

TFG

LECTURA Y CARTEL

Presentado por: Andreu Marco Vidal
Tutora: Carmen Chinchilla Mata

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Bajo el título *LECTURA Y CARTEL* presentamos el Trabajo de Final de Grado, proyecto en el cual se plantea la problemática que existe hoy en día con la lectura, se analiza la importancia de esta en la sociedad actual y se pretende informar al público de esta situación.

A este trabajo práctico le precede una investigación sobre la historia del cartel, la evolución de este, el diseño gráfico y de artistas de distintos ámbitos que han trabajado el cartel y contribuido en la evolución de éste.

Fruto de este proceso de trabajo de investigación previo, surge el proyecto de diseño de carteles mediante los que se pretende establecer un diálogo con el observador y crear en éste una reflexión y una acción concreta.

PALABRAS CLAVE

Cartel

Litografía

Fotografía

Fotomontaje

Lectura

ABSTRACT

Under the title *READING AND POSTER* we present the tfg, a Project in which the problema exists today with Reading. It analyses the importance of this in today's society and is intended to inform the `publico f this situation.

This practical work is preceded by research on the history of the poster, the evolution of the poster, the graphic design and artists of different scopes.

They have worked the poster and contributed to the evolution of it. As a result of this pre-research work process, the design Project emerged.

The draft designo f posters is emerging, which aims to establish a dialogue with the observer and create a concrete reflection and action in the observer.

KEY WORDS

Poster

Litography

Photography

Photomontage

Persual

ÍNDICE

RESUMEN	2
PALABRAS CLAVE.....	2
ABSTRACT.....	3
KEY WORDS.....	3
1. INTRODUCCIÓN	5
2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
3. MARCO TEÓRICO	8
3.1. Historia del cartel	8
3.1.1. <i>Tipos de cartel</i>	9
3.2. LA LITOGRAFÍA	12
3.2.1. <i>Offset</i>	15
3.3. FOTOMONTAJE	17
3.4. LA IMPORTANCIA DE LA LECTURA	18
4. MARCO REFERENCIAL	20
4.1. REFERENTES CONCEPTUALES.....	20
4.1.1. <i>REALISMO MÁGICO</i>	20
4.1.2. <i>REALISMO, CIENCIA FICCIÓN Y NO FICCIÓN.</i>	21
4.2. REFERENTES PLÁSTICOS.....	23
4.2.1. <i>BARBARA KRUGER</i>	23
4.2.2. <i>MAGNUM PHOTOS</i>	25
5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	28
5.1. <i>IDEA</i>	28
5.2. <i>SOPORTE</i>	30
5.3. <i>PROCEDIMIENTO</i>	30
5.4. <i>TIPOGRAFÍA</i>	34
5.5 <i>RESULTADO</i>	35
6. CONCLUSIONES	43
7. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....	44
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	47
9. ANEXOS	48

1. INTRODUCCIÓN

Lectura y cartel es un proyecto gráfico enmarcado en el diseño y la litografía.

El proyecto comenzó de forma espontánea al acudir a las primeras clases con la tutora para plantear un proyecto que se adaptara a mis necesidades, para así comunicar cosas que realmente tuvieran un sentido y una importancia para mí. Unas semanas más tarde, con el inicio de la asignatura de litografía y el descubrimiento y aprendizaje de esta nueva técnica, decidí que iba a ser la herramienta que me ayudaría a llevar a cabo este proyecto.

La idea fue variando hasta tomar la forma que aquí se presenta debido a los acontecimientos sucedidos en todo el mundo y la cuarentena. Ésta última ha propiciado la realización del trabajo de manera digital y ha impedido que se realice en el taller de litografía del que los alumnos disponemos, lo cual era una parte de las partes, muy importante, del trabajo en mi idea inicial de plantear este proyecto, pues quería poder realizar trabajo de taller y encontrar un equilibrio entre el trabajo con “nuevas tecnologías” y un trabajo más analógico, el cual implicaba técnicas que ya no están en auge y son sustituidas por otros avances y programas de ordenador.

Así pues, presentamos nuestro proyecto en el que pretendemos interactuar e informar, mediante la creación de fotomontajes y llamar la atención del receptor a través de carteles reproduciendo los fotomontajes previos.

2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El objetivo principal del presente trabajo es la realización de distintos carteles culturales, para captar la atención del receptor y crear en éste una reflexión y una acción.

Objetivos a nivel teórico:

- Analizar, entender y explicar el desarrollo del cartel a lo largo de la historia.
- Explicar el proceso de creación de los carteles aquí presentados.
- Estudiar y explicar las influencias referenciales que estéticamente juegan un papel importante en la realización del proyecto.
- Aportar un punto de vista crítico sobre la situación que vive la práctica de la lectura y dar voz a esta problemática.

Objetivos de la producción artística:

- Crear y diseñar diferentes carteles mediante la técnica del fotomontaje.
- Crear carteles que puedan ser reproducidos a gran escala y en gran cantidad para llevar a la práctica la difusión de estos.
- Dominar las técnicas empleadas para realizar el proyecto.
- Generar obra gráfica que pueda ser aplicada en diferentes espacios públicos y conseguir que se integre y funcione.

Por último, otro objetivo práctico es poder llevar a cabo en la parte que implica el taller y las máquinas en este trabajo para poder concluirlo, así pues, no descarto la realización de este proyecto una vez se haya abierto la facultad y podamos hacer uso de los talleres.

El Trabajo Final de Grado está dividido en tres bloques. En cuanto a la metodología aplicada en este proyecto, planteamos en primer lugar una

introducción clara, que logre definir el ámbito de trabajo en el que se enmarca el trabajo y sobre qué vamos a trabajar.

A continuación, elegimos el público al que va dirigido, en este caso se trata de un público joven sin ninguna restricción de edad. Para continuar con el proyecto marcamos las fases que este debe seguir, puesto que intentamos no dejar demasiadas cosas al azar ni la improvisación, estableciendo un orden para la realización de todo el proyecto en conjunto. La primera fase del proyecto es la de investigación, en la cual empezamos pensando el tema, a continuación, con el tema central elegido se procede a la investigación de diferentes puntos de interés para la realización del trabajo. Una vez empezada la parte de investigación sobre el tema, los referentes y las técnicas empieza la parte práctica del proyecto, en la cual se valoran distintas herramientas y programas digitales los cuales se adecuen al trabajo que se va a realizar. Elegida ya la herramienta de *Adobe Photoshop* empezamos a trabajar en buscar el resultado que tenía en mente desde el principio.

Finalmente, tras el análisis y el desarrollo práctico, presentamos varios carteles como definitivos. Una vez concluido se revisan los objetivos para evaluar si se han o no conseguido y así poder plasmarlo en las conclusiones.

En la última fase, previa a la entrega del trabajo, este se reparte a diversas personas de otros ámbitos totalmente distintos al arte para comprobar que el trabajo se ha realizado de manera adecuada y comprobar que lo que queremos transmitir es interpretado correctamente por el receptor.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Historia del cartel

El cartel se creó con la intención de ser reproducido de manera masiva, para producir copias iguales que llegaran al público para que este las viera. El cartel publicitario moderno, tal y como lo conocemos hoy, surge como consecuencia de diversos factores, estos son de tipo urbanístico, estético y económico. Así pues, el crecimiento de las ciudades a lo largo del siglo XIX, la concurrencia de la gente en las calles y el crecimiento económico hicieron del cartel el medio más rápido y económico para usar en la publicidad.

El cartel comercial nació en París, de la mano de Jules Chéret, pintor y litógrafo, pionero en el mundo del cartelismo, el cual creó carteles de gran variedad: cabarés, perfumes, bebidas o teatros. Jules Chéret fue el primero en utilizar una mujer en un cartel como figura central para presentar un producto, jugando con la composición de diversos personajes en movimiento y ritmos muy variados; dio forma a carteles de diversos espectáculos y abrió así un abanico de posibilidades, que serían utilizadas por otros artistas como Henri Toulouse Lautrec o Alphonse Mucha, quienes sentaron así las bases de lo que hoy se conoce como cartel publicitario. La técnica utilizada fue la litografía, pues esta supuso un salto cualitativo y cuantitativo en la producción. Las características que conforman aquellos carteles han llegado al siglo XXI de manera casi intacta. Los carteles están formados por imágenes sugerentes, imaginativas, que intentan captar la atención del receptor.



Fig 1. Cartel de Alphonse Mucha, *Medea*.



Fig 2. Cartel de Jules Chéret, *Bal Masqué*.

El cartel tiene la función de persuadir al receptor y también consta, a su vez, de información. En la creación de un cartel intervienen dos elementos claves: el emisor y el receptor. Esta función de información es asumida por el texto o *slogan* que aparece en él. Así pues, el cartel está orientado para provocar cierta reacción en el receptor, de manera que se convierte en una herramienta de influencia comunicativa y también social.

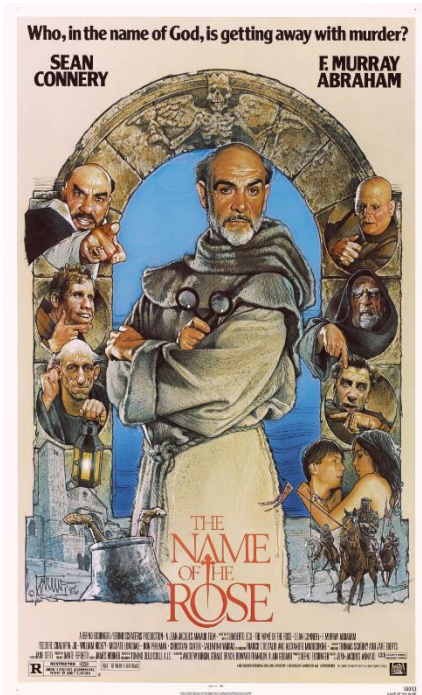


Fig 3. Cartel de Drew Struzan de la película "El Nombre de la Rosa".



Fig 4. Cartel del Partido Comunista de la Guerra Civil Española.

3.1.1. Tipos de cartel

En la cartelería se pueden distinguir tres tipos de carteles: el cartel comercial, el cartel político y el cartel cultural.

El cartel comercial es uno de los más presentes y extendidos en la sociedad. Este tipo de cartel cumple con la función para la que fue creado, que es acelerar el proceso de compra del producto anunciado.

El cartel cultural es un cartel que tiene como fin transmitir una información concreta, como el resto de los carteles, pero esta vez con un mensaje que habla más allá del consumo y la propaganda y se centra en la cultura y su difusión, apelando a la parte más espiritual del receptor.

El cartel político o de propaganda es considerado como tal cuando en él existe en él la intención de transmitir un mensaje entre un organismo, como puede ser el estado o un partido político, y los receptores. El fin de este tipo de carteles es claro, pues trata de que el receptor adquiera unos valores, ideas y conductas que se intentan promover desde la organización que produce el cartel.

Un claro ejemplo de carteles de propaganda política fueron los carteles creados durante la Guerra Civil Española por ambos bandos que conformaban el conflicto. Todos los creadores tenían en cuenta a la hora de realizar estos carteles que, gran parte del pueblo era analfabeto y debían ser claros en el mensaje. El desarrollo de los medios técnicos, de manera exponencial, debido a la gran cobertura que recibió por parte de los medios, convertirá a la Guerra Civil Española en todo un hito en la historia bélica, y será uno de los máximos exponentes históricos del cartelismo propagandístico. Este método de comunicación iba dirigido tanto a población civil como a población militar y fue usado por sindicatos y demás organizaciones políticas.

Por el bando republicano aparecen artistas que toman peso e implicación política y social como son Josep Renau o Vicente Ballester, entre muchos otros.

Sus carteles se caracterizan por la utilización de figuras humanas representadas de forma plana y geométrica, o usando la técnica del fotomontaje, dando mucho peso al mensaje que se transmite mediante el eslogan que aparece. Los colores son otra de las características clave de estos carteles y de la facilidad de su lectura, pues hacen alusión, en cierto modo, al bando al que pertenecen. Además, otorgan cierto carácter y facilitan la asociación de los carteles con los bandos.

En estos carteles se insiste en transmitir mensajes como la importancia de los estudios y la educación, la importancia de la formación de sindicatos y sobre todo de destruir y acabar con el bando franquista y los nazis.

Las composiciones elegidas por los artistas, los elementos representados y la manera de hacerlo dotaron estos carteles de una gran fuerza y claridad para transmitir un mensaje. Uno de los eslóganes más utilizado en el bando republicano fue el lema *¡NO PASARÁN!*



Fig 5. Cartel del bando Republicano en la Guerra Civil Española.

En los inicios de la Guerra Civil Española, en el bando franquista la cartelería era bastante precaria, aunque con el avance de sus tropas y con la ayuda de Italia y Alemania los carteles fueron perfeccionándose cada vez más.

La propaganda se basaba con frecuencia en la evidencia de los avances militares; además, los mensajes eran sencillos y concisos. El bando franquista hizo hincapié en degradar al gobierno de la república y acusarles de antiespañoles que obedecían órdenes de países como la URSS.

Uno de los objetivos fue ensalzar la figura del dictador Francisco Franco, propaganda que empezó a tomar peso a partir del mes de septiembre de 1936 cuando éste tomó el mando para dirigir a las tropas del bando franquista. Entre los mensajes más utilizados en este bando para responder al mensaje republicano era el ¡PASAREMOS!, aunque otros muy usados eran los *ARRIBA ESPAÑA*.



Fig 6. Cartel del bando franquista de la Guerra Civil Española.

3.2. LA LITOGRAFÍA

La litografía fue uno de los métodos de reproducción de carteles más extendidos, hasta la aparición de las nuevas tecnologías, el diseño gráfico, sus posibilidades y avances. Dentro de la litografía existen varios tipos de técnicas como consecuencia de la evolución histórica de esta técnica.

Este método de impresión fue ideado en el año 1796. En él se dibuja sobre una matriz, la cual puede ser una piedra caliza o una plancha graneada de aluminio o zinc. El dibujo sobre la matriz se realiza con materiales grasos litográficos y posteriormente se aplica una solución de ácido nítrico y goma arábica para fijar el dibujo a la matriz. Sobre ella una vez procesada, existen dos zonas: las zonas grasas, que recogen la tinta y generan el negro en el resultado, y las zonas magras que producen zonas en blanco en el resultado, no adhieren la tinta.

Este lenguaje permite realizar dibujos a mano alzada, realizando trazos directamente sobre el soporte, modulando la línea y la mancha a gusto del dibujante y ofreciendo resultados muy diferentes, con el fin de enriquecer el dibujo y la composición.

La litografía fue uno de los métodos de reproducción de carteles más extendidos hasta la aparición de las nuevas tecnologías, el diseño gráfico y las posibilidades y avances que este traía. A grandes rasgos, esta fue la evolución de los carteles junto con las tecnologías.

En la década de los sesenta estas nuevas tecnologías marcaron un antes y un después a causa de la aparición de revoluciones y movimientos sociales. Uno muy importante a partir de ese momento en el mundo del cartel fue el movimiento de hippie. A partir de este momento, los carteles empezaron a realizarse por artistas locales con total libertad, pues se había popularizado este tipo de creaciones y de arte. Esto dio paso a la aparición del estilo psicodélico, el cual tuvo un gran éxito y se popularizó con facilidad, impregnando el diseño gráfico, el cómic y la tipografía. Alfred Roller, artista

vienés, fue una de las grandes influencias de este movimiento a través de sus tipografías.

En los años setenta aparecieron los primeros ordenadores, aunque al no estar demasiado extendidos ni los artistas familiarizados con ellos, decidieron seguir utilizando métodos más tradicionales como la serigrafía o el *collage* fotográfico para realizar sus obras. Cada vez había más necesidad de claridad en la imagen del cartel para facilitar el entendimiento del mensaje a un mayor número de gente, además de entender la información y los símbolos utilizados.

Más tarde, en la década de los ochenta las nuevas tecnologías supusieron una revolución en el mundo del diseño gráfico y en concreto en el diseño de carteles, puesto que las nuevas tecnologías permitían a los artistas realizar modificaciones y ver el resultado inmediatamente. Esto no ocurría en técnicas más tradicionales como podrían ser la litografía o el grabado calcográfico.

En la década de los noventa a partir de la aparición de internet, el diseño gráfico se popularizó gracias a la aparición de programas, en sus primeras fases, que hoy en día se utilizaron, como son el *Adobe Photoshop* o el *InDesign*.

En los años dos mil los carteles empezaron a utilizar un estilo asociado al arte urbano o callejero que surgía unos años atrás, pero con una ejecución más limpia que utilizaba grandes planos, tintas planas y fuertes tipografías.

En cambio, en la actualidad el diseño en pantalla apuesta por una opción más realista, los carteles optan por la sencillez y la utilización de colores planos. La tipografía más recurrente en la actualidad es una tipografía con los bordes borrados, difuminados o recortados. En el proceso de creación es de gran ayuda la reducción de la paleta de colores utilizada, pues esto ayuda a entender el mensaje que se transmite con el cartel.

En la evolución de esta técnica se ha llegado a una de las más utilizadas, esta es la litografía Offset, la cual permite añadir imágenes fotográficas y texto.

De este modo, se crea la composición a partir de unos elementos los que posibilitan un mayor número de recursos y resultados.



Fig 7. Litografía de Antonio Tapies.

3.2.1. Offset

El offset es un sistema de impresión indirecto ya que la imagen no pasa de la plancha al papel directamente, sino que la imagen pasa de la plancha a un caucho y de este al soporte final. El rodillo de caucho ofrece un mejor resultado, puesto que este permite a la tinta impregnar superficies con texturas irregulares, ofreciendo así mayor calidad en la pieza final.

El soporte en este método de impresión consta de una plancha de aleación metálica que por una cara lleva una película fotosensible y lipofílica. Estos soportes son monocromáticos, así que solo pueden transferir un color, por lo tanto, la imagen debe ser tratada previamente antes de ser transferida a la plancha.

La imagen debe ser descompuesta según el modelo de color de CMYK (Cian, Magenta, Yellow, Black) puesto que, con la combinación de estos colores, contando con el blanco del papel utilizado como soporte, se puede obtener casi cualquier tono, excepcionando los metálicos y fluorescentes. Esta técnica permite controlar colores exactos y aplicar tintas especiales. Para imprimir una imagen a color se necesitan cuatro planchas.

El proceso de impresión de la imagen digital a la plancha puede realizarse de manera automática con máquinas CTP (computer to plate), las cuales hacen desaparecer de la plancha las zonas de esta que no van a ser impresas. Esto se consigue quemando la superficie de la plancha mediante un láser. Otro proceso más manual y con el que contamos en la universidad son las máquinas al vacío o insoladoras, las cuales transfieren la imagen impresa en un acetato a la plancha.

Estas máquinas consiguen transferir la imagen gracias a una exposición a un tipo de luz que quema la superficie durante unos segundos. Después este proceso se completa con la ayuda de un líquido fotográfico en el que la plancha es sumergida, que consigue fijar la imagen a la matriz. Por último, es necesario limpiar la plancha con papel y un líquido especial para planchas de este tipo y proceder a la limpieza y secado de esta con agua, esponja y un secador eléctrico.

Después de procesar las planchas, estas se colocan en la prensa de offset automática. Por un lado, esta matriz recibe agua, por otro recibe la tinta. Debido

a la naturaleza lipofílica de la plancha y su tratamiento, la zona con imagen recibe la tinta adhiriéndose a ella y la zona que prescinde de imagen repele la tinta. De esta forma se transfiere al caucho del rodillo la tinta con la imagen que inmediatamente se transfiere al papel.

Las imágenes impresas en offset son previamente realizadas en programas como InDesign o como es mi caso, Photoshop. Este tipo de impresión permite realizar una gran tirada de manera fácil y rápida.

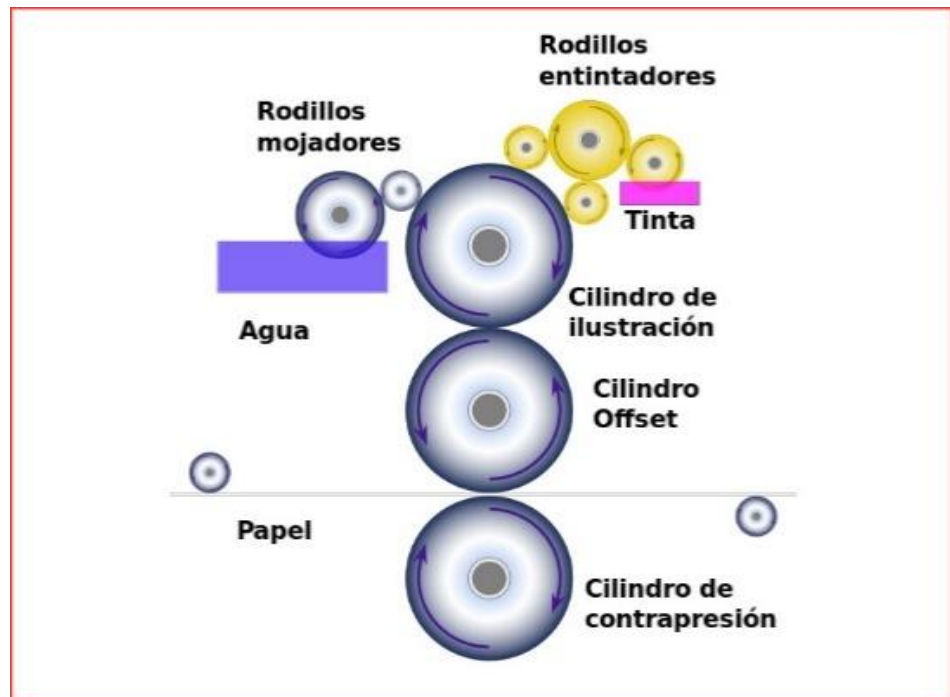


Fig 8. Máquina de Offset.

3.3. FOTOMONTAJE

La técnica del fotomontaje es una técnica la que se popularizó tras el final de la primera guerra mundial. Recibió un gran impulso por parte de los dadaístas en Alemania, su principal precursor. El artista Roul Hausmann fue su principal impulsor y casi inventor.

Tras esto, los anarquistas lo empezaron a utilizar como una *anarquía visual*, dado el carácter de esta técnica. Se trata de un método que se hace valer por su facilidad para poder desorganizar o reorganizar la realidad de las fotografías elegidas. Se puede usar retocando fotografías, con doble impresión, fotografías compuestas, añadir o quitar figuras, imprimiendo directamente en placas fotográficas o con doble exposición de negativos.

Se trata, pues, de un lenguaje ideal para la publicidad y la propaganda política. Esta técnica, inventada en los años 20, se realiza utilizando programas de software, los cuales ayudan a realizar cambios digitalmente de manera rápida y eficaz y ofrece posibilidades más precisas en el resultado.



Fig 9. Fotomontaje de Martha Rosler, *House Beautiful bringing the war home*.



Fig 10. Martha Rosler, *House Beautiful, bringing the war home*.

3.4. LA IMPORTANCIA DE LA LECTURA

“La lectura del mundo precede a la lectura de la palabra, de ahí que la posterior lectura de ésta no pueda prescindir de la continuidad de la lectura de aquél. Lenguaje y realidad se vinculan dinámicamente.”¹

La lectura es un acto completo, puesto que forma al lector y crea hábitos en éste como el análisis, el esfuerzo o la reflexión. Hay que tener en cuenta que existen distintos tipos de lecturas; los ensayos, la lectura histórica, teatro, poesía o novelas, además de que en cada uno de ellos el autor decide escribir según qué cosa para despertar una reacción en concreto en el lector, pues todos los escritos tienen una intención.

La globalización y sus avances tecnológicos requieren de personas que estén altamente cualificadas en la lectura y también en la escritura, así pues, también es necesario el desarrollo de un pensamiento crítico. Ante esta situación de desventaja que sufre la lectura cabe realzar los beneficios que esta ofrece al lector.

“La lectura es la puerta al conocimiento, imaginación, innovación y creatividad, así como requerimientos de un mundo globalizado para ser deseable, y permanecer competitivo”.²

Este es el perfil de personas que empresas como Google buscan en sus trabajadores, personas que sean capaces de resolver problemas con rapidez y de manera óptima.

Estamos ante una situación global en la que el audiovisual ha adquirido la mayor parte del ocio que una persona elige consumir, pues se trata de contenido que suele ser fácil de consumir, de obtener y además no requiere

¹ FREIRE, P., (1984). *La importancia de leer y el proceso de liberación*, México D.F, México: Siglo xxi editores de c.v.

² FLORES GUERRERO, D. (enero-junio 2016) La importancia e impacto de la lectura, redacción y pensamiento crítico en la educación superior. *zona próxima*. Recuperado de <http://www.unacar.mx/contenido/difusion/acalan36pdf/contenido.pdf>

ningún esfuerzo. Esto ha sustituido una de las actividades más sanas para el cerebro humano, que es la lectura.

“Leer no es un lujo, sino un derecho social, la condición más indispensable para acceder al conocimiento”.³

Es necesario que la educación en todos los grados fomente el gusto en la lectura más allá de los libros de texto propuestos por los docentes, para poder crear así personas competentes para el futuro.

³ WONG, O. *El placer del ocio importancia de la lectura en la vida cotidiana.*

Recuperado de <http://www.unacar.mx/contenido/difusion/acalan36pdf/contenido.pdf>

4. MARCO REFERENCIAL

Para la realización de este proyecto muchos y distintos han sido los referentes, tanto conceptuales como plásticos que me han servido de guía e inspiración.

Aunque algunas de las referencias no están conectadas directamente con el mundo del cartel, todas ellas me han servido de ayuda pues aportaron distintas cosas al proyecto. Así pues, haciendo una pequeña selección de referentes que más se ajustan a mi gusto personal y me hacen entender la realidad, el gusto por la lectura y la lectura del mundo de cierto modo, me gustaría destacar el realismo y el realismo mágico.

Aunque este se pueda entender en un ámbito más literario, ha influido mucho en mi modo de realizar este proyecto, gracias a la información que he obtenido indirectamente de esta literatura.

4.1. REFERENTES CONCEPTUALES.

4.1.1. REALISMO MÁGICO

Este movimiento literario ha sido de gran inspiración en mí y en mi proyecto, en concreto el escritor Gabriel García Márquez. Nacido en Aracataca, Magdalena, en Colombia, el año 1927, en el seno de una familia pobre, la infancia del autor con sus abuelos maternos marcaría su literatura y le haría merecedor de un premio Nobel en el año 1982.

Gradualmente su obra fue creciendo tanto en calidad, como en cantidad y fue viajando y trabajando por diferentes países de todo el mundo, hasta llegar a su obra *Cien años de soledad* en el año 1967, obra que le consagró como escritor y como uno de los mayores representantes del realismo mágico.

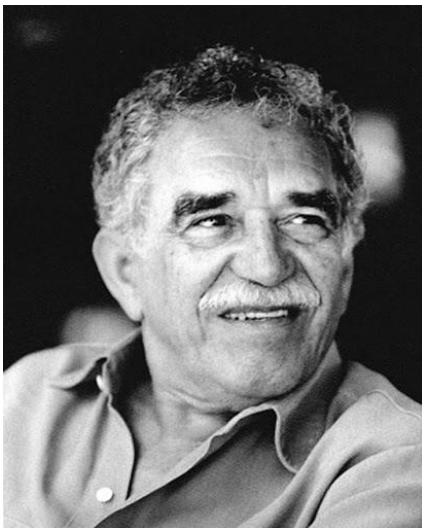


Fig 11. Fotografía de Gabriel García Márquez.

El estilo de sus obras despertó en mí un gusto por la lectura y a su vez fue y sigue siendo, una fuente de inspiración para crear, para pensar y para poder entender el mundo de manera similar a la que refleja en sus obras. El autor siempre basa sus narraciones en experiencias personales, las cuales no se alejan de las vividas por los receptores, esto hace su lectura algo fácil, divertido y adictivo en cierto modo, pues es muy común sentirse identificado con lo narrado, existe cierta tendencia consciente o inconsciente de trasladar sus escenarios, personajes e historias a la vida cotidiana.

4.1.2. REALISMO, CIENCIA FICCIÓN Y NO FICCIÓN.



Fig. 12. Fotografía de Haruki Murakami.

Haruki Murakami es un escritor japonés nacido en Kyoto el año 1949. Este autor creció rodeado de literatura japonesa como literatura más occidental, influenciado por ejemplo por autores como Raymond Chandler o Kurt Vonnegut. Después de realizar sus estudios en literatura y dramaturgia griega en la Universidad de Waseda (Soudai), tuvo distintos trabajos en tiendas de música hasta que abrió su propio bar de jazz entre 1974 y 1982.

Después de esto decidió viajar e instalarse en diferentes países de Europa, siendo así invitado como profesor en la Universidad de Princeton (Nueva Jersey). Más tarde sería contratado como profesor en la Tufts University en Medford, Massachusetts.

A lo largo de su carrera ha sido premiado con distintos galardones como el Premio Gunzou a la mejor primera novela *Hear the Wind Sing*, por su tercera novela *La caza del carnero salvaje* fue galardonado con el Premio Noma para Nuevos Escritores. En el año 2006 le fue otorgado el Premio Franz Kafka, desde entonces ha sido candidato para el Premio Nobel de Literatura.

En el año 2009 le fue condecorado con la Orden de las Artes y las Letras por el consejo de ministros.

En su extensa obra ha escrito ensayos, cuentos, novelas de ficción y novelas de no ficción. Un tema recurrente en su obra es el amor, la pérdida de éste y el intento de recuperarlo, esto suele ir acompañado de una ficción, la cual aparece

en un aparente mundo realista, así crea una borrosa línea entre la realidad y la ficción.

En sus narraciones el receptor se puede ver representado con gran facilidad debido a los sentimientos de los personajes de la obra. No obstante, no es fácil trasladar ciertos escenarios de ficción al mundo del receptor.

4.1.3. REALISMO SUCIO

John Fante fue un escritor americano, con orígenes italianos, nacido en California el año 1909 en una familia humilde. Se ganó la vida como guionista en Hollywood, dedicando su vida a la literatura, la cual alcanzó la fama en Europa antes que, en su propio país, además, su obra alcanzó reconocimiento y fue aclamada por la crítica póstumamente.

La escritura de este autor está construida a partir de sus propias vivencias y en su entorno. A lo largo de sus escritos, el autor construye los relatos usando personajes como Arturo Bandini, para hablar de las vivencias de su infancia en Colorado, y su juventud en Los Ángeles. Su prosa es, a la vez, elaborada y sencilla, con un lenguaje que está al alcance de cualquier persona, debido a esto y a la aparente normalidad de las situaciones descritas, el lector se puede sentir representado en cualquiera de las historias. Sus novelas son autobiográficas, tragicómicas y en estas existe una mezcla entre el humor cínico y humor desesperado.

“el complejo de culpa cristiano con el poder del superhombre de Nietzsche, el odio inmisericorde y la admiración psicótica hacia uno mismo con la vergüenza de nacer pobre y en una familia desestructurada.”⁴

Estos son los autores que más me han influido a lo largo de los años, de los que más literatura he consumido y con los que en diferentes aspectos me



Fig 13. Fotografía de John Fante.

⁴ Pérez M, J. (2013, septiembre) John Fante, el maestro de la sencillez narrativa. *Jot Down*. Recuperado de <https://www.jotdown.es/2013/09/john-fante-el-maestro-de-la-sencillez-narrativa/>

siento identificado, tanto en la estética que utilizan, como la manera de narrar. Han creado en mí un gusto especial por su lectura y similar, en tanto que me han hecho reflexionar sobre diferentes aspectos y han creado en mí una manera de ver y entender el entorno. Aunque a simple vista no tienen nada en común, para mí lo tienen pues partiendo todos ellos de relatar sus vivencias, las diferencias que se perciben a la hora de transmitir las son enriquecedoras y de gran ayuda.

4.2. REFERENTES PLÁSTICOS

4.2.1. BARBARA KRUGER

Barbara Kruger es una artista estadounidense, nacida en Nueva Jersey el año 1945. Empezó su formación en la Syracuse University School of Visual Arts, en distintas disciplinas de arte y diseño. Al acabar su formación, empezó a trabajar en revistas, durante su carrera ha trabajado en distintos puestos, como diseñadora gráfica, directora de arte o editora de imágenes en la revista *House, Garden and Aperture*. También ha impartido la docencia en la *California Institute of Art*, en la Universidad de California, Berkeley y en la *School of the Art of Chicago*.

La obra de la artista se centra en el diseño social, tratando temas como: el feminismo, el consumismo, la autonomía, el deseo individual. Explora así el género y la identidad, mediante técnicas de comunicación de masas y publicidad.

“Trabajo con imágenes y palabras porque tienen la capacidad de determinar quiénes somos y quiénes no”.⁵



Fig 14. Fotografía de Barbara Kruger.

⁵ *Diseñadoras Gráficas*. Recuperado de <http://www.disenadorasgraficas.com/archivo/barbara-kruger/>

La obra de Barbara Kruger ha sido expuesta en galerías, en revistas y también ha sido llevado al campo de los carteles a gran escala.



Fig 15. Cartel de Barbara Kruger *We don't need another hero*.

4.2.2. MAGNUM PHOTOS

Magnum Photos es una agencia de fotografía, fundada el año 1947 por reporteros de guerra como Robert Capa, Henri Cartier-Bresson, George Rodger y David “Chim” Seymour y dos cofundadoras Maria Eisner y Rita Vandivert, al acabar la Segunda Guerra Mundial. Este grupo de reporteros, a los que la guerra había marcado profundamente, fundaron el colectivo para mostrar de algún modo la fina línea que separaba, en su caso, al periodista del artista y el modo de ver y captar lo que uno ve.

“Con Magnum nació la necesidad de contar una historia. Capa me dijo: No guardes la etiqueta de un fotógrafo surrealista. Sé un reportero gráfico. Si no, caerás en el manierismo. Mantén el surrealismo en tu pequeño corazón, querida. No te inquietes.”⁶



Fig 16. Fotografía, Robert Capa y Henrie Cartier-Bresson.

En la agencia los fotógrafos tienen libertad para escoger que tipo de acontecimiento quieren cubrir, además los derechos de la foto pertenecían al autor o autora de esta, así pues, esto permitía que las fotografías podían ser vendidas por la agencia a distintas revistas para ser publicadas en distintos medios.

Con el paso de los años la fotografía fue evolucionando, a la agencia se unieron jóvenes fotógrafos como Alex Webb o Eve Arnold. Con la llegada de personal nuevo y de masificación del medio de la fotografía, la agencia temía estar perdiendo el rumbo por lo que se había creado. Más tarde en un discurso impartido por Henri Cartier-Bresson, recordó el porqué de la agencia y su función. Años más tarde diferentes fotógrafos fueron recorriendo el planeta y sus conflictos y realidades, las cuales debían captar y plasmar posteriormente. Unos optaron por contar y publicar libros de fotografía contando las crudezas de ciertos conflictos, otros, retrataron las realidades en

⁶ *Magnum Photos*. Recuperado de <https://www.magnumphotos.com/about-magnum/history/>

las que se encontraban desde un punto más estético, en vez de relatar los fundamentos de estas sociedades.

Es aquí donde aparecen dos de los referentes que me interesan, el primero es Alex Webb. Este fotógrafo fue nominado a los 22 años para trabajar en Magnum, en el año 1974, empezó a trabajar para revistas como *National Geographic*, *New York Times Magazine*, *Life* y muchas otras. Se convirtió en miembro de pleno derecho en la agencia *Magnum Photos* en el año 1979.

Su trabajo se centra en especial en zonas de América Latina y el Caribe, los cuales inspiran al fotógrafo por su color, al haber hecho el paso de la fotografía en blanco y negro a la fotografía en color. En sus viajes y libros le acompaña Rebecca Norris Webb, poeta, fotógrafa y esposa. A lo largo de los años han publicado juntos distintos libros como *The Suffering of Light*, otro más reciente es *La Calle: Fotografías de México*. Ha recibido distintos premios a lo largo de su extensa carrera.



Fig 17. Fotografía de Alex Webb, Haití.



Fig 18. Fotografía de Olivia Arthur, Georgia.

Otra de las artistas pertenecientes a la agencia *Magnum Photos* es Olivia Arthur. Esta fotógrafa estudió matemáticas en la *University of Oxford* y fotoperiodismo en el *London College of Printing*. Empezó su carrera como fotógrafa en el año 2003 al mudarse a Delhi. La artista ha mostrado su trabajo en publicaciones de *The New Yorker* o *Vogue*. Recibió el Premio PhotoEspaña OjodePez de Valores Humanos.

Las temáticas elegidas por la artista son las identidades personales y culturales, así ha logrado sacar a la luz la vida cotidiana de muchas mujeres de distintos países como la India o Arabia Saudí.

La artista se convierte en miembro de pleno derecho de la agencia *Magnum Photos* en el año 2013.

"Para mí, parte del poder de la fotografía fija es la ambigüedad de las imágenes, la capacidad de dar una pista sobre una escena o evento sin ser demasiado absoluto."⁷

Estos son los referentes plásticos que he elegido para realizar mi proyecto porque creo que están muy relacionados con la manera de ver el mundo de los artistas conceptuales anteriormente nombrados. Estos artistas plásticos forman imágenes que concuerdan muy bien con mi manera de ver el mundo y de representarlo. La estética de sus fotografías, el encuadre, el color, los temas y la crudeza con la que los tratan hacen de ellos candidatos perfectos para que, a partir de sus fotografías, o algunas similares, cree fotomontajes.

Así pues, me gustaría realizar mi proyecto y encontrar un lenguaje y estética propios, pero en el cual en cierto modo se entienda y se ubique los referentes que utilizo como punto de partida.



Fig 19. Fotografía de Olivia Arthur, Riad, Arabia Saudita.

⁷ *Magnum Photos*. Recuperado de <https://www.magnumphotos.com/photographer/olivia-arthur/>

5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

En este apartado explicaré el proyecto, desde sus inicios, lo que quería que fuera en un inicio y lo que acabó siendo con el paso de los meses, la maduración de la idea y las limitaciones con las que me encontré a la hora de realizar el proyecto de manera física.

5.1. IDEA

La idea de este proyecto nace de una necesidad, la necesidad de compartir el gusto por la lectura, lo que esta aporta y lo que beneficia a cada persona que ama el acto de leer.

En primera instancia, mi idea era realizar unos carteles, mediante la técnica de litografía, en los que apareciera un retrato del autor o autora elegido, con un eslogan en la parte inferior. El resto de espacio gráfico iría repleto de adornos florales realizados a mano alzada sobre la matriz, que en principio sería una plancha graneada. En primer lugar, quería utilizar dos tipos de planchas y técnicas, la plancha graneada para realizar el eslogan y los adornos florales, y en la otra plancha la fotografía con el retrato del autor. Esto es, que quería utilizar un mismo soporte para estampar con máquinas y procedimientos distintos, cosa que no debía presentar mayor problema.

El primer obstáculo que encontré al plantear este ejercicio era la estética de este, pues no me parecía que pudiera tener un buen acabado, dada la complejidad para transferir a la plancha puesto que la imagen no estaba del todo bien tratada previamente en programas de ordenador como el Photoshop, podía provocar la aparición de zonas quemadas en el resultado y esto no tiene arreglo y tendría que volver a empezar.

Otro problema era que el eslogan iba a realizarse de manera libre, es decir, a mano alzada y esto no aceptaba error ninguno. En este punto vi que sería difícil realizar a mano alzada el mismo tipo de tipografía en todos los carteles a realizar, pues quería que todos tuvieran desde el inicio una estética y un sentido en el conjunto. El eslogan elegido al principio tampoco era para nada potente, pues quería escribir la palabra *LEE*.

El único elemento que iba a aparecer en la imagen final, que no quería variar y al cual no quise renunciar, eran los adornos florales, dado que estos al ser realizados de manera libre y espontánea, no se repetirían en ningún cartel y esto daría frescura a estos. Me parecía importante en este punto, no renunciar a ese elemento “natural” representado, puesto que para mí el acto de leer, la tranquilidad y sensación de hogar que este me induce iban de la mano con la naturaleza, pues provoca en mí lo mismo, además de que uno de mis actos favoritos es leer en espacios naturales como parques, montañas o entornos que estén mínimamente vinculados a la naturaleza. Una cosa positiva que quería realizar era la intervención de las estampas realizadas, como una especie de juego según lo que el resultado me inspiraba y así realizar un trabajo de intervención de manera más o menos manual y poder así descubrir las riquezas que podía aportar al trabajo el *collage*. Quería intervenir con materiales, objetos, tintas y métodos muy variados e ir probando.

Desde un principio supe que quería realizar unos 4 carteles, puesto que realizarlos así en litografía es un proceso largo, donde puede surgir cualquier inconveniente en cualquier momento que retrase la realización, además de ser un proceso caro.

El último inconveniente para esto fue tener que realizar una cuarentena, pues esto imposibilitaba totalmente la entrada a la universidad, y, por ende, al taller de litografía donde quería desarrollar el proyecto.

Con estas circunstancias, me vi obligado a realizar el trabajo de manera digital utilizando el programa de Photoshop, para realizar el fotomontaje, que posteriormente quería trasladar a la plancha. La idea fue transformándose sola en lo que es ahora, pues el camino fue marcándose poco a poco al tiempo que iba realizando bocetos y pruebas, iba dando con el lenguaje, con la estética y con la técnica que desarrollaría para llevar a cabo el proyecto.

5.2. SOPORTE

En un inicio la idea era realizar fotomontajes mediante Photoshop, para después, utilizando los métodos anteriormente descritos, trasladarlos a las planchas y poder realizar estampas con estas. A raíz de las circunstancias tuve que adaptar el proyecto solo al ámbito digital, pues todo el trabajo ahora se centraba en la búsqueda de imágenes que me inspirasen algo y luego transformación de estas hasta encontrar un resultado que esté a mi gusto.

5.3. PROCEDIMIENTO

El procedimiento para realizar un cartel es largo debido a que siempre parto de distintas imágenes, esto requiere invertir un tiempo en buscar por la web o en algún libro de fotografía, imágenes que pudieran resultarme interesantes. En distintos carteles ya realizados, pero no acabados, debido a que aún no he encontrado el eslogan ideal, las imágenes son muy distintas, desde retratos del autor en cuestión modificadas invirtiendo la imagen en Photoshop, como buscando un fondo que no sea monocromo, es decir, que la imagen abarque todo el espacio. La forma que estos cobran depende de las imágenes que empiezo seleccionando, una vez la imagen está seleccionada, empiezo a trastear con distintas herramientas que otorguen ciertas características, como por ejemplo invertir la imagen. La repetición de ciertos elementos para componer un cartel también es un recurso del que hago uso recurrente, pues esto ayuda a que pueda apreciar distintos resultados, composiciones y sigan un hilo en conjunto. Otra cosa importante de las imágenes que elijo es intentar que estas tengan un carácter cotidiano, para así entender y reflejar lo importante de tener espacios en el día a día y en el entorno para la lectura y la intimidad, pues no se trata de una actividad, a priori, sofisticada ni exclusiva de una parte de la sociedad. La alfabetización y la lectura deben pertenecer a toda la sociedad y sus clases.

Las imágenes elegidas me sirven como excusa, en cierto modo, para llenar el fondo, puesto que lo que también me interesa y me parece importante, es el eslogan que aparece y el mensaje que este transmite. Este eslogan puede estar estructurado de distintas maneras: puede abarcar toda la imagen y cruzarla de

lado a lado, puede que se presente de manera desordenada, distribuido a lo largo y ancho del espacio que se presenta.

Me interesa encontrar una estética que haga atractivo el cartel a simple vista, puesto que realizo el ejercicio imaginando que el resultado va a estar expuesto en algún cartel pegado en la calle, en algún panfleto, en gran formato en un espacio publicitario que se encuentra en la ciudad, como por ejemplo los MUPIS que se encuentran por toda la ciudad repartidos en paradas de autobús o simplemente en la acera entre farolas. Además de encontrar la estética que sea característica de esta serie de carteles es importante que el cartel se entienda y se capte el mensaje que deseo transmitir que es la importancia de la lectura, ya no tanto de los autores que puedan, si se da el caso, salir en el cartel si no la lectura en general.



Fig 20. Captura de pantalla del proceso de creación del cartel.

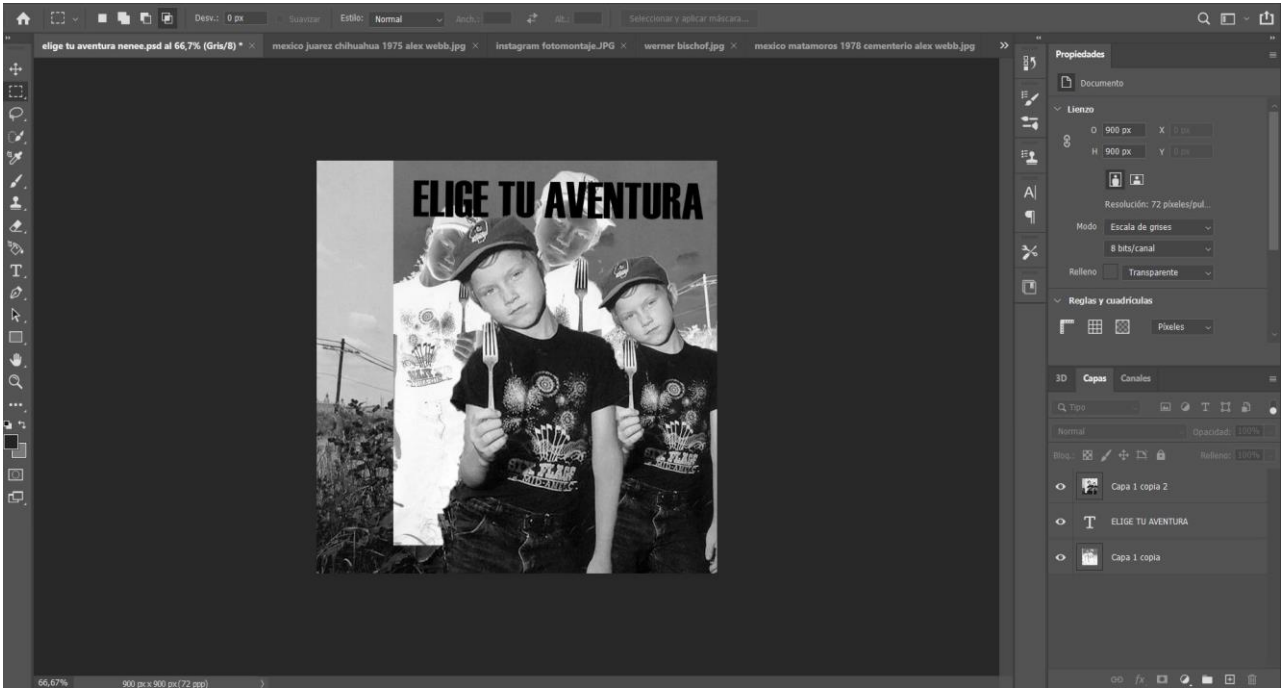


Fig 21. Captura de pantalla del proceso de creación del cartel *ELIGE TU AVENTURA*.

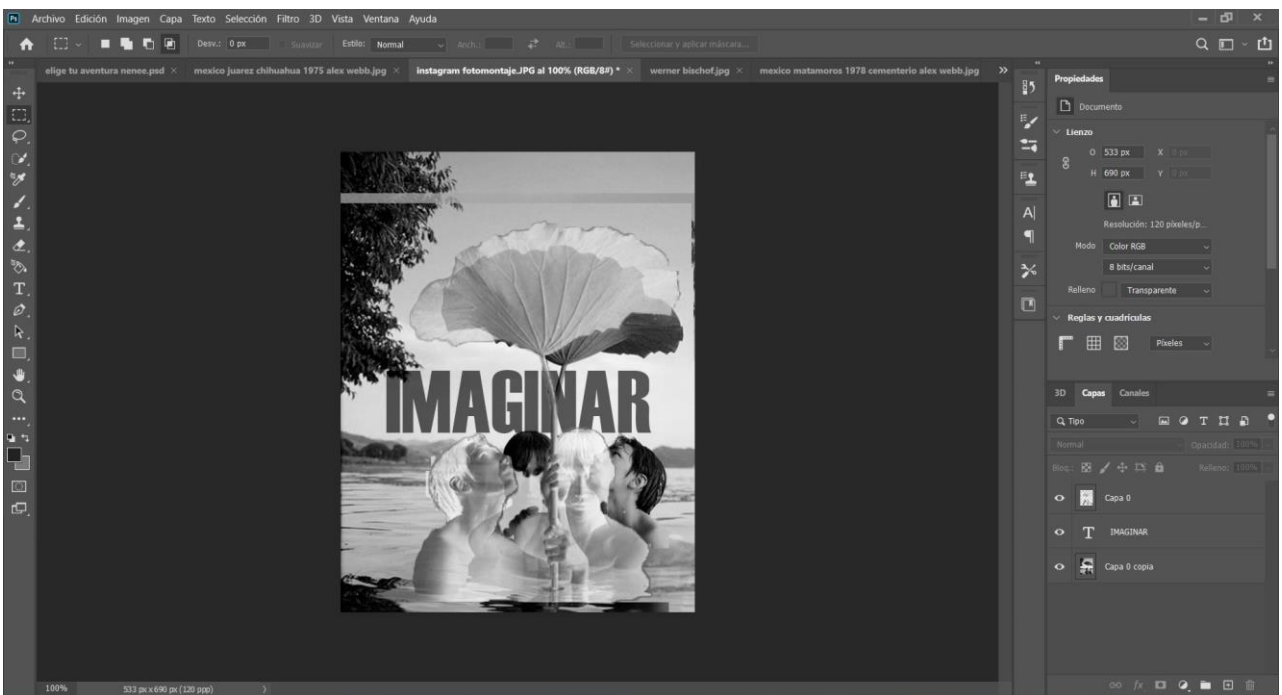


Fig 22. Captura de pantalla del proceso de creación del cartel *IMAGINAR*.



Fig 23. Captura de pantalla del proceso de creación del cartel *CREAR*.

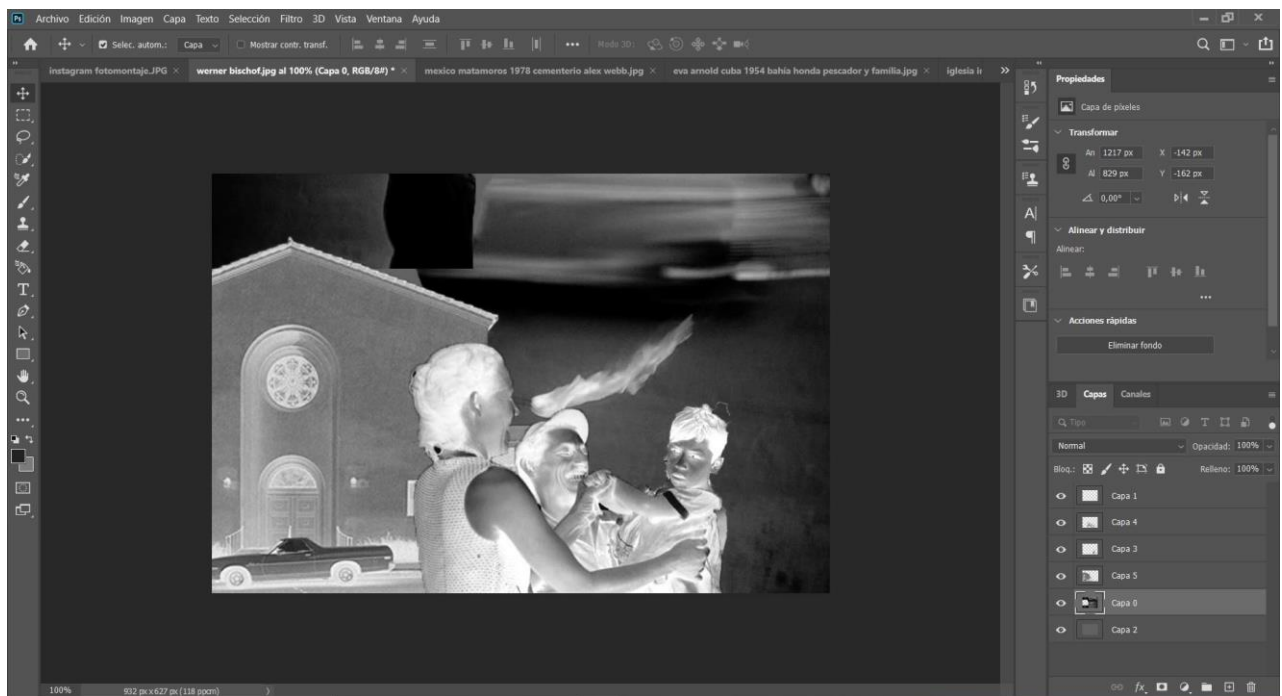


Fig 24. Captura de pantalla del proceso de creación del cartel *CREAR*.

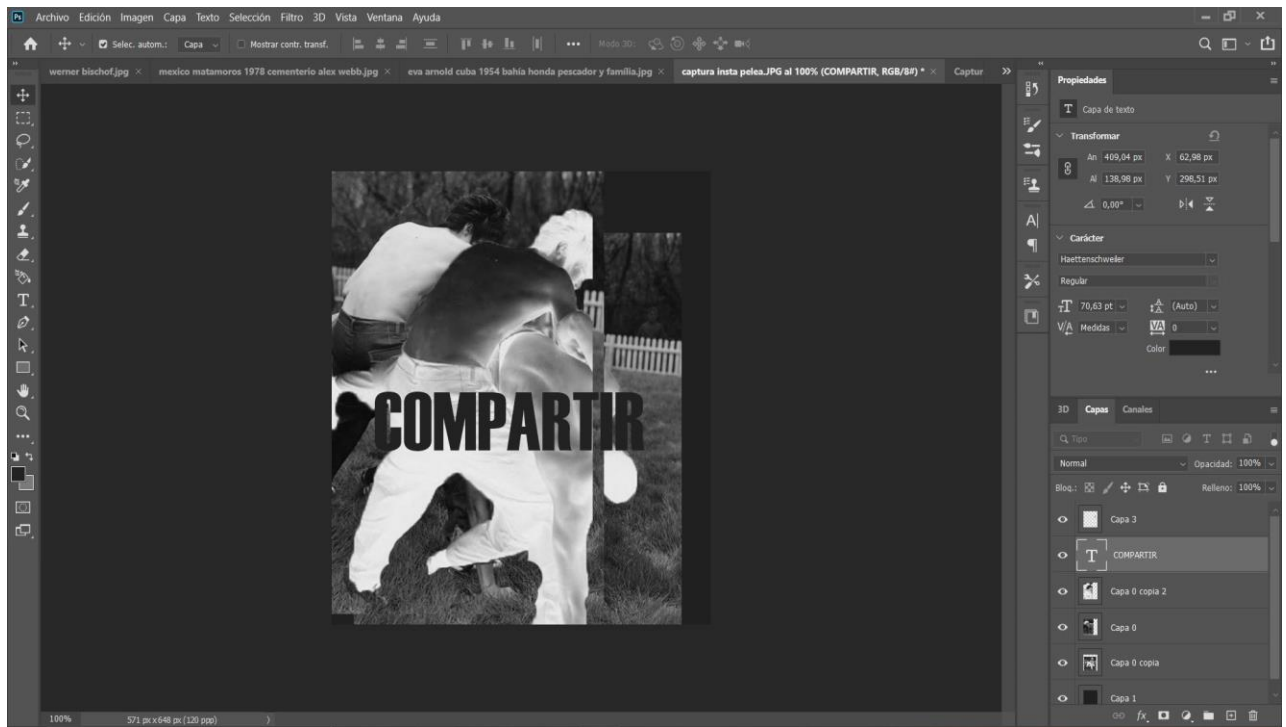


Fig 25. Captura de pantalla del proceso de creación del cartel *COMPARTIR*.

5.4. TIPOGRAFÍA

La tipografía utilizada es casi tan importante como el mensaje que se transmite, pues depende de ella que este llegue al receptor y despierte algo en él que le haga reflexionar, y con suerte actuar, sobre lo que acaba de ver.

Aquí también se abre un gran abanico de posibilidades puesto que existe una grandísima variedad de tipografías que puedan funcionar, pero es importante atender al posible resultado final que se va a obtener y que éste juegue a mi favor y poder obtener el resultado deseado.

La tipografía elegida para realizar el proyecto es *Haettenschweiler* la cual va incluida en el programa de Adobe Photoshop por defecto. Ha sido elegida pues es una tipografía limpia, clara y la cual va en consonancia con el resto de imagen ya que no desentona con la estética del cartel.

5.5 RESULTADO



Fig 26. Cartel definitivo CRECER.



Fig 27. Cartel definitivo *CRECER*, en Mupi.



Fig 28. Cartel definitivo con el eslogan *ELIGE TU AVENTURA*.



Fig. 29. Cartel definitivo *APRENDER*.



Fig 30. Cartel definitivo *CONSTRUIR*.

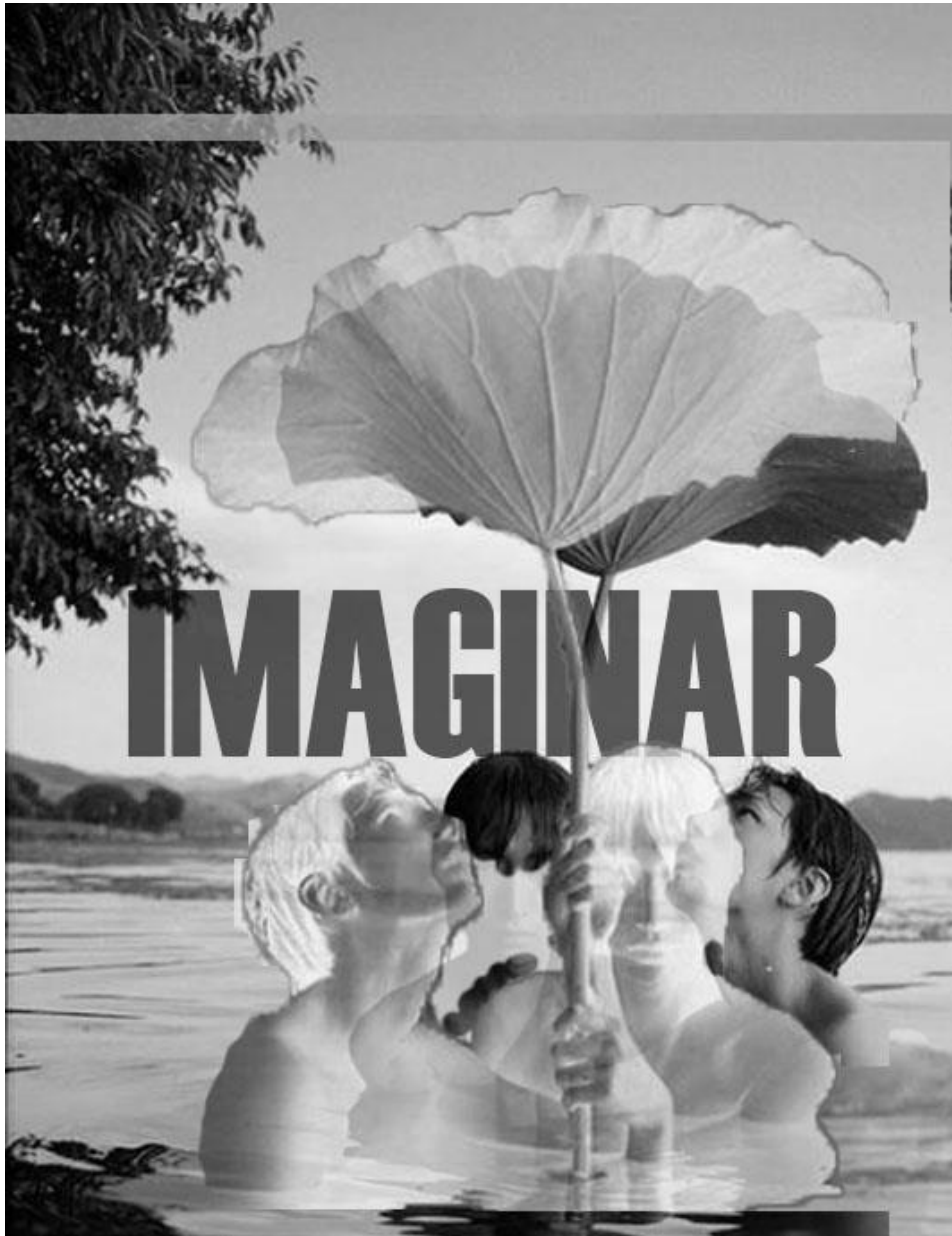


Fig 31. Cartel definitivo *IMAGINAR*.



Fig 32. Cartel definitivo *COMPARTIR*.



Fig 33. Cartel definitivo *CREAR*.

6. CONCLUSIONES

La realización de este trabajo ha supuesto un punto de inflexión en el trabajo realizado hasta la fecha.

La técnica ha ido mejorando y se ha conseguido entender la herramienta utilizada, esto abre la posibilidad de utilizar más adelante la técnica y la herramienta para crear obra y sentirse cómodo con ello.

En cuanto a la técnica se ha conseguido desarrollar y crear carteles utilizándola y entendiéndola.

Se ha conseguido crear piezas que llevas al campo de la cartelería realizada con litografía, podrían ser reproducidos a gran escala tanto en cantidad como en tamaño. Estas piezas se podrían integrar de manera adecuada en el entorno urbano, tanto de manera estática, como Mupis o carteles grandes de publicidad, también se podrían repartir y pegar por el entorno de manera masiva, empapelando la ciudad con ellos para poder crear algún tipo de reflexión o un punto de inflexión en el espectador.

Estos no serán los últimos carteles que realice, pues durante el proceso de creación han surgido ideas para futuras piezas que poder desarrollar y llevar esto a una práctica real.

Algo que puedo decir es que a la más mínima oportunidad que se presente, llevaré a la practica la realización de este trabajo y los realizaré en litografía offset como estaba planeado.

Otra cuestión importante es que todo este trabajo me ha ayudado a tener una visión más lúcida del entorno que me rodea, de las distintas problemáticas que en el se observan. Además, la investigación que precede a este trabajo práctico me ha proporcionado conocimientos sobre el cartel, su historia, escritores y artistas plásticos que antes desconocía y ha creado un tipo de orden en mi imaginario personal el cual aquí se muestra.

7. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

ENEL, Françoise., (1977). *El Cartel. Lenguaje/Funciones/Retórica*. Fernando Torres Editor, Valencia.

CARTELES DE LA GUERRA 1936 · 1939. COLECCIÓN FUNDACIÓN PABLO IGLESIAS., (2004). Barcelona, Lunwerg Editores.

VICARY, Richard. (1993). *Manual de Litografía*. Madrid: Tursen/Hermann Blume.

TFG

COLLADO M, Rebecca. *Creación de cartel y díptico para el espectáculo de teatro "Más allá de la magia"*. [trabajo de final de grado]. Valencia: Universidad Politècnica de València, 2018.

LÓPEZ A, Inés. *Edición de carteles de impacto social: Vestigium*. [trabajo de final de grado]. València: Universitat Politècnica de València, 2019.

WEBGRAFÍA

CALVO SANTOS, Miguel. Alphonse Mucha. *Historia Arte* [en línea] [consulta 08/03/2020]. Disponible en <https://historia-arte.com/artistas/alfons-mucha>

CALVO SANTOS, Miguel. Otoño. El cartelista del Art Nouveau diseña su alegoría del otoño. *Historia Arte* [en línea] [consulta 08/03/2020]. Disponible en <https://historia-arte.com/obras/otono-de-mucha>

CALVO SANTOS, Miguel. Los carteles de Drew Struzan. *Historia Arte*. [en línea] [consulta 10/03/2020]. Disponible en <https://historia-arte.com/articulos/los-carteles-de-drew-struzan>

Historia Arte [en línea] [consulta 10/03/2020]. Disponible en <https://historia-arte.com/tecnicas/fotomontaje>

BOLAÑO, Emilia. No necesitamos otro héroe. *Historia Arte* [en línea] [consulta 10/03/2020]. Disponible en <https://historia-arte.com/obras/no-necesitamos-otro-heroe>

Jules Cheret [en línea] [consulta x x 2020]. Disponible en <https://www.jules-cheret.org/biography.html>

CALVO SANTOS, Miguel. La propaganda de Rodchenko. *Historia Arte*. [en línea] [consulta 12/03/2020]. Disponible en <https://historia-arte.com/obras/la-propaganda-de-rodchenko>

Museo Reina Sofía. [en línea] [consulta x x 2020]. Disponible en <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/industria-guerra-potente-palanca-victoria>

Sleepy Days [en línea] [consulta x x 2020]. Disponible en <https://www.sleepydays.es/2019/02/barbara-kruger.html>

Diseñadoras Graficas. [en línea] [consulta x x 2020]. Disponible en <http://www.disenadorasgraficas.com/archivo/barbara-kruger/>

VILLALBA, Juanjo. El origen de los carteles psicodélicos de los 60. *YOROKOBU*. [en línea] [consulta x x 2020]. Disponible en <https://www.yorokobu.es/el-origen-de-los-carteles-psicodelicos-de-los-60/>

Estugraf. [en línea] [consulta x x 2020]. Disponible en <http://estugraf.com/funciona-la-impresion-offset/>

Graficas Urania. [en línea] [consulta en 16/03/2020]. Disponible en <http://www.graficasurania.com/que-es-la-impresion-offset/>

Cevagraf. [en línea] [consulta en 16/03/2020]. Disponible en <https://www.cevagraf.coop/blog/como-funciona-la-impresion-offset/>

Algargos Historia Spain. [en línea] [consulta 16/03/2020]. Disponible en <http://algargohistoriaspain.blogspot.com/2014/09/la-guerra-civil-espanola-carteles-y.html>

Algargos Historia Spain. [en línea] [consulta 16/03/2020]. Disponible en <http://algargohistoriaspain.blogspot.com/2014/09/carteles-y-propaganda-en-el-bando.html>

LEONI HANDEL, Sheina Lee. La importancia de la lectura en una sociedad tecnolozada. *Eumed*. [en línea] [consulta 06/04/2020]. Disponible en <https://www.eumed.net/rev/cccs/20/sllh.html>

Paulo Freire y la pedagogía del oprimido. *Revistas Uptc*. [en línea] [consulta 06/04/2020] Disponible en https://revistas.uptc.edu.co/index.php/historia_educacion_latinoamericana/articulo/view/1486/1482

La importancia de leer y el proceso de liberación. *Ceip Histórica*. [en línea] [consulta 06/04/2020]. Disponible en <http://ceiphistorica.com/wp-content/uploads/2015/12/Paulo-Freire-La-importancia-de-leer-y-el-proceso-de-liberaci%C3%B3n.pdf>

Soler y Llach. [en línea] [consulta x x 2020]. Disponible en <https://www.soleryllach.com/es/lote/0709-881-881/1786-941834-1936-ca-cartel-no-pasaran-gloria-a-las-milicias-del-pueb>

Biografías y Vidas. Gabriel García Márquez. [en línea] [consulta 15/04/2020]. Disponible en https://www.biografiasyvidas.com/reportaje/garcia_marquez/

Haruki Murakami. [en línea] [consulta 15/04/2020]. Disponible en <http://www.harukimurakami.com/>

PÉREZ MERCADO, Juan. John Fante el maestro de la sencillez narrativa. *Jot Down*. [en línea] [consulta 15/04/2020]. Disponible en <https://www.jotdown.es/2013/09/john-fante-el-maestro-de-la-sencillez-narrativa/>

Magnum Photos. [en línea] [consulta 16/04/2020]. Disponible en https://pro.magnumphotos.com/C.aspx?VP3=CMS3&VF=MAGO31_10_VForm&ERID=24KL53Y_H

Historia. *Magnum Photos*. [en línea] [consulta 16/04/2020]. Disponible en <https://www.magnumphotos.com/about-magnum/history/>

Olivia Arthur. *Magnum Photos*. [en línea] [consulta 16/04/2020]. Disponible en <https://www.magnumphotos.com/photographer/olivia-arthur/>

La importancia de leer y el proceso de liberación. Paulo Freire. [en línea] [consulta 18/04/2020]. Disponible en <https://ayudacontextos.files.wordpress.com/2018/04/paulo-freire-la-importancia-de-leer-y-el-proceso-de-liberacion.pdf>

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig 1. Cartel de Alphonse Mucha, <i>Medea</i>	8
Fig 2. Cartel de Jules Cheret, <i>Bal Masqué</i>	8
Fig 3. Cartel de Drew Struzan de la película “ <i>El Nombre de la Rosa</i> ”.	9
Fig 4. Cartel del Partido Comunista de la Guerra Civil Española.....	9
Fig 5. Cartel del bando Republicano en la Guerra Civil Española.	10
Fig 6. Cartel del bando franquista de la Guerra Civil Española.	11
Fig 7. Litografía de Antonio Tapies.....	14
Fig 8. Máquina de Offset.	16
Fig 9. Fotomontaje de Martha Rosler, <i>House Beautiful bringing the war home</i>	17
Fig 10. Martha Rosler, <i>House Beautiful, bringing the war home</i>	17
Fig 11. Fotografía de Gabriel García Márquez.	20
Fig 12. Fotografía de Haruki Murakami.....	21
Fig 13. Fotografía de John Fante.	22
Fig 14. Fotografía de Barbara Kruger.	23
Fig 15. Cartel de Barbara Kruger <i>We don’t need another hero</i>	24
Fig 16. Fotografía, Robert Capa y Henrie Cartier-Bresson.....	25
Fig 17. Fotografía de Alex Webb, Haití.....	26
Fig 18. Fotografía de Olivia Arthur, Georgia.	27
Fig 19. Fotografía de Olivia Arthur, Riad, Arabia Saudita.	27
Fig 20. Captura de pantalla del proceso de creación del cartel.....	31
Fig 21. Captura de pantalla del proceso de creación del cartel <i>ELIGE TU AVENTURA</i>	32
Fig 22. Captura de pantalla del proceso de creación del cartel <i>IMAGINAR</i>	32
Fig 23. Captura de pantalla del proceso de creación del cartel <i>CREAR</i>	33
Fig 24. Captura de pantalla del proceso de creación del cartel <i>CREAR</i>	33
Fig 25. Captura de pantalla del proceso de creación del cartel <i>COMPARTIR</i> . ..	34
Fig 26. Cartel definitivo <i>CRECER</i>	35
Fig 27. Cartel definitivo <i>CRECER</i> , en Mupi.....	36
Fig 28. Cartel definitivo con el eslogan <i>ELIGE TU AVENTURA</i>	37
Fig 29. Cartel definitivo <i>APRENDER</i>	38
Fig 30. Cartel definitivo <i>CONSTRUIR</i>	39
Fig 31. Cartel definitivo <i>IMAGINAR</i>	40
Fig 32. Cartel definitivo <i>COMPARTIR</i>	41
Fig 33. Cartel defintivo <i>CREAR</i>	42

9. ANEXOS

Este primer ejercicio presentado a continuación forma parte de un conjunto de trabajos realizados en la asignatura de Litografía – Offset que se imparte en la Universitat Politècnica de València. Es en esta asignatura y durante sus clases donde nace la primera idea del proyecto a realizar, sin saber aún el giro que éste tomaría en un futuro. Así pues, se muestra a continuación la primera estampa que mezcla litografía “tradicional” y offset. Después de este, se muestran propuestas y fotomontajes que fueron descartados.

