

**TFG**

---

**PROTOTIPO DE LA REVISTA FÓSFORO**  
REVISTA DE DISEÑO, ILUSTRACIÓN Y FOTOGRAFÍA

**Presentado por Elisabeth Hertig Ureña**  
**Tutor: Alberto March Ten**

**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

Este proyecto final de Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia trata sobre la creación del prototipo de la revista independiente *Fósforo*.

La realización de un prototipo es un producto de prueba, que se presenta al cliente antes de tomar la decisión final y de su producción en masa.

La revista *Fósforo* trata temas de diseño, ilustración y fotografía. Este proyecto pretende poner en práctica las facultades necesarias, como el proceso de elección y organización de los distintos elementos de la revista. Por ejemplo: la elección de la tipografía, la composición entre texto e imagen, y otros implicados en este proyecto práctico del sector del diseño editorial.

Simultáneamente se hace una investigación sobre la historia del diseño gráfico, sus sucesos más interesantes y un análisis de revistas actuales. Ponemos el foco en el diseño editorial especializado en publicaciones variadas.

Pretendemos entender cómo elegir los distintos componentes de una revista, los procesos de impresión, la coherencia temática y la gráfica, acompañada de la elaboración propia de los contenidos. Todos estos procesos combinan aspectos teóricos y prácticos, en un panorama laboral existente en diferentes agencias y empresas.

Con lo cual, este proyecto final de grado de Bellas Artes nos permite adentrarnos en los procesos reales que se emplean en los proyectos del diseño editorial, así como adquirir profesionalmente habilidades más especializadas, como conocimiento y manejo de tipografías y composición de textos, entre otros.

Palabras clave: diseño editorial, fotografía, impresión, tipografía, papel, revistas independientes, diseño gráfico.

## Abstract

This final project of fine arts bachelor degree at the Polytechnic University of Valencia is prototype creation of the independent magazine "Phosphorus".

A prototype is a test product that is presented to the client for demonstrating the idea and design goal of the magazine before making the final decisions such as the choice of the actual contents and mass production. The sample contents of this magazine Phosphorus/Fósforo comprise discussions and interpretations of state-of-the-art design, illustration and photography. Other than this, processes such as selection and organization of different design and style elements (typographic choice and compositions between text and image) are practically implemented during the contents making.

Besides that the history of graphic design with its most interesting events and analysis of the current magazines was investigated. We put the focus on editorial design, specialized in various publications.

The understandings on the choice of different components of a magazine, the printing processes, thematic coherence and the graphical preparation of the contents are crucial for this prototype project. So that production processes according to the theoretical and practical aspects of the existing panorama laboratories from different agencies and companies can be determined.

The completion of this fine arts degree final project allows us to learn and experience the realistic processes that are practiced in the editorial design projects. Last but not the least, it also provides us the possibility for specializing ourselves professionally in skills, like knowledge and management of typography and composition of texts, and other aspects.

Keywords: editorial design, photography, printing, typography, paper, independent magazines, and graphic design.

## **AGRADECIMIENTOS**

Gracias a todos los que me han apoyado y aconsejado en este proyecto. Especialmente a mi tutor Alberto March Ten, a Geles Mit y a Rodrigo Galindo por guiarme en el diseño gráfico con consejos concretos sobre las revistas.

## Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>6</b>
<b>2. Objetivos y metodología</b>	<b>7</b>
2.1 Metas y objetivos	7
2.2 Proceso y metodología	7
<b>3. Contexto del proyecto</b>	<b>8</b>
3.1 Diseño editorial en las revistas	8
3.1.1 ¿Qué es el diseño editorial?	8
3.1.2 Actualidad del diseño editorial	10
3.1.3 Clasificación del diseño editorial	11
3.1.3.1. Dentro de las revistas	12
3.1.4 La tipografía en el diseño editorial	13
3.1.5 La actualidad de la revista en el arte	14
3.2 Fuente y referentes	15
3.2.1 Análisis revistas especializadas	15
<b>4. Proceso de trabajo</b>	<b>22</b>
4.1. Concepto e idea	22
4.2. Aspectos conceptuales de <i>Fósforo</i>	23
4.3. Aspectos formales de <i>Fósforo</i>	24
4.3.1. <i>Naming</i> y <i>target</i>	24
4.3.2. Tipografía	26
4.3.3. Dirección de fotografía	26
4.3.4. Ilustraciones	27
4.3.5. Estructura	28
4.3.6. Portadas	32
4.3.7. Contenidos	33
<b>5. Conclusiones</b>	<b>34</b>
5.1. Resultado final	36
<b>6. Bibliografía</b>	<b>37</b>
<b>7. Índice de imágenes</b>	<b>39</b>
<b>ANEXO</b>	<b>42</b>

# 1.INTRODUCCIÓN

La motivación de crear la revista independiente *Fósforo* es abordar un proyecto de diseño gráfico, y se puede entender desde mi *statement* como artista:

Soy una artista visual, enfocada al arte gráfico, la ilustración, la fotografía y el diseño gráfico. Actualmente, mi proyecto se mueve dentro del diseño editorial. Crear una revista independiente me permite unir elementos como la tipografía, las imágenes, la composición de páginas, etc. Esto me ayuda a transmitir conceptos de forma más eficaz y dinámica al espectador.

El diseño gráfico, a través del crecimiento industrial, se ha consolidado en diversos campos como la publicación, la web, el *packaging*, etc.

Dirigirse a un proyecto complejo como es esta revista, siendo estudiante, es la oportunidad para mejorar la capacidad de experimentar e investigar en otros campos visuales. *Fósforo* es mi primer paso en el diseño gráfico. Los diferentes elementos con los que he trabajado implican conocer sus reglas. Comunicar nuestras ideas artísticas, de acuerdo con estas reglas, nos hace más efectivos cuando interactuamos con el espectador.

El planteamiento del proyecto «Prototipo de la revista independiente *Fósforo*, revista de arte, gráficas y profesionalización» implica construir todos los elementos que entran en el campo del diseño editorial. Como extra, también nos preocuparemos de crear parte del contenido, el texto, las fotografías y partes esenciales para el funcionamiento de una revista independiente.

En la elaboración de esta revista independiente, hemos desarrollado todos estos aspectos: primero, un calendario para organizar las diferentes etapas de trabajo; después, bocetos de la estructura de la revista, realización de los contenidos (entrevistas y fotografías), corrección de contenidos y edición de fotografías; y, finalmente, la composición por páginas y el proceso de impresión.

Este prototipo nos sirve para obtener esa identidad propia y el estilo de contenido de *Fósforo*. Igualmente, para la elaboración de las ediciones posteriores, listas para una impresión de gran tirada.

También se aborda la parte teórica, como la trayectoria histórica, relevante para entender el diseño editorial. Destacamos su actualidad, como, por ejemplo, cambios sustanciales en los formatos tanto analógicos como digitales. Se aborda igualmente el análisis de los funcionamientos de webs y apps iOS y su construcción, para así conocer las bases de programación más im-

portantes actualmente y saber cómo trasladar los diseños previos al lenguaje necesario de *back-end* como *front-end*.

Entre los aspectos prácticos mencionados, hay que pensar en la rentabilidad y en los aspectos legales. A ello dedicaremos un pequeño apartado.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1 METAS Y OBJETIVOS

En el proyecto final de grado, los objetivos son varios:

El objetivo principal es, por una parte, la investigación del campo del diseño editorial: analizar aspectos históricos, como de tipografía, y la clasificación de publicaciones. Por otra parte, el análisis de diferentes revistas independientes de distintos lugares geográficos. Ello nos permite crear, a partir de estos ejemplos, un registro de referencia. Podemos recurrir a ellos para encontrar soluciones. Por ejemplo, en casos concretos en los que nos surjan dudas de estilo, diseño, cuestiones específicas de organización de contenido y otros elementos.

El segundo objetivo consiste en elaborar los elementos mencionados, como reportajes de fotografía y entrevistas, y sus posteriores correcciones.

El tercer objetivo es la impresión del prototipo mediante las diferentes técnicas de reproducción industrial, como la serigrafía y el uso del risógrafo; la revisión constante de pruebas y el análisis de errores, y la elección de tipos de papeles y sus gramajes.

*Fósforo* tiene la meta de ser un objeto coleccionable y de temática artística. Esto significa elaborar una publicación con características que se aproximen al libro de artista, reflejada en este proceso, y con contenido crítico sobre las prácticas artísticas.

### 2.2 PROCESO Y METODOLOGÍA

La metodología con la cual se van a desarrollar y conseguir estos objetivos consistirá principalmente en compaginar la parte práctica de la creación del prototipo con la investigación sobre el sector de diseño editorial. Se recopilará la información más importante de la investigación anterior, y se aplicará a efectos prácticos para definir el estilo de *Fósforo*.

Se emplearán dos tipos de metodologías definidas:

Vamos a recurrir a un método más estricto para la base de la revista, teniendo como referente para seguir en cada paso la información recogida en los libros *Designing for newspapers and magazines*, de Chris Frost, y *Diseño editorial*, de Cath Caldwell y Yolanda Zappaterra, además de diferentes revistas.

Con esto en concreto, se aborda la organización de contenido interior de la revista, así como el diseño y estudio de las portadas, con la revisión periódica, aplicando los conocimientos adquiridos sobre el diseño editorial y las reglas fundamentales para lograr una buena lectura, por ejemplo, y una atención duradera entre las distintas secciones de la revista por parte del lector.

En segundo lugar, se seguirá otro método más experimental, que intentará combinar conceptos en diferentes aspectos de la revista.

Hacemos referencia, por ejemplo, a la calidad de impresión y sus pautas, semejantes al libro de artista; a colores y figuras que conectan las diferentes secciones de la revista, para así aplicar el ensayo-error e identificar qué estilo gráfico podemos añadir para enriquecer la personalidad de *Fósforo*.

## 3. CONTEXTO DEL PROYECTO

Habiendo cursado las asignaturas relacionadas con diseño gráfico e ilustración, en el tercer y cuarto curso de Bellas Artes, profundizar en estos aspectos diversos para tener conceptos claros de lo que queremos llevar a la práctica es fundamental. Como ya hemos mencionado en la introducción, nos interesa el aspecto del diseño gráfico, para comunicar ciertas normas establecidas, ideas y conceptos al espectador.

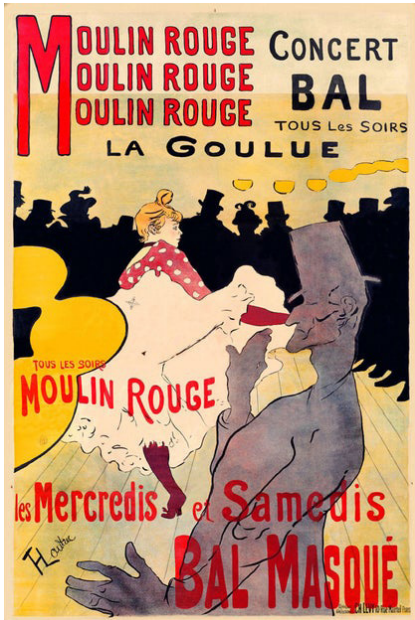
### 3.1 DISEÑO EDITORIAL EN LAS REVISTAS

#### 3.1.1 ¿Qué es el diseño editorial?

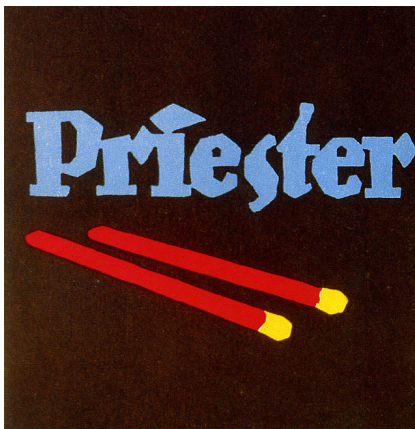
Uno de los momentos históricos clave fue gracias a uno de los avances tecnológicos más importantes del sector de la imprenta, como indica Richard Hollis en *Diseño Gráfico: una historia concisa* (1994):

“La litografía de finales del siglo xix permitió a los artistas imprimir grandes áreas sólidas y usar color, y les dio la libertad de dibujar sus propias Letras, que anteriormente se habían limitado a una gama restringida de diseños de tipo ya hechos. Más tarde, la fotografía y la tecnología informática se convirtieron en fundamentales para la producción y reproducción de imágenes y textos”. (p. 17).





Henri de Toulouse-Lautrec. Moulin Rouge: La Goulue. 1891. Litografía. 170 x 118.7 cm.



Lucian Bernhard. Priester matches. 1905. Litografía. 59.5 x 48.5 cm.

La historia del diseño gráfico va ligada al sector editorial. Tenemos artistas como Jules Chéret, Henri de Toulouse-Lautrec y Pierre Bonnard, y otros como Leonetto Cappiello, que juntaron la parte artística con las necesidades industriales de los principios del siglo XIX. Empezando con el soporte del diseño gráfico más sencillo, el póster, un soporte sencillo, de una hoja impresa a una cara.

Dejando atrás las técnicas de grabado sobre madera y metales, y resaltando el nuevo proceso litográfico, esta nueva técnica permite un rango de complejidad en la impresión menor. Es posible elaborar trabajos más complejos, reflexionando sobre elementos como la tipografía, la combinación de colores, etc.

“El diseño gráfico ha superado el trabajo de agencias y estudios, ahora abarca no solo los anuncios, sino también el diseño de las revistas y los periódicos en los que aparecen. El diseñador solitario se ha convertido en parte de un equipo en la industria de la comunicación”. (Richard Hollis, 1994, p. 9).

De lo anterior, podemos entender que la labor del diseñador es extensa y que sus raíces están ligadas con el estudio tanto de las formas como de geometría, tipografía, colores, símbolos, cultura y arte en función de las peticiones de su cliente.

El diseño gráfico pasa por distintos movimientos artísticos, liderados desde lugares geográficos concretos. Podemos mencionar el Avant-Garde, el origen del Modernismo en Europa, el Futurismo en Italia, la Unión Soviética, Rusia, Alemania, Holanda, Suiza, Francia y Reino Unido.

Como podemos ver en casos concretos, en la Europa de la primera guerra mundial surgen proyectos Avant-Garde en diferentes países, que crearían el movimiento Modernista. Lo que en el libro de Richard Hollis (1994) podemos leer así: «En Europa, diseñadores comerciales como Lucian Bernhard se unieron a artistas de vanguardia, quienes vieron el diseño gráfico como un medio para extender el arte a la vida moderna» (p. 36).

El diseñador parte de un punto histórico, donde se ha ido moldeando este nuevo oficio. A mediados del siglo XIX, diferentes circunstancias históricas y avances tecnológicos cambian los estándares del mercado de la información. La publicación editorial principal se ve en desventaja con otros periódicos que usan más elementos visuales y más colores. De este modo, la competencia crea la necesidad de contenidos más elaborados.

“Los periódicos y las revistas son una potente combinación de texto

e imagen diseñados para captar la atención del lector y mantenerla, lo que hace que la experiencia de leer las noticias sea fácil y agradable y, lo que es más importante para algunos, es que los lectores tentados sigan desembolsando una cantidad razonable de dinero precioso para pagar por ello”. (Chris Frost, *Designing for newspapers and magazines*, 2012, p. 10).

Una parte importante del diseño de revistas, como podemos encontrar en el libro *Designing for newspapers and magazines*, de Chris Frost, es conocer los diferentes elementos de una publicación, como por ejemplo los titulares, el cuerpo de texto, fotografías, gráficos, tipografía, espacios blancos y limitaciones técnicas del proceso de producción, e intentar reinventar el estilo y composición de la publicación para mantener el interés del lector.

Principalmente, el diseño editorial es todo el trabajo que implica organizar los distintos elementos básicos, como tipografía, imágenes e ilustraciones, con la función de transmitir un mensaje en concreto al lector. El objetivo es transmitir en un golpe de vista la temática, seducir y amenizar el contenido.

### 3.1.2 Actualidad del diseño editorial

La actualidad es lo que podemos ver en distintos autores como Richard Hollis, Yolanda Zappaterra y Chris Frost. El mundo de la comunicación, en papel, tiene que adaptarse a los formatos digitales. La revolución industrial, en los avances tecnológicos de la imprenta, ha creado lo que hoy por hoy conocemos como diseñador gráfico.

La incorporación del soporte digital, tanto en la prensa como en las revistas, ha obligado a repensar el diseño y a estudiar al nuevo lector digital. A la vez, estas situaciones nos revelan la importancia que tiene el diseñador gráfico en estas cuestiones.

“Esta nueva tecnología de configuración directa permitía una considerable libertad de diseño, ya que los editores ya no tenían que trabajar dentro de las antiguas restricciones de las máquinas de fraguado de metal caliente (Linotipos) y las columnas rígidas que requerían”. (Chris Frost, *Designing for newspapers and magazines*, 2012, p. 11).

Podemos también observar que algunas revistas independientes, dependiendo del año de su fundación, empiezan a aparecer primero en un formato digital, como por ejemplo una web.

Esta estrategia surge en primer lugar por la transformación del mercado editorial: mayor competencia en mercado, introducción de herramientas di-



iPad. Con el contenido de la revista Wired. 2010.



Linotipos. Procesos de corrección. 1942.

giales y un contenido más especializado, con un carácter alternativo. Estas revistas intentan surgir y mantenerse económicamente en el mercado, primero haciendo y buscando posibles lectores por los medios digitales.

“La apariencia, el tamaño y la forma de una publicación tienen un impacto importante en la forma en que el lector la ve. En una época en que la marca es lo más importante y las etiquetas de diseñador determinan qué artículos de consumo compramos, cómo se comercializa la publicación y su diseño.” (Chris Frost, *Designing for newspapers and magazines*, 2012, p. 20).

Para crear un producto físico de colección, para los clientes, se usa un sistema de suscripción mensual o anual, vía web, ya que la web es un formato más flexible y de menor coste que la impresión de X ejemplares en papel.

Así se asegura que el presupuesto va a ser usado con eficacia y, cuando haya un número de demanda X, el número de impresiones será proporcional con las suscripciones *online*.



The New York Times. Ejemplo de publicación. 1942.

### 3.1.3 Clasificación del diseño editorial

#### Periódicos

De gran tirada, diseño sencillo y soporte económico. Con una presencia fuerte en cada país. En primer lugar, es un medio que transmite noticias e ideas sobre ellas. Actualmente se dedica más esfuerzo en indagar los antecedentes y en proporcionar un punto de vista y una interpretación de una noticia. Normalmente, en formato de tabloide y papel fino reciclado.

#### Revistas de gran tirada // Distribución en kioscos

Son visibles internacionalmente, con nombre, imagen y público bien definido. Son muy competitivas, al haber una inmensa variedad de ellas en distintos campos, como pueden ser los temas femeninos/masculinos, negocios, ocio, actualidad...

La estructura y el material de la revista es muy sencilla, como el tipo de papel, y su diseño está estandarizado, donde se prioriza más la publicidad que el contenido de entretenimiento, sencillo y de ocio de la revista.

#### Publicaciones independientes // Autoeditadas // Microzines (llamadas sip, *special-interest publications*)

La introducción de internet en el mercado de las revistas independientes o especializadas predecía que gran mayoría de ellas iban a morir. Pero, más bien, ha cambiado la prioridad de tener un ejemplar físico, y ahora es parte



Vogue. Ejemplo de publicación comercial. 2019.



*Gráfica*. Ejemplo de publicación independiente. 2018.

de una familia de productos. Dependiendo de la temática de la revista, se reflejará en la calidad de impresión de esta misma. Una temática artística requiere de un material de publicación más elaborado y cuidado.

Por otra parte, tienen gran influencia sobre las tendencias gráficas, que a la vez se extiende a las artes, la fotografía, la arquitectura, la moda y la música, derivado del gran cuidado en el diseño y los diferentes aspectos de las publicaciones tanto digitales como físicas. Su contenido da espacio a temáticas alternativas y más elaboradas, donde los anuncios quedan en segundo plano.

### **3.1.3.1. Dentro de las revistas.**

Hay elementos estándares en las revistas en general, y otros elementos optativos, que nos dejan un mayor espacio para personalizar nuestra identidad de *Fósforo*. Estas definiciones, por ejemplo, las podemos encontrar en diversos libros, con títulos como *¿Quieres publicar una revista?*, de Angharad Lewis, publicado en 2016.

Elementos estándares:

Cabecera/logotipo

Es el nombre resultante del proceso del *namings*. Es lo que en una palabra e imagen define toda una revista. A veces, se combinan con un elemento gráfico, como por ejemplo en la revista *Monocle* o *Esquire*.

PVP

Precio de venta al público. Hay que tener en cuenta los estándares de otros países, y acordar el precio con los distribuidores.

ISSN

Las publicaciones seriadas, por ley, llevan un número internacional normalizado de publicaciones seriadas. Es un identificador, y está situado en el código de barras.

Código de barras

Código para avalar el precio de venta con el sistema de escáner en los puntos de venta. Una vez se consigue el número ISSN, se prosigue con su compra *online*, y se suele ubicar en las portadas, o en sitios más discretos para que no interfiera en el diseño de la revista.

Número/fecha

Aunque esta información no la ubiquemos en la portada, es de gran ayuda para guiar al lector, ya que es un elemento que ayuda a definir a la revista como un objeto coleccionable.

Elementos opcionales o de libre estilo:

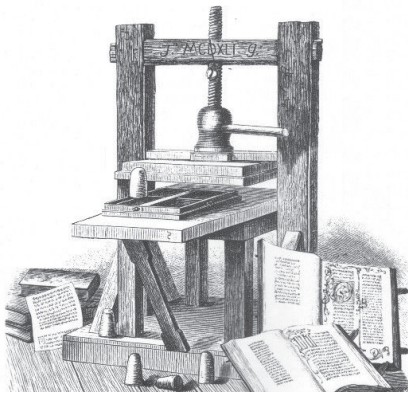
Titulares de portada  
 Eslogan  
 Página de colaboradores  
 Sección central  
 Editorial  
 Sumario  
 Folios  
 Mancheta y colofón

### 3.1.4 La importancia de la tipografía en el diseño editorial

La tipografía, en su origen, sale de la escritura más básica, y ha tenido repercusión en toda la humanidad. Después de un largo recorrido histórico por diferentes culturas del mundo, un hecho histórico importante sucede en Alemania: la Reforma. Y el invento técnico de Johann Gutenberg en 1450, lo que cambiaría el rumbo de la historia en una dirección completamente nueva.

Este campo es, la destreza y el oficio de organizar los tipos, para desarrollar impresiones legibles y correctas para el lector final; este conjunto de símbolos, ha ido cambiando a través de los cambios industriales de la imprenta.

La tipografía se compone de la unidad básica, que es el tipo. Alrededor de este elemento se han construido importantes cuestiones y distintos usos.



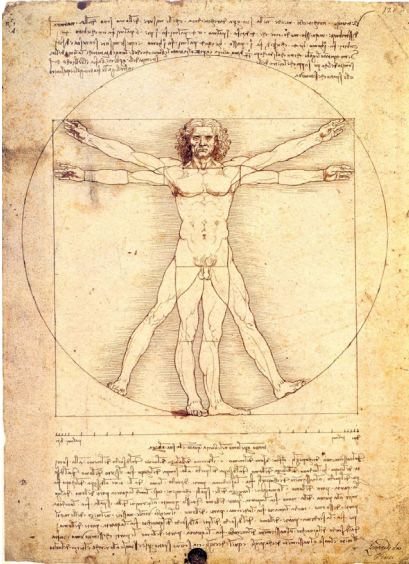
Sistema de imprenta de Johann Gutenberg. 1440.



Definiciones de las partes anatómicas de las tipografías.

Como podemos ver en la imagen anterior, el tipo del abecedario latino, tiene una partes definidas y que se repiten en los diferentes elementos.

En 1960, se empezó a programar tipografías en formato digital, el o cual a lo largo de estos años, se han creado estilos más experimentales.



Leonardo Da Vinci. Hombre Vitruvio. 1490. Pluma y tinta sobre papel. 34.4 x 25.5 cm. Ejemplo de influencia sobre historia de la tipografía en Geoffrey Tory.

“A mediados de la década de 1980, los ordenadores personales y las impresoras de baja resolución pusieron las herramientas necesarias para la creación tipográfica en manos de un público más amplio”. (Ellen Lupton, *Pensar con tipos*, 2012, p.29)

Hoy en día la importancia de la tipografía es elemental en el campo gráfico. Como observamos, resulta esencial para las grandes empresas que estudien la tipografía que van a usar para representar su nombre. Porque esto influye en la calidad de la empresa y en su capacidad de competir en el mercado. Podemos pensar en empresas como Apple, Facebook, Audi, Vogue, Elle y muchas más que tienen estas cuestiones muy en cuenta.

La tipografía tiene un recorrido muy amplio en la historia, tanto en el aspecto técnico como formal del tipo.

Ellen Lupton, en su libro *Pensar con tipos* (2011), explica las bases de la tipografía:

Los primeros tipos se moldearon directamente de la caligrafía. Sin embargo, los tipos no son gestos corporales; son imágenes manufacturadas y diseñadas para ser reproducidas infinitamente. La historia de la tipografía refleja una tensión continua entre la mano y la máquina, lo orgánico y lo geométrico, el cuerpo humano y los sistemas abstractos. Dichas tensiones marcaron el nacimiento de la letra impresa, hace más de quinientos años, y continúan insuflando dinamismo a la tipografía hoy en día.

Y toda esta información la hemos plasmado en *Fósforo* con la elección de dos tipografías sin serifa, que entre sí tienen un contraste fuerte y aportan un carácter vivo y joven. Este proceso de elección también abarca los esquemas jerárquicos de estas dos tipografías en las dobles páginas de la revista y las reglas de estilo y tamaños que le asignamos. Sin olvidar la historia de cada tipografía, sus funciones y compañías en las que fueron usadas.

### **3.1.5 La actualidad de la revista en el arte**

La revista, tiene una tradición histórica de diversa índole. Centrándonos, en las que se especializan y se editan de forma independiente.

Haciendo referencia a la revolución industrial XIX, la revista es un soporte que se estaba integrando entre las otras publicaciones como periódicos y libros; siendo finalmente, un lugar de experimentación gráfica constante.

En América Alemania, Países Bajos y Unión Soviética, surgieron las primeras revistas en masa, de temática comercial o política.

Dentro del capitalismo y la industria de producción masiva, las revistas relacionadas con temáticas artísticas, también han sufrido un cambio en los contenidos.

Teniendo en cuenta el arte contemporáneo, la obra se construye encima de una base teórica sólida; así, para separarse del arte superficial, surgido por un sistema capitalista de consumo masivo, a excepción de movimientos anteriores del capitalismo masivo.

El ejercicio de crítica en el arte, permite en relación con otros movimientos artísticos de la vanguardia, replantear de nuevo, la función del arte con la sociedad y con el espectador. Como Rosalind Kraus menciona en su libro. Y poder trabajar independientemente del mercado de arte y las instituciones.

Las revistas de arte, son hoy en día un espacio independiente, que permite conciliar y dar espacio a diferentes ideas y críticas de forma elaborada y de calidad.

## **3.2 FUENTE Y REFERENTES**

Para entender de qué forma se ha construido *Fósforo*, hemos visto necesario citar los diferentes referentes que hemos usado para este proyecto, en la parte práctica, explicando qué parte de las revistas hemos querido usar para solucionar ciertos problemas de diseño editorial o de estructura de contenido.

### **3.2.1 Análisis revistas especializadas**

#### **EUROPEAS**

#### **GRÁFFICA**

Información básica:

Editor: Víctor Palau y Ana Gea

Ciudad / País: Valencia, España

Fundada en: 2009

Dirección de arte / Diseño gráfico: Susana Blasco

Dimensiones: 20 x 26.5 cm

Bimensual



Revista independiente *Gráfica*, nº6. Clientes y creativos. 2017. En diferentes formatos.  
Características formales y conceptuales:

*Gráfica* inició su actividad en 2009 desde internet, siendo una web.

Es en parte un periódico de noticias dedicado en exclusiva al mundo del diseño, y en especial al ámbito del diseño gráfico, la creatividad y la cultura visual. Es un espacio donde los profesionales pueden mantenerse al corriente sobre cuáles son las últimas tendencias en su sector, así como sobre eventos relacionados, pues la idea es enriquecer a los lectores.

La revista impresa es de formato compacto, menor de un A4 (20 × 26,5 cm). Usa diversos tipos de papeles y gramajes para diferenciar secciones.

Ofrece una estructura muy visual y dinámica, con secciones bien diferenciadas por distintas tipografías, colores y variación de columnas.

La portada siempre es temática, libre de texto, de contenido y con una ilustración que refleja de diferentes formas su contenido. En varias ediciones usa materiales y acabados particulares, como barnices y texturas en la portada.

Emplea tipografías sans serif, con apariencia moderna, y usa las diferentes modalidades como negrita, cursiva, ligera...

Deja espacio en los márgenes, pensando en la manipulación posterior del lector.

De *Gráfica* podemos apreciar lo fácil y cómodo que es leer sus textos.

## **LITTLE WHITE LIES**

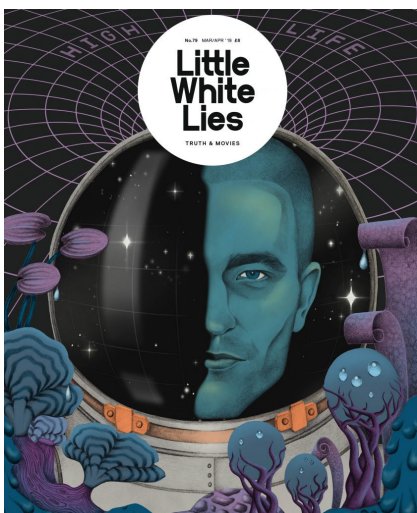
Editor: David Jenkins, Adam Woodward y Hannah Woodhead

Ciudad / País: Londres, Reino Unido

Fundada en: 2005

Dirección de arte / Diseño gráfico: Laurène Boglio

Dimensiones: 20 x 24.5 cm



Revista *Little White Lies*, nº79. 2019.

*Little White Lies* es una revista bimensual que empezó a publicarse en 2005. Aparte de imprimir una revista, tiene una web que funciona para tener



el contenido de la revista en versión digital, una tienda virtual y un sistema de suscripción.

Su contenido es sobre el mundo del cine. Está comprometida en defender grandes películas y personas talentosas de la industria, dándoles un espacio o dedicándoles todo un número. Por otra parte, combinan campos como diseño de vanguardia, ilustración y periodismo.

Es una revista independiente, que ha destacado mucho en este tipo de revistas, siendo la vanguardia de otras muchas.

De *Little White Lies* tenemos varios puntos de influencia en *Fósforo*: la combinación de imagen/ilustración, la construcción de su propia identidad, colores, tipografía, etc.

## EYE

Editor: Jhon L. Walters

Ciudad / País: Reino Unido

Fundada en: 1990

Dirección de arte / Diseño gráfico:

Stephen Coates, Nick Bell and Simon Esterson



Revista Eye, nº97. 2018.



Revista Eye, nº97. 2018. Ejemplo de interior, impreso con tinta efecto cobre.

Eye es una de las revistas especializadas fundada en los noventa, empezando por la publicación y posterior adaptación a los medios digitales.

Su contenido trata sobre diseño, ilustración, cultura visual, fotografía y tipografía. Invita a sujetos especializados y obsesionados con sus proyectos.

Apuestan por una alta calidad en edición, escritura, diseño editorial, reprográfica e impresión.

Su contenido también se caracteriza por hacer tormentas de ideas para analizar problemas. Aunque traten productos que en un primer momento no

tienen gran interés, siempre intenta sacar conclusiones constructivas.

De *Eye* podemos apreciar que su revista en físico es algo que realmente quieres coleccionar, porque se aprecia que, página a página, está estudiada para fascinar al lector, no solo por el contenido, sino también por su aspecto, colores y papeles.

### **PRINTED PAGES**

Editor: Bryony Stone

Dirección de arte: Alistair Hanson

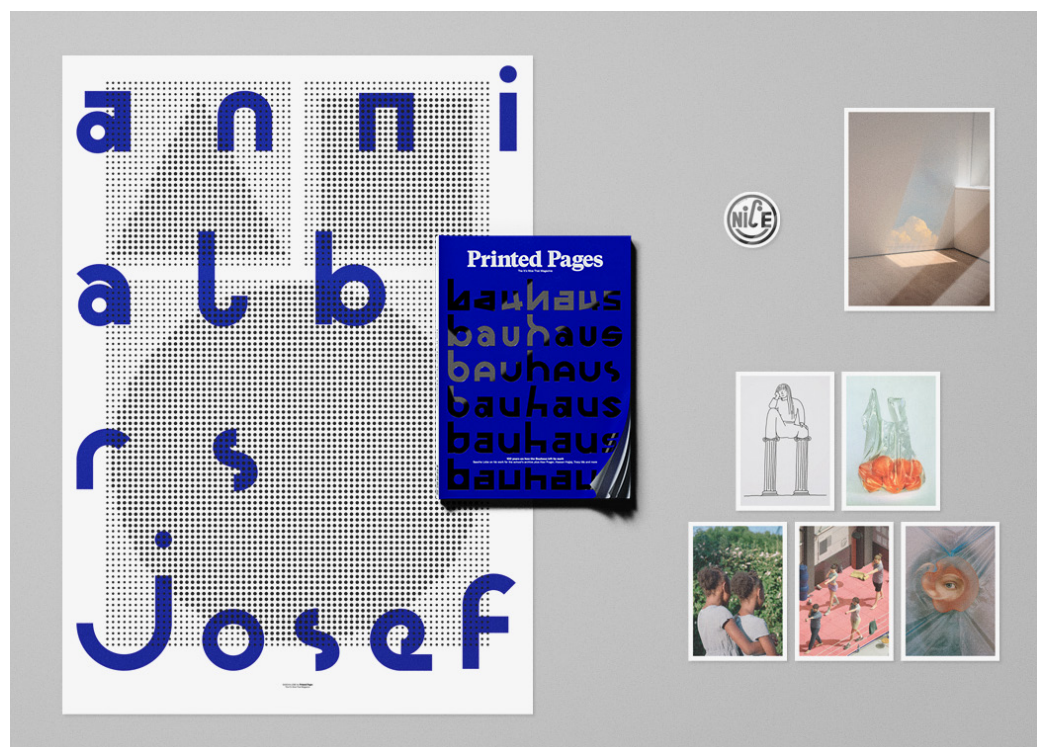
Diseño: Jonathan Isaacson

Ciudad / País: London, United Kingdom

Fundada en: 2007

Dirección de arte / Diseño gráfico

Dimensiones: A4 aprox.



Revista independiente *Printed Pages*, nº18. 100 years of Bauhaus. 2019. Con diferentes productos.

Fundada en 2007, It's Nice That llega a más de un millón de personas cada mes, pues ha crecido en muchas plataformas. Estas incluyen el sitio web, que se actualiza diariamente; una revista bianual, *Printed Pages*; un simposio de verano, Here; y los eventos mensuales con charlas de Nicer Tuesdays.

It's Nice That es parte de The HudsonBec Group, que existe para permitir que la creatividad prospere. El grupo también incluye a Anyways, una agencia

creativa que guía a las marcas y organizaciones a través de los ajetreos y amplios mundos de la cultura y la comunicación, y *Lecture in Progress*, ayudando a la próxima generación de creativos a tomar mejores decisiones sobre su carrera, inspirándolos e informándolos sobre la amplia gama de oportunidades que existen en la industria creativa.

*Printed Pages* es una revista que podemos relacionar, por su similitud, con *Gráfica*. Por una parte, tienen una página web en la cual ofrecen diferentes servicios. Los temas de cada número abarcan diferentes temas de actualidad, noticias del mundo gráfico, de la fotografía y la ilustración. *PP* tiene también algunas secciones enfocadas a la enseñanza y análisis de diferentes proyectos didácticos en diferentes puntos del mundo.

El uso de tipografía de GT America y Suisse Works consigue una combinación entre una tipografía con aspecto tradicional con serifa, para títulos o texto destacado, con otra sin serifa de aspecto moderno, para los textos largos.

Para *Fósforo*, este juego de tipografías ayuda a dinamizar algunos espacios solo con la tipografía, y logra una mejor combinación y elección de las imágenes.

## **SLANTED**

Editor: Lars Harmsen and Julia Kahl

Ciudad / País: Karlsruhe, Germany

Fundada en: 2014

Dirección de arte : Clara Weinreich and Eva Lotta Landskron

Dimensiones: 16 × 24 × 2 cm

Bianual



Revista independiente *Slanted*, nº24. Istanbul. 2015.

*Slanted* fue fundada en 2014 por parte de una empresa de publicaciones y medios de comunicación. El contenido de la revista es sobre el desarrollo

del diseño y cultura, que va marcada por la localización geográfica. Presenta portfolios inspiradores y elementos importantes de diseño. La parte formal de *Slanted* se caracteriza por un formato pequeño. El interior de la revista es muy versátil: de una sección de reportaje fotográfico extenso, pasamos a la sección escrita sobre entrevistas y textos temáticos, que cambian incluso su disposición horizontal a vertical, su color, jerarquías y tipografías.

Combinan la publicación de su revista especializada con un blog, para informar sobre temas actuales del diseño gráfico, proyectos propios enfocados a la tipografía y reportajes de fotografía, entre otros. También tienen una tienda virtual en su página web, para así también distribuir sus productos y publicaciones, y un sistema de suscriptores.

La influencia de *Slanted* que queremos reflejar en *Fósforo* es su dinamismo en los colores, para diferenciar distintos contenidos, como las secciones. Entre otros recursos que usan, que son cambios visuales bruscos.

## AMERICANAS

### *ESOPUS*

Editor: Tod Lippy

Directores: Keriann Kohler

Ciudad / País: New York City, United States

Fundada en: 2003

*Esopus* es una revista fundada en 2003 por una organización sin ánimo de lucro, con la misión de conectar a artistas de todo tipo con el mundo. No incluye publicidad en sus páginas, por lo cual conserva la calidad de galería, de zona de exposición, en formato de revista.

Por otra parte, como podemos observar, una revista muchas veces conlleva más actividades que solo la publicación de la misma, por lo cual hacen eventos en museos, bibliotecas, galerías, librerías, etc.

Entre sus aspectos formales, podemos observar que *Esopus* es un libro de artista en combinación con la filosofía de una revista independiente. Contiene en la gran mayoría solo la obra del artista, a la cual los editores no añaden ningún tipo de texto. Solo existe la obra del artista, en la cual el lector se puede sumergir.

Esta característica tan peculiar en una revista como *Esopus* queremos transmitirla en los contenidos de *Fósforo*. A la hora de mostrar trabajos de artistas, ilustradores, etc., pretendemos que sea un espacio libre y tranquilo que permita la observación detenida del lector. Esto, a efectos prácticos,



Revista *Esopus*, n°4. Spring. 2005.



Revista *Esopus*, n°4. Spring. 2005. Interiores.

significa que en los interiores, en las entrevistas que hemos realizado, tendremos un espacio cuidado, donde se exponen como máximo dos obras, ocupando todo el espacio de una página.

## **TERREMOTO\_MX**

Editor: Dorothee Dupuis

Directores: Diego Del Valle Ríos

Ciudad / País: México City, México

Fundada en: 2015

Dirección de arte / Diseño gráfico:



Revista independiente *Terremoto\_MX*, varios números. 2015-2019.

*Terremoto\_MX* es una plataforma de comunicación dedicado en concreto al arte contemporáneo. Cubren desde la Ciudad de México y sus alrededores, desde la frontera de los dos estados de México y EE. UU., hasta Centroamérica y el Caribe.

Desde el 2015, hacen una versión impresa de la revista, que se puede conseguir a través de una suscripción anual. Se puede encontrar en la sección principal de su página web, redirigiendo a una ventana que contiene la opción de suscripción y otros elementos, como la venta de piezas de diversos artistas.

*Terremoto\_MX* es interesante por su propósito. Es una revista que pretende darle espacio y voz al arte que se produce en América del Sur. Una de las cosas que construye es el reconocimiento de artistas nacionales, y la oportunidad de crear nuevas redes públicas, como las artísticas. Funciona principalmente mediante web, donde comparten su contenido, la galería, artículos sobre los artistas y sus obras, o la discusión sobre un problema cultural, histórico u otros, de actualidad.



Revista *Visonaire*, nº32. Where?. 2000.



Revista *Visonaire*, nº63. Forever. 2013.

## VISIONAIRE

Editor: Cecilia Dean, James Kaliardos, and Stephen Gan

Ciudad / País: New York City, United States

Fundada en: 1991

Dirección de arte / Diseño gráfico

*Visionaire*, fundada en 1991, es una de las revistas de moda y arte más prestigiosas del mundo. Crea contenido artístico exclusivo, con distintas tareas y eventos. Se enfoca en el concepto de polinización-cruzada del arte, fusionando diferentes disciplinas, como moda, cine, cultura contemporánea... Lo particular de esta revista es su formato cambiante, que es parte de su identidad. Según la temática del número y el artista o diseñador partícipe, se creará un objeto coleccionable que se venderá como una edición limitada. Esta edición puede ser una publicación en papel o una obra de arte limitada.

Su formato se ha adaptado también al formato digital, creando un espacio más adecuado al contenido escrito.

Esto, para *Fósforo*, es un referente que nos puede conectar los conceptos de libro de artista, no solo en su forma más tradicional, sino también en la más cercana al mundo de las revistas y su producción en cierta medida industrial.

## 4.PROCESO DE TRABAJO

### 4.1. CONCEPTO E IDEA

La idea es crear una revista independiente con ciertos requerimientos y dificultades. El *brief* que hemos construido está resumido en los siguientes puntos:

- Llegar a un *target* de grupo social joven entre 18 y 30 años, interesado en el arte y en las diferentes escuelas y academias de arte.
- Tener un aspecto social e interactivo con el lector, incluyendo plataformas sociales.
- Ser un espacio para que artistas jóvenes puedan promocionarse y conectarse con otros artistas.
- Los costes de esta publicación se tienen que mantener en los presupuestos más bajos posibles, invirtiendo unos 1000 € por tirada pequeña de ocho mil ejemplares.
- La periodicidad y la elaboración de contenido se repite tres veces al año (trimestral).
- Una paleta de colores concreta, principalmente viva, que transmita

frescura.

- Se prioriza la facilidad de lectura, antes que un diseño demasiado cargado.
- Uso máximo de dos tipos de papeles. O papel y acetato.

El *brief* deja ver que *Fósforo* requiere de una faceta social y de divulgación entre artistas, en sus primeras fases de evolución.

Estas ideas se van traduciendo, por ejemplo, en crear secciones con entrevistas de distintos formatos y extensiones.

El desarrollo de la identidad de la revista se estructura con los colores, los contenidos visuales y la tipografía, entre otros elementos y contenidos.

En términos de mercado, el vacío de las revistas especializadas en el campo estudiantil artístico hace que la revista tenga muy pocos competidores. Pero, por otro lado, necesita estrategias de bajo coste.

El presupuesto indicado en el *brief* se desarrolla con diferentes redes sociales y una web, combinando internet y algunas versiones físicas de corta tirada, que se realizan a condición de un sistema de suscripción mensual o anual, vía *online*. La red de contactos se construye a diferentes niveles, por lo que a la revista también le interesaría participar en eventos y exposiciones.

Este producto cultural que hemos hecho tiene la finalidad de iluminar a los lectores con nuevas ideas y de interconectar artistas.

## 4.2. ASPECTOS CONCEPTUALES DE FÓSFORO

La revista *Fósforo* contempla las raíces artísticas de donde surge el diseño gráfico. Existen diversos formatos de publicación de revistas en versión física. Conocemos también otros formatos más alternativos como el fanzine o el libro de artista. *Fósforo* adapta estos conceptos de arte para adoptarlos en la creación de la revista.

Queremos dar una visión sobre jóvenes artistas plásticos que se desarrollan en distintas facultades del mundo.

Las entrevistas a los artistas añaden a *Fósforo* un valor excepcional. Transmiten en primera persona al lector las impresiones sobre los estudios desde diferentes enfoques, cómo han manejado los conocimientos y competencias aprendidas, y cómo creen que los va a ayudar en el futuro.

Las actividades complementarias o eventos de la revista funcionarían del mismo modo que hemos experimentado con otras revistas en Londres. *Printed Pages*, de la compañía It's Nice That, hace eventos cada mes, teniendo un espacio relajante donde los lectores y personas interesadas en el concepto

de la revista se pueden conocer. La estructura del evento consiste en discursos de diferentes aspectos de arte, diseño y fotografía de proyectos que han destacado en diferentes países del mundo. Y así para *Fósforo*, a nivel universitario, entre artistas y creativos. Con la meta de crear vínculos y visibilidad a las obras y proyectos.

Como sabemos, es usual que la construcción de una revista conlleve un trabajo en equipo. En este caso, todos los aspectos recaen en una persona, lo que nos da la ventaja de explorar cada aspecto y secciones de *Fósforo*.

### 4.3. ASPECTOS FORMALES DE FÓSFORO

El eje central de una revista es su periodicidad. Esa continuidad en el tiempo obliga a la creación de una maqueta visual, que determine pautas de estilo, y de una estructura de portada e interiores cuya versatilidad y uso continuado sean probados.

Sus lugares de distribución serán pequeñas librerías independientes, cerca de los espacios académicos. Y, por otra parte, universidades y círculos artísticos, como galerías u otros.

App y web son el contenido exacto de la revista en combinación con las redes sociales, que tienen la función de mantener contacto directo con el lector, y también una plataforma de difusión directa, actual y de bajo coste.

#### 4.3.1. Naming y target.

El proceso del *naming*, es un conjunto de criterios conforme a la estructura y estilo de la revista que estamos diseñando desde cero. El objetivo es unificar y cohesionar el proceso de asignar nombres para las empresas. Se hará un análisis de los significados de las palabras, en relación a los valores que *Fósforo* va a transmitir.

*Fósforo* surge de un largo estudio desde cero, entre muchas opciones y significados diferentes, teniendo en cuenta que la longitud del nombre tiene que poder cuadrar de forma dinámica en las portadas de las distintas ediciones, y ser reconocible y legible. Tenemos diferentes tipos de *naming*, en las que nos podemos centrar en diferentes características del producto o empresa. Una es el *naming* descriptivo, resaltando los valores y funciones de la revista, y hay más opciones, que pueden resaltar diferentes aspectos: acrónimos, abstractos, sugerentes, neologismos, evocativo y asociativo.



Logos de *Fósforo*. En positivo y negativo.

Proceso del *naming* descriptivo:





Logos de *Fósforo*. Para la iOS App.

Lista de posibilidades:

Café / Encafé / Encaffé / Breath / Lluvia / Lluve / Relámpago / Apoteosis  
On / One / Brainon / La luciérnaga / Luciérnaga / Fósforo / Cancúmen  
Caletre.

Buscaba por primera vez un nombre para una revista, con la temática de arte, estudiantes, profesionalización y otras características multidisciplinares.

Empezando por una idea vaga, quería buscar palabras que transmitieran movimiento, ya fuera por su significado o su sonido.

La elección definitiva de *Fósforo* es por su significado, que podemos encontrar en el diccionario de la RAE (2019):

1. m. Elemento químico de núm. atóm. 15. Muy abundante en la corteza terrestre, tanto en los seres vivos como en el mundo mineral, se presenta en varias formas alotrópicas, todas inflamables y fosforescentes. Además de su importancia biológica como constituyente de huesos, dientes y tejidos vivos, se usa en la industria fosforera, en la pirotecnia, en la síntesis de compuestos orgánicos y, en forma de fosfatos, entra en la composición de fertilizantes agrícolas y detergentes. (Símb. P).
2. m. Trozo de cerilla, madera o cartón, con cabeza de fósforo y un cuerpo oxidante, que sirve para encender fuego.
3. m. lucero (|| planeta Venus).
4. m. Meollo, entendimiento, agudeza, ingenio.
5. m. Estado alotrópico del fósforo, que no luce en la oscuridad y es más difícilmente inflamable que el fósforo blanco.

Por otra parte, contamos con siete letras, que eran más prácticas de situar en un diseño para revistas de un tamaño de 20 × 25,6 cm.

El *target* de *Fósforo* es llegar a personas que se encuentren en las primeras fases de abordar la idea de estudiar una carrera de artes o similar. En segundo lugar, llegar a personas que estén interesadas en saber qué está pasando en las distintas instituciones universitarias del mundo, incluyendo tanto las escuelas privadas como las públicas. En este punto podemos entender que hay diversidad de edades y trasfondos.

La revista invita a reflexiones sobre la actitud que tienen diferentes artistas académicos, al terminar o al estar cursando estudios de arte.

Por otra parte, hay espacio en tercer lugar para gente, en contraste, más experimentada. Estas personas son profesionales que están interesados en

Avenir Next  
*Avenir Next*  
 Avenir Next  
*Avenir Next*  
 Avenir Next  
*Avenir Next*  
 Avenir Next  
*Avenir Next*  
 Avenir Next  
*Avenir Next*  
 Avenir Next  
**Avenir Next**  
**Avenir Next**  
**Avenir Next**  
**Avenir Next**

Avenir Next. Una tipografía de Adrian Frutiger and Akira Kobayashi. 2004.

VAG Rundschrift  
*VAG Rundschrift*  
**VAG Rundschrift**  
**VAG Rundschrift**  
**VAG Rundschrift**

VAG Rundschrift. Una tipografía de Gerry Barney. 1979.

el panorama educativo. Y son también invitados a compartir sus experiencias como artistas y sobre las carreras que han cursado.

#### 4.3.2. Tipografía

De la Futura a la Avenir Next.

*Fósforo* se decide por una tipografía común y de un peso histórico fuerte.

Las tipografías de los textos básicos, que tienen la primera función de facilitar la lectura, deben ser sencillas y similares a las tipos históricamente usadas y que han demostrado ser útiles para dicho fin.

En otros contenidos de la revista, se pueden usar tipografías fantasía o personalmente modificadas. Los textos cortos, con información secundaria, puede aparecer con un estilo dinámico, como VAG Rounded, para romper un poco con el continuado estilo de la tipografía Avenir Next.

La Avenir Next es la sucesión de Furura, así expresado por su creador; que así también fue anterior a la conocida tipografía Helvética. Es usada para los logotipos de las empresas como LG, y también para algunos canales de la televisión británica BBC. Y por otro lado, VAG Rounded, fue creada en 1979 para ser la tipografía corporativa de Volkswagen AG y se hizo la licencia libre en 1989.

El uso inteligente de distintas tipografías debe crear un contraste fuerte, ideal para transmitir al lector una idea clara acerca de lo que va a leer a continuación.

#### 4.3.3. Dirección de fotografía

Se han realizado reportajes a artistas y sendos viajes a Reino Unido y Estambul, Turquía. Se han hecho con carácter informativo, y son un elemento característico de la revista. Las fotografías tienen la intención de proporcionar gran calidad a la lectura a la que acompañan, y, a través de los ojos del fotógrafo, la visión particular de lo que ve, de la belleza o técnica que mejor puede expresar un retrato de un personaje o de un lugar.

Haciendo uso de fotografías propias a partir de reportajes realizados con una cámara Nikon D5100 y objetivos Nikon 35 mm y 100 a 18 mm, se han hecho aproximadamente mil fotos en formato Raw para este número de *Fósforo*. Se ha empleado un proceso de elección, en base al análisis básico de calidad de iluminación, situación y lugar captado; adaptándolas también a las diferentes secciones de la revista.



Ejemplo de edición en Fósforo. Arquitectura de Londres. 2019.



Resultado de edición en Fósforo. Arquitectura de Londres. 2019.

#### 4.3.4. Ilustraciones

La revista integra este aspecto como auxiliar en los artículos, identidad de la revista, que se podrán ver reflejados con un estilo propio y parte de *Fósforo*.

Como podemos leer en el libro *Diseño editorial*, de Cath Caldwell y Yolanda Zappaterra (2011):

Una ilustración puede expresar un concepto o un sentimiento mejor que una fotografía, porque los lectores, a menudo, no pueden evitar asignar un contenido narrativo a una foto, sobre todo si es figurativa. [...]

La ilustración puede representar, además, el espíritu de su tiempo, el *zeitgeist*, con más eficacia que la fotografía, y utilizarse para apoyar la imagen de marca.



Elisabeth Hertig. Zombie Crisis. 2019.  
Ilustración digital. 21.5 x 31.5 cm



Elisabeth Hertig. Poor pocket story. 2019. Ilustración digital. 21.5 x 31.5 cm

Aspecto formal de las ilustraciones:

Ilustraciones a partir de bocetos, referentes fotográficos. Todos realizados con tableta gráfica Wacom 7". Relacionados con diferentes artículos y secciones de la revista.

Como ejemplo, tenemos una ilustración, creada para el viaje a Estambul, desde una perspectiva de *budget* estudiantil. La imagen representa una cartera, con pocos recursos, pero que colecciona diferentes tipos de monedas, haciendo énfasis en que la economía no detiene la curiosidad para explorar el mundo que nos rodea.

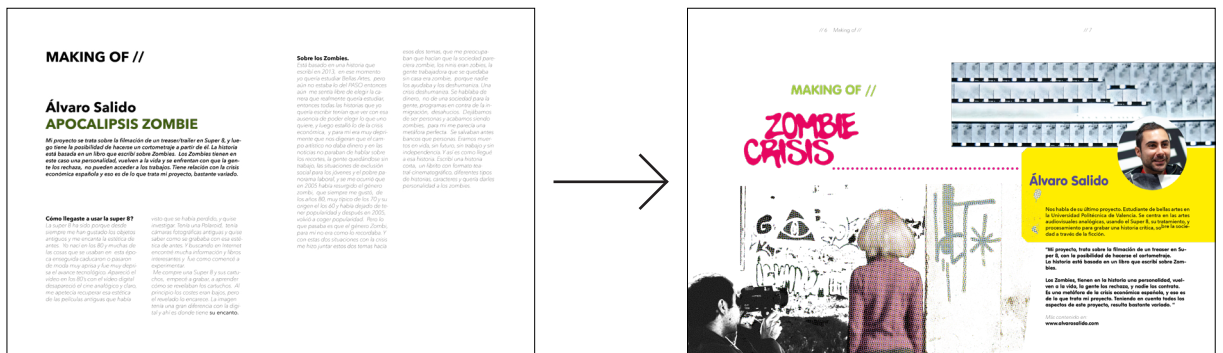
4.3.5. Estructura

La estructura de una revista, está dividida en diferente aspectos, como el contenido, las imágenes, orden de secciones, etc. Este proceso, como hemos aprendido del libro de *Designing for newspapers and magazines* de Christ Frost y en las clases de diseño editorial.



Elisabeth Hertig. People change money. 2019. Distorsión digital con scanner. 21.5 x 31.5 cm

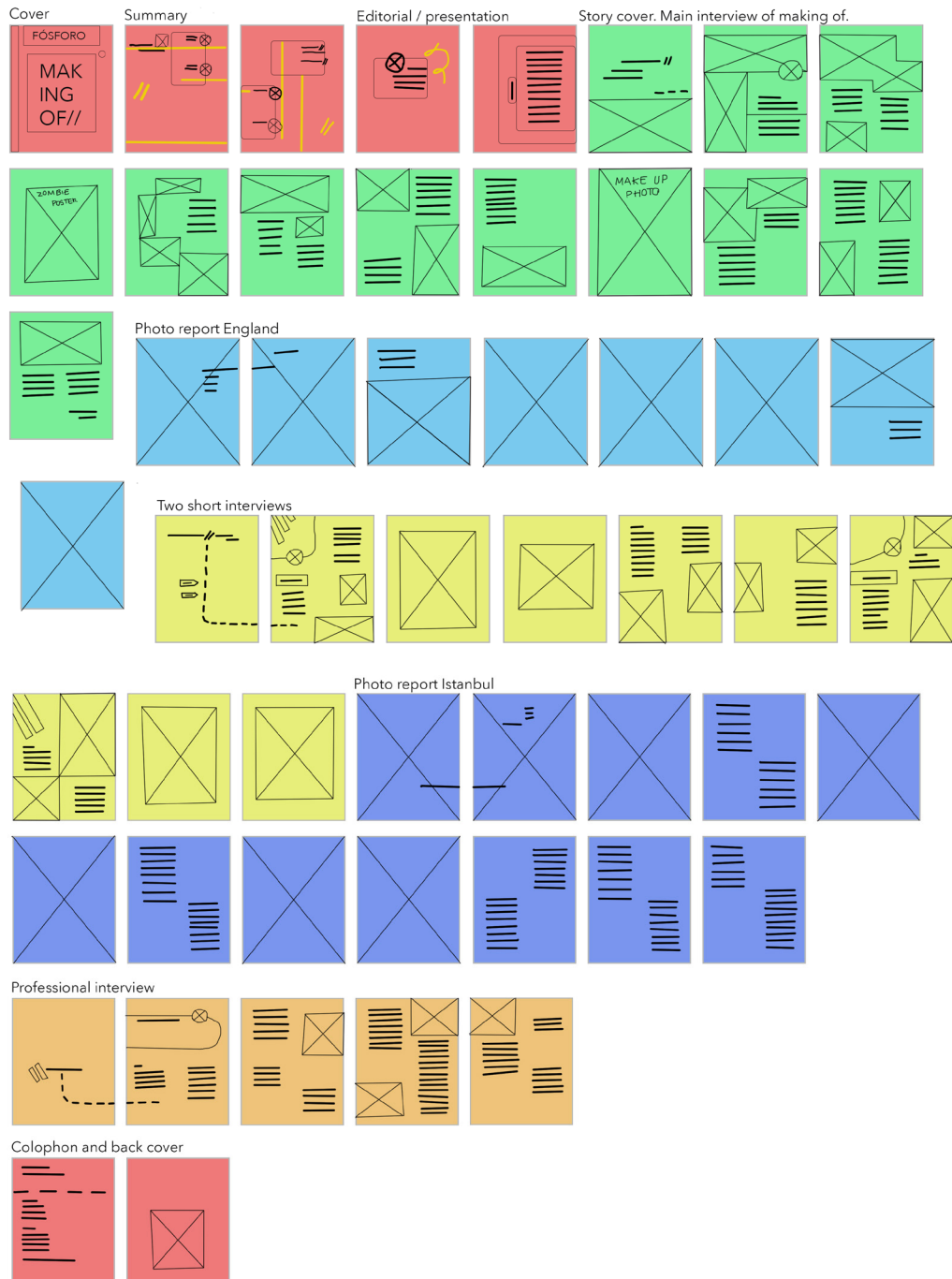
Para abordar la estructuración de la revista Fósforo, hemos empezado por la colocación del texto sin editar y sin jerarquías de estilo, en una cuadrícula de dos columnas; así para estudiar la extensión de cada artículo y hacernos una idea real de la extensión de cada sección y el control de las páginas, para que sean acorde a los estándares de impresión, que necesitan ser una cantidad de páginas múltiplo de 4. Estos procesos enfocados en primer lugar a analizar la colocación del texto, es muy importante. Esto es, para analizar los elementos como, texto y imágenes por separado, así para cometer menos errores de diseño con el texto, y para no priorizar la maquetación de imágenes ante el estudio de colocación del texto.



Ejemplo de edición en Fósforo. Entrevista a Álvaro Salido. 2019.

El segundo proceso es bocetar la secciones, según un sistema recomendado por Chris Frost, que consiste en una cuadrícula de rectángulos para ordenar todas la páginas de la revista en un esquema de secciones, usando un

código de colores para diferenciarlas; esto se realiza sobre una hoja, aprovechando que es una forma más ágil y rápida para realizar modificaciones, la versión definitiva, finalmente se pasa a un formato digital.

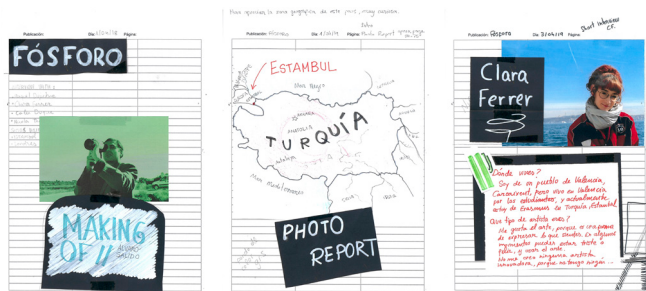


Esquema para la maquetación del interior de Fósforo.

De esta estructura de secciones, se pasa a bocetar los aspectos que pueden tener las páginas de introducción y ideas principales para las portadas. La cuadrícula para dicho fin, se compone de tres columnas divididas en líneas;

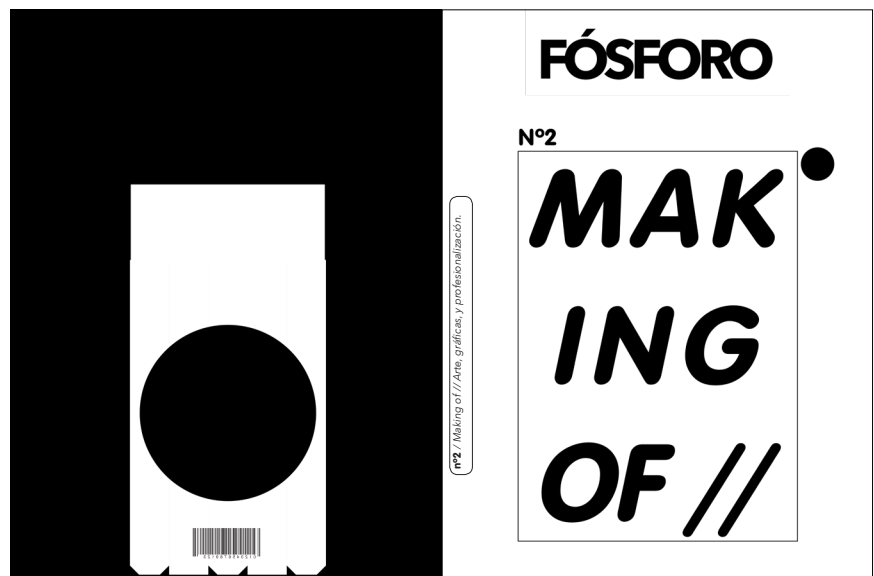
estas hojas también especifican la publicación: *Fósforo*, el día: x, y la página: x, para mantener siempre un orden.

Podemos ver que el resultados final, es muy distinto a esto primeros bocetos sobre papel, pero que han ayudado a colocar elementos básicos y a descartar ideas que no funcionaban.



Bocetos creados simultáneamente con el esquema del interior de la revista. 2019.

La estructura de estilo y logo están reflejadas en las portadas y en diferentes páginas interiores de *Fósforo*. Ver las portadas en blanco y negro, viendo la colocación de los distintos elementos, sirve para estudiar su eficacia y detectar algún error de diseño.



Esquema de estilo en las portadas de la revista. 2019.

La estructura de la revista prioriza la comodidad del lector para leer y recorrer las distintas secciones de forma agradable, los textos se ha dividido en dos columnas con juegos visuales que agilizan la atención del lector.

La estructura interior de *Fósforo* se divide en varias secciones: las entrevistas largas, las entrevistas cortas de estudiantes y los reportajes fotográficos. Las secciones tienen pausas visuales y contenido publicitario.

Se estudia también dónde situar la información formal, la legal y la editorial de la revista. Mencionamos también que el diseño de cada sección es distinto: en la entrevista principal, donde se sitúa el punto fuerte del contenido de este segundo número de *Fósforo*, hablando en extensión de un proyecto académico realizado con el super 8. Este artículo, coincide con la introducción a la sección de la entrevista principal de *Making of//*, con una doble página. Por lo que el diseño de composición, nos proporciona espacio en blanco de tamaño considerable, para que el contenido respire; hemos añadido una tipografía distintiva y de fantasía Walnut a 150 pt. Tiene un color rosa intenso, en contraste de las letras de introducción a la sección en verde, haciendo esto referencia al color verde de los zombies. Esta sección tiene el mayor número de imágenes, por lo que ha sido uno de los artículos más rediseñados durante el proceso de montaje.

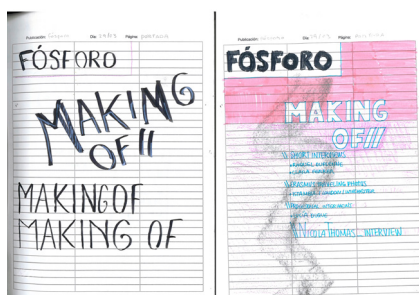
Las entrevistas cortas, tienen un contenido sencillo de cinco preguntas, relacionadas con la realidad de las estudiantes de bellas Artes en Valencia. Tenemos dos artículos en esta sección, con la cual hay elementos, que se repiten y se alternan por otros colores o colocaciones en el segundo artículo. Aquí también, tenemos una doble página de introducción a la sección de entrevistas cortas, que se aborda de forma distinta a la sección comentada anteriormente. La parte izquierda de esta doble página, se usa para colocar un esquema de contenido ameno, por lo que también es una pausa visual entre secciones de textos largos. Este esquema ilustrativo, se ha reformulado varias veces, y el resultado son tres elementos, el título de la sección con la tipografía VAG Rundschrift D en 30 pt, los nombres de las entrevistadas, colocadas dentro de un elemento geométrico que representa una flecha, y una línea de puntos de color rosa oscuro, que guía visualmente hacia el texto del contenido.

Por otro lado, está la sección de la entrevista profesional, que consiste en seis preguntas concretas sobre su recorrido artístico, hasta hoy en día. La doble página, sigue una estructura similar a la sección de entrevistas cortas, donde también hay un esquema ilustrativo sobre el contenido. En esta sección, cambian los colores a azul y está situada como el final del número 2 de *Making of//* ; esto es porque se ha planificado, que el contenido estudiantil, necesita un contraste con un contenido más profesional, y esto llevado a al estructura de secciones se sitúa en la última parte, para que el lector está motivado a leer el contenido previo para llegar, a un contenido diferente al final, así crear un interés constante para el lector.

Los reportajes fotográficos de Estambul y Londres, en esta sección excepcional para la revista *Fósforo*, añade varios valores y cualidades al número de *Making of//*. Su función es diversa, las cuales son: función de pausa visual para los lectores entre las tres secciones que contienen los textos más

densos; por otra parte son expositores, en formato de galería de un trabajo fotográfico, con una historia ligada con viajar y estudiar en el extranjero. Aquí la maqueta del reportaje, se centra en priorizar las imágenes y mostrar un texto corto y descriptivo de los lugares que ha visitado la fotógrafa. El texto es ameno, escrito con la tipografía Avenir Next en 11pt, y se rompe la estructura de las dos columnas, centrando el texto en el eje de la página. Se juega con el color del fondo y de la tipografía en ciertas páginas, y se añaden ilustraciones.

Los títulos de introducción a los reportajes están hechas con la tipografía desenfadada y dinámica de VAG Runscript D en 150 pt, el mismo tamaño usado en otro tipo de tipografía usado en la primera sección de *Making of//* Zombie Crisis. La cual en este caso, está situada en el eje central de la doble página, lo que implica ocupar todo ese espacio solo para la introducción.



Bocetos para la el estudio de la portada, creados simultáneamente con el esquema del interior de la revista. 2019.

#### 4.3.6. Portadas

Las portadas de una revista son esenciales a la hora de atraer la atención del lector, si este trabajo está bien realizado y hay buenas ventas, todo el esfuerzo y tiempo invertido en los contenidos de la misma, habrán valido la pena, como podemos ver en esta cita del libro de *¿Quieres publicar una revista?* de Angharad Lewis (2016):

“La portada es un poderoso embajador de la publicación en estante y escaparates y puede tener un impacto directo en las ventas. No hay fórmula mágica: estilos absolutamente diferentes pueden funcionar igual de bien; basta con comparar lo denso y abigarrado de una portada de *Monocle* con la austera simplicidad de una de *Cereal*. El reto principal, por no decir la hazaña, consiste en lograr capturar el espíritu del número en cuestión y la identidad de la revista.”

Hemos hecho tres portadas con estilo marcado y dinámico, pensando en las futuras ediciones de *Fósforo*. Se estudia la continuidad de tres portadas para analizar y consolidar el estilo visual de la revista, que consiste en usar los elementos formales como el logotipo y la información de cada número, y colocar el nombre característico de cada número en la tipografía VAG Rundshrift D, en un tamaño de 150 pt y en mayúsculas. Normalmente, seleccionando de fondo de portada una fotografía representativa del número.

Se han hecho unos treinta ensayos de portadas, con diferentes elementos y ediciones fotográficas creativas con procesos digitales. Donde se estudian cambios de colores, de tipografía y diferentes combinaciones de texto y elementos legales.



Uno de los ejercicios de variaciones para la portada. 2019.

El resultado de la continuidad son tres portadas diferentes, que compar-



ten unos mismos estilos y elementos. Así expresando la versatilidad de *Fósforo*, y consolidado su estilo, anteriormente descrito en el *brief*.



Los resultados finales del estudio de continuidad de tres números de *Fósforo*. 2019.

#### 4.3.7. Contenidos

Entrevistas a diferentes estudiantes de arte, que explican su trabajo e in-

fluencias. Aparte, entrevistas a artistas con un recorrido más amplio.

Tenemos este apartado adherido para crear una parte importante del contenido de la revista, un modo conciso de mostrar la actividad artística a varios niveles, para así entender a día de hoy cómo diferentes tipos de artistas van surgiendo, creciendo y creando sus redes tanto comerciales como artísticas.

Sus diferentes tipos de contenido se dividen en entrevistas cortas a estudiantes, a Erasmus, profesores actuales de universidad que se conocen y reportajes fotográficos de viajes relacionados con la cultura y la experiencia Erasmus. Aparte, tiene un espacio con imágenes de obras de los artistas entrevistados, en formato de galería de arte, que acompaña a cada entrevista.

La entrevista consta de varias preguntas que hacen de guía al artista, haciendo referencia a cuestiones básicas por una parte y por la otra entrando más en profundidad. En cuestiones artísticas, se presta atención a lo que es el proceso que han usado a varios niveles, los cuales son el proceso de trabajo y el de artista.

## 5.CONCLUSIONES

Este ha sido un proyecto que nos ha llevado a conocer las raíces del diseño gráfico, los artistas que forman parte de su historia y cómo las necesidades tanto tecnológicas como de mercado han combinado con las artes.

Hemos abarcado este proyecto desde distintas perspectivas multidisciplinares. A medida que hemos profundizando en el diseño editorial, ha sido mejor y más fácil diseñar nuestro proyecto de revista estudiantil independiente.

Los conocimientos adquiridos en este trabajo son muchos, tantos como los elementos de una revista: tipografía, desarrollo de contenido propio, imagen, dirección de grandes proyectos, cambios tecnológicos, etc.

Para llegar a este objetivo, se ha consultado una amplia bibliografía que nos ha aportado gran información actual sobre las revistas independientes, destacando los libros sobre historia del diseño gráfico, manuales prácticos sobre publicaciones y otros especializados en tipografía, así como en otros elementos de revista.

Me ha parecido especialmente importante escribir sobre el origen ancestral de los signos, a las artes gráficas, también entendiendo los diferentes cambios industriales esenciales como en los procesos de impresión, llegando la fragmentación profesional de las artes gráficas a campos concretos como el diseño editorial.

La conclusión a la que se llega es que, dentro del diseño editorial, hay varios tipos de publicaciones, entre los cuales nos centramos en las revistas. Y, por lo tanto, entender con suficiente conocimiento la realidad de las revistas especializadas independientes del mercado actual.

En cuanto a la parte práctica que conlleva imprimir una revista independiente, hemos planificado varios presupuestos realistas. Según un presupuesto de 200 a 300 euros para afrontar la publicación de la revista con calidad gráfica, nos hemos planteado usar la tecnología de la serigrafía, para la parte artesanal, y su parte industrial en el risógrafo.

La parte de texto e imágenes de alta calidad pasarían por el proceso del risógrafo, que tiene la habilidad de tratar con imágenes y trazos más delicados.

La serigrafía con el uso de las pantallas de nylon, el aprendizaje de la técnica, se aplicaría para cuestiones más bastas, como colores planos de tamaño considerable y detalles varios que requieren de un abanico cromático más amplio. Se piensa también en crear un ejemplar con distintas características industriales y más cercanas a lo que revistas de gran tirada se enfrentan. Podemos pensar en cualquier revista independiente importante como *Graffica* o *Little White Lies* y muchas más, que se imprimen con gran calidad y distintas facetas a través de sus páginas con increíbles cambios de color, tipo de papel y uso de efectos especiales como resinas o golpes secos. Creando piezas impresas, en pequeñas obras de arte de papel que el lector verá muy agradables para guardar en su biblioteca.

Este proyecto pasa a estar listo, para poder llevarlo a la práctica y empezar un plan oficial de promoción, con vistas a estudiar el panorama académico y intentar situarse en el mercado. Como ejemplo simbólico de distribución, se ha creado un subproducto, que es un poster de doble cara, donde podemos encontrar una imagen representativa del número y en la otra cara un pequeño resumen del contenido de la revista de *Fósforo*.

5.1. RESULTADO FINAL



## 6. BIBLIOGRAFÍA

### 6.1. LIBROS

JARDÍ, ENRIC. Veintidós consejos sobre tipografía (que algunos diseñadores jamás revelarán). Actar Publishers , 2007

LUPTON, ELLEN. Pensar con tipos : una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores. Gustavo Gili, 2011

LEWIS, ANGHARAD. ¿Quieres publicar una revista? Autoedición, diseño, creación y distribución de publicaciones independientes. Gustavo Gili, 2016

ZAPPATERRA, YOLANDA y CALDWELL, CATH. Diseño editorial. Periódicos y revistas /Medios impresos y digitales. Gustavo Gili, 2016

SOMEGUY. The 1000 journals project. Chronicle Books LLC, 2007

FROST, CHRIS. Designing for newspapers and magazines. Routledge, 2012

HOLLIS, RICHARD. Graphic Design. A concise history. Thames and Hudson world of art, 1994

MINGUET, EVA. Mags! Independent magazine design. Instituto Monsa de Ediciones, 2011

SENDPOINTS PUBLISHING CO., Ltd. All about mags. Sendpoints publishing, 2014

RENARD, DAVID. The last magazine. Universe Publishing, 2006

DRUCKER, JOHANNA and MCVARISH, EMILY. Graphic design history. A critical guide. Pearson, 2013

EKILSON J., STEPHEN. Graphic design a new history. Laurence King Publishing, 2007

PROMOPRESS. Page unlimited. Innovations in layout design. Promopress, 2011

LESLIE, JEREMY. The modern magazine. Laurence King Publishing, 2013

EDITIONS MIKE KOEDINGER SA. We make magazines. Inside the indepen-

dents. Editions Mike Koedinger, 2009

MURANI, BRUNO. Design as Art. Penguin modern classics, 2008

ALLEN, GWEN. The magazine. Documents of Contemporary Art. Co-published by Whitechapel Gallery and The MIT Press, 2016.

KRAUSS, ROSALIND. "La escultura en su campo expandido". En Hal Foster. La posmodernidad. Barcelona: Kairós, 1979.

## 6.2. TRABAJOS FIN DE GRADO

SANTA RUBIO, MARÍA. El diseño aplicado a revistas especializadas impresas: prototipo de la revista ARTZ. [trabajo fin de grado]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2015

GIMÉNEZ FAYOS, MARÍA TERESA. Proyecto de diseño editorial. Concepción del proyecto editorial La italiana y prototipo impreso. [trabajo fin de grado]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2015

USERO PERIS, IRENE. Concepción de la revista Mat y prototipo impreso. [trabajo fin de grado] Valencia: Universitat Politècnica de València, 2014

Proyecto de diseño editorial. Concepción del proyecto editorial La italiana y prototipo impreso.

Autor: UPV Giménez Fayos, María Teresa

## 6.3. ARTÍCULOS DE REVISTAS

CHIUMINATTO, MAGGLIO. Relaciones texto-imagen en el libro álbum (2011). En: Revista Universum: Universidad de Talca: No26. Vol.1

## 6.4. PÁGINAS WEB

REVISTA LITTLE WHITE LIES ONLINE. [consulta: 2019-05-12] Disponible en: <https://lwlies.com/>

REVISTA TERREMOTO\_MX ONLINE. [consulta: 2019-05-12] Disponible en: <https://terremotomagazine.bigcartel.com/product/terremoto-magazine-1-year-subscription>

REVISTA SLANTED ONLINE. [consulta: 2019-05-12] Disponible en: <https://www.slanted.de/>

REVISTA EYE ONLINE. [consulta:2019-05-12] Disponible en: <http://www.eyemagazine.com/>

REVISTA GRÁFFICA ONLINE. [consulta:2018-10-10] Disponible en: <https://graffica.info/tienda/>

INDEPENDIENTES - REVISTAS INDEPENDIENTES (08/04/2017). [consulta:2018-5-10] Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=wFsQOad389M&index=4&t=0s&list=LLsxIVNf1jkZTOh4Yc5\\_LgVw](https://www.youtube.com/watch?v=wFsQOad389M&index=4&t=0s&list=LLsxIVNf1jkZTOh4Yc5_LgVw)

BOLOG IMPRIMIR MI REVISTA.[consulta:2018-11-23] Disponible en: <https://www.imprimirmirevista.es/blog/tipos-de-papel-para-una-revista/>  
<https://www.imprimirmirevista.es/blog/los-5-tipos-de-papel-para-imprimir-revistas/>

LA IMPRENTA. ¿QUÉ TIPOS DE PAPEL UTILIZO? [consulta:2018-11-23] <https://www.laimprentacg.com/faq-items/que-tipos-de-papel-utilizo/>  
<https://www.laimprentacg.com/imprimir-tarjetas-de-visita/>

CATÁLOGOS DE PAPEL Y ARTÍCULOS VARIOS [consulta:2018-11-28] <http://www.fedrigoniclub.com/catalogo/>

## 7. INDICE DE IMÁGENES

- Página 9:

- . Henri de Toulouse-Lautrec. Moulin Rouge: La Goulue. 1891. Litografía. 170 x 118.7 cm.
- . Lucian Bernhard. Priester matches. 1905. Litografía. 59.5 x 48.5 cm.

-Página 10:

- . iPad. Con el contenido de la revista Wired. 2010.
- . Linotypos. Procesos de corrección. 1942.

-Página 11:

- . *The New York Times*. Ejemplo de publicación. 1942.
- . *Vouge*. Ejemplo de publicación comercial. 2019.

-Página 12:

- . *Gráffica*. Ejemplo de publicación independiente. 2018.

-Página 13:

- . Sistema de imprenta de Johann Gutenberg. 1440.
- . Definiciones de las partes anatómicas de las tipografías.

-Página 14:

. Leonardo Da Vinci. Hombre Vitruvio. 1490. Pluma y tinta sobre papel. 34.4 x 25.5 cm. Ejemplo de influencia sobre historia de la tipografía en Geoffroy Tory.

-Página 1:

. Revista independiente *Gráfica*, no6. Clientes y creativos. 2017. En diferentes formatos.

. Revista Little White Lies, no79. 2019.

-Página 17:

. Revista Eye, no97. 2018.

. Revista Eye, no97. 2018. Ejemplo de interior, impreso con tinta efecto cobre.

-Página 18:

. Revista independiente Printed Pages, no18. 100 years of Bauhaus. 2019. Con diferentes productos.

-Página 19:

. Revista independiente Slanted, no24. Istanbul. 2015.

-Página 20:

. Revista Esopus, no4. Spring. 2005.

. Revista Esopus, no4. Spring. 2005. Interiores.

-Página 21:

. Revista independiente Terremoto\_MX, varios números. 2015-2019.

-Página 22:

. Revista Visonaire, no32. Where?. 2000.

. Revista Visonaire, no63. Forever. 2013.

-Página 24:

. Logos de Fósforo. En positivo y negativo.

-Página 25:

. Logos de Fósforo. Para la iOS App.

-Página 26:

. Avenir Next. Una tipografía de Adrian Frutiger and Akira Kobayashi. 2004.

. VAG Rundschrift. Una tipografía de Gerry Barney. 1979.



-Página 27:

- . Ejemplo de edición en Fósforo. Arquitectura de Londres. 2019.
- . Resultado de edición en Fósforo. Arquitectura de Londres. 2019.
- . Elisabeth Hertig. Zombie Crisis. 2019. Ilustración digital. 21.5 x 31.5 cm

-Página 28:

- . Elisabeth Hertig. Poor pocket story. 2019. Ilustración digital. 21.5 x 31.5 cm
- . Elisabeth Hertig. People change money. 2019. Distorsión digital con scanner. 21.5 x 31.5 cm
- . Ejemplo de edición en Fósforo. Entrevista a Álvaro Salido. 2019.

-Página 29:

- . Esquema para la maquetación del interior de Fósforo.

-Página 30:

- . Bocetos creados simultáneamente con el esquema del interior de la revista. 2019.
- . Esquema de estilo en las portadas de la revista. 2019.

-Página 32:


- . Bocetos para la el estudio de la portada, creados simultáneamente con el esquema del interior de la revista. 2019.
- . Uno de los ejercicios de variaciones para la portada. 2019.

-Página 33:


- . Los resultados finales del estudio de continuidad de tres números de Fósforo. 2019.


# ANEXO

## 1. RESULTADO FINAL DE DOBLES PÁGINAS

**Sumario** 


**Contenidos / {nº 1}**


**MAKING OF //**  
Álvaro Salido  6

**Entrevistas//cortas\_**  
Clara Ferrer  23

**Reportaje // \_**  
England  
London 34

**Reportaje /// \_**  
Istanbul 40

**Raquel Duplenne**  26

**Entrevista//profesional\_**  
Lucía Daque  30

// 4



Acting Editor / Senior creative /  
Design / Writer / Art Director / Sub  
Editor / Production / Social Media  
Manager / Cover / Photographer

//  
Elisabeth Hertig

// 5

**Editorial Nº1**

Los grandes proyectos, nos hacen aprender muchas cosas. Que en algunos momentos, la sensación de abordar diferentes disciplinas a la vez, a nivel universitario, parece ahogarnos.

"No fracasé, solo descubrí 999 maneras de cómo no hacer una bombilla"  
-Thomas Edison-

**Gracias a todos los que han participado en esta revista. Especialmente, en los interviús, por regalarnos un poco de vuestro tiempo.**

Elisabeth Hertig

// 6 Making of //

## MAKING OF //

# ZOMBIE CRISIS






### Álvaro Salido

Nos habla de su último proyecto. Estudiante de bellas artes en la Universidad Politécnica de Valencia. Se centra en las artes audiovisuales analógicas, usando el Super 8, su tratamiento, y procesamiento para grabar una historia crítica, sobre la sociedad a través de la ficción.

**"Mi proyecto trata sobre la filmación de un treser en Super 8, con la posibilidad de hacerse el cortometraje. La historia está basada en un libro que escribí sobre Zombies.**

**Los Zombies, tienen en la historia una personalidad, vuelven a la vida, la gente los rechaza, y nadie los contrata. Es una metáfora de la crisis económica española, y eso es de lo que trata mi proyecto. Teniendo en cuenta todos los aspectos de este proyecto, resulta bastante variado."**

Más información en:  
[www.alvarosalido.com](http://www.alvarosalido.com)

Arriba El Bino del Super 8  
 Izquierda Grabación de Zombie Crisis

// 9



### \_Cómo llegaste a usar el Super 8?

El interés por el super 8, en parte, ha sido desde siempre, porque me han gustado los objetos antiguos, y su estética de los años 80 y anteriores.

Yo nací en los 80, los productos tecnológicos relacionados con la industria audiovisual, que se usaban en esta época, captaron o pasaron de moda muy rápido.

En los 80's, apareció el vídeo digital, lo que hizo desaparecer el cine analógico. Mi intención era, recuperar esa estética de las películas antiguas, por lo que empecé a

investigar, en distintas áreas que implicaban la filmación.

Así es, como empecé a hacer mis propias grabaciones.

Con el Super 8, y los cartuchos, empecé a grabar, y a aprender cómo se revelaban los cartuchos. Al principio los cortes eran bajos, pero el revelado lo encarece.

Una de las razones, por el uso en mi proyecto del Super 8, es la calidad de la imagen analógica en contraste con la digital, y también es donde radica su encanto para mí.

Arriba La cámara Super 8  
 Izquierda el bino (programa empleado)  
 Derecha los cartuchos de el Super 8

# ZOMBI



ALVARO SALIDO  
CAS BULA  
ELI HERTIG

# CRISIS

Arriba y Izq. los cartuchos de Super 8

// 10 // Making of //



Arriba del todo fotografía de escena en el set de Atropo fotografamos momentos del Super 8

// 11 //

**Sobre los Zombis.**

Escribí una historia en 2013, y en ese momento yo quería estudiar *Bellas Artes*. Todas las historias que yo quería escribir tenían que ver con esa ausencia de poder elegir lo que uno quiere, y a parte, estalló la crisis económica. Para mí era muy deprimente que nos fijaran que el campo artístico no daba dinero, y en las noticias no paraban de hablar sobre los recortes. La gente quedándose sin trabajo, y las situaciones de exclusión social para los jóvenes y el pobre panorama laboral.

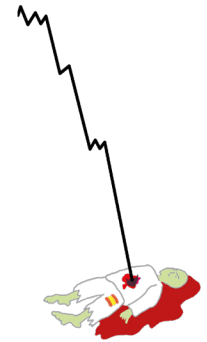
En 2005, había resurgido el género zombie que siempre me gustó, de los años 80, muy típico de los 70 y su origen en los 60 y había dejado de tener popularidad y después en 2005, volvió a coger popularidad. Pero lo que pasó es que el género *Zombi*, para mí no era como lo recordaba. Con estas situaciones con la crisis me hizo juntar dos temas que me preocupaban, y hacían que la sociedad pareciera zombie. Los ninis eran zombis, la gente trabajadora desahuciada era zombie, y porque nadie los ayudaba, los deshumanizaba.

Una crisis deshumaniza. Se hablaba de dinero, no de una sociedad para la gente, programas en contra de la inmigración, desahucios. Dejábamos de ser personas y acabamos

siendo zombies. Para mí me parecía una metáfora perfecta. Somos muertos en vida, sin futuro, sin trabajo y sin independencia. Así es como llegué a esa historia.

Escribí una historia corta, un librito con formato teatral cinematográfico, diferentes tipos de historias, caracteres y quería darle personalidad a los zombies.

Arriba ilustración realizada por Elisabeth Hertig



**Make up.**

Yo, desde pequeño me disfrazaba de muerto, zombie y otras cosas, que con la edad seguían encantándome hacer.

Si veía una película sobre pesadillas de zombies, pero mi no era una pesadilla, era una dislocación. Y era, de donde sacaba los ideas, para maquillarme. Usaba papel higiénico, cola, crema hidratante, rotuladores, tinta... todo para crear dislocaciones. Experimentaba con todos esos materiales y con otros menos comunes, lo que a veces hacía difícil el desmaquillarse.

Empecé a entrar en foros, a leer libros, tutoriales... Había visto muchas películas, también sabía algunas cosas de modelaje con alginato, para hacer moldes, y látex, más años para recrear pieles.

Todo eso, me gustó. Recreaba el vestuario, imitando la estética desde los años 50's, 60's, hasta los 70's, 80's. Y esa evolución en diferentes aspectos del make up, como extras que tenían que ver con la producción de sangre falsa entre otras muchas cosas.

Todas imágenes tomadas del set de Zombi Crisis por Elisabeth Hertig



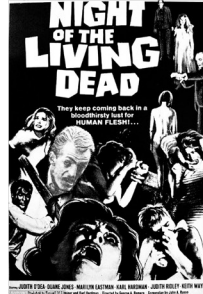
// 14 Making of //

**Referentes.**

En concreto, *Night of the living dead*, en blanco y negro del 69, dirigida por Jorge Romero. Fue cuando empezó el tipo de Zombis modernos, pero los tipos antiguos también me han interesado, como en el Amanecer de los muertos, de los 70.

Por otra parte, la historia, que transcurre en un centro comercial me pareció una crítica social fenomenal, con muchos zombies en un centro comercial. A mí me impactó el concepto, que iba más allá del género de terror.

La muerte no siento tan bien, es una comedia, sobre unas estrellas de Hollywood que no quieren envejecer ni morir y se toman una poción, se vuelven zombies, lo cual es un poco, una crítica a los estereotipos de la belleza.



Hay mucha creatividad en cada película, pero los géneros son a veces muy estrictos y hay otros que son de terror pero pueden ser también de tensión, ambigües, psicológicos.

El cineasta S Kubrick me inspira en la tensión, en el ambiente que crea y los planos que usa. Para mi proyecto, es un referente en la construcción de la trama y en sus distintos planos cinematográficos. El espeluzno, más allá de ser una película de terror, es una película sobre el conflicto y la tensión absoluta sobre nosotros mismos, de la propia personalidad. Es muy compleja, no hay casi sangre, todo es muy sugestivo, elige maravillosamente los planos, la atmósfera, y el hotel es otro personaje más. Entonces, me gusta jugar con esos elementos, como la atmósfera, la tensión, lo simbólico, los planos, la poética de la imagen y eso es muy interesante.

Este página más cartelas de G. A. Romero

// 15



Más que el hecho de que sea una película de terror o no, algunos de las que he grabado o he escrito tampoco se pueden considerar solamente de terror, aunque yo venga de ahí.

Es importante, un punto concreto de terror, pero que no sean como las películas que entran en un bucle de sobrasitas. Si te dan un susto y se termina la película, no te aporta nada más. Mi intención es crear una película que te tenga pensando, inquieto durante más tiempo sobre lo que ha pasado, y te haga pensar en algo. Porque así, la relación con un conflicto propio o social, y para mí eso es más importante, más allá de la estética.

**-Yo se ha terminado la cinta, o aún está grabando?**

**-Jejeje, cinta? Sí, ya hemos terminado.**

Archivo escena de El espeluzno de Kubrick







*culturas del mundo. Y ver sus referentes y características propias, como Gamelan, Flamenco, Koto, etc. Pero también, y entiendo la cultura inglesa.*

*No se puede decir que su cultura es algo espectacular, viniendo de España. Pero tienen platos fusion con otras culturas. Pero lo realmente inglés por ejemplo son los países que tienen un aspecto similar a las empresas españolas. O el cream tea, para los que realmente se sienten ingleses.*

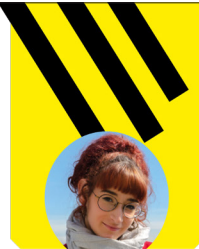
// 24 entrevistas/cortas\_

// 25

## Entrevistas//cortas\_

Clara Ferrer

Raquel Duplenne



**Clara Ferrer**

### Qué tipo de artista eres?

*Me gusta el arte, porque es una forma de expresar lo que sientes, o también las emociones de tristeza, felicidad, euforia... como una forma de arte terapia. En mi grado de Bellas Artes, me ha interesado por la pintura, en concreto con los acrílicos, el estilo abstracto, el óleo, los acuarelas... En mi temprana trayectoria, me gusta aprender cosas nuevas y parte de ello, es interesarme por temas contrarios culturalmente.*

### Dónde vives?

*Soy de un pueblito de Valencia, Caraxent, pero vivo Valencia por los estudios, y actualmente estoy de Erasmus en Turquía, Estambul.*

### Trabajas a parte de estudiar?

*Ahora mismo no estoy trabajando, pero en Valencia trabajaba de camarera, como la mayoría de los estudiantes.*



Página siguiente arriba: Acuarelas de Clara Ferrer  
Página siguiente abajo: Mural en cuadro al óleo Clara Ferrer, 2019



// 28 entrevistas/conts...

// 29

**Temas**  
 Los temas que me interesan actualmente, son la exploración de la sexualidad. Como el semestre pasado realicé un trabajo sobre la metáfora, de las cuerdas donde aparece una hoja seca y en la otra una teta, haciendo referencia a los órganos sexuales. Por otra parte la cultura en Turquía tiene es muy rica y es otra cosa que me motiva a explorar este tema.

venir aquí, por la diferencia de cultura de pensamiento y muchas cosas, si me hubiesen dicho que ir a Inglaterra, Portugal o Italia yo seguramente hubiese dicho que no. Solo llevo tres semanas y un mes aquí, pero seguro que en nada ya estaré de vuelta.

**Porqué elegiste Estambul como destino Erasmus ?**  
 Yo no tenía intención de hacer ningún Erasmus. Al final mi amiga que el año pasado se fue de Erasmus a Grecia (9/20) este año se quería venir a Turquía y no podía, así que me preguntó si iría con ella de Erasmus a Estambul y le dije que sí. La verdad es que estoy muy contenta y es que yo también quería

**Un consejo para alguien que le interese estudiar Bellas Artes ?**  
 Si que lo recomiendo, si es algo que te gusta personalmente. Antes de estudiar esta carrera, todo el mundo me decía que no encontraría trabajo, pero mi madre me decía que estudiara lo que me gustara. Pueden estudiar lo que quieras, después ver dónde encuentras trabajo, porque también puedes estudiar una carrera que no te gusta y no encontrar trabajo. Hoy en día, muchísimas carreras tienen dificultades para encontrar trabajo. O sea, que no hagan caso de lo que dice la gente, que hagan lo que les guste, que si tienes una ilusión, ve a por ella.


Seguiente: Frente. Acuarela. Clara Ferrer 2019  
 Dicho, Textura. Acrylic sobre madera. Clara Ferrer 2019

Artes Abstracto. Acrílico. Clara Ferrer 2019

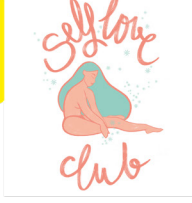



entrevistas/cortes...

// 31



**Raquel Duplenne**



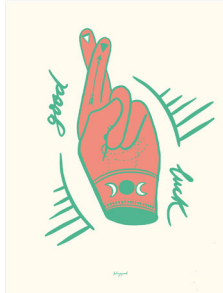
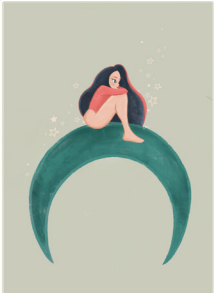


**Proyecto actual.**  
 Ahora mismo estoy tratando de dibujar lo que me transmiten ciertas personas, en especial mujeres, plasmándolas en ilustraciones puramente figurativas. Me gusta crear un entorno especial en mis ilustraciones, haciendo unas figuras tiernas pero a la vez guermis con un paleta de colores que transporta a lo rústico. Además, dentro de poco voy a realizar serigrafías de estas ilustraciones para crear mi propia marca de ropa.

**Dónde vives?**  
 Vivo en Valencia, pero soy de un pequeño pueblo de menos de 1000 habitantes que se llama Fontanars dels Alforins.

**Trabajas aparte de estudiar ?**  
 Actualmente de estudiar síigo que trabajo. Ahora estoy en un bar como camarera en mi pueblo, estoy muy a gusto, no me puedo quejar. Eso sí, me gustaría tener más tiempo para dedicarle a lo que realmente me gusta, dibujar.

**Qué tipo de artista eres?**  
 Como artista, me encuentro en un proceso de aprendizaje continuo, tengo interés por el arte en general. El arte también es para mí la mejor manera de expresar lo que llevamos dentro. Eso es una de las características del arte, que me permite conocer el interior, la personalidad, o sus historias... a través de observar el trabajo de cualquier artista.

**Un consejo para alguien que le interese estudiar Bellas Artes ?**  
 Recomiendo seguir la carrera de bellas artes a todos aquellos artistas curiosos por probar todas las ramas posibles, porque desde primero hasta el último año vas descubriendo un mundo de posibilidades, y de verdad que nunca dejas de aprender cosas nuevas. Recomiendo experimentar, no tener miedo a fracasar o no gustar a los demás, no dejarse llevar por lo que se lleva o lo que no, y ser una misma siempre.

Mi red social favorita es @...feelinggood (¡¡ con dos guiones bajos, y sí, es por la canción!)

Anika Self Love club Ilustración Raquel Duplenne 2019  
 Derecha Good Luck Ilustración Raquel Duplenne 2019  
 Anika Great British Teapots Ilustración de Raquel Duplenne 2019  
 Izquierda Luna Ilustración de Raquel Duplenne 2019

entrevistas/cortes...

// 32




Anika Mujer Ilustración de Raquel Duplenne 2019  
 Anika Triple Goddess Ilustración de Raquel Duplenne 2019



Reportaje // **Taksim  
Besiktas  
Eminonu  
Kadikoy**

# istanbul

Todas las imágenes y conexiones realizadas por Elisabeth Hertig 2019



Turquía, Estambul

Viajar a Estambul es hacerlo a la Turquía actual, es viajar a la antigua Constantinopla, la cuna del imperio Otomano. Es situarse entre Asia y Europa. Y disfrutar de dos culturas, la actual, la nueva, compartida con siglos de historia.

Cuando estaba haciendo la preinscripción del Erasmus plus, tenía en mente ir a Turquía. Finalmente mi destino cambió, pero tuve la suerte de conocer quien iba a ir de

Erasmus a Turquía. Así que cuando encontré algo de tiempo para viajar, me fui a Estambul.

La primera sorpresa fue nada más llegar al metro, y ver las primeras calles de Estambul, no tenía nada que ver con lo que me había imaginado. Es una ciudad moderna, prácticamente europea.



Mis primeros días, fueron cerca de la zona de Besiktas, en las que fui cogiendo el bus o el metro, ya que el taxi no es recomendable por el tráfico que hay ni por la calidad del servicio.

Las cosas más llamativas que visité y vi: el bazar de las especias, me encontraba con un mercado relativamente limpio y ordenado, perfecto para sacar fotos turísticas pero perdiéndome un poco más allá, me encontraba con callejuelas serpenteadas y llenas de turista, y me encontraba con un ambiente menos familiar. Y también está cerca el gran bazar, un edificio antiguo, lleno de tiendas, que te vende de alfombras, lámparas, souvenirs y muchos productos de moda.





Hubo una noche, que con el grupo de Erasmus que iba a Turquía, asistimos a una huelga el día de la mujer. Esa noche me vi debatiendo de política, de la situación económica del país con un montón de gente de mi edad que estaba protestando a cerca de la igualdad y otros problemas políticos del país. La experiencia muy curiosa e intensa a la hora cuando la policía decidió desalojar la zona.

Los días siguientes de esta gran experiencia, fueron días intensos de turismo por

toda la ciudad, a sus mezquitas y palacios de los sultanes, la visita a la zona asiática, que muestra otra faceta diferente de Estambul.




Las zonas turísticas, son bastante obvias. Los restaurantes con menú repetitivo, carne asada con verduras, café turco y los turcos. Hay varios tipos de cafés turcos. DIBEK / MENEDICI.

El kebab clásico en Estambul, es bastante básico, es muy recomendable, visitar otras zonas, más rurales o fuera de la gran ciudad, para probar comida tradicional.


El tiempo en Estambul cambia bastante, desde nevar a pasar a temperaturas de verano a volver a lo anterior. Así que, visitar lugares, fuera de europa y viajar en general, nos ayuda a ver el mundo de una forma diferente y entender porque hay que respetar a otras personas.

// 46 entrevista/profesional\_
// 47



## Entrevista//profesional\_

### Lucía Duque



**Dónde vives?**  
Durante mucho tiempo estuve viviendo en Malasia. Madrid. Pero me conquistó un músico mississippiano, nos casamos hace un par de años y hace poquito decidimos mudarnos a EEUU.

**Compaginás tu trabajo artístico con otro trabajo?**  
Sí, vivía la hija. Pero actualmente trabajo 100% en mi negocio.

**Un poco de historia, como te interesaste por el arte?**  
Cuando muy pequeña los colores formaron parte de mi vida. Mi abuela paterna era artista y ella me enseñó a pintar acuarelas cuando solo tenía 6 años. En mi adolescencia fue cuando tomé la decisión de ser artista, aunque la mayoría de la gente que me rodeaba me decía que era una locura, que me iba a morir de hambre y que eso no tenía futuro etc. Pero a mi eso me daba igual, sabía que era lo que me encantaba, y tuve la bendición de tener unos padres que me animaron un montón a luchar por mis sueños y a confiar en que Dios estaba en cada uno de ellos.

Todas las imágenes de productos son de Lucía Duque

// 48 entrevista/profesional\_
// 49

**Algunos proyectos que te marcaron.**  
Cuando terminé la escuela de artes en Madrid volví a Málaga y monté mi propia academia de pintura. Descubrí que me encantaba la enseñanza artística, especialmente para niños. Ver su ilusión, cómo la pintura es una herramienta perfecta para reforzar su autoestima y alguna que otra vez he podido ayudar a sus familias cuando a través de sus pinturas veía que algo no iba bien en casa, o que habían pasado por algún trauma o situación difícil.

Me encanta viajar y la mayoría de mis exposiciones han sido sobre esos viajes. Hace unos años estuve 5 meses viviendo en pueblitos escondidos de la Riviera Mexicana. Mi última exposición se llamó "Sasatah", que en lengua maya significa "Amanecer". Todas esas obras fueron pintadas con el deseo de expresar un México sin violencia, darle las familias que conocí en situaciones de riesgo de exclusión tuvieron la esperanza de un futuro mejor. Un porcentaje de la venta de esos cuadros fue destinado a cubrir necesidades de una de las familias que conocí allí.



**Lo que estás haciendo actualmente, ilustración y diseño de elementos decorativos, cómo llegaste a ello o si quieres contar también un poco cómo funciona la compra/venta de arte.**  
Fue curioso cómo comenzó mi pequeño negocio de acuarelas. Para mi boda necesitaba algunas cosas de papelería y me di cuenta que lo que había en el mercado o no me gustaba, o era demasiado caro y yo no tenía dinero para poder comprarlo. Así que hice unas acuarelas para decorar las mesas de en el convite y en los regalos de los invitados. Mis amigas me animaron a sacar más partido de mi talento por la acuarela y decidí hacer mi primer calendario. Se vendió muy bien y mi marido me animó mucho a crear la empresa. Siempre me ha vuelto loca todo lo que tiene que ver con papelería. Así que decidí tener productos que fueran bonitos y asequibles a gente como yo.



Tener un negocio online tiene sus ventajas y desventajas. Por un lado para mí fue muy importante estar en Madrid rodeada de artistas, diseñadores, fotógrafos que me echaron una mano con mi branding, diseño web etc. Y a Josh, mi marido, le encanta tanto lo referente a marketing digital, así que él es el que lleva todo ese área que es super importante para poder sacar adelante el negocio.

En ventas online tienes que tener en cuenta muchos detalles entre ellos, la calidad del producto, el packing (cuando el cliente recibe el producto sea también una experiencia gratificante para él y se sienta especial), buenas fotografías de los productos, y sobre todo, hay que ponerlo fácil al cliente. Yo aún soy nueva en todo esto y estoy aprendiendo, pero me ha dado cuenta que tanto en markets físicos o en redes sociales, los artistas caemos en el error de pensar que "Si la gente quiere mi obra me buscará y me la pedirá".





**"Los artistas caemos en el error de pensar que: si la gente quiere mi obra me buscará y me la pedirá. Y eso no es así."**

Y eso no es así. Es muy importante que con un simple click el cliente pueda comprar tu producto o en un mailte estén visibles y claros los precios etc. Yo animé a los artistas a que igual que nos esforzamos muchísimo en la parte creativa también tenemos que dar un enfoque muy importante a ese otro área de vender el producto. Tristemente en las escuelas o universidades normalmente no nos enseñan a vender nuestro arte, y por ello muchos artistas al final acaban estancados porque nadie nos dice cómo podemos hacerlo. Eso de que aparece sin mecenas y nos salve la vida es algo del pasado, hoy en día hay miles de herramientas online accesibles y gratuitas que nos pueden ayudar a conseguirlo.

**Qué consejo le darías a una persona que está interesada en el arte y tiene menos de 18 años?**

Lucha por tus sueños, no te rindas nunca. Cuando yo tenía tu edad me encontré con un profesor que no me sabía de un 5 por mucho que yo me esforzara y nunca daba la talla para él. Me hacía sentir que era muy mala cantante y que yo no servía para ello. Pero en vez de escucharlo a él, escuché mi propia voz interior que me decía: tú eres artista, no importa lo que otros digan. Y aunque aprendí mucho en las escuelas, la mayoría de lo que sé lo aprendí de forma autodidacta. La mayoría de artistas que han llegado lejos no fue solamente por su talento, sino porque trabajaron duro para conseguirlo. Lo más importante no es lo lejos que llegues sino cuánto has aprendido y disfrutado del proceso.

## Créditos:

impresión: Elisabeth Hertig  
en Screenprinting / Risógrafo

referentes de imágenes: Elisabeth Hertig

edición y revisión de textos: Elisabeth Hertig

contacto:  
elihertigu54@gmail.com

tipografías:  
Avenir Next / VAG Rundschrift D

Colaboraciones:

Alvaro Salido  
Clara Ferrer  
Raquel Duplenne  
Lucía Duque  
Nicola Thomas  
Alberto March Ten  
Galindo  
Geles Mit