegos de Näher.....27

Fig. 33. Retoque digital de la ilustración.....27

Fig. 34. Retoque analógico sobre el fotolito.....28

Fig. 35. Resultado final del fotolito retocado manualmente.....28

Fig. 36. Serigrafía final sobre papel.....27

Fig. 37. Tabla del presupuesto de inversión para la producción del fanzine...30

Fig. 38. Tabla de coste unitario de producción.....30

Fig. 39. Tabla coste de tirada y unitario final.....30

Fig. 40. Tabla costes y precio final.....31

Fig. 41. Insolado de la pantalla con varios pliegos del fanzine.....32

Fig. 42. Proceso de estampación del fanzine.....32

Fig. 43. Hendido de los pliegos del fanzine.....32

Fig. 44. Cosido del lomo del fanzine.....32

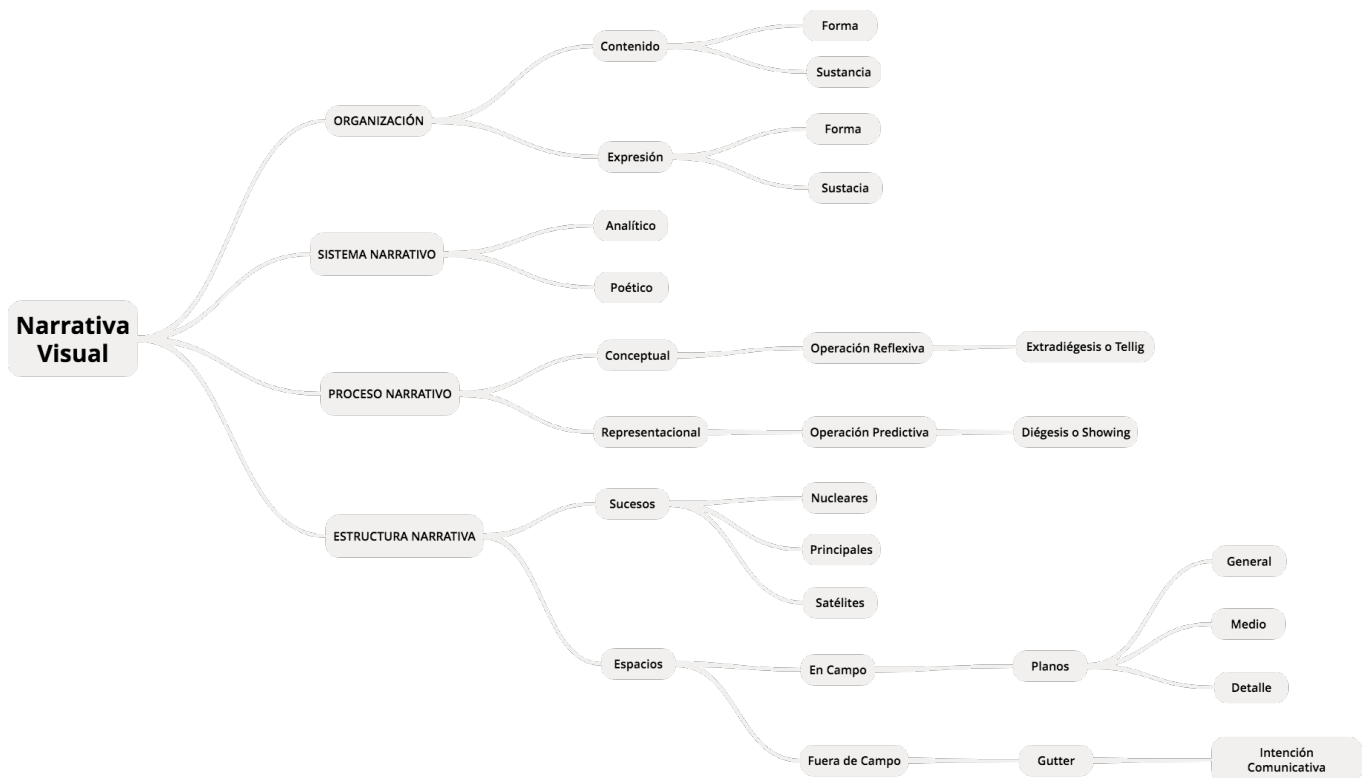
Fig. 45. Calendario de distribución de la producción.....33

Fig. 46. Detalle del cosido del lomo.....34

Fig. 47. Resultado del fanzine Näher (dos copias).....35

Fig. 48. Detalle de ilustración.....36

8. ANEXOS



Anexo 1. Esquema realizado para desarrollar la narrativa del proyecto.



Anexo 2. Resultado final.



Anexo 2. Resultado final. (Packaging).



Anexo 2. Resultado final. (Interior del fanzine: ilustración, guardas y portada interior y pliego 1).



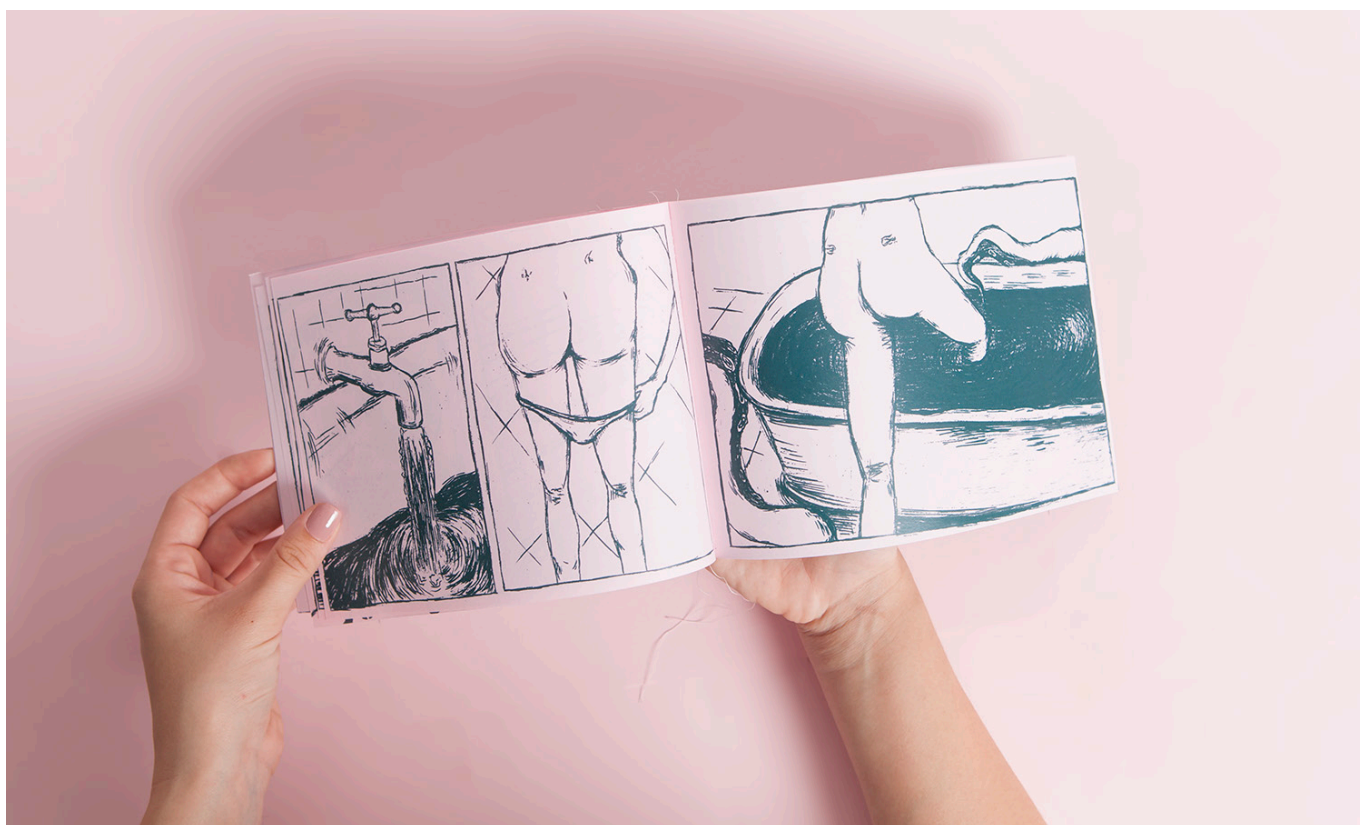
Anexo 2. Resultado final. (Pliegos 2 y 3).



Anexo 2. Resultado final. (Pliegos 4 y 5).



Anexo 2. Resultado final. (Pliegos 6 y 7).



Anexo 2. Resultado final. (Pliegos 7 y 8).



Anexo 2. Resultado final. (Detalles de la serigrafía en tipografía).