

TFG

**LIBRO DE ARTISTA:
EXPRESIONES ANÁLOGAS.**

CUATRO GENERACIONES

Presentado por José Manuel Belvis Valero

Tutor: Roberto Vicente Giménez Morell

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

Creación de una colección de carpetas, donde en cada una de ellas están representadas expresiones semejantes entre cuatro generaciones (Los Baby Boomer, La Generación X, Los Millennial y Los Centennial). Desarrollando un estudio aplicando la serigrafía sobre un material traslucido, jugando con las transparencias de la línea de la ilustración y la mancha de las composiciones tipográficas. Cada ilustración tiene su propio significado, de esa forma al superponer las ilustraciones, pierden su identidad creando una nueva imagen gráfica totalmente desigual.

Así pues, diferenciamos dos partes en este proyecto: una primera parte donde organizamos todo el proyecto, desde la búsqueda de información, los primeros bocetos, elección de tipografía y selección definitivas; y una segunda parte donde desarrollamos el proceso de estampación aplicando la serigrafía. Además, la elaboración de carpetas usando la cortadora láser donde guardaremos las ilustraciones, y así arte finalizar el proyecto.

La finalidad de este trabajo es que ilustración, experimentación y diseño se complementen de modo que a través de la serigrafía podamos crear una obra. Con lo que a modo de experimentación podamos mostrar nuestra comparativa de los rasgos que en nuestra visión personal definen las cuatro generaciones consideradas.

PALABRAS CLAVE

Ilustración | Serigrafía | Libro de Artista | Expresiones | Diseño Gráfico

ABSTRACT

Creation of a collection of folders, where in each of them similar expressions are represented among four generations (The Baby Boomer, The Generation X, The Millennial and The Centennial). Developing a study by applying silkscreen on a translucent material, playing with the transparencies of the line of the illustration and the stain of the typographical compositions. Each illustration has its own meaning, in this way, by superimposing the illustrations, they lose their identity creating a totally different graphic image

So, we differentiate two parties in this project: a first part where we organize the whole project, from the search for information, the first sketches, choice of typography and final selection; and a second part where we develop the process of printing by applying screen printing. In addition, the development of folders using the laser cutter where we will save the illustrations, and well art to finalize the project.

The purpose of this work is that illustration, experimentation and design complement each other so that through screen printing we can create a work. With what by way of experimentation we can show our comparison of the traits that in our personal vision define the four generations considered.

KEYWORDS

Illustration | Serigraphy | Artist Book | Expressions | Graphic Design

AGRADECIMIENTOS

Mi más sincero agradecimiento a mi familia, amigos y compañeros de la Facultad de Bellas Artes, que me han apoyado durante el desarrollo del proyecto y han conseguido hacerlo más llevadero.

Finalmente, agradecerle a mi tutor, Roberto Giménez, todas las aportaciones y correcciones sin las cuales este trabajo no sería el que es.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	7
3. CUERPO DE LA MEMORIA	8
3.1. INTRODUCCIÓN AL LIBRO DE ARTISTA	8
3.1.1. <i>Colección de carpetas</i>	10
3.2. FUENTES REFERENCIALES.....	10
3.3. CONCEPTO Y TEMÁTICA.....	13
3.3.1. <i>Las cuatro generaciones</i>	13
3.3.2. <i>Expresiones</i>	16
3.3.3. <i>Bocetos</i>	17
3.3.4. <i>El color</i>	18
3.4. PROCESO GRÁFICO.....	19
3.4.1. <i>En busca de una huella gráfica</i>	20
3.4.2. <i>Proceso serigráfico</i>	22
3.4.3. <i>Elaboración carpetas</i>	25
3.5. ARTES FINALES	28
4. CONCLUSIONES	33
5. BIBLIOGRAFÍA	34
6. ÍNDICE DE IMÁGENES	35
7. ANEXOS	36
7.1. BOCETOS	36
7.2. ILUSTRACIONES VECTORIALES.....	37
7.3. PRUEBAS	39
7.4. DETALLES.....	40

1. INTRODUCCIÓN

En esta memoria se recopila todo el proceso de conceptualización y desarrollo del Libro de artista: Expresiones Análogas. Este proyecto procura demostrar las habilidades obtenidas a lo largo del grado y conocimientos necesarios para realizar el proyecto, enfocado hacia el ámbito en del diseño y la ilustración, ya que es mi especialización. Desde un planteamiento, un proceso y un acabado de carácter profesional. La intención de este trabajo como ya he nombrado anteriormente sea que la ilustración, la experimentación y el diseño se complementen, de modo que a través de la serigrafía podamos crear una obra.

Dentro de la memoria, encontramos los objetivos y metodología que se han querido lograr para su elaboración. Así, como, una introducción al libro de artista y referentes que han influenciado el proyecto.

A continuación, podremos ver cuál ha sido el proceso que se ha llevado a cabo: temática, bocetos, técnica, materiales, etc. Experimentando y realizando pruebas para ver resultados, detectar los problemas y cuáles son sus soluciones dado el caso.

Finalmente, una conclusión en la que se reflexiona sobre los objetivos marcados en un principio, todo el proceso de creación y el arte finalización, como posibles formas de aprovechar el proyecto. Al final, podrán consultarse en anexo a parte las fotografías de bocetos, detalles, etc.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Objetivos

El primer objetivo es convertir ilustración y diseño en una obra. Así, ilustrando de forma sencilla, las expresiones de cada generación, y llegar a realizar una fácil comprensión visual. Se trata de una colección de cuatro carpetas, donde podemos ver expresiones que tienen el mismo significado, pero su forma de nombrar cambia de una época a otra. Además, formular un proceso creativo para encontrar resultados inesperados, siguiendo un proceso gráfico.

Cada lámina tiene su propia ilustración acompañada de una parte de la composición tipográfica, poseen una identidad que y al superponer las láminas, éstas pierden su significado convirtiéndose en un nuevo grafismo caótico. Con la tipografía, pasaría lo contrario que con la ilustración. Al superponer las láminas, la composición toma sentido y al separarlas, se crea un recorrido visual que te permite ver todas las ilustraciones de la carpeta.

Por último, ya establecido el objetivo principal, se muestra el proceso de reproducción serigráfico y su incorporación en un libro de artista. Todo lo que conlleva la preparación a la hora de serigrafiar y posteriormente la creación de las carpetas donde guardar las láminas.

Metodología

En cuanto a la metodología, ha sido organizada al detalle para a la hora de la producción del proyecto, todo fuera fluido y sin muchos contratiempos. Además de tener en cuenta tiempo extra, por posibles errores que irán surgiendo a lo largo del proceso. La organización se divide en dos fases:

Primero, es la búsqueda de información. Desde la búsqueda de artículos digitales sobre cada una de las generaciones tratadas, libros sobre las expresiones de cada época, artículos relacionados, o incluso contenido audiovisual en relación a la temática. Ordenando todas las expresiones de cada década y posteriormente elegir las que han sufrido algún cambio a lo largo de la historia. Ahora con toda esta información, le sumamos la búsqueda de referentes artísticos, relacionados al dibujo, diseño y libro de artista.

El siguiente paso ha sido terminar de asentar la idea, realizando bocetos de las ilustraciones, ir probando composiciones tipográficas y selección de tipografías. También la aplicación del color sobre las tipografías de las láminas, predominando el juego del color sobre los grafismos negros de la ilustración. Un grafismo de líneas expresivas, que cree una unidad entre todas ellas. Con todo esto listo, llega la hora de realizar una retícula a escala real, para facilitar el proceso serigráfico.

Pasando ya a la preparación e impresión de fotolitos para serigrafía, divididos por el uso de tintas, para no perder tanto tiempo limpiando y volver a preparar la pantalla para volver a usarla. Las cuatro ilustraciones de cada generación en un fotolito, es decir, en total un fotolito posee las cuatro ilustraciones que irán con tinta negra. Las composiciones tipográficas, están dispuestas de la misma forma que las ilustraciones, pero con la diferencia de que estas cambian de color según la lámina.

Al mismo tiempo que se estampa sobre el metacrilato cortado a medida, se trabaja la elaboración de la carpeta donde finalmente irán las láminas. La carpeta se crea a partir de un programa vectorial, para su posterior corte con la láser, con un montaje a mano y un mayor acabado profesional.

Finalmente, solo queda grabar con la máquina láser la expresión que corresponda a cada lámina, generando más importancia a la parte visual que son la ilustración y las tipografías. Y, por último, pero no por ello menos importante, arte finalizar de las carpetas y todo el proyecto.

3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1. INTRODUCCIÓN AL LIBRO DE ARTISTA

Se trata de un medio de expresión plástico surgido en la segunda mitad del s. XX, que cuenta con parámetros nuevos, diferenciados de la pintura, de la escultura o de las obras literarias editadas, y que hacen que el LA sea considerado un género artístico propio.

“A diferencia de un libro convencional de poesía, de cuentos, etc., en el que éste no es más que un contenedor de arte literario impreso en sus páginas, el libro de artista es física y conceptualmente una obra artística en sí mismo, integrando forma y contenido de manera inseparable¹.”

El libro de artista es en sí la propia obra, en el que se aprecia el interés del propio artista cómo manipula los materiales con los que cuenta para realizar su obra. El libro, por ello lo más importante es el tema, el formato y el lenguaje visual. El libro objeto es una idea, el cual podrá ir acompañado de texto e imagen o llegar a prescindir de alguno de estos elementos visuales si el caso lo permite. La diferencia de un libro de artista con un libro corriente es que no solo pretende transmitir un concepto, abarca una expresión infinita en la que el lector podrá sumergir sus cinco sentidos. De esta forma hace que el lector interactúe con el propio objeto que manipula en sus manos, donde descubrirá una gran variedad de lenguajes artísticos.

1. EVANGELIO, Fernando. *El concepto de originalidad y la edición limitada*. FACULTAD DE BELLAS ARTES, Colección de libros de artista. *SIN PIES NI CABEZA*, p. 17.

Ya citados anteriormente lo más importante a destacar de un libro de artista son el tema, lenguaje visual y el formato:

El tema es sobre lo que se va a desarrollar el argumento que se quiera contar, transmitir o expresar, quedando una temática totalmente libre de lo que el artista quiera transmitir.

El lenguaje visual consta de imagen y texto. Se pueden relacionar entre ellos o incluso prescindir de alguno. Dependiendo de la manera que sean utilizados cambiara completamente la consideración del libro. Es el rasgo más importante del libro de artista, ya que debes tener en cuenta cómo interactúan estos elementos en el propio libro. La estructura compositiva y en el espacio que ocupen definirán el carácter de expresión que se le haya querido dar al libro.

Y, por último, *el formato*. Este es el conjunto de propiedades de la técnica empleada, presentación, que el dará una unidad al lenguaje y temas aplicados. Sumergiéndonos en la visión que el artista nos quiera llevar mediante el conjunto del texto y la imagen ya citados. Sin olvidarnos de la elección de materiales en la que se va a representar la idea. El material no puede condicionar la creación del mismo, tiene que tener un feedback, donde libro y material, son una obra conjunta y donde la técnica artística acabara de unir estos elementos (Fig. 01).

La táctica, como arte o procedimiento para el logro de algo establecido, debe combinarse con una estrategia (conjunto de reglas o normas establecidas) que aseguren la mejor decisión encada momento, como establece Juan Jesús Arrusi en su artículo². Mientras la táctica es una acción a corto plazo, la estrategia establece el punto de partida, el punto de llegada y el recorrido elegido para el trayecto.



Fig. 01. *Ghost Diary*, Libro de artista transferencia sobre cristal. Fuente; Pinterest.

2. ARRAUSI, Juan Jesús. *La escuela suiza del diseño gráfico, orígenes e influencias* [artículo] <http://revistes.uab.cat/grafica> - Grafica: documentos de diseño gráfico = revista de diseño gráfico, 2016, Vol.4. (7), pp.31-41

3.1.1. Colección de carpetas

En una colección de carpetas, la finalidad de la imagen no es, por regla general, ilustrar ningún texto, y si lo hubiera, camino con independencia de éste. Se elabora como un proyecto artístico global en el que la obra gráfica adquiere el protagonismo principal.

Mientras el libro conforma un volumen recogiendo en hojas y una encuadernación. La carpeta es un útil, en su origen de cartón doblado por la mitad y atado con cintas, gomas, etc. Obteniendo la funcionalidad de guardar papeles, dibujos, entre otros. Actualmente, debido al avance técnico y material, hay más variedad a la hora de la creación de carpetas, desde madera o plásticos.

Se encuentran carpetas realizadas por un solo artista o por varios. Su origen de creación puede ser bajo la conmemoración de un evento, artístico o cualquier otra índole de inspiración. También la técnica en que se realicen los contenidos puede servir de conexión entre las carpetas, quedando incluidas desde las más tradicionales a las más actuales: xilografía, aguafuerte, serigrafía, estampación digital...

“El propósito es indagar a fondo en aquellos aspectos propios del Libro de Artista. Esta disquisición evidencia una sistematización de las particularidades, análisis de las características y posibilidades de manipulación³.”

Así mismo, se establecen las múltiples y diferentes maneras en que puede abordarse el tratamiento constatando la riqueza y versatilidad.

Normalmente estas carpetas se numeran como toda obra gráfica en general y en gran parte, las obras que contienen pueden ser enmarcadas por separado, perdiendo así su carácter unitario. Este tipo de colecciones reunidas en carpetas con su presentación y sus casi inexistentes textos, son, también, ediciones de arte, que se asemejan al Libro de artista, teniendo en cuenta que los LA actuales son realizados también mediante técnicas de impresión artística. Pero la carpeta de obra gráfica no tiene concepción inicial de ser una obra de arte en sí mismas, si no varias obras con una conexión que las hace colección.

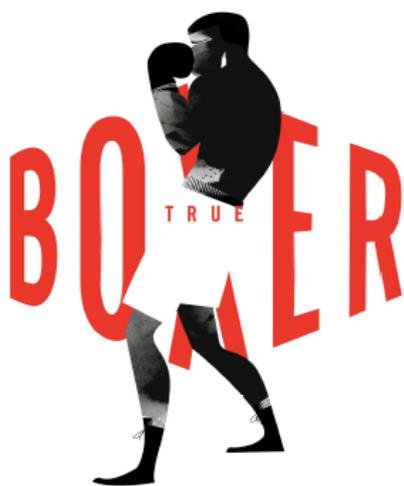


Fig. 02. True Boxer, Jorge Arévalo, 2005.

3.2. FUENTES REFERENCIALES

Jorge Arévalo, es director creativo y diseñador. Que ha trabajado con clientes como Cartier, Roberto Verino, Sony Ericsson o BBVA, entre otros. pero lo que de verdad cautiva de Jorge son sus retratos. Tienen un estilo muy marcado con líneas puras, uso de tipografía y coloridos (Fig. 02)

3. CRESPO MARTIN, Bibiana. *El libro-arte / libro de artista: Tipologías secuenciales, narrativas y estructuras*, [artículo] <https://doaj.org/article/e09870e2a69245b49e48a11c9c6f1e12> - Anales de Documentación, 01 de febrero de 2012, Vol.15.



Fig. 03. Duck 2, Mikker Sommer.
Técnica Mixta: Ceras y Acuarela.

Según la prensa es lo mejor del panorama mundial por sus retratos. Desde finales de los 90 sus ilustraciones son solicitadas por las principales publicaciones. Ilustrador, diseñador gráfico y colaborador habitual de publicaciones como The New Yorker, Vogue o Rolling Stone.

Mikkel Sommer, es un artista e ilustrador de comics que vive en Berlín, Alemania. El arte de Sommer evoca recuerdos de las ceras, dibujos con un enfoque de esbozo (Fig. 03), donde consigue una gran expresión con su juego de líneas y manchas. Su trabajo lo describe impecablemente en esta frase:

“Quería que pareciera algo fuera de lo establecido, romper con la escuela clásica. Y qué mejor manera de mostrar eso que dibujar todo a su alrededor como el dibujo de un niño. Me divertí mucho investigando y practicando el dibujo como un niño⁴.”

El diseño suizo, me interesa por sus ideales del modernismo y constructivismo: buscar la sencillez y el orden bajo la reducción de ornamentos, priorizando la comprensión y organización (Fig. 04). Por tanto, el estilo suizo se caracteriza por la presentación objetiva de la información (visual y verbal) de forma clara mediante el uso de uso de una retícula modular que permite la composición asimétrica de los elementos de diseño. Además, la maquetación del texto en bandera con tipografía sans serif, en la protagonista de los impresos frente al justificado tradicional.

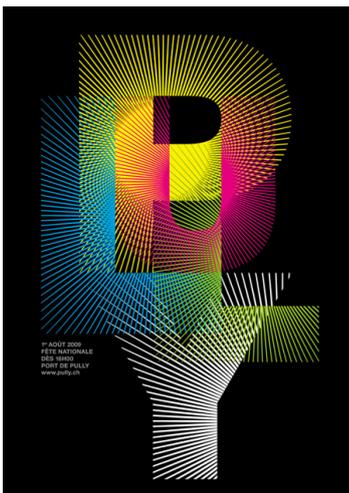


Fig. 04. Nicolas Zentner, Cartel Tipográfico.



Fig. 05. Anónimo, Cartel Tipográfico. Fuente; Pinterest.

Reconocido por sus carteles, caracterizados por el uso del color, la tipografía y el contraste entre los elementos del diseño (Fig. 05), tuvo una nueva filosofía mucho más simplista: tenía como meta la comunicación por encima de todo, lo que terminó por desplazar las corrientes del momento.

4. MY MODERN NET, *Twisting Childhood Memories* - Mikkel Sommer [en línea] www.mymodernnet.com/twisting-childhood-memories [consultado el 20 de Junio de 2018]

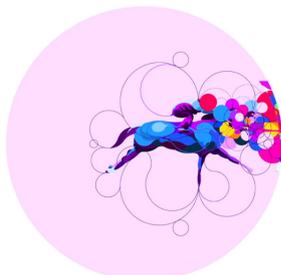


Fig. 06

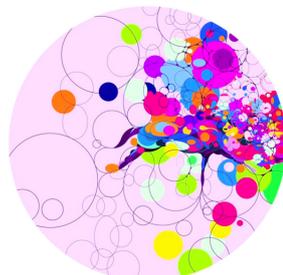


Fig. 07



Fig. 08

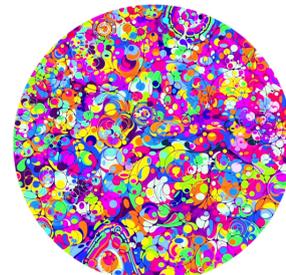


Fig. 09

Martin Satí, con un estilo que es fruto de su experiencia formativa: una combinación de enfoques clásicos con otros más innovadores. Define su trabajo como una mezcla entre lo sobrio y lo visceral; un intento de expresar lo que hay dentro de las cosas, la energía, la pasión, etc.

La experimentación es la clave de su lenguaje plástico, un lenguaje emocional adquirido tras un proceso de continua evolución técnica. Un proceso gráfico evolutivo donde la idea principal (Fig. 06), pierde su identidad mediante la superposición de grafismos (Fig. 07-08). Desapareciendo por completo la idea inicial convirtiéndose en un grafismo caótico (Fig. 09). Sus ilustraciones están compuestas por colores planos, líneas orgánicas, circulares y texturas que componen rostros humanos, animales y estampados llamativos de curvas sinuosas.



Fig. 10. Portada De estraperlo a #postureo, de Mar Abad. Ed. Vox, 2017.

Otros referentes fuera del ámbito artístico son:

De estraperlo a #postureo, de Mar Abad (Fig. 10). Su libro trata sobre una manera de ver el mundo y de hablar de él utilizando ciertas expresiones y no otras. Recopila las palabras que se han utilizado cinco generaciones que actualmente están vivas. El libro que emocionará a los bisabuelos de los Z, a los hijos de los baby boomers y a los padres de los millennials.

Me cambio de Década. Es un programa de Antena 3 que convierte la casa de la familia protagonista en un hogar de otra década. Los participantes viajarán en el tiempo en cada entrega y tendrán que dejar de lado la tecnología y las comodidades del siglo XXI para poder hacer las labores de la vida cotidiana con los aparatos y utensilios de la época en la que se encuentren.

También como fuentes de inspiración están redes sociales como son YouTube o Pinterest. Aportan contenido audiovisual y fotográfico respectivamente, donde puedes informarte sobre cosas en concreto en relación a tu proyecto. Pinterest lo usa todo el mundo para inspirarse, y sobre todo ver una gran variedad de posibilidades a la hora de hacer un proyecto o proceso de trabajo.

3.3. CONCEPTO Y TEMÁTICA

Como temática, se ha decidido hacer algo que tenga un enfoque social, por eso hemos elegido expresiones análogas entre cuatro generaciones. Uniendo la idea y los objetivos que anteriormente he nombrado, le llamaba mucho la atención de que ilustración y diseño, mediante una técnica de reproducción como es la serigrafía podrá completarse como una obra. Ámbito en el que estoy muy metido, su principal cometido es el de comunicar, ya sea por carteles, portadas de libros, láminas sueltas, entre otros. Y estaba claro que como un libro de artista se puede concebir, pero además de eso hacer que lo visual predomine, aunque haya algo de texto.

Hacer que el espectador juegue, recuerde o aprenda. A muchas personas les sonarán algunas expresiones, otras desconocerán, y otras descubrirán expresiones que conocían pero que han evolucionado a lo largo de la historia. Todo ello sumándole un juego visual, lleno de grafismos expresivos y tipografías coloridas. Una obra que además de tener su sentido en conjunto, también lo tiene por separado, una generación por carpeta, con cuatro expresiones en su interior. La intención es que, al juntar las láminas dentro de la carpeta, se puede ver el grafismo caótico de líneas, impidiendo ver las ilustraciones, pero si se observa la composición tipográfica, y al separarlo cada lámina recupera su propia identidad.

3.3.1. Las cuatro generaciones

Las personas dependemos de un contexto igual que las palabras se deben a un texto. Partimos del conocimiento que nos dejaron otros para seguir construyendo nuestro futuro. El filósofo Ortega y Gasset dijo; *“la historia no se ocupa solo de tal vida individual”*. En su ensayo La idea de generación, explicó que cada vida está integrada en un determinado periodo de tiempo colectivo. El concepto de generación dicese de un grupo de individuos que, durante la misma fase de su vida, tienen los mismos referentes históricos y presencian los mismos acontecimientos. De esta forma condicionando los valores, las ideas, el comportamiento e incluso el lenguaje.

En cada época la generación joven es la protagonista de cada una. Por eso cuando una persona habla de su época se refiere a su periodo de adolescencia. En la juventud de una generación cuando las personas aportan personalidad a la historia y sellan los rasgos de identidad que definirán su vida. Y lo normal es que después, en la edad adulta manejen la sociedad, dejando paso a la siguiente generación. Las cuatro generaciones que voy a tratar son:

Los Baby Boomer, son los nacidos entre 1943 y 1960, dando identidad a las décadas de 1960 y 1970. Para muchos este nombre resulta extraño, ya que hace referencia a la actual tercera edad. Es el segmento que considera

el rango de edad más amplio y su nombre viene resultado del boom de nacimientos que se dio durante el tercer cuarto del siglo veinte.

A nivel tecnológico a los Baby Boomer les tocó vivir el nacimiento de la televisión, vieron en vivo la llegada del hombre a la luna, pasaron del cine en blanco y negro al de color, del teléfono de disco al de tonos, se maravillaron con la llegada del fax, la lavadora eléctrica, los relojes de pulsera digitales, y por si no fuera suficiente para ellos, también vieron nacer a la telefonía celular, la computadora personal y el Internet.

En cuanto al entretenimiento, como generación en la TV les gustan los programas de concurso, los noticieros y los documentales. Son la generación que más lee, principalmente novelas y libros de superación personal.

A nivel económico, por ser una generación mayor, viven principalmente de una pensión o de ahorros. A nivel social, son los padres, abuelos o bisabuelos de las generaciones siguientes, así que una de sus motivaciones principales es la familia.

La Generación X, está formada por los nacidos entre 1961 y 1981, dieron identidad a las décadas de 1980 y 1990. Esta generación es la que hoy mueve el mundo a nivel laboral y económico. Obtiene su nombre gracias a la dificultad de la generación anterior para entenderla, llamándola generación X, porque a su entender no tenía rumbo ni sentido.

A diferencia de los Baby Boomer si considera el ser emprendedor, gracias a que su nivel educativo es mayor que el de la generación previa y a la rebeldía que muestra hacia modelos anteriores de negocio.

Son los grandes impulsores de la tecnología, ya que nacieron justo en el boom en el que se dejó de hablar de aparatos eléctricos para hablar de dispositivos electrónicos, pero, aunque gustan por la tecnología, al segmento más longevo de esta generación, el internet, las redes sociales y el comercio electrónico todavía les resulta ajeno.

A esta generación le toco vivir el nacimiento de internet, por eso actualmente parte de esta generación se resiste a utilizar estas tecnologías. La familia es todavía un valor como generación, y se muestran mucho más abiertos a la diversidad sexual, de raza y política. A nivel social, esta generación busca mostrar su éxito por medio de propiedades, gadgets y accesorios, así como en restaurantes, bares y viajes.

Los Millennials, son los nacidos entre 1982 y 2004; dieron identidad a las décadas del 2000 y 2010. Los Millennials o también llamados Generación Y es la generación más joven. Este grupo es el más complicado de describir en general, ya que considera a niños, adolescentes y adultos de menos de treinta años, aunque sorprendentemente existen varias similitudes.

Esta generación se declara completamente liberal en todos sentidos. Ade-

más, tiene en la cabeza temas ecológicos, de cuidado del medio ambiente y aunque en su aspecto personal son descuidados.

Esta generación nació con Internet, por lo cual es su principal herramienta para distintos ámbitos de su vida; desde la comunicación por medio de redes sociales, la educación por medio de podcast, vida podcast y video blogs, hasta el entretenimiento por medio de video juegos y canales de video en línea. A partir de esta generación se observa la incorporación de los anglicismos en su vocabulario y formas de expresarse.

A nivel cultural, son una generación que no le interesan los medios de comunicación, por lo que las noticias llegan a su vida de manera viral en redes sociales. Es la generación que menos lee y aunque tienen un gran sentido social, no buscan profundizar en la información y se quedan con lo que les llega.

Los Centennials, está formada por los nacidos a partir del 2005; que darán identidad a las décadas de 2020 y 2030. Se caracteriza por su dominio de las redes, su naturaleza emprendedora y su carácter irreverente y creativo, la generación Z, está llamada a reinventar el futuro de la sociedad española. Son dos los principales rasgos que marcan el carácter de la generación Z. Uno de ellos es el haber nacido en plena era digital, al contrario que sus predecesores, los Millenials, quienes vivieron el paso del mundo analógico a la digital; y el segundo está relacionado con haber crecido en medio de la crisis económica.

Estos jóvenes han roto con algunas de las inquietudes de los Millenials, en especial en todo lo referido al mundo laboral. Así, lejos de ansiar un puesto de trabajo estable en una compañía tradicional, la generación Z es emprendedora y más flexible a la hora de compaginar la vida laboral y personal.

Estos jóvenes pueden convivir con la precariedad con más naturalidad, porque entienden que el mundo se ha hecho pequeño, que los cambios son cada vez más importantes y más rápidos.

Las palabras propias de cada periodo son el selfi de un momento histórico. El lenguaje, la forma de relacionarse o de ver el mundo. El vocabulario son valores, costumbres e ideas, bastan dos palabras de cada generación para observar la evolución moral que se produce con el paso de los años. Para acabar, solamente decir, que las palabras nacen, mueren o duermen, de esta forma de unas expresiones derivan a otras nuevas, otras dejan de utilizarse por el momento o para siempre y aparecen nuevas expresiones.

3.3.2. Expresiones

En este apartado voy a citar las expresiones seleccionadas para el proyecto, con una breve explicación, cada generación consta de cuatro expresiones en total. Separadas en, tres expresiones análogas entre cada una de ellas y una en común con todas, siendo esta la expresión del reflejo de estilo de vida de cada una:

Expresiones de los baby boomers son.

Chica Ye-yé; Se soltó la melena y la falda. Era un modo de vida rebelde ante lo que los adultos esperaba de ella: ama de casa y madre abnegada. Un gesto de búsqueda de una nueva identidad a la generación anterior. (Sus análogas son; Yuppie, Hípster y Viejovent)

Guateque; Consistía en fiestas donde relacionarse y ligar. En algunos casos organizando bailes, música con un tocadiscos, refrescos y los ojos vigilantes de una tía solterona para evitar toqueteos impuros. (Su análoga es; Botellón)

Peripuesta; Empezaron a llamar de peripuesta/o a las personas que iban más arreglados de la cuenta. De esa forma acicalarse se impuso en señoras y caballeros. Además, no era todo ropa o maquillaje, sino también un cierto encanto natural. (Su análoga es; Pijo)

Arruche; Después de la guerra, la mayor parte de la población estaba arruche. Dícese de quitar con engaño, arte o violencia, de robar dinero o los bienes de alguien. (Su análoga es; Mangui)

Expresiones de la Generación X son.

Yuppie; Alguien la invento para hablar de los jóvenes ejecutivos, repeinados, corbata, camisa planchada, querían trabajar para manejar la sociedad. Una nueva identidad con ganas de trabajar, pero se extinguieron pronto. (Sus análogas son; Chica Ye-yé, Hípster y Viejovent)

Pijo; Era fácil identificarlos por el jersey de lana a los hombros, el polo de manga corta y pantalones pinza. Eran este tipo de personas que se arreglaba con gustos propios a una clase acomodada. (Su análoga es; Peripuesta)

Fardar; Dícese de la persona que presta más atención a la opinión de los demás que a la suya propia, llegando a aparentar cosas irreales. (Su análoga es; Postureo)

Dabuten; Esta palabra ochentera retumbaba en cada esquina. Los jóvenes se sentían mejor usando este término, dándose para calificar algo guay. (Su análoga es; Sublime)

Expresiones de los Millennials o generación Y.

Híster; Son los modernillos de la época. Con sus propios rasgos con sus pantalones pitillo, sus tatuajes, su música indie, barbas y gafas de pasta sin cristales en algunos casos. Se habían convertido en la nueva identidad e l sociedad. (Sus análogas son; Chica Ye-yé, Yuppie y Viejoen)

Postureo; Es el afán por aparentar. Así, como si cada fotografía descubriera una verdad del mundo, apoyado de redes sociales, con el hashtag o etiqueta. (Su análoga es; Fardar)

Facebookear; Observar o cotillear el perfil de una persona en la única red social, llamada Facebook. Claro está que la persona cotilleada no se da cuenta de que está siendo observada. (Su análoga es; Stalkear)

Mangui; Individuo que tiene las mangas largas, es decir, que roba con engaño dinero o los bienes de otro individuo. (Su análoga es; Arruche)

Expresiones de los Centennials o generación Z.

Viejoen; Una canción dio al viejoen la imagen de un joven con aspecto de viejo y viceversa. Esta nueva identidad social, siempre ha ido por libre. Haciendo referencia a lo anticuado, o vintage. (Sus análogas son; Chica Ye-yé, Yuppie y Híster)

Stalkear; Acto de figonear o cotillear a personas, mediante las redes sociales sin que ellos se percaten. Empezando desde Facebook, pasando por Twitter, hasta llegar a Instagram. (Su análoga es; Facebookear)

Sublime; Los jóvenes centennials cuando dicen esta expresión, se refieren a algo guay o perfecto. Acercándose a la boca sus dedos pulgar e índice, expresando perfección (Su análoga es; Dabuten)

Botellón; Tarta de fiestas donde relacionarse o ligar. Tanto en casas o al aire libre, con música, bebidas alcohólicas y sin supervisiones como antaño. (Su análoga es; Guateque)

3.3.3. Bocetos

Después de la organización del proyecto, es la hora de esbozar y probar para así poder interiorizar más en el concepto.

Ilustración: Línea expresiva

Para darle expresividad a los dibujos, se ha buscado una huella gráfica que le de unidad a la colección. Un línea rápida y gestual simulando el esbozo, es decir, como si fueran bocetos, pero manteniendo las proporciones. Ya con varios esbozos de las expresiones, siendo éstas representaciones de un acto

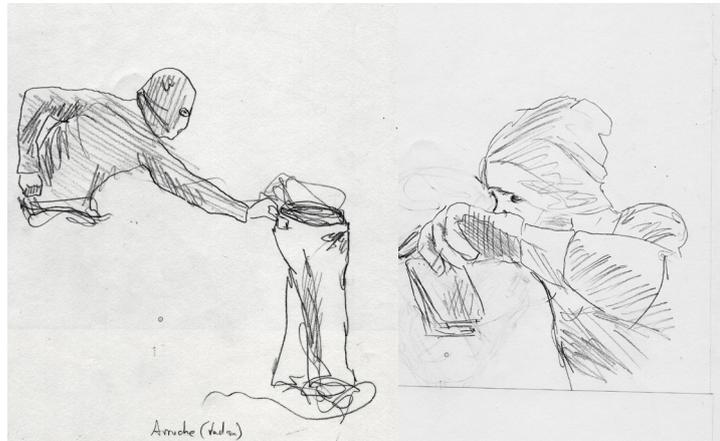


Fig. 11. Primeros bocetos a lápiz.

en sí o simplemente lo que la palabra expresa. Un dibujo completo que, con el paso del día, se han repetido más adelante los bocetos anteriormente realizados, pero con la diferencia de la eliminación parcial de los dibujos (Fig. 11), cortando las figuras incluso dejando solo las manos y las cabezas, siendo estas las partes más expresivas y las que más pueden aportar al dibujo.



Fig. 12. Primera prueba de composición tipográfica.

Composiciones tipográficas

También ha habido un proceso de pruebas con composiciones tipográficas. En esta parte se ha empezado por hacer composiciones cerradas, empleando las letras del nombre de cada generación y creando una especie de marco donde encierra a la ilustración (Fig. 12). Entonces, se ha decidido intervenir sobre la composición, rediseñándolas usando una retícula modular, cogiendo como gran influencia el estilo suizo. Además de todo lo anterior, es importante la elección de una tipografía identificativa para cada generación. La variedad de tipos de letra ha crecido sin parar, y lo mejor para ello es establecer un límite de esa gran variedad, como establece Otl Aicher en su libro *El mundo como proyecto*⁵. Donde se ha considerado las formas de las tipografías desde el punto de vista de su uso, la legibilidad y la cualidad estética.

Ya no se lee como antes, nos falta tiempo y ocio. Además, los medios visuales informan de manera más rápida y completa que lo verbal⁶.

3.3.4. El color

Como ya se ha nombrado en el final del punto anterior, cada generación necesita una tipografía que la identifique. Lo mismo pasa con el color, he tenido en cuenta el juego de la superposición con este. Siendo las ilustraciones a línea de color negro, para crear una armonía y que, ilustración y tipografía convivan perfectamente en la misma lámina. De esta forma las composiciones tipográficas son donde aparece un mayor peso del uso del color.

5. AICHER, Otl. *El mundo como proyecto*, Ed. Gustavo Gili, S.L. Barcelona, 2007, p. 167.

6. AICHER, Otl. *Ibid.*, p. 169.

Para ello, cada generación se ha identificado con un color en significativo, y del color principal se han seleccionado dos colores más, creando una triada de colores por carpeta. Como dato interesante, todas las generaciones comparten gama de colores. Los colores elegidos provienen de los PANTONE, una herramienta muy útil que sirve como guía a la hora de seleccionar colores para visualizar en formatos digital y pasar a analógico, como es este caso. Por esta razón, la siguiente guía de PANTONES son los que he empleado como orientación a la hora de mezclar las tintas de serigrafía. El tema del color es muy delicado, se han mezclado las tintas de serigrafía guiándome en mi listado de PANTONES (Fig. 13), he teniendo en cuenta que la tinta empleada y el soporte son traslucidos y al imprimir el color tiende a salir un poco más claro, que el de la mezcla anteriormente realizada.



Fig. 13. PANTONES empleados para el proyecto.

Para los *Baby Boomers*, el color principal escogido es el PANTONE 150. Un tono naranja rojizo, que hace referencia a la juventud, diversión o vitalidad.

El PANTONE 3450, para la *Generación X*. Un verde hexachrome, que expresa la frescura de la generación, el crecimiento y la serenidad.

Los Millennials son más de colores pastel. El color identificativo es el PANTONE 808. Un azul turquesa, que muestra su profesionalidad, integridad y calma.

Por último, *los Centennials*, el PANTONE Yellow. Colores puros porque es una generación que aún está buscando su identidad, y su color.

3.4. PROCESO GRÁFICO

Después de todo el proceso de búsqueda de información y primeros bocetos e ideas definidas. Ahora toca el proceso de producción de la obra.

3.4.1. En busca de una huella gráfica

En principio, como se ha nombrado anteriormente en el apartado de objetivos, mi intención principal es que ilustración, experimentación y diseño sean una obra. Pero no es un proyecto enfocado hacia una ilustración realista pura, la pretensión es hacer que el espectador de la obra interactúe y una fácil comprensión visual.

El hecho de tratar la superposición de imágenes y manchas de color como si de capas de programas digitales como Photoshop o Illustrator se tratarán. Con el fin de superponer las láminas y que pierda su identidad, es decir las ilustraciones pierden su propio significado creando un nuevo grafismo caótico similar a un garabato, impidiendo ver al espectador las ilustraciones. Esto permite que el espectador preste más atención a la composición tipográfica y su colorido.

Al separar el conjunto de láminas, cada ilustración recupera su identidad, pudiendo ver y leer perfectamente la lámina. Además, separadas las tipografías también entran en juego, generando un recorrido visual, consiguiendo que realices un recorrido viendo tanto las manchas como las líneas de las ilustraciones.

Elección de ilustraciones y tipografías

La ilustración desde un principio, estaba claro como queríamos que fueran los dibujos. Una línea expresiva, donde ciertas zonas estén más trabajadas y otras un simple garabato. Se ha aportado un estilo abocetado, para la obtención de un mayor dinamismo y expresividad, también por experimentar a la hora de serigrafiar con variedad de línea en el mismo dibujo.



Fig. 14. Evolución de los bocetos.

Tras ver todos los bocetos, desde los primeros que formaba la figura entera o desde la cintura, hasta los últimos donde se han eliminado ciertas partes de la figura dejando solo manos y cabezas, siendo estos más acertados para el proyecto (Fig. 14).

Después, se ha decidido mantener la proporción en los dibujos. Esta característica aporta una mayor funcionalidad debido a que al mantener la proporción, el espectador puede reconstruir en su cabeza lo que falta del dibujo, viendo solo manos y cabezas. Por último, se han digitalizado los bocetos y se han finalizado digitalmente con el programa de adobe Illustrator. Las partes representadas, quedan flotando en el papel, para solucionar este problema se ha añadido líneas formando garabatos uniendo manos y cabeza en las ilustraciones, haciendo referencia a lo incompleto del dibujo (Fig.15-16). Una vez claro, se han trabajado con trazos vectoriales y a una tinta, para posteriormente imprimirlo para el proceso serigráfico. Finalmente, en el anexo final se pueden encontrar todas las ilustraciones finalizadas.



Fig. 15. Bocetos finales y digitalizados.



Fig. 16. Ilustraciones vectoriales definitivas.

Para la parte tipográfica, con los colores ya seleccionados, se han finalizado las composiciones, cada generación con su tipografía representativa (Fig. 17-18-19-20).

Anteriormente las composiciones eran cerradas y muy clásicas, todo dentro de un marco de letras de cada generación. Para ello, se ha buscado numerosas fuentes tipográficas y referentes, eligiendo el estilo suizo. Composiciones más dinámicas, sencillez y limpieza del diseño suizo está presente, jugando con líneas horizontales, verticales y diagonales (Fig. 21-22-23-24), p.22. De esta manera, las composiciones aportan más carácter expresivo a las láminas con la ilustración. Las composiciones constan de tres partes; Las dos primeras partes constan de la letra inicial de la generaciones grande y reducida respectivamente, cada una con una tinta de color diferente. Y la última parte, se ha dividido en dos láminas, siendo el nombre completo de la generación con el mismo color, pero estampados en dos láminas diferentes.

MINI POP_G

Fig. 17

STENCIL

Fig. 18

MILLENNIAL

STENCIL

Fig. 19

CENTURY GOTHIC

Fig. 20

(Fig.17) Tipografía pop, estilo pomposa identificativa de los Baby Boomers; (Fig.18) Fuente representativa de la Generación X, más formal y seria; (Fig.19) Tipografía script para los Millennials, realizada a mano usando de base la Stencil; (Fig.20) Una fuente de palo, sencilla y redonda, perfecta para los Centennials.

Las tipografías definitivas de cada generación son las siguientes;



Fig. 21. Composición definitiva de los Baby Boomers.



Fig. 22. Composición definitiva de la Generación X.

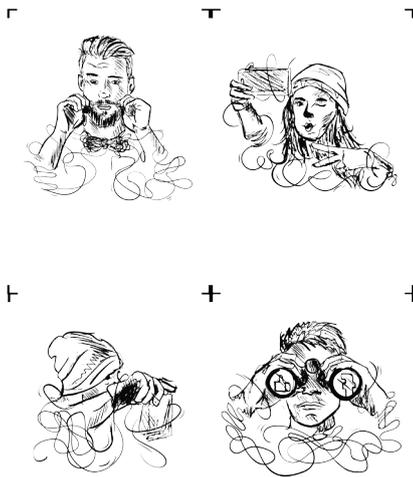


Fig. 23. Composición definitiva de los Millennials.



Fig. 24. Composición definitiva de los Centennials.

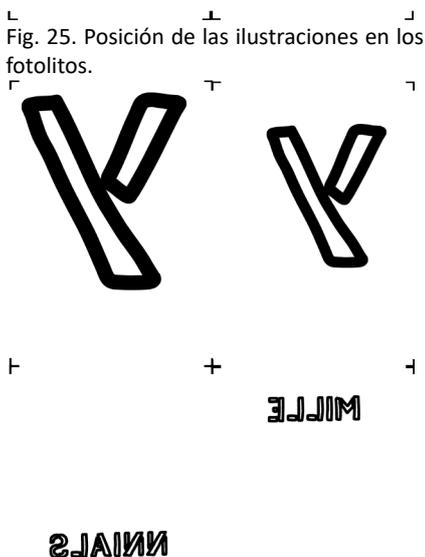


Fig. 26. Posición de las composiciones tipográficas en los fotolitos.

3.4.2. Proceso serigráfico

En esta parte se detalla del proceso de estampación que se ha llevado a cabo.

En primer lugar, se han de imprimir los fotolitos. Los fotolitos pueden ser analógicos o digitales, los primeros pueden realizarse sobre el acetato con un rotulador posca negro o incluso collage de cartulinas negras. Y los segundos, que es este caso, se hace con programas como Photoshop o Illustrator y estos se imprimen directamente en el acetato.

El método de colocar las ilustraciones y las tipografías ha sido un proceso muy estratégico, teniendo en cuenta a la hora de estampar ir lo más fluido posible. Disposiciones de cuatro por fotolito (Fig. 25-26). Un total de ocho fotolitos de formato A3, con dieciséis ilustraciones y dieciséis manchas de tipografía en total.

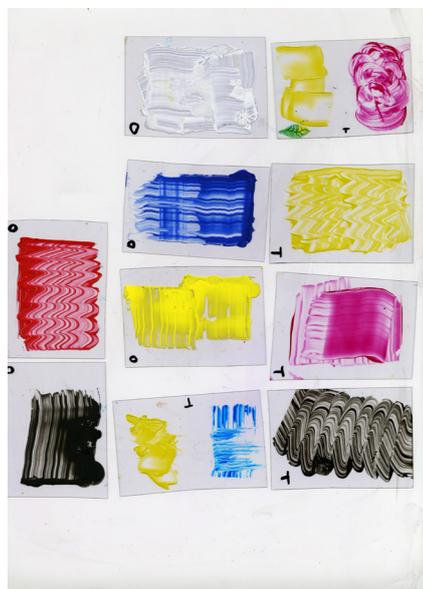


Fig. 27. Pruebas de las tintas SederLac y SederPrint, sobre acetato.

Se ha trabajado con una pantalla de bastidor metálico de proporciones 70x90 cm. Poniendo de dos en dos los fotolitos en la pantalla a la hora de insolar sobre la emulsión. Estas se han preparado de tal forma que facilite el ritmo de trabajo, como ya he dicho anteriormente en la metodología.

Pruebas y experimentación

Como en todo proceso antes de sacar las estampaciones definitivas, hay un proceso de experimentación y pruebas, donde se han de observar cómo se comportan los materiales sobre el soporte. Observaciones como las tintas actúan (Fig. 27), viendo la diferencia entre las opacas y las traslucidas. Las tintas opacas al ser más densas la resistencia sobre el soporte era pésimo, al mínimo roce con otra lámina se iba perdiendo tinta. En comparación las traslucidas, al ser más acuosas, generan menos capa de materia, permitiendo un mayor aguante sobre el metacrilato. Viendo esto, la solución a este problema es trabajar los fotolitos en modo espejo. También hemos realizado pruebas de color sobre color (Fig. 28) pero el planteamiento inicial de línea negra y mancha de color funciona mejor.



Fig. 28. Prueba de superposición de tintas a color, en una misma lámina.

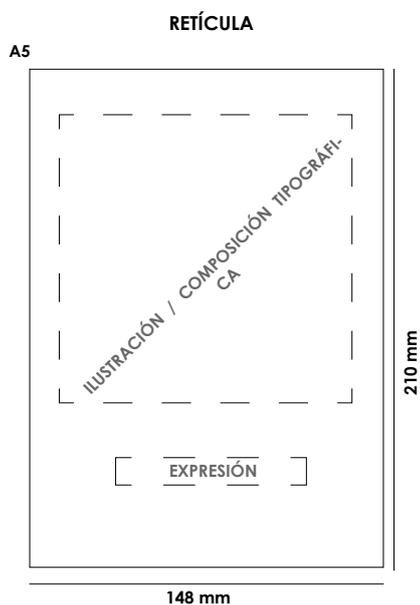


Fig. 29. Retícula compositiva de las láminas.

Materiales: Soporte y tintas

Para la preparación del soporte, se ha preparado primero una retícula a escala real del soporte (Fig. 29), que utilizaremos para que los elementos de las láminas coincidan al superponerla. Cortando con la cortadora láser las láminas de metacrilato a la medida requerida de 210x148 mm, un total de veinticinco soportes, cuatro por cada carpeta y un margen de láminas de metacrilato por posibles fallos o si hace falta repetir alguna.

Una vez preparado el soporte, toca la elección de tintas. Las tintas empleadas en clase son SederLac y SederPrint, las dos son a base de agua. Las tintas SederLac son tintas opacas perfectas para tintas planas, y las tintas SederPrint son tintas de cuatricromía y son más traslucidas, para poder hacer



Fig. 30. Pantalla de serigrafía en la insoladora.

superposición entre ellas. Para el proyecto se ha usado las tintas SederPrint a base de agua, aunque para soportes como cristal o plásticos es más recomendable el uso de unas tintas especiales a base de disolvente. Pero debido a normas de taller, y que estas tintas son aparte de ser peligrosas tienen una dificultad elevada para alguien iniciado en la técnica serigráfica.

Estampación

La preparación de la pantalla es la siguiente: Emulsionar, Insolar (Fig. 30), Revelar la imagen (Fig. 31) y dejar secar para empezar a estampar. La parte de estampación sobre el metacrilato ha sido muy ágil debido todo lo preparado anteriormente, facilitando el proceso de producción.

Primero se ha estampado las ilustraciones con tinta negra sobre cada soporte. Al no tener que ir cambiando las tintas de la pantalla, este proceso va rápido. Dejando secar bien las estampas ya realizadas, se han empezado las mezclas de colore necesarios para las composiciones tipográficas. De esta forma las ilustraciones a línea negra pueden convivir con la mancha de color tipográfica, aprovechando las cualidades traslucidas de la tinta SederPrint.



Fig. 31. Pantalla de serigrafía preparada para revelar la imagen insolada.



Fig. 32. Proceso de estampación. Mesa de trabajo.

Seguidamente cada vez que tenía bien estampados los dos fotolitos (cuatro ilustraciones y cuatro tipografías) tocaba limpiar la pantalla y dejarla preparada para los siguientes fotolitos.

De nuevo, con la pantalla ya preparada se estampan sobre las ilustraciones ya estampadas anteriormente las composiciones tipográficas respectivas a cada lámina e ilustración. Pero con la diferencia, que, en esta parte, cada parte de las composiciones tipográficas se dividen en tres colores diferentes, teniendo que limpiar entre estampa y estampa (Fig.32), para prevenir errores como suciedad, manchas donde no tendría que haber o incluso efectos aguados por culpa del agua.

3.4.3. Elaboración carpetas

Al mismo tiempo que se ha realizado el proceso serigráfico, se ha elaborado el diseño de las carpetas, acabado y montaje. Además, se ha troquelado el logo en cada carpeta y finalmente en las láminas se ha grabado la expresión que representa cada una de las ilustraciones. A parte, se han realizado pruebas de la carpeta tanto en madera DM como en metacrilato.

Diseño vectorial

La realización de la carpeta ha empezado dibujando la carpeta desplegada en una hoja, para ver la forma y grosor, entre otros. Después de tener el diseño dibujado, se ha pasado a un espacio de trabajo vectorial. Se ha escaneado y con el programa de Adobe Illustrator, en una capa nueva se ha pasado a vectores (Fig. 33). Ya que la cortadora láser puede troquelar y grabar. Para troquelar usa vectores y para la opción de grabado se emplean archivos .JPG. Esto s diferencia en que, al estar el archivo con vectores, el láser sigue las líneas vectoriales del diseño, y en cambio en archivo .JPG lo que hace es un barrido, marcando solo donde estaría la imagen o palabra que se quiere grabar.

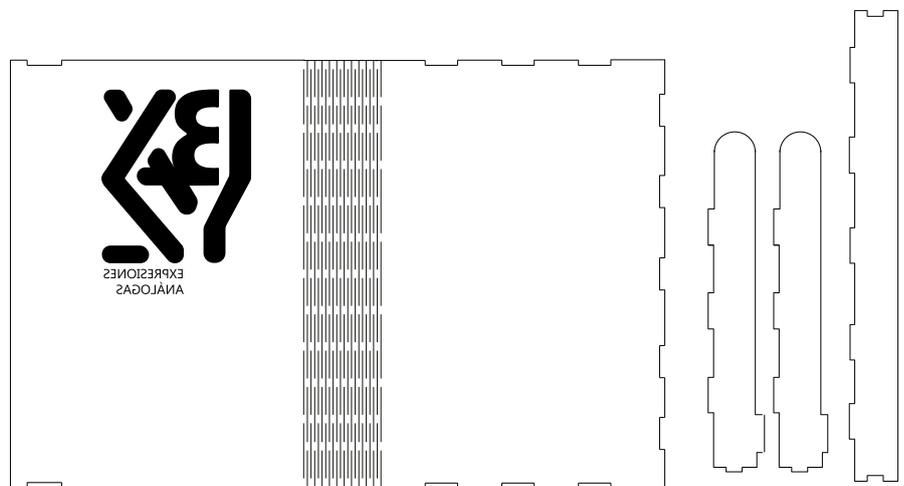


Fig. 33. Diseño carpeta desplegado, y logotipo en modo espejo.

Se puede decir que es otra forma de realizar carpetas o packaging en general, añadiendo el medio digital. Entonces una vez acabado, se prueba en este caso sobre madera DM para ver posibles fallos que han podido pasar desapercibidos en su diseño con el programa Illustrator.

Lo bueno de implementar a la elaboración de carpetas el medio digital e industrial, es que una vez correcto el diseño de la carpeta, puedes usarlo todas las veces que quieras, de esa manera las cuatro carpetas salen idénticas.

Troquelado y Grabado láser

A la hora de cortar las carpetas, se ha aprovechado para incluir el logo en

las carpetas. De esta forma en las cuatro carpetas sale el logo en el mismo sitio, troquelándose al mismo tiempo que se corta la carpeta de la madera DM (Fig. 34-35). Para ello, se ha colocado el logo con el título de la colección en modo espejo para que, a la hora de troquelar, la parte por donde suele quemar la cortadora láser es el interior de la carpeta, quedando el exterior intacto. En la parte del lomo se ha colocado un pattern de líneas, que este permitirá poder flexionar la madera y lograr que se habrán y cierren las carpetas.

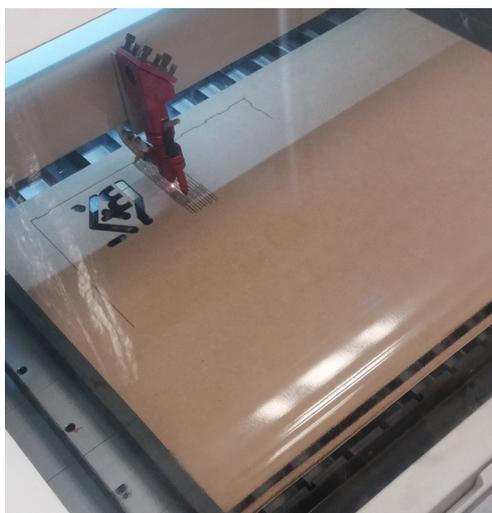


Fig. 34. Cortadora láser cortando las carpetas. Primera Vista.



Fig. 35. Cortadora láser cortando las carpetas. Segunda Vista.

Por otro lado, mientras se finaliza el acabado de las carpetas, para no perder tiempo se ha realizado el grabado de las expresiones en las láminas. Una vez secas las estampaciones sobre las láminas de metacrilato se procede a grabar. Se ha tenido que estampar antes debido a que en la serigrafía se debe estampar en soportes lisos y si grababa antes de estampar, al pasar la rasqueta habría un pequeño traqueteo en a la zona grabada que podría dar lugar a errores. Debido a eso era mejor estampar y luego grabar.

Para el grabado de las expresiones se a preparado igual que los fotolitos, en modo espejo, y en archivo .JPG. De esta forma se protegen unas láminas con otras.

Logo y unificación entre carpeta y láminas

El logotipo para las carpetas se ha realizado mediante el uso de una tipografía base, como es en este caso la Stencil. Esta se ha modificado con ayuda del programa vectorial, adobe ilustrator. El logo consta de las cuatro letras identificativas de cada una de las generaciones y el título de la colección (Fig. 36), se han redondeado las serifas o remates de la tipografía original, uniendo el logo con la tipografía del título dispuesta debajo de este y en las láminas. La tipografía del para el título *Expresiones Análogas* se ha usado la tipografía Microsoft Thai le, una fuente de palo que se ha usado también para grabar las

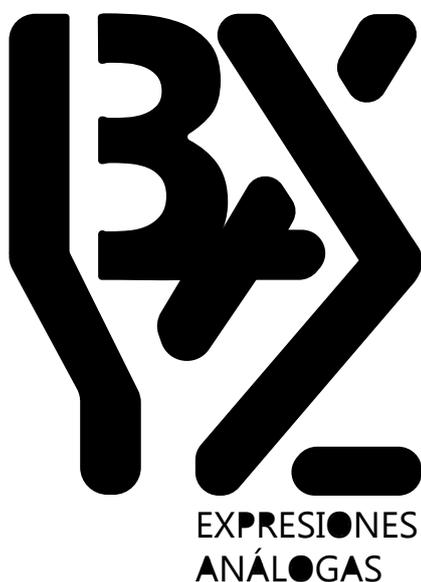


Fig. 36. Logotipo vectorial definitivo.

expresiones en cada lámina (Fig.37), de esta forma, se crea una unidad entre carpetas y láminas del interior cuidando mucho el detalle tipográfico.

MANGUI POSTUREO

Fig. 37. Tipografías modificadas para grabado láser.

Montaje

Una vez cortadas las cuatro carpetas y con el logo troquelado se han decorado con un mismo estilo, permitiendo así una unificación de la colección y un color identificativo para cada carpeta. A la hora de pintar las carpetas se han vuelto a poner en la plancha de madera DM, en plan puzzle, insertando cada pieza donde le toca y por un lado sujetadas con cinta de carroceo. De esta forma, se han pintado con spray y al estar insertadas las piezas de las carpetas en su sitio, los bordes se protegen y no se pintan (Fig. 38-39).

Así, le da un toque de acabado profesional. Todas las carpetas poseen el interior completamente blanco y un trozo en la portada y lomo, el resto es del color que le corresponde a cada carpeta. La primera intención fue en hacer un degradado del color al blanco, pero fue un intento fallido, por razones de saturación de pintura en el pattern y dificultando la función de abrir y cerrar la carpeta. Ya que el degradado no me beneficiaba, se ha decidido algo sencillo, pero que para el proyecto es muy funcional. Se ha pintado la parte delantera del color respectivo de cada carpeta y al secarse, se ha protegido con cinta de carroceros y un poco de cola blanca para evitar que esta se levante al pintar con el spray. Como resultado queda el color de la carpeta y el blanco separados por una línea recta que va desde el borde superior derecho hasta un poco más allá del lomo.

Por último, con las partes de las carpetas pintadas y secas (Fig. 40), se han sacado de la plancha de madera DM, observando como esta todo pintado y los bordes se han protegido perfectamente, quedando el tono natural del corte láser. Con las piezas ya preparadas, se ha comenzado el montaje de estas.



Fig. 38. Primera capa de color de las carpetas.



Fig. 39. Segunda capa de color de las carpetas.



Fig. 40. Las cuatro carpetas desplegadas y pintadas aun insertadas en el molde.

Finalmente, para terminar las carpetas, con la ayuda de un pincel se ha ido aplicando cola blanca especial para madera en los dientes de las piezas de la carpeta, uniéndolas y así hasta acabar con el montaje de todas las carpetas. A la hora del montaje se ha dispuesto sobre la mesa papel de seda, para proteger la mesa de trabajo y mantener limpias las carpetas mientras el proceso de montaje y así poder finalizarlas (Fig. 41).



Fig. 41. Carpetas finalizadas.

3.4.5. Artes finales

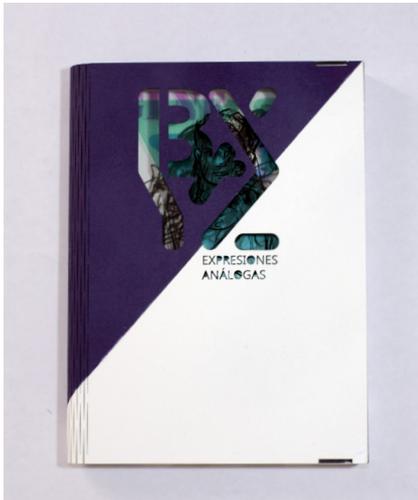
CONJUNTO DE LA COLECCIÓN



PRIMERA CARPETA: BABY BOOMERS



SEGUNDA CARPETA: GENERACIÓN X



TERCERA CARPETA: MILLENNIALS



CUARTA CARPETA: CENTENNIALS



4. CONCLUSIONES

Una vez finalizado todo el proceso del proyecto, se ha realizado un balance del trabajo anteriormente expuesto. Primero, valorar la amplitud y complejidad del trabajo; puesto que es un proyecto donde he disfrutado y he acabado haciendo todo lo que me gusta en relación al diseño gráfico e ilustración, los resultados han sido favorables respecto a la metodología planteada y los objetivos.

En cualquier proyecto, aún con el tiempo planificado siempre se ha de contar con márgenes, ya sean para solucionar errores técnicos o del día a día. Hemos trabajado desde el planteamiento inicial. Además del uso presente de procesos digitales con programas como Photoshop, Illustrator e incluso In Design.

Desde el planteamiento inicial hemos trabajado una serie de aspectos como son: El proceso y aprendizaje gracias a la experimentación indagando en la serigrafía como incorporación al libro de artista, ilustrando expresiones de cuatro generaciones, juego de superposición de mancha de color y líneas, selección de tipografías significativas para cada generación, la elaboración de las carpetas y el logotipo, y la unificación de las carpetas como colección. Observando las cuestiones más técnicas como las características de las tintas en función de los soportes y su aplicación.

En el proyecto se ha enfocado la temática a las expresiones entre cuatro generaciones por concretar más, ya que las generaciones abarcan demasiados puntos. También comentar que este proyecto mediante mi organización he podido vincularlo con tres asignaturas al mismo tiempo, estas son Serigrafía, Gráfica experimental e interdisciplinar e Ilustración aplicada. Esto permite una mayor organización de Timming para su elaboración.

En resumen, y a modo personal, estoy satisfecho con el trabajo realizado, ya que he cumplido con mis objetivos principales y he disfrutado durante todo el proceso del proyecto, por llevármelo al terreno en el que me estoy especializando. Finalmente, este proyecto puede seguir trabajándose y evolucionar. Desde exposiciones, seguir ampliando tanto las expresiones como las carpetas. También, al ser trabajado en digital puede economizarse para su posible venta, con impresión digital sobre acetato y carpetas de cartón.

5. BIBLIOGRAFÍA

- FACULTAD DE BELLAS ARTES. Colección libros de artista. *Sin pies ni cabeza : 10 años entre libros* [catálogo] Universidad Politécnica de Valencia, D.L. 2005.
- *Los libros de artista de Chillida: Una constelación estética*. 6 Marzo-20 Mayo 2007. [catálogo] Madrid, 2007.
- AICHER, Otl. *El mundo como proyecto*, Ed. Gustavo Gili, S.L. Barcelona, 2007.
- ZEEGEN, Lawrence. *Ilustración digital. Una clase magistral de creación de imágenes*, Ed. PROMOPRESS, Barcelona, 2007.
- ZEEGEN, Lawrence. *Principios de la ilustración; 2ª edición*. Gustavo Gili, SL. Barcelona, 2013.
- HYNDMAN, Sarah. *Why fonts matter*. Ed. Virgin Books, London, 2016.
- BODMAN, Sarah. *Creating artist's books*, Ed. A&C Black, London, 2005.
- ABAD, Mar. *De estraperlo a #postureo*, Ed. LAROUSSE S.L., Barcelona, 2017.
- CRESPO MARTÍN, Bibiana. **El libro-arte / Libro de artista: Tipologías secuenciales, narrativas y estructuras** [artículo] <https://doaj.org/article/e09870e2a69245b49e48a11c9c6f1e12> *Anales de Documentación*, 01 de febrero de 2012, Vol.15.
- ARRAUSI, Juan Jesús. **La escuela suiza del diseño gráfico, orígenes e influencias** [artículo] <http://revistes.uab.cat/grafica> - *Grafica: documentos de diseño gráfico = revista de diseño gráfico*, 2016, Vol.4.(7).
- *Twisting Childhood Memories, Mikkel Sommer - MY MODERN NET* [en línea] www.mymodernmet.com/twisting-childhood-memories [consultado el 20 de Junio de 2018]
- *¿A qué generación perteneces?* - Youtube [en línea], disponible en, <https://www.youtube.com/watch?v=IZd1CCER98s> [consulta el 15 de Marzo de 2018]
- *El color de la moda de los 60 hasta hoy* - Print your color [en línea] <http://www.printyourcolor.es/item/286-el-color-de-la-moda-de-los-60-hasta-hoy.html#.Wxa2pUiFPIV> [consulta el 16 de Mayo de 2018]
- *Me cambio de década* - ATRESPLAYER [en línea] <https://www.atresplayer.com/antena3/programas/me-cambio-de-decada> [consulta el 10 de Febrero de 2018]
- *Estilo Suizo - Cultier* [en línea] <http://www.cultier.es/estilo-suizo> [consulta el 17 de Mayo de 2018]
- *Lifestyle Illustrations - Jorge Arévalo* [en línea] <http://www.jorgearevalo.com/lifestyle-illustrations> [consulta el 17 de Mayo de 2018]
- *Mikkel Sommer*, [en línea] <http://thetoolsartistsuse.com/2012/08/mikkel-sommer> [consulta el 11 de Abril de 2018]
- *Martin Satí: «Mi idea de diseño empieza en el círculo»* - Graffica [en línea] <https://graffica.info/martin-sati> [consulta el 12 de Diciembre de 2017]

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 01. Ghost Diary, Libro de artista transferencia sobre cristal. Fuente; Pinterest.....	9
Fig. 02. True Boxer, Jorge Arévalo, 2005.....	10
Fig. 03. Duck 2, Mikker Sommer. Técnica Mixta: Ceras y Acuarela.....	11
Fig. 04. Nicolas Zentner, Cartel Tipográfico.....	11
Fig. 05. Anónimo, Cartel Tipográfico. Fuente; Pinterest.....	11
Fig. 06. Idea inicial.....	12
Fig. 07. Incorporación de elementos gráficos.....	12
Fig. 08. Añadido de color.....	12
Fig. 09. Nuevo grafismo.....	12
Fig. 10. Portada De estraperlo a #postureo, de Mar Abad. Ed. Vox, 2017.....	12
Fig. 11. Primeros bocetos a lápiz.....	18
Fig. 12. Primera prueba de composición tipográfica.....	18
Fig. 13. PANTONES empleados para el proyecto.....	19
Fig. 14. Evolución de los bocetos.....	20
Fig. 15. Bocetos finales y digitalizados.....	21
Fig. 16. Ilustraciones vectoriales definitivas.....	21
Fig. 17. MINI POP_G.....	21
Fig. 18. STENCIL.....	21
Fig. 19. MILLENNIAL, Base STENCIL.....	21
Fig. 20. GENTURY GOTHIC.....	21
Fig. 21. Composición definitiva de los Baby Boomers.....	22
Fig. 22. Composición definitiva de la Generación X.....	22
Fig. 23. Composición definitiva de los Millennials.....	22
Fig. 24. Composición definitiva de los Centennials.....	22
Fig. 25. Posición de las ilustraciones en los fotolitos.....	22
Fig. 26. Posición de las composiciones tipográficas en los fotolitos.....	22
Fig. 27. Pruebas de las tintas SederLac y SederPrint, sobre acetato.....	23
Fig. 28. Prueba de superposición de tintas a color, en una misma lámina.....	23
Fig. 29. Retícula compositiva de las láminas.....	23
Fig. 30. Pantalla de serigrafía en la insoladora.....	24
Fig. 31. Pantalla de serigrafía preparada para revelar la imagen insolada.....	24
Fig. 32. Proceso de estampación. Mesa de trabajo.....	24
Fig. 33. Diseño carpeta desplegado, y logotipo en modo espejo.....	25

Fig. 34. Cortadora láser cortando las carpetas. Primera Vista.....26

Fig. 35. Cortadora láser cortando las carpetas. Segunda Vista.....26

Fig. 36. Logotipo vectorial definitivo.....26

Fig. 37. Tipografías modificadas para grabado láser.27

Fig. 38. Primera capa de color de las carpetas.....27

Fig. 39. Segunda capa de color de las carpetas.....27

Fig. 40. Las cuatro carpetas desplegadas y pintadas aún insertadas en el molde.....27

Fig. 41. Carpetas finalizadas.....28

7. ANEXOS

7.1. BOCETOS



Primeros bocetos.



Evolución de los bocetos.

7.2. ILUSTRACIONES VECTORIALES

Baby Boomers



Chica Ye-yé



Guateque



Arruche



Peripuesta

Generación X



Yuppie



Fardar



Pijo



Dabuten

Millennials



Híster



Facebookear



Mangui



Postureo

Centennials



Viejoen



Botellón



Stalkear



Sublime

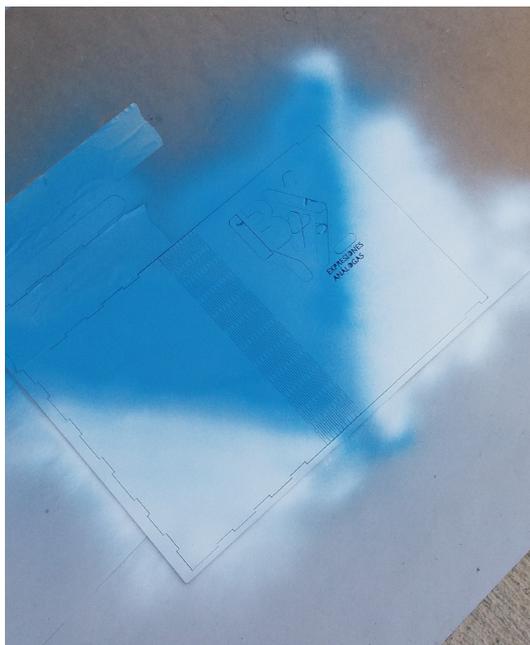
7.3. PRUEBAS



Pruebas de grabado láser sobre metacrilato.



Pruebas de troquelado láser sobre metacrilato.



Prueba de degradado con spray.



Prueba de dos colores con spray, protegiendo el otro.



Prueba de carpeta con metacrilato (PMMA).



Prueba de carpeta con maderas DM, sin pintar.

7.4. DETALLES



Detalle de la tinta sobre metacriolato (PMMA).



Detalle de la expresión grabada con láser.



Detalle del colofón serigrafiado en cada carpeta,



Detalle del logo y título troquelados.



Detalle del conjunto de carpetas.



Detalle lateral de las láminas de la carpeta *Baby boomer* superpuestas.