

TFG

RED SOIL

APLICACIÓN DE LA IMAGEN IMPRESA A PRODUCTOS
PUBLICITARIOS EN EL ÁMBITO DE LA MÚSICA

Presentado por Paola Lázaro Moya

Tutor: José Manuel Guillén Ramón

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Desde hace años intento unir los dos mundos que me apasionan: la música y las artes gráficas, mediante la realización de carteles, logotipos, fotografías e ilustraciones consigo estar en contacto con ambos ámbitos.

Este trabajo es para mí el proyecto más ambicioso al que me he enfrentado hasta la fecha, pues se trata de realizar toda una campaña publicitaria para el nuevo disco de la banda *Red Soil*, el cual está siendo preparado y se prevé lanzar a la venta el próximo año.

Para la realización de este proyecto, trabajaré mediante técnicas de reproducción de la imagen impresa, ya que es un medio con el que me siento cómoda y con el que aún estoy en proceso de aprendizaje. Además de la realización de las ilustraciones, la parte de la maquetación también formará una parte importante y esencial en mi trabajo, la cuál desarrollaré a partir de estas imágenes mediante la edición digital.

PALABRAS CLAVE: Imagen impresa, publicidad, música, maquetación.

SUMMARY AND KEYWORDS

For years I tried to connect the two worlds that I love the much: the music and the plastic arts. I get to be in contact with both worlds by making posters, logos, photos and illustrations.

This work is the most ambitious to which I have faced so far, this arrying out the advertising campaign for the new record of the band *Red Soil*, that is being prepared for the next year.

For to do this proyect, I will work through techniques of reproduction of the printed imagen, since it is a medium that I feel comfortable with. In addition to making the illustrations, the layout is an essential part of my work.

KEYWORDS: Printed imagen, advertising, music, layout.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar debo darle las gracias a *Red Soil* por brindarme esta oportunidad, la cuál ha ayudado a impulsar mi trabajo.

Por otro lado, a José Manuel por guiarme en la aventura que ha sido realizar este trabajo.

Por último pero no menos importante, agradecer a mi pareja el apoyo, él ha estado tanto en mis momentos de inspiración como en los de frustración para volver a hacerme recapacitar, a él y a todos mis guardianes, que desde allí donde estén me protegen y me siguen dando fuerzas.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	7
2.1. Objetivos.....	7
2.1. Objetivo general.....	7
2.2. Objetivos específicos.....	7
3. METODOLOGÍA	7
3.1. Organización y estructura básica del trabajo.....	7
3.2. Documentación y recopilación de materiales.....	8
3.3. Organización de la información.....	9
3.4. Primer borrador.....	10
3.5. Planificación de tiempos.....	11
4. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO	11
4.1. Fundamentación teórica.....	11
4.2. Marco referencial	12
4.2.1. Referentes teóricos.....	12
4.2.2. Referentes artísticos.....	12
4.2.3. Antecedentes	16
4.3. Propuesta personal, Red Soil.....	18
4.3.1. El origen de la idea y primeras aproximaciones.....	20
4.3.2. Realización del libreto.....	22
4.3.3. Realización de la portada y la camiseta.....	24
4.3.4. Realización del diseño para la tipografía.....	26
4.3.5. Proceso de los interiores del digipack y la galleta.....	27
4.3.6. Diseño, edición y montaje final.....	28
5. OBRA FINAL	29
5.1. Análisis y descripción.....	29
5.2. Imágenes de la obra.....	30
6. CONCLUSIONES	37
7. BIBLIOGRAFÍA	38
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	39

1. INTRODUCCIÓN

“Nunca antes he comprado un CD sin antes sentirme atraído por su carátula.”

Peter Maybury

Desde que tengo uso de conciencia, la música ha estado presente en mi día a día, la he llegado a considerar una necesidad vital, sinceramente, no sé que sería de mi sin ella; me ha dado algunos de los mejores momentos de mi vida, lugares nuevos, descubrimientos y amigos; intenté durante una época aprender a tocar la guitarra y poder entender la música desde “dentro”, en cambio, pasado un tiempo me di por vencida, pero siempre seguí estando en contacto con la música desde cerca.

Al igual que la música, el dibujo y la fotografía, siempre han sido de mis grandes pasiones, como todo artista, siempre he tenido un bloc y un lápiz cerca; la necesidad de garabatear, plasmar mis estados de ánimo o dejarme llevar a través del grafito era mi refugio, eso si, siempre y cuando pudiera tener unos auriculares para poder sumergirme del todo en lo que hacía; en cambio, en el momento en el que cojo la cámara, necesito estar en completa sintonía con el lugar en el que estoy.

Con la llegada de la adolescencia, llegó mi búsqueda personal, necesitaba saber quién era yo en ese momento y estos tres elementos fueron los que me susurraron quién soy. En aquella época, descubrí gracias a un amigo, que en mi localidad (Benissa) existía un colectivo (*Col·lectiu Baix Terra*) que organizaba conciertos y me animó a asistir a alguno, aquel colectivo resultó ser un grupo de amigos, que se reunía desde el 2010 para no solo para organizar conciertos y disfrutar de la música también para compartir ideas, me fascinó la atmósfera del lugar y el trato de la gente, allí me di cuenta de que podía realizar fotografías y estar en contacto con la música desde cerca, disfrutar de estar con mis amigos y el ambiente. Pasaron los años y seguí asistiendo a los conciertos y manteniendo relación con la gente del colectivo, durante un tiempo diseñé los carteles para los conciertos, aquel acontecimiento me sirvió para darme cuenta de que realmente podía unir aquellos elementos que tanto me gustaban.

Desde ese primer cartel, he realizado alrededor de unos veinte más para *Baix Terra*, además de seguir haciendo fotografías durante los conciertos. Tras uno de los conciertos en *Baix Terra*, una de las bandas que tocaba aquella noche se acercó a mi para pedirme las fotos que había realizado durante

su actuación, conversando me ofrecí a realizarles un diseño para una nueva camiseta, aquel fue el primer trabajo que realicé para una banda. Fue entonces, cuando me dí cuenta de que me gustaría trabajar creando y diseñando ilustraciones para discos, imágenes corporativas, camisetas... De esta forma seguiría dibujando y pintando mientras estaba en un contacto cercano a la música a través de las bandas.

Fue entonces cuando hablé con algunos de los integrantes de *Red Soil*, tengo amistad con la banda y además, el estilo de música que interpretan es muy parecido al de mi banda favorita, *In Flames*, banda que ellos también toman como referente a la hora de crear y componer sus temas, por lo que esto hace que me sienta más cercana a su trabajo.

Con el tiempo, fueron ellos los que vinieron en mi busca para proponerme este nuevo trabajo, el cuál es para mí el más ambicioso al que me he enfrentado hasta ahora, puesto que abarca más de lo que he hecho nunca para un cliente.

Me propusieron realizar toda la nueva campaña para el lanzamiento de su nuevo disco, en lugar de solo un cartel esto comprendía: una nueva imagen corporativa, una serie de imágenes para su disco, el diseño para las nuevas camisetas y demás aplicaciones que desarrollaríamos con el tiempo.

Acepté el trabajo con la condición de poder realizar estas imágenes utilizando algunas de las técnicas de reproducción impresa que había aprendido a utilizar durante los años de carrera, durante estos años he descubierto el grabado calcográfico, la xilografía, la litografía y la serigrafía. Aprender de estas técnicas a enriquecido mi trabajo, ya que me siento cómoda trabajando en estos ámbitos y a la vez siento que aun me queda mucho por descubrir de este mundo; de todas ellas, escogí las dos últimas, ya que son las que más recientemente he trabajado, es por ello que decidí enfocar mi *Trabajo de Final de Grado* al encargo que me ofrecía *Red Soil*, de esta forma tendría un nuevo enfoque para seguir empleando dichas técnicas y seguir con mi investigación sobre ellas, además de enfrentarme por primera vez a un cliente real y hacer frente a un futuro empleo.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

El objetivo principal de este Trabajo de Final de Grado es la producción de la nueva campaña publicitaria para la banda *Red Soil*, al mismo tiempo que damos un uso alternativo a las técnicas de reproducción de imagen impresa a través de la edición digital.

Además de conseguir que el objeto tenga el mismo valor que el contenido de este y que el producto que obtengamos pueda ser reproducido en masa sin perder calidad.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Para alcanzar este propósito hemos planteado una serie de objetivos específicos:

- Conocer el público al que van destinados estos productos.
- Analizar anteriores publicaciones de la misma banda y de otras con estilos similares.
- Crear un diseño acorde a los términos establecidos por el cliente.
- Valorar los resultados obtenidos y extraer las conclusiones del trabajo realizado para su aplicación a futuros proyectos.
- Conseguir que el continente tenga el mismo valor que el contenido.
- Obtener productos de calidad a partir de técnicas de reproducción impresa que puedan ser reimpresos en masa.

3. METODOLOGÍA

3.1. ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA BÁSICA DEL TRABAJO

Para llevar a cabo la producción de este trabajo, nos planteamos una estructura básica del proceso: en primer lugar realizaríamos los bocetos para utilizarlos como guías para la realización de las litografías y las serigrafías; una vez estampadas estas imágenes procederíamos a editarlas digitalmente para volver a imprimirlas en su soporte definitivo y así conseguir el producto final.

3.2. DOCUMENTACIÓN Y RECOPIACIÓN DE MATERIALES

La metodología empleada para este trabajo se comprende desde algunas técnicas de impresión como: la litografía y la serigrafía; además de técnicas de edición e impresión digitales y la técnica del marmoleado producida mediante la mezcla de pintura en spray y agua.

Escogimos emplear la litografía por su versatilidad al ser trabajada, esta técnica ofrece buenos resultados trabajando aguadas, líneas toscas o registros muy delicados, así que nos brindaría aspectos que otros métodos no llegan a alcanzar; en nuestro caso, el lápiz de grafito es una de nuestras herramientas más empleadas ya que nos ofrece una gran comodidad y la litografía nos da la oportunidad de emplearlo, fue esta una de las causas de mayor peso por la que escogimos, además de que el proceso de realización y estampación resulta fascinante.

La segunda técnica que decidimos emplear fue la serigrafía, esta técnica nos resulta de gran utilidad para la realización de las estampas de las camisetas y demás soportes textiles. Fue elegida por ser una técnica muy diferente a la litografía y de esta forma tendríamos dos elementos para complementar nuestro trabajo; además podríamos usar tintas planas y la reproducción de fotolitos para crear los positivos. Otra de las razones por las que la escogimos es que nos permitiría conocer de primera mano los resultados definitivos que serían impresos posteriormente en masa, otras de las cualidades que aplicaríamos posteriormente es la base *Sederfoam*, esta es una tinta especial para producir efectos de relieve similares al bordado, la emplearíamos para algunos detalles a la hora de estampar las imágenes.

Otra de las técnicas que emplearíamos sería el marmoleado realizado con pintura en spray y agua, esta técnica es sencilla y rápida, nos brindaría la oportunidad de crear texturas que emplearíamos posteriormente en la parte de la edición digital, esta última parte es fundamental ya que sin ella no podríamos reimprimir el trabajo en el soporte adecuado para la realización definitiva de la obra.

Para el estudio de este proyecto, destacamos los siguientes libros, los cuáles nos han sido de utilidad para realizar la investigación: *Signos y símbolos* de D. KINDERSLEY, *Principios de ilustración* de L. ZEEGEN, *Diseño de portadas y packaging para CD* de C. RIVERS, *Manual de Litografía* de R. VICARY...

3.3 ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

“Cada vez son más los ilustradores que emplean una gama de métodos y técnicas que cruzan en ambos sentidos la línea divisoria entre el mundo digital y el analógico.”¹

Mediante el desarrollo de este proyecto, se pretende llevar a cabo la nueva imagen para la nueva campaña publicitaria del nuevo disco de Red Soil a través de técnicas de impresión, para ello se ha realizado un breve estudio de la aplicación de la imagen impresa en la publicidad.

Entre estas técnicas, han sido escogidas la litografía, ya que “es el único sistema de estampación que permite producir un dibujo espontáneo.”² Y entre otras, la serigrafía, ya que sería el medio que mejores resultados nos diría al realizar las estampas en soportes textiles.

Hoy en día, los ilustradores trabajan tanto de manera analógica como digital, e incluso unificando estos dos mundos, ya bien sea para llevar a cabo una mejora estética, como puede ser el entintado, la edición digital de algunos de los elementos de la composición...

Es esta una de las razones por las que decidimos emplear los dos métodos para llevar a cabo la resolución del trabajo, de esta forma, trabajaríamos las ilustraciones de forma analógica y añadiríamos los acabados y el texto de manera digital.

“Desde que en 1939 Alex Steinweiss, diseñador por entonces de Columbia Records, sugirió sustituir las etiquetas informativas de las fundas de los discos por trabajos artísticos originales, diseñadores y artistas han creado algunas de las imágenes contemporáneas más impactantes y sugerentes.”³

A raíz del trabajo de Alex Steinweiss, las imágenes de las cubiertas de los discos tomaron fuerza, es por ello que en nuestros días las carátulas buscan unificar la imagen y el estilo de música que podrá el usuario escuchar en el interior de este, de esta forma se busca un vínculo que al público le transmita aquello que a va experimentar con la música.

El diseño de la portada también influye en el mercado, esta puede ayudar a que el álbum se venda más o menos, debido a la aparición del formato mp3, la venta de discos ha disminuido y ya no solo depende del contenido, el continente ha tomado importancia.



fig. 1 Primera carátula ilustrada por Alex Steinweiss para *Smash Song Hits* de Richard Rodgers y la Imperial Orchestra, (1940)

1 ZEEGEN L., *Principios de ilustración*, p. 59

2 VICARY, R. *Manual de Litografía*.

3 RIVERS C., *CD: Diseño de portadas y packaging para CD*, p. 10

3.4. PRIMER BORRADOR

La principal idea de este Trabajo de Final de Grado fue realizar un estudio a través de la aplicación de la imagen impresa a la publicidad, concretamente en el ámbito de la publicidad musical, a través de la ejecución de estampas con técnicas como la litografía y la serigrafía, pretendíamos imprimir o reimprimir estas sobre su soporte definitivo.

Para ello, realizamos un análisis sobre el diseño de carátulas de cd, las ilustraciones de estas y de como los ilustradores unifican su trabajo analógico al digital.

Tras la ejecución de los primeros bocetos con los materiales que emplearíamos, decidimos desarrollar una búsqueda de conceptos con los que trabajar más exhaustivamente, para esta búsqueda giraríamos entorno a una temática oscura relacionada con la muerte, la vida del más allá, las pesadillas.

3.5. PLANIFICACIÓN DE TIEMPOS

OCTUBRE / NOVIEMBRE	<ul style="list-style-type: none"> · Búsqueda de información · Búsqueda de conceptos
NOVIEMBRE / DICIEMBRE	<ul style="list-style-type: none"> · Búsqueda de materiales · 1ª toma de contacto y primeras pruebas
ENERO / FEBRERO	<ul style="list-style-type: none"> · Primeros bocetos · Primer borrador escrito
MARZO / ABRIL	<ul style="list-style-type: none"> · Realización del proyecto
MAYO / JUNIO	<ul style="list-style-type: none"> · Corrección · Finalización del trabajo

fig. 2 Cronograma empleado para la realización del proyecto.

Para llevar a cabo el desarrollo de este proyecto, decidimos crear una planificación de tiempos, la cuál refleja cuáles han sido aproximadamente el tiempo que se consideraba necesario para ejecutar cada uno de los apartados en los que se desarrolla el propósito del trabajo.

4. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO

4.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Para llevar a cabo la realización de este proyecto, hemos realizado una investigación sobre el significado de los signos y los símbolos, la imagen impresa, la aplicación de esta a la publicidad y de como unir el trabajo analógico y el digital.

“Un signo cumple su función de una manera directa: puede formar parte de un lenguaje gráfico o de un código visual como el de las señas de circulación. Los signos ofrecen un mensaje simple de relevancia inmediata y momentánea.

Un símbolo es una imagen que representa una idea, que compendia una verdad universal.”⁴

En este estudio, empleamos una serie de signos y de símbolos, por lo que creíamos necesario conocer las diferencias entre un término y otro, siendo esta que el signo puede ser reconocido por una imagen, mientras que el símbolo requiere de conocimiento previo para conocer el significado de este, un símbolo puede tener varios signos en su construcción.

Por otro lado, entendemos en este contexto la imagen impresa como estampa, la cuál ha sido realizada mediante una técnica de reproducción impresa, como bien podría ser el grabado calcográfico, la xilografía, la litografía, la serigrafía...

Hoy en día, los ilustradores fomentan su trabajo uniendo el ámbito analógico y el digital, utilizando este último como herramienta complementaria al anterior, a decir verdad, para llevar a cabo algunos trabajos como por ejemplo la ilustración de libros infantiles, el trabajo digital ha facilitado mucho algunas tareas, en lo que a nosotros respecta, esto también se emplea para realizar las creaciones de las carátulas de algunos discos, son muchos los ilustradores que realizan los primeros bocetos a lápiz o la imagen definitiva con técnicas analógicas que posteriormente digitalizan para modificar, corregir o añadir nuevos elementos a la composición que posteriormente será llevada a imprenta.

Para la ejecución de este trabajo, se decidió emplear la litografía por ser la única técnica que permite realizar un dibujo espontáneo a través de diversos materiales; por otro lado la serigrafía nos ayudaría a entender como funcionarían nuestros nuevos diseños sobre los soportes definitivos antes de llevar a imprenta como pueden ser el nuevo diseño de producto de las camisetas.

⁴ DORLING KINDERSLEY, *Signos y símbolos*, p. 6

4.2. MARCO REFERENCIAL

4.2.1. Referentes teóricos

“En su resolución intervienen la exigencia consciente de quien encarga el trabajo, el estudio del punto de vista y la más perfecta acomodación a la índole del mensaje para que éste impresione e interese al público que trata de requerir.”⁵

Esta cita, resume a la perfección uno de los puntos que teníamos como objetivo para resolver este proyecto, concretamente el de satisfacer al cliente y al público al que va destinado el producto definitivo.

“Los gráficos musicales han influido mucho en la manera en que nos referimos a la música que escuchamos, porque crean una identidad y una personalidad visual para el producto.”⁶

La nueva imagen que creáramos para Red Soil debería ser lo bastante impactante como para ser recordada y de agrado para el público, esto ayudaría a desenvolver las ventas del nuevo disco.

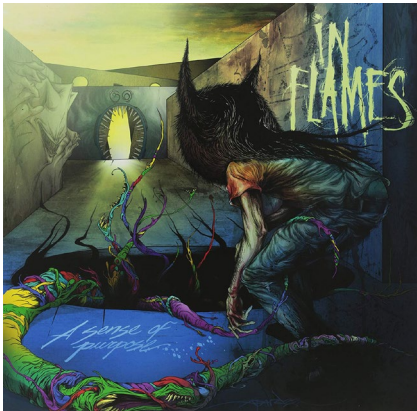


fig. 3 Portada *A Sense of Purpose* de In Flames, (2008), realizada por Alex Pardee.

fig.4 Portada *Sounds of a playground fading* de In Flames, (2011) por David Correia.

4.2.2. Referentes artísticos

Como referentes artísticos para este trabajo, hemos empleado ilustraciones de portadas de discos de géneros similares a *Red Soil*, para ello realizamos un breve estudio sobre la música que interpreta la banda, cuál es el género con el que se identifican y como se refleja esto en las portadas de este género. *Red Soil*, es una banda de *death metal melódico*, este es un subgénero musical del *death metal* donde la armonía, la presencia del teclado y la dureza de la guitarra se encuentra con la voz limpia del cantante.

En primer lugar, la influencia de la banda *In Flames* en *Red Soil* es muy importante, es por ello que destacamos algunas de estas portadas para tener en cuenta a la hora del proceso creativo.

5 -, *El dibujo publicitario, Principios y técnicas en la ilustración del anuncio*, p.5

6 Zeegen L., *Principios de ilustración*, p. 106

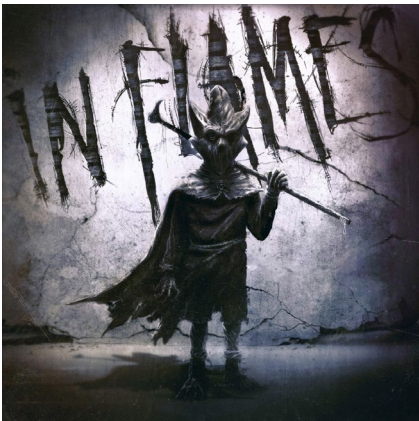


fig.6 Portada del disco *I, The Mask* de In Flames, (2019) por Blake Armstrong
fig.7 Portada de *From Mars to Sirius* de Gojira, (2005)



fig. 5 Portada del disco *Come Clarity* de In Flames, (2006) realizada por Derek Hess.

Las portadas de *Gojira*, han sido escogidas por la sencillez e impacto visual que transmiten sus imágenes con pocas tintas y un diseño de gran potencia visual, consiguen portadas impactantes que atraen al público por la carga que estas establecen a través de la imagen, ya que en la mayoría de sus carátulas, la ilustración está relacionada con el título del disco y en ocasiones este se obvia o aparece de forma muy reducida debajo del nombre de la banda.

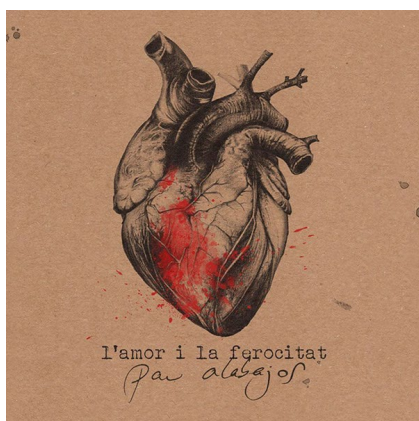


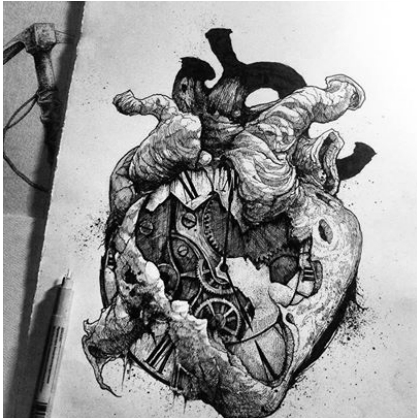
fig. 9 Portada de *Black Gives Way to Blue* de Alice in Chains, (2009).

fig. 10 Portada de *L'amor i la ferocitat* de Pau Alabajos, (2016), por Alba López Soler.



fig. 8 Portada de *Magma* de Gojira, (2016).

Escogimos las portadas de Alice in Chains y Pau Alabajos para comprobar como a partir de un mismo elemento, como es el corazón, el cuál nosotros también emplearíamos, podemos transmitir diferentes connotaciones, el trabajo de Alice in Chains, *Black gives way to blue* transmite oscuridad, pesadez con la que se asocia a la banda de grunge, esto es debido a los colores que se han empleado para la ilustración y los tonos del fondo, sin embargo la portada de Pau Alabajos, *L'amor i la ferocitat* transmite más sencillez a través de una imagen más delicada tratada con lápiz de grafito sobre un fondo muy sencillo, nos da la sensación de incluso fragilidad frente a la imagen dura de Alice in Chains.



Por otro lado, la portada de *The Dark, The Light* de Shawn James, este interprete de *blues*, escogió como concepto para su trabajo el mismo que nosotros, nos pareció oportuno incluirlo para ver como podemos contrastar la misma idea mediante diferentes acabados y ejecutando la idea desde diferentes puntos de vista, mientras que él busca una imagen más sencilla que vaya acorde con su estilo, nosotros buscábamos algo más duro y que desprendiera agresividad.

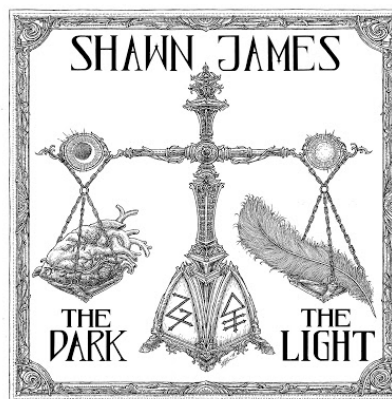


fig. 11 Portada *The Dark, The Light* de Shawn James, (2019) realizada por Lucas Reggieri.

fig. 12 Contraportada *The Dark, The Light*, de Shawn James, (2019), por Lucas Reggieri.

Para finalizar, añadiremos algunos de los referentes que nos han influido en el proceso de creación de las imágenes, por su temática, por los acabados o por el simple hecho de que estas ilustraciones nos han transmitido algo a lo largo del proceso.

Bustarinov por sus acabados y por las temáticas que emplea para realizar sus trabajos.

Malleus Rock Art Lab, es grupo de ilustradores que trabaja desde la serigrafía como medio, la cartelería y las ilustraciones.

Y por último Mariano Sánchez García por sus composiciones, siempre trabaja a partir de formas geométricas las cuáles aparecen inscritas, además estas transmiten paz y sosiego a través de composiciones muy recargadas, sin embargo al ser trabajadas con línea y puntillismo no transmite esa sensación de *horror vacui* que nos dan a entender en ocasiones este tipo de composiciones.

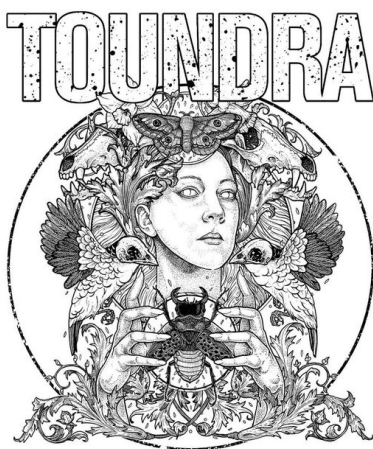


fig. 13 Ilustración del artista Bustarinov

fig. 14 Poster de Malleus Rock Art Lab realizado con serigrafía

fig. 15 Ilustración para Toundra de Mariano Sánchez García



4.2.3. Antecedentes

Como antecedentes para este estudio, hemos empleado algunos de los trabajos que se realizaron a lo largo de la carrera en las distintas asignaturas: Fundamentos del grabado y de la impresión, Procesos creativos y técnicas del dibujo, Litografía-Offset y Serigrafía.

Además de algunos de las propuestas personales que se han realizado a lo largo de estos cuatro últimos años, como son los carteles realizados para el *Col·lectiu Baix Terra*, o el diseño de tipografías o ilustraciones para discos y/o camisetas.



fig. 16 Paola Lázaro, *Cosmic Whale*, xilografía en madera a tres tintas, 2017.

fig. 17 *Flores amarillas*, acuarelas y mar-moleado realizado con pintura en spray y agua, 2017.

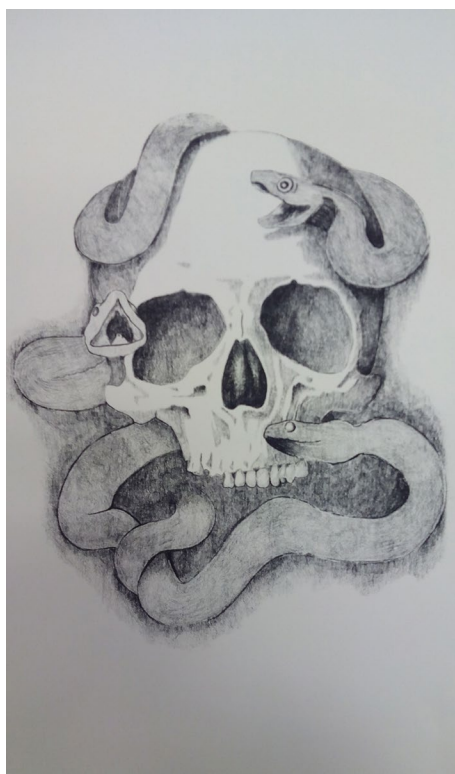


fig. 18 Paola Lázaro, *Calavera con serpientes*, litografía sobre plancha de aluminio graneada, 2018.



fig. 19 Paola Lázaro, *Octopus*, litografía sobre plancha de aluminio graneada, 2018.



fig. 21 *Autorretrato a dos tintas*, (2019) serigrafía con trama de punto.



fig. 20 Paola Lázaro, *Calavera con girasol*, (2018), litografía sobre piedra, realizada con lápices de grafito, tinta litográfica y rascador.



fig. 22 *Orquídea* (2019) serigrafía a cuatro tintas.

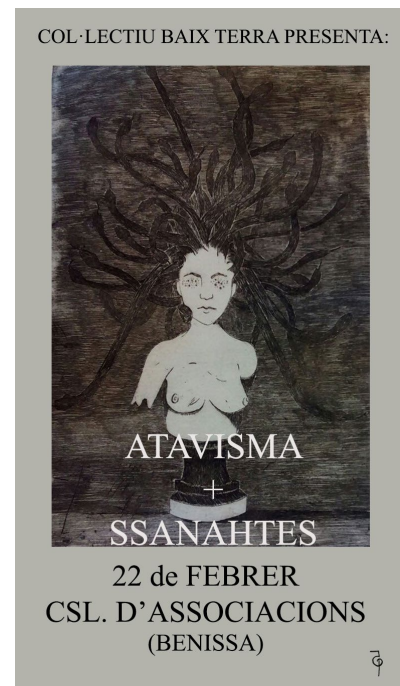
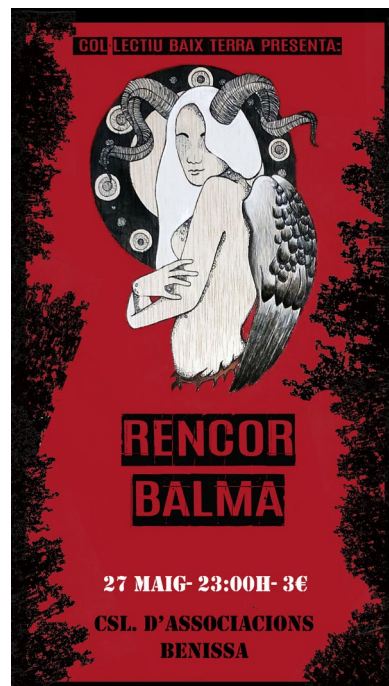


fig.23 *Cartel II para Col·lectiu Baix Terra*, (2016) ilustración sobre madera digitalizada.
fig.24 *Cartel XIV para Col·lectiu Baix Terra*, (2018), aguafuerte digitalizado.

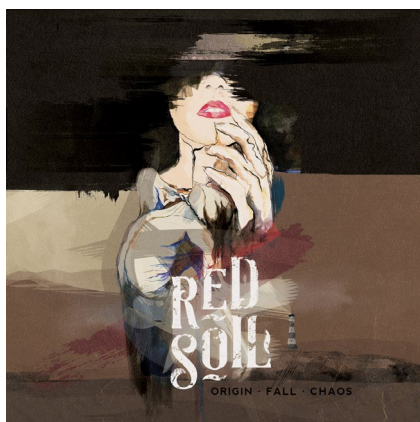


fig. 25 Portada de *ORIGIN · FALL · CHAOS* de Red Soil, (2016), por Diana Teodoro.

fig. 26 Portada de *NEMESIS* de Red Soil, (2018), por Nacho Puerto.

4.3. PROPUESTA PERSONAL “RED SOIL”

Para llevar a cabo la realización del trabajo, en primer lugar contactamos con la banda para decidir cuáles eran sus propuestas en referencia a los conceptos que queríamos trabajar y las limitaciones que querían para su portada.

Principalmente llegamos al acuerdo de huir de los retratos en primer término para el concepto de la portada, ya que los discos anteriores que han publicado tienen retratos como principal objeto de la composición, esta sería a partir de un fondo blanco y una imagen en negro con la posibilidad de acentuar posteriormente algún elemento con un color diferente.

Con lo que respecta a la temática y los conceptos que buscábamos, decidí preguntar sobre cuáles iban a ser los temas que utilizarían para sus canciones, los cuáles varían desde: la muerte, la vida del más allá, la vida extraterrestre, la inteligencia artificial, las conspiraciones hasta las pesadillas; en general, buscábamos una temática con connotaciones oscuras y que desprendiera agresividad.

Para llevar a cabo el procedimiento de la idea, decidimos realizar una primera ronda de bocetos, realizaría tres bocetos trabajando conceptos diferentes y *Red Soil* escogería entre uno de estos para posteriormente realizar versiones de este mismo concepto, volverían a escoger a partir de estos y a partir de este punto, obtendríamos la imagen definitiva.

Posteriormente, procedería a trasladar la imagen a una plancha de aluminio microgranada para llevar a cabo la litografía que daría lugar a la imagen final de la portada. Esta una vez estampada, procedería a editar digitalmente.

Esta misma imagen, sería empleada para la realización del diseño de las camisetas, la cuál habría que traducir a tintas planas para ser trabajada mediante la técnica de la serigrafía.

Realizada la imagen considerada como principal para el trabajo, procedería a realizar el diseño de una nueva tipografía para la banda, ya que la que empleaban anteriormente, no la consideraban como representativa de su trabajo; los parámetros para la nueva tipografía serían: huir de las formas más redondeadas y tender a las formas más estilizadas, además de que esta, debería desprender agresividad ya que es la estética que trabaja la banda; optamos porque las letras tuvieran un aspecto de desgastado. También tomamos como referencia para este punto la tipografía de *In Flames*, ya que la tipografía que emplea la banda actualmente representa muy bien el estilo que interpretan.

La tipografía sería trabajada a partir de bocetos que posteriormente me servirían como referencia para crear una nueva litografía, ya que esta técnica me sería de utilidad para crear volúmenes en la imagen final y añadirla mediante edición digital a la portada o a los lugares que nos correspondieran; además trabajaríamos una versión simplificada a una tinta para añadir a la camiseta mediante serigrafía.

Una vez realizadas las imágenes más representativas del trabajo, iniciaríamos el diseño de la maqueta, ésta sería en formato *digipack*, un formato de empaquetamiento para CD, que consiste en un estuche de cartón y una bandeja de plástico dónde insertar el disco; este formato fue escogido por la idea de que la imagen de la portada siempre quedaría fija, a pesar de quitar el libreto, la maqueta siempre estaría completa.

Para el interior del *digipack*, comentamos la idea de emplear la técnica del marmoleado mediante pintura en spray disuelta en agua, esta técnica guarda principios químicos semejantes a la litografía, ya que ambas parten de la reacción de las técnicas grasas intervenidas con agua. Para el interior de la maqueta trabajaríamos a partir de un fondo blanco y una mancha en negro; el diseño de la galleta también partiría de este principio pero intervenido de manera inversa, el fondo sería negro y la mancha en blanco, de esta forma contrastaría al estar insertada.

Por último pero no menos importante, realizaríamos el diseño para el libreto que iría insertado en una ranura del *digipack*, para crear una estructura diferente al habitual libreto en forma de libro, decidimos realizarlo en formato póster, este incluiría por un lado las letras de los temas de los cuáles se compone el disco y por el otro lado una imagen que mantuviera la estética de la portada, por lo que además de seguir la temática concretamos que esta también sería realizada mediante la técnica litográfica y posteriormente sería intervenida digitalmente para añadir la parte posterior y reimprimirlo en un papel que nos diera la posibilidad de doblar sin rasgar el papel para que este cupiera en la ranura del empaquetamiento.

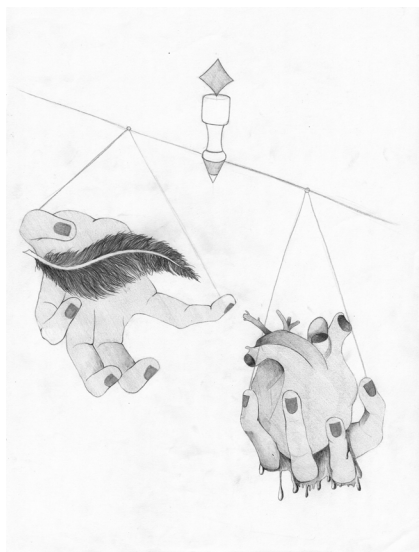


fig. 27 Primer boceto, del Juicio de las Almas.

4.3.1. El origen de la idea y primeras aproximaciones

La primera fase de este trabajo consistía en buscar una temática en la cuál enfocar el trabajo y que tuviera relación con los temas que Red Soil iba a tratar en su álbum, en general la temática que emplearían tendría connotaciones oscuras, relación con la muerte y la vida del más allá, las pesadillas...

Normalmente para la realización de nuestros trabajos escogemos temáticas que nos sugieran algo o que nos motiven, por ello realizamos una breve investigación sobre algunos temas que nos puedan ser de utilidad.

El primer concepto que trabajamos fue el mito egipcio del *Juicio de las almas*, este, se llevaba a cabo cuando alguien moría en el antiguo Egipto; para llevar a cabo este juicio el dios *Osiris* en presencia de la diosa de la justicia *Maat*, extraía el corazón de los difuntos y lo colocaba en una balanza usando como contrapeso una pluma, si este pesaba más que la pluma se decía que el corazón era impuro, pues había llevado una vida terrestre pecaminosa, por lo tanto el difunto perdía la oportunidad de vivir la vida eterna. En este primer boceto trabajé la idea de la balanza representando los elementos sobres dos manos, en un lado el corazón acabado de extraer y en el otro la pluma.

“Símbolo de justicia...También en el más allá, según la doctrina de la retribución de muchas religiones, tiene lugar un juicio que decide sobre el peso de las buenas y de las malas acciones realizadas en la tierra, como por ejemplo, el juicio de los muertos de los antiguos egipcios, en el cual el dios Osiris en presencia de Maat, la diosa de la justicia, pesa el corazón del muerto y decide acerca del futuro del difunto en el más allá.”⁷

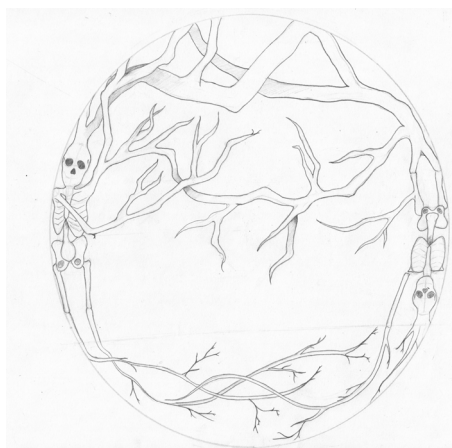


fig. 28 Boceto del Árbol de la muerte.

El segundo concepto que planteamos fue el *Árbol de la vida*, pero desde un punto de vista diferente, más oscuro. El árbol es un símbolo considerado como eje del mundo por algunas culturas, además hace referencia a la unión entre los tres mundos: el cielo, la tierra y el infierno, es un elemento venerado y tiene semejanza al ser humano, ya que nace de una “semilla” y se eleva hacia el cielo.

La intención con este concepto fue darle la vuelta a lo que representa el árbol de la vida convencional, mi boceto era más bien un árbol de la muerte, para ello lo primero fue representar el árbol como si estuviera marchito o muerto, dividí el tronco en dos partes las cuáles tienen forma de esqueletos, pero siguen formando parte de un mismo árbol, coloqué los esqueletos de formas opuestas (uno mira hacia arriba y el otro hacia abajo) de ellos salen ramas y raíces.

⁷ BIEDERMANN, H. *Diccionario de símbolos*, p.59

Otra de las intenciones que tuvimos con este diseño es que al estar inscrito en un círculo, el dibujo puede ser visto desde diferentes puntos de vista, también fue una de las razones por las que colocamos los esqueletos de esta forma.

“Tiene sus raíces en la tierra pero eleva sus ramas hacia el cielo es, al igual que el mismo ser humano, una imagen del “ser de dos mundos” y de la creación mediadora entre arriba y abajo. En la iconografía cristiana el árbol es símbolo de la vida querida por Dios y su paso a través del ciclo anual hace referencia a vida, muerte y resurrección; en cambio, el árbol estéril o muerto hace referencia al pecador.”⁸



fig. 29 Boceto de Hécate.

Para el último boceto que realizamos, se planteó el concepto de la diosa griega y romana *Hécate*, diosa de la luna oscura, la hechicería y el mundo de las sombras.

En ocasiones es representada con tres cabezas o tres cuerpos (en este caso está representada con tres cuerpos), está vinculada al mundo de la noche y sus horrores; en las noches sin luna ella aparecía con una jauría de perros fantasmales para asustar a las mujeres y los niños.

Es venerada por las brujas, a las cuáles se les aparecía con una antorcha en la mano, también es anhelada por los marineros, los cuáles le pedían buenas travesías. Sobre su frente se representa el creciente lunar y serpientes entrelazadas en el cuello.

En este boceto rápido se representó a Hécate como una figura triforme, vestida únicamente con una capa que le cubre el rostro y la mitad del cuerpo, mostrando así el aspecto misterioso al cuál se le asociaba, la figura de la izquierda lleva en la mano una vara (ya que hay algunos árboles, como el ciprés que son asociados a ella por el tema de la muerte), en la figura central una serpiente recorre su cuerpo y la derecha lleva en la mano la antorcha; a sus pies encontramos dos perros negros y sobre las tres cabezas la luna creciente.

Después de presentar los tres conceptos, *Red Soil* debería escoger entre uno de ellos para llevar a cabo la realización del trabajo.

Finalmente, el concepto escogido fue el *Juicio de las Almas*, este fue escogido por todos, ya que pensamos que este tema nos resultaría más interesante a la hora de crear las imágenes y además encajaba con la temática del álbum.

⁸ BIEDERMANN, H. *Diccionario de símbolos*, p. 41

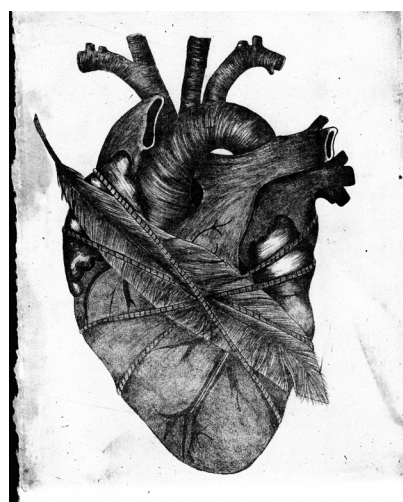
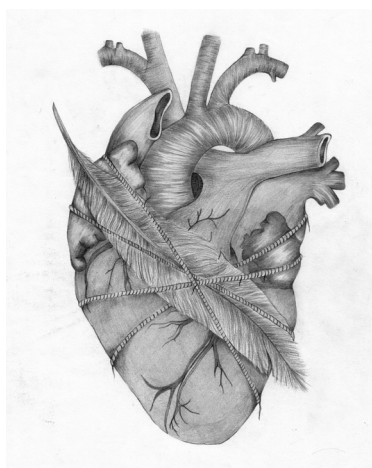
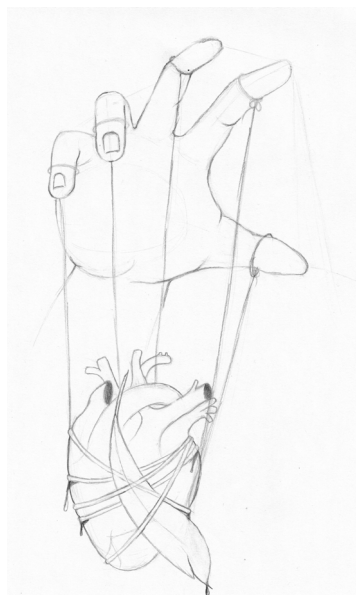


fig. 30 Boceto II para Juicio de las Almas

fig. 31 Boceto para póster

fig. 32 Estampación, litografía sobre plancha de aluminio graneada para póster

5.3.2 Realización del libreto

“Lo que ignoraba -pero comenzaba a intuir- era que el irreversible proceso de “pesaje del alma”, de su alma, estaba muy avanzado.”⁹

La primera ilustración que optamos por realizar fue la del póster, que haría a su vez de libreto, tomamos esta decisión porque teníamos el concepto bastante claro gracias a algunos de los bocetos que habíamos realizado previamente.

En primer lugar, optamos por preparar el boceto definitivo; una vez escogida la imagen que finalmente utilizaríamos procedimos a preparar la matriz, en este caso utilizaríamos una plancha micrograneada de aluminio, estas planchas nos da la oportunidad de poder trabajar como si de una piedra litográfica se tratara y al mismo tiempo poder transportarlas para agilizar el proceso debido a su ligero peso; a continuación calcamos la imagen con la ayuda de una hoja de calco previamente preparada con sanguina en pigmento y alcohol, así iniciaríamos el proceso de la primera litografía.

Trabajamos la imagen con lápices de grafito *STAEDTLER MARS LUMOGRAPH*, estos lápices funcionan de muy bien en litografía siempre y cuando utilizemos el abanico entre el número 6B y el 9B, ya que necesitamos que estos sean lo bastante grasos como para obtener buenos resultados, esta técnica nos ha funcionado en trabajos anteriores y nos agradó la idea de seguir empleándola, ya que podíamos emplear el registro que buscábamos para el acabado final, crear volúmenes a partir del claroscuro, además emplear una línea suelta para finalizar la imagen.

La imagen que creamos fue a partir de una interpretación del *Juicio de las Almas*, en ella representamos como elemento principal el corazón, el cuál tiene atado mediante una serie de cuerdas enrolladas sobre él una pluma, este concepto sugiere la relación entre conspiración y egoísmo del ser humano hacía su futuro, ya que en este supuesto juicio, tanto la pluma como el corazón pesarían lo mismo al ser pesados en una balanza.

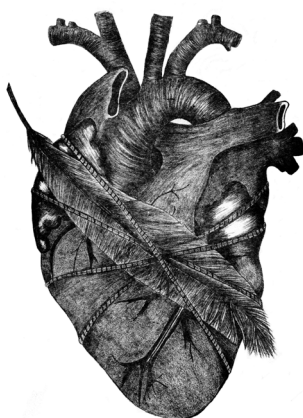
Tras aplicarle las dos acidulaciones correspondientes, en ambos casos con una preparación media, procedimos a la realización de las copias.

En esta ocasión, tuvimos que solventar serios problemas, durante el proceso de entintado, ya que todas las zonas que deberían tener una ausencia de grasa comenzaron a engrasarse cada vez más y por lo tanto entintarse, a pesar de desengrasar la plancha con cada copia, esta seguía dando problemas. Así que no pudimos obtener una larga tirada de copias, optamos por escoger algunas de las mejores estampas para escanearlas y continuar trabajando digitalmente.

⁹ SIERRA J., *La pirámide inmortal*. P.

Una vez escaneadas algunas de las copias, decidimos entre ellas cuál era la mejor para seguir con el proceso de edición digital.

Para mantener una misma estética, añadimos un fondo marmoleado a la imagen, este fondo fue preparado previamente mediante una técnica que consiste en llenar un recipiente con un par de centímetros de agua y añadir pintura en spray, este queda por encima del agua creando una película, manteniendo así el principio básico semejante al de la litografía de lo graso y el agua, al sumergir el papel u otro elemento en este recipiente, el spray queda adherido sobre la superficie de este elemento creando así unas formas y texturas sugerentes. Tras tener varias pruebas realizadas mediante esta técnica, escaneamos y empleamos algunas de ellas para la realización del fondo de la imagen.



Realizada la imagen que daría lugar al póster, realizamos la parte de atrás que haría de libreto, en esta ocasión escribimos los temas del primer disco de *Red Soil*, *ORIGIN·FALL·CHAOS* el cuál contiene seis temas escritos por la banda, de esta forma realizaríamos una visualización previa del conjunto para su posterior finalización una vez el disco se dé por acabado.

Además de escribir los temas y los correspondientes títulos, añadimos una vez más el fondo marmoleado en un segundo plano para dejar que las letras contrastaran sobre este. La lectura de este se organiza en columnas para facilitar el proceso ya que este se adecua mejor al formato. Y una vez finalizada la edición, decidimos realizar una prueba de impresión sobre diferentes tipos de papel para ver cuáles eran los resultados sobre los soportes ya que la textura, el color, el grano y el gramaje de cada papel nos aportaría resultados muy diferentes. Finalmente, optamos por un papel con poco gramaje y color crema, este sería adecuado para poder doblarlo sin dificultades y el color aporta calidez a la imagen, además recuerda al tono que empleamos para la impresión de la litografía.

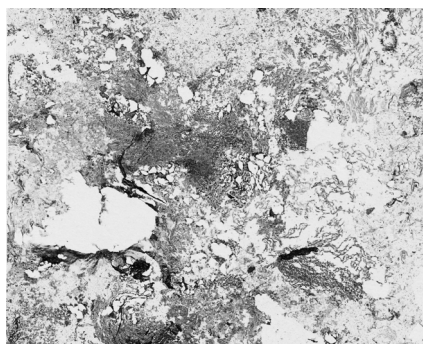


fig. 33 Imagen del póster digitalizada

fig. 34 Mancha marmoleada escogida para fondo del póster

5.3.3. Realización de la portada y la camiseta

La segunda imagen que decidimos realizar fue la que iría en la portada del digipack y que al mismo tiempo serviría para el diseño de las camisetas, tras realizar algunos bocetos, procedimos a realizar una segunda prueba sobre otra plancha micrograneada, esta misma imagen fue traducida a tintas planas para poder iniciar las pruebas de las camisetas mediante la técnica de la serigrafía, de esta forma también descubriríamos si el acabado que buscábamos podía ser empleado en la imagen final; esta imagen nos dió buenos resultados en ambos casos, pero no era exactamente una imagen con la que la banda se identificara, así que fue descartada.

Tras pruebas de ensayo y error, llegamos a la realización de la ilustración definitiva, tras algunos retoques y correcciones obtuvimos una imagen impactante y que funcionaba por sí sola, en esta ocasión decidimos emplear directamente la piedra litográfica que habíamos trabajado durante la asignatura de *Litografía-offset*, conocíamos muy bien esta piedra, no tenía desperfectos y además, su tamaño era casi cuadrado un formato que nos interesaba ya que esta imagen debía de guardar estas dimensiones en su formato definitivo.

Retomamos los lápices de grafito para la ejecución de la imagen sobre la piedra, además de un rascador en forma de lengua de gato para conseguir blancos además de otros detalles una vez llegáramos a la fase de finalización del dibujo.

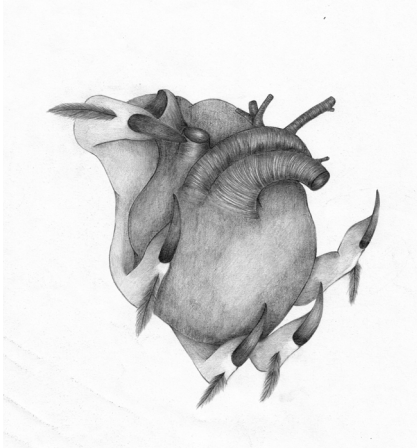


fig. 35 Boceto para portada

fig. 36 Estampa litografía sobre plancha de aluminio graneada

fig. 37 Prueba para serigrafía



fig. 38 Boceto definitivo para portada

En esta ocasión, volvimos a emplear una preparación media a la hora de acidular, esta preparación consiste en mezclar 30ml de goma arábica y seis gotas de ácido nítrico, esta mezcla es aplicada con una brocha sobre la piedra o la plancha y a continuación estirada con una gasa para hacer que esta llegue a todos los poros de la matriz.

Llegó el proceso de estampación y obtuvimos una serie de veintiséis estampas sin demasiadas dificultades, escogimos un par de ellas que reflejaran la evolución de las primeras a las últimas copias que posteriormente escaneamos para poder digitalizar.



fig. 40 Mancha marmoleada para portada
fig. 41 Imagen traducida a una tinta en acetato para serigrafía
fig. 42 Detalle de prueba serigrafía sobre tela de algodón



fig. 39 Imagen para portada, litografía sobre piedra

Esta imagen, al igual que la anterior fue tratada para poder ser trabajada con la técnica de la serigrafía y de esta manera poder realizar las camisetas mediante dicha técnica, el proceso que ejecutamos fue el de a partir de una hoja de acetato, dibujar y entintar todas las zonas que nos interesaban y posteriormente rascar mediante la lengua de gato que empleamos en la piedra para obtener blancos y texturas en el acetato, este registro gracias a la prueba que realizamos anteriormente descubrimos que podía ser empleada para la serigrafía con buenos resultados.

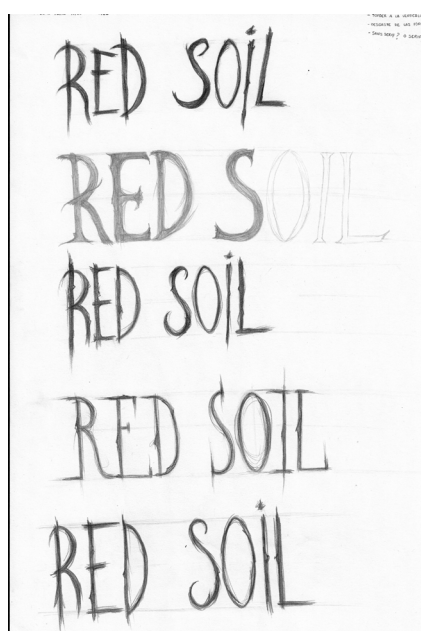


fig. 43 Antigua tipografía de Red Soil, prueba en papel con tinta *sederlac* y *sederfoam*
fig. 44 Bocetos para la nueva tipografía de Red Soil

fig. 45 Tipografía de In Flames

Para la estampación de la camiseta, realizamos un estudio previo con las tintas *sederlac* (tintas textiles) y la base *sederfoam* (tinta especial para producir efectos de relieve similares al bordado), combinando ambas, jugando con el orden de estampación y con la aplicación del calor ya que la base *sederfoam* se hincha aplicándole entre 120 y 140°C.

Realizamos una serie de pruebas que utilizaríamos como referencia para la estampación de las camisetas, estas fueron hechas como pruebas de diseños que podrían ser utilizados para una futura reproducción en masa, ya que tanto la tinta *sederlac* como la *sederfoam* puede ser empleadas a nivel industrial.

5.3.4. Realización del diseño para la tipografía

La banda necesitaba una nueva tipografía que fuera acorde con la nueva imagen que presentarían para su nuevo disco, por lo tanto decidimos crear una nueva tipografía; este apartado nos planteaba una serie de retos puesto que la tipografía debería reflejar el estilo de música que interpretan, ser impactante y tener potencia visual, ya que hasta el momento *Red Soil* utiliza su tipografía como imagen corporativa.

Buscaban una nueva tipografía en la que huyéramos de las formas redondeadas convencionales, para ello utilizamos como base una tipografía de palo seco con una tendencia estilizada.

Para los primeros bocetos, tomamos nuevamente a *In Flames* como referencia, su tipografía tiene mucha potencia visual, es una letra estilizada y además contiene pocas formas redondeadas, en este tipo de tipografías, encontramos que las letras ofrecen un efecto manual de desgaste, es por ello que los primeros bocetos que realizamos fueron a mano trazando líneas sueltas alrededor de las letras.

Cuando finalmente encontramos la forma de la tipografía, decidimos realizar algunos bocetos más cambiando las líneas de acabado de cada una de las letras, para ello calcamos la forma de las letras en un acetato y con la ayuda de la lengua de gato que habíamos utilizado previamente, realizamos los trazados que nos ayudarían a romper y soltar las líneas; además este diseño ya en acetato nos sería de utilidad para realizar las primeras pruebas mediante la técnica de la serigrafía, insolamos estos bocetos y trabajamos las primeras impresiones sobre papel y tela para ver como sería el resultado que había creado.

Una vez la banda decidió cuál sería la nueva tipografía, escaneamos en la *EPSON 10000-XL*, las imágenes para emplearlas más adelante en la parte de edición de la maqueta, este escáner se encuentra en el laboratorio del departamento de dibujo y lo hemos empleado para traspasar las imágenes del papel a lo digital, ya que es de una gran resolución y esto nos permitía trabajar sin perder detalles por el camino.

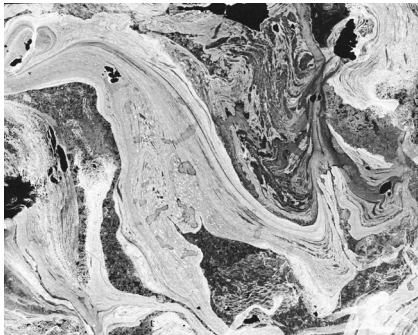
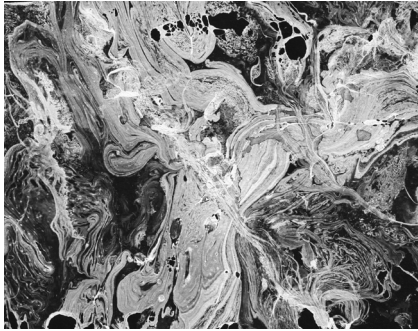


fig. 47 Manchas marmoleada

fig. 48 Manchas marmoleada

fig. 49 Diseño para galleta



fig. 46 Nueva tipografía de Red Soil, acetato trabajado con rotulador posca y rascador

5.3.5. Proceso de los interiores del digipack y galleta

Para llevar a cabo la ejecución de la composición que daría paso al diseño del interior del *digipack* escogimos algunas de las láminas preparadas con la técnica del marmoleado, estas al estar escaneadas con gran resolución nos daría la facilidad de poder escoger tan solo algunas de las zonas de estas láminas, para el interior escogimos una de estas partes, las cuáles editamos dándoles una débil capa de blanco para hacer resaltar el colofón que escribiríamos en una de las alas interiores del *digipack*, concretamente en la que sostiene el libreto, de esta forma, el colofón tan solo sería visible al retirar el póster.

En el colofón escribimos quiénes forman la banda, y quiénes han compuesto los temas, además de nombrar la diseñadora gráfica; en este escrito posteriormente añadiremos los agradecimientos. En esta ocasión tan solo realizaremos una prueba de la maquetación para su posterior finalización una vez el disco se encuentre acabado.

Para el diseño de la galleta, escogimos otra de las manchas marmoleadas, pero esta vez invirtiendo los colores del fondo y las manchas para hacer que este resalte sobre los interiores. Realizamos una segunda versión añadiendo la nueva imagen corporativa de la banda, que en este caso sería la nueva tipografía.

5.3.6. Diseño, edición y montaje final

“- El muerto que ha sido pesado por Maat y ha sido hallado puro, que ha demostrado una búsqueda sincera de la vida eterna, puede dirigirse adonde quiera -musitó el ka de Balasán-. O bien regresa a la tierra de la que viene, o bien viaja a las doce regiones del mundo inferior, o bien se dirige hacia las estrellas y se convierte en una de ellas. Es lo que dice nuestro Libro de los Muertos.

<Entonces, ¿puedo elegir mi camino? - preguntó-. ¿Aún puedo volver?”¹⁰

El diseño definitivo de la maqueta fue realizado mediante edición digital a partir de las imágenes que habíamos realizado con las técnicas de litografía y el marmoleado. Todo el conjunto mantiene la misma estética, la cuál hemos conseguido aplicando un fondo marmoleado sobre una base blanca, la portada contiene la imagen del corazón sostenido por la mano que lo aferra y la tipografía. En el lomo encontramos la tipografía y el elemento de la balanza y en la contraportada un sutil fondo en el cuál destacan los nombres de los temas de los que se compone el disco, además del código de barras que funciona a modo de guía para su futura reimpresión.



fig. 52 Prueba de la composición de la maqueta



fig. 50 Prueba compositiva de la portada
fig. 51 Diseño de la balanza para el lomo de la maqueta

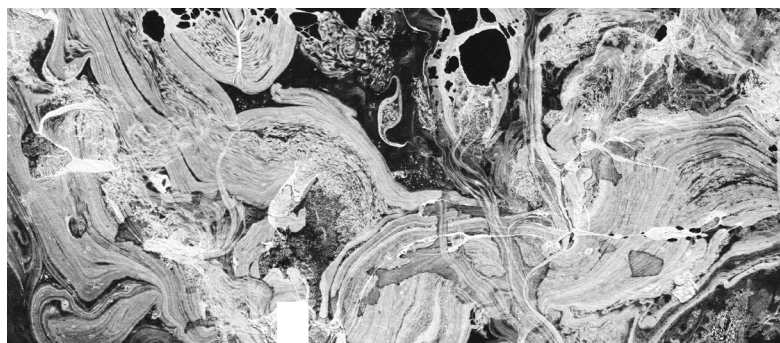


fig. 53 Prueba para los interiores

¹⁰ SIERRA, J. *La pirámide inmortal*, p.

Reimprimimos el conjunto en un papel *popset*, este se lo bastante flexible como para poder doblarlo sin llegar a rasgarse y tiene el gramaje necesario para poder sostener la estructura que sostiene el disco sin doblarse.

Realizamos una serie de tres versiones de prueba, de las cuáles obtendremos la definitiva, en una de ellas trabajamos a partir de blancos y negros sobre un papel más satinado y blanco, en una segunda imprimimos la misma imagen sobre un papel *popset*, este tiende a ser más amarillento y con más gramaje, debido a su grano la imagen impresa obtuvo una mayor carga de tinta, quedando así una imagen más oscura. La tercera versión que realizamos fue a partir de las dos anteriores, cambiando los elementos tipográficos a rojos para hacer que estos resalten más sobre la imagen; este factor nos sería de utilidad para dar la misma importancia a ambos elementos, puesto que la banda a optado por usar *Red Soil* también para el nombre del disco, decidimos que este debía aparecer más claro en la imagen y así quedar en un plano más próximo, resaltando sobre la imagen oscura que comprende la ilustración y el fondo.

Tras realizar las impresiones, realizamos el doblado para realizar así la forma de carpeta que buscábamos y los cortes necesarios en los cuáles insertaríamos el libreto y en un posible caso el disco, así evitaríamos añadir la bandeja de plástico en la cuál se inserta la galleta.

5. OBRA FINAL

5.1. ANÁLISIS Y DESCRIPCIÓN

La obra final de este proyecto se compone de: el nuevo diseño para la maqueta del nuevo disco de Red Soil, el diseño del nuevo libreto en versión póster, propuestas para el diseño de las nuevas camisetas, una nueva tipografía para la imagen corporativa de la banda, propuesta de bolsas de tela estampadas con la imagen de la carátula, propuestas para carteles publicitarios y entradas.

Las ilustraciones de la portada y el libreto se han realizado mediante la técnica de la litografía, las estampas en los soportes textiles en serigrafía.

Todo el proceso de ejecución de las imágenes se ha creado manualmente y posteriormente digitalizado.

La imagen que consideramos principal es la de la portada, ya que todas las demás se han desarrollado a partir de esta o a partir de un mismo concepto, esta presenta en primer término una mano agarrando un corazón el cuál es atravesado por una serie de plumas, sobre esta imagen encontramos la tipografía y en un segundo término el tratamiento del fondo, el cuál llena la composición, creando así una imagen cargada de contrastes.

5.2. IMÁGENES DE LA OBRA

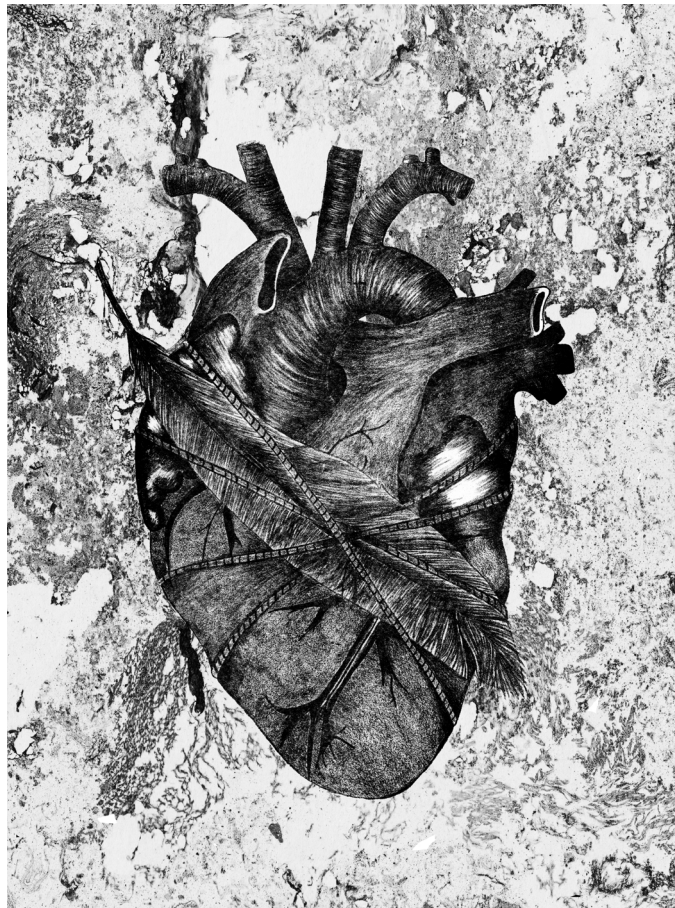


fig.54 Diseño de la cara *a* del libreto formato póster, el cuál hayamos en el interior del digipack

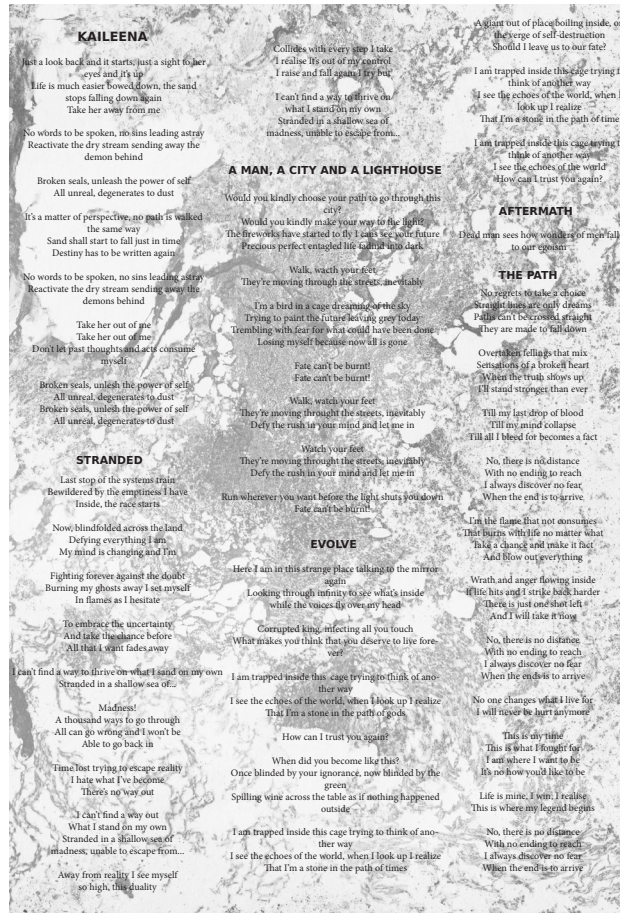


fig. 55 Diseño de la cara b del libreto formato póster

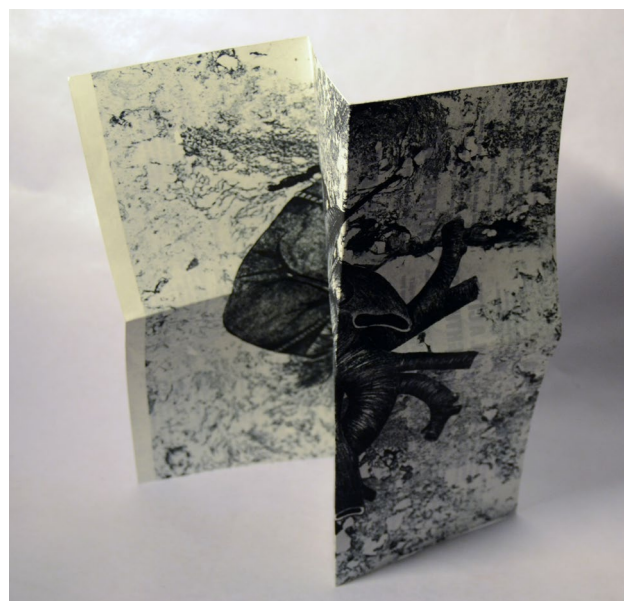


fig. 56 Detalle de la impresión del póster



fig. 57 Imagen para la carátula



fig. 58 Composición de la maqueta previa a la impresión sobre soporte definitivo, Prototipo I



fig. 59 Composición de la maqueta previa a la impresión sobre soporte definitivo, Prototipo II



fig. 60 Propuesta para cartel publicitario



fig. 61 Propuesta para entrada



fig. 62 Impresión, detalle de portadas



fig. 63 Detalle contraportadas y lomo



fig. 64, Interiores prototipo I



fig. 65, Interiores prototipo II



fig. 66, Detalle interiores sin objetos



fig. 67 Camiseta parte delantera

fig. 68 Camiseta parte trasera



fig. 69 Bolsa de tela estampada con base *sederfoam*

fig. 70 Bolsa de tela estampada

6. CONCLUSIONES

Este trabajo a resultado ser uno de los más complejos que he llevado a cabo, a día de hoy se encuentra en proceso puesto que los temas de los que se comprende el disco aún no han sido finalizados, es por ello que este trabajo se considera inacabado a falta de pequeñas modificaciones que serán rectificadas en un futuro no muy lejano.

El proceso de este me ha resultado de gran ayuda para poder realizar algo que tenía en mente desde hacía mucho tiempo pero nunca llegaba a surgir, considero que los resultados de éste han sido buenos y atraen al público al que va destinado, siendo la imagen que compone la portada de gran impacto visual gracias a los fondos que han sido empleados y la ilustración, este nuevo disco atraerá a más de un curioso por su continente, además de por su contenido; los chicos de Red Soil están orgullosos de su nuevo trabajo y de que vayan a presentar una nueva imagen que rompa con sus dos anteriores publicaciones, por lo que consideramos que los objetivos propuestos han sido resueltos con éxito.

Además, este a sido tal que se han propuesto futuros proyectos de diseño para otras bandas; por lo que esto puede ser el comienzo de algo significativo, por otro lado, este trabajo puede ser empleado como portfolio para el desarrollo de nuevos proyectos, ya que en el se refleja todo el proceso desde los primeros bocetos hasta las ediciones definitivas, también podrá ser empleado como borrador para mi futuro Trabajo de Final de Máster, el cuál preveo realizar el próximo año tras finalizar el Máster de producción artística en grabado y serigrafía.

7. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- Anónimo, *El dibujo publicitario, Principios y técnicas en la ilustración del anuncio*. Barcelona, L.E.D.A., 1987
- BIEDERMANN, H. *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Ed. Paidós, 1996.
- DORLING KINDERSLEY, *Signos y símbolos*. Madrid: Pearson Educación, S.A., 2008
- ESTEVE BOTEY, F. *Historia del grabado*. Madrid: Clan Editorial, 1997
- RAMÍREZ, J.A., *Medios de masas e historia del arte*. Madrid: Cátedra, 2004
- RIVERS C., *CD: Diseño de portadas y packaging para CD*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, S.L., 2006
- SIERRA J., *La Pirámide Inmortal, El secreto egipcio de Napoleón*. Barcelona Ed. Planeta S.A., 2019
- VICARY, R. *Manual de Litografía*. Madrid : Hermann Blume, D.L., 1986. , 1988
- W. M. Ivins Jr., *Imagen impresa y conocimiento, análisis de la imagen prefotográfica*, Barcelona:Gustavo Gili S.A., 1975
- ZEEGEN L., *Principios de ilustración*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, S.L., 2006

TESIS

TORÁN TORTAJADA, C., *La ilustración en la industria discográfica*, [Tesis doctoral] Valencia: Universitat Politècnica de València, 2018.

PÁGINAS WEB

- <https://es.wikipedia.org/wiki/Moiras#Representaci%C3%B3n> 10/04/2019
- <https://mitosyleyendascr.com/mitologia-griega/hecate/> 10/04/2019
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Digipak> 14/05/2019

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Figura 1.** Primera carátula ilustrada por Alex Steinweiss para Smash Song Hits de Richard Rodgers y la Imperial Orchestra, 1940, p. 9
- Figura 2.** Cronograma empleado para la realización del proyecto, p. 10
- Figura 3.** Portada *A sense of purpose* de In Flames, (2008), por Alex Pardee, p. 12
- Figura 4.** Portada *Sounds of a playground fading* de In Flames, (2011) por David Correia, p. 12
- Figura 5.** Portada de *Come Clarity* de In Flames, (2006), por Derek Hess, p. 13
- Figura 6.** Portada de *I, The Mask* de In Flames, (2019), por Blake Armstrong, p. 13
- Figura 7.** Portada de *From Mars to Sirius* de Gojira, (2005), p. 13
- Figura 8.** Portada de *Magma* de Gojira, (2016), p.14
- Figura 9.** Portada de *Black gives way to blue* de Alice In Chains, (2009), p. 14
- Figura 10.** Portada de *L'amor i la ferocitat* de Pau Alabajos, (2016), por Alba López Soler, p. 14
- Figura 11.** Portada de *The dark, the light* de Shawn James, (2019), por Lucas Ruggieri, p. 15
- Figura 12.** Contraportada de *The dark, the light* de Shawn James, (2019) por Lucas Ruggieri, p. 15
- Figura 13.** Ilustración del artista Bustarinov, p. 15
- Figura 14.** Póster de Malleus Rock Art Lab realizado mediante serigrafía, p. 15
- Figura 15.** Ilustración para Toundra por Mariano Sánchez García, p. 15
- Figura 16.** *Cosmic Whale* (2017) xilografía a tres tintas sobre madera, p. 16
- Figura 17.** *Flores amarillas* (2017), acuarela y marmoleado realizado con pintura en spray y agua, p. 17
- Figura 18.** Paola Lázaro, *Calavera con serpientes*, (2018) litografía sobre plancha de aluminio micrograneada, p. 16
- Figura 19.** Paola Lázaro, *Octopus*, (2018) litografía sobre plancha de aluminio micrograneada, p. 16
- Figura 20.** Paola Lázaro, *Calavera con girasol*, (2018) litografía sobre piedra realizada con lápiz de grafito, tinta litográfica y rascador, p. 17
- Figura 21.** *Autorretrato a dos tintas* (2019) serigrafía con trama de punto, p. 17
- Figura 22.** Paola Lázaro, *Orquídea*, (2019) serigrafía a cuatro tintas, p. 17
- Figura 23.** *Cartel II para Col·lectiu Baix Terra*, (2016) ilustración sobre madera digitalizada, p. 17
- Figura 24.** *Cartel XIV para Col·lectiu Baix Terra*, (2018) aguafuerte

digitalizado, p. 17

Figura 25. Portada de *ORIGIN·FALL· CHAOS* de Red Soil, (2016), por Diana Teodoro, p. 18

Figura 26. Portada de *NEMESIS* de Red Soil, (2018), por Nacho Puerto, p. 18

Figura 27. Boceto del Juicio de las Almas, p. 20

Figura 28. Boceto del Árbol de la muerte, p.20

Figura 29. Boceto de Hécate, p. 21

Figura 30. Boceto II para Juicio de las Almas, p. 22

Figura 31. Boceto para póster, p. 22

Figura 32. Estampación litografía sobre plancha de aluminio graneada para poster, p. 22

Figura 33. Imagen del póster escaneada y digitalizada, p. 23

Figura 34. Mancha marmoleada escogida para fondo del póster, p. 23

Figura 35. Boceto para portada, p. 24

Figura 36. Estampación litográfica plancha de aluminio graneada, p. 24

Figura 37. Boceto definitivo para portada, p. 24

Figura 38. Imagen para portada, litografía sobre piedra, p. 25

Figura 39. Mancha marmoleada para portada, p. 25

Figura 40. Imagen traducida a una tinta en acetato para prueba serigráfica, p. 25

Figura 41. Prueba serigrafía sobre tela de algodón, p. 25

Figura 42. Antigua tipografía de Red Soil, prueba serigrafía con tintas sederlac y sederfoam, p. 26

Figura 43. Bocetos para la nueva tipografía de Red Soil, p. 26

Figura 44. Tipografía de In Flames, p. 26

Figura 45. Nueva tipografía para Red Soil, acetato trabajado con rotulador posca y rascador, p. 27

Figura 46. Mancha marmoleada, p. 27

Figura 47. Mancha marmoleada, p. 27

Figura 48. Prototipo diseño de la galleta, p. 27

Figura 49. Boceto compositivo de la portada, p. 28

Figura 51. Diseño de la balanza para el lomo de la maqueta, p. 28

Figura 52. Boceto del conjunto de la maqueta exterior, p. 28

Figura 53. Prototipo del interior de la maqueta, p. 28

Figura 54. Diseño de la cara "a" del libreto formato póster, p.30

Figura 55. Diseño de la cara "b" del libreto formato póster, p. 31

Figura 56. Detalle de la impresión del póster, p. 31

Figura 57. Imagen para la carátula, p. 32

Figura 58. Composición de la maqueta, prototipo I, p. 32

Figura 59. Composición de la maqueta, prototipo II, p. 33

Figura 60. Propuesta para cartel publicitario, p. 33

Figura 61. Propuesta para entrada, p. 34

Figura 62. Impresión, detalle de portadas, p. 34

Figura 63. Detalle contraportadas y lomo, p. 34

Figura 64. Interiores prototipo I, p. 35

Figura 65. Interiores prototipo II, p. 35

Figura 66. Detalle interiores sin objetos, p. 35

Figura 67. Camiseta estampada con sederfoam y sederlac,
(parte delantera), p. 36

Figura 68. Camiseta (parte trasera), p.36

Figura 69. Bolsa de tela estampada con base serderfoam, p.36

Figura 70. Bolsa de tela estampada, p.36