

TFG

**CARTELES DE CINE
ALTERNATIVOS ILUSTRADOS.**

METODOLOGÍA Y PRODUCCIÓN

Presentado por Álvaro Cano Mínguez

Tutor: Roberto Giménez Morell

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2017-2018



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

AGRADECIMIENTOS

Agradecimientos a mis compañeros y amigos por sus consejos cuando se los he pedido y cuando no.

A los profesores de la asignatura de Ilustración Aplicada, David Eras y Jonay Cogollos, por sus consejos para enriquecer mi trabajo y permitirme llevar a cabo parte del mismo como proyecto de la asignatura.

A mi tutor, Roberto Giménez, por dar un poco de luz y poner orden en zonas en las que yo no llegaba.

Y por supuesto a mi pareja y familia por aguantarme y apoyarme durante todo el proceso y darme su opinión de todas y cada una de las modificaciones que llevaba a cabo en todas las fases de este proyecto. Y, sobre todo, por decirme que podía cuando yo mismo dudaba.

ÍNDICE	1
1. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE	3
1.1. ESPAÑOL	3
<i>1.1.1. Resumen</i>	3
<i>1.1.2. Palabras clave</i>	3
1.2. ENGLISH	3
<i>1.2.1. Summary</i>	3
<i>1.2.2. Keywords</i>	4
1.3. VALENCIÀ	4
<i>1.3.1. Resum</i>	4
<i>1.3.2. Paraules clau</i>	4
2. INTRODUCCIÓN:	5
OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	5
3. MARCO CONCEPTUAL	6
3.1. HISTORIA Y ORÍGENES DE LA CARTELERÍA Y EL CINE	6
<i>3.1.1. Historia de la publicidad y la cartelería</i>	6
<i>3.1.2. Nacimiento del cine</i>	7
4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	8
4.1. PROCESO DE PREPRODUCCIÓN	8
<i>4.1.1. Referentes</i>	9
4.2. PROCESO DE PRODUCCIÓN	11
<i>4.2.1. Serigrafía</i>	11
<i>4.2.2. Técnica mixta: Lápiz y coloreado digital</i>	13
<i>4.2.3. Aspectos conceptuales</i>	15
5. CONCLUSIONES.	19
6. BIBLIOGRAFÍA.	20
6.1. LIBROS	20
6.2. PELÍCULAS Y DOCUMENTALES	20
6.3. PAGINAS WEB Y ARTICULOS EN LINEA	21
7. ÍNDICE DE IMÁGENES	22
8. ANEXOS	24

1. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

1.1. ESPAÑOL

1.1.1. Resumen

Esta memoria recoge la producción de una serie de seis carteles alternativos ilustrados basados en las películas *The Revenant* (El renacido), *Birdman (o la inesperada virtud de la ignorancia)* y *21 Gramos* del director mexicano Alejandro González Iñárritu. El objetivo principal para la concepción de este trabajo ha sido el de aunar el cine, la ilustración y el diseño gráfico en este formato en el formato de la cartelería que cada vez tiene más fuerza como género artístico en sí mismo. Los carteles han sido elaborados en dos técnicas muy diferenciadas entre sí, para dotar al conjunto de variedad gráfica y riqueza estilística, enfrentándolas ambas con sus virtudes y defectos. Por un lado, se ha creado la serie digital y por otro, la física, creada en serigrafía. Estas dos líneas de trabajo buscan abarcar, con la edición digital, un ámbito más comercial en el que se contemplaría la edición de los mismos como posible merchandising de la película o en distintas publicaciones, y con la edición física, la serigrafía, se pretende llegar a un público más centrado en el coleccionismo de este tipo de obras.

1.1.2. Palabras clave

Cine, Ilustración, Diseño Gráfico, Cartelería

1.2. ENGLISH

1.2.1. Summary

This report includes the production of a series of six illustrated alternative posters based on the films *The Revenant*, *Birdman (or the unexpected virtue of ignorance)* and *21 Grams* by the mexican director Alejandro González Iñárritu. The main objective for the conception of this work has been to combine cinema, illustration and graphic design in the format of the posters, that is increasingly stronger as an artistic genre in itself. The posters have been made in two very different techniques, to give the whole variety of graphic and stylistic richness, facing both their virtues and defects. On the one hand, the digital series has been created and on the other the physics, created in serigraphy. These two lines of work seek to encompass, with the digital edition, a more commercial environment in which the editing of the same ones would be contemplated as possible merchandising of the film or in different publications, and with the physical edition, the screen printing, is

intended to arrive to a public more focused on the collecting of this type of works.

1.2.2. Keywords

Cinema, Illustration, Graphic Design, Posters

1.3. VALENCIÀ

1.3.1. Resum

Esta memòria arreplega la producció d'una sèrie de sis cartells alternatius il·lustrats basats en les pel·lícules *The Revenant (El renascut)*, *Birdman (o la inesperada virtut de la ignorància)* i *21 Grams* del director mexicà Alejandro González Iñárritu. L'objectiu principal per a la concepció d'este treball ha sigut el d'unir el cine, la il·lustració i el disseny gràfic en este format en el format de la carteleria que cada vegada té més força com a gènere artístic en si mateix. Els cartells han sigut elaborats en dos tècniques molt diferenciades, per a dotar al conjunt de varietat gràfica i riquesa estilística, enfrontant-les ambdós amb les seues virtuts i defectes. D'una banda, s'ha creat la sèrie digital i d'un altre la física, creada en serigrafia. Estes dos línies de treball busquen comprendre, amb l'edició digital, un àmbit més comercial en el que es contemplaria l'edició dels mateixos com a possible merchandising de la pel·lícula o en distintes publicacions, i amb l'edició física, la serigrafia, es pretén arribar a un públic més centrat en el col·leccionisme d'este tipus d'obres.

1.3.2. Paraules clau

Cinema, Il·lustració, Disseny Gràfic, cartells

2. INTRODUCCIÓN: Objetivos y metodología

Este proyecto se basa en unir tres grandes campos del arte: el cine, la ilustración y el diseño gráfico. Así pues, la manera más directa que encontré para unir estas tres ramas artísticas fue la cartelería ilustrada. Utilizada en gran medida en la industria del cine a lo largo de toda su historia desde de los inicios del cine en el año 1895 de manos de los hermanos Lumière hasta la actualidad.

A la hora de empezar a trabajar tuve muy en cuenta cómo está el sector de la cartelería para cine en la actualidad, investigue páginas especializadas, galerías, publicaciones y diseños de carteles para diferentes films. En la actualidad, y desde finales de los 80 y ya entrados los 90, la tendencia de los carteles es usar la fotografía con un fuerte retoque digital. Esto se debe a que el mayor reclamo para vender una película es el rostro de la estrella o estrellas que protagonizan el film, por lo que no suele primar, como antaño los carteles ilustrados para no distorsionar con la ilustración el retrato de dichas estrellas. En las últimas décadas, los carteles ilustrados en la industria del cine han sido relegados a un nicho de obras consideradas “indies” o en la que los propios directores o productores quieren dotar a la obra en cuestión de ese aspecto más “vintage” o nostálgico del cine más clásico y de los 80. Sin embargo, muchas distribuidoras deciden incluir cartelería ilustrada entre en sus ediciones especiales, tanto para teasers, preestrenos y en diferentes formatos a nivel de comercialización doméstica en un ámbito de coleccionismo. En este tipo de ediciones alternativas la cartelería se trata más como una obra de arte en sí misma, que como una mera herramienta publicitaria más.

Al margen de la industria cinematográfica, en los últimos años ha surgido un afán coleccionista alrededor del género de la cartelería cinematográfica, desarrollando toda una serie de galerías especializadas en este tipo de artículos. Las redes sociales, están ayudando a potenciar la visibilidad de este movimiento que va totalmente en contra de las tendencias de la cartelería cinematográfica actual. Matthew Chojnacki lo expresa perfectamente en su recopilatorio de posters alternativos: “*En lugar de usar la pintura y los pinceles para crear obras de arte creativas(...) . Los posters -en la actualidad- se reducen a mostrar quién sale en la película en lugar de transmitir el espíritu de la misma.*”¹. En estas ediciones encontramos todo tipo de alternativas al cartel original solucionados con muchos estilos diferentes. Es tal la importancia del movimiento que han surgido festivales como, el *MONDO fest* o

¹Matthew Chojnacki. Alternative movie posters, p. 4. Texto original en inglés: “Instead of using paint and brushes to create inventive works of art(...). The poster was reduced to simply communicating *who* was in the film, instead of conveying the bigger picture - the spirit of the film.”



Albrecht Altdorfer: Autorretrato, 1530.
Autorretrato creado mediante la técnica del grabado. Este autor es uno de los primeros que usó el grabado con fines publicitarios

galerías como la *Hero Complex Galaxy*, especializadas en cartelería ilustrada. Incluso hay ilustradores que prácticamente basan su obra en este tipo de trabajos. En esta línea de trabajo encontramos a ilustradores como Martin Ansis o Grzegorz Domaradzki, más conocido este último como Gabz.

Así pues, y teniendo en cuenta esta información, decidí tratar el trabajo con intención de crear una serie de ediciones más comercial y otra más alternativa de una selección de películas determinada. Para la parte más comercial, decidí trabajar con ilustración digital, lo cual me ha facilitado no solo el trabajo de producción artística como tal, ya que se trata de la técnica que uso con más frecuencia, sino que también a la hora de poder producir de forma física esos carteles, en una posible tirada, sería mucho más asequible. Por otro lado, para la línea más exclusiva opté por la serigrafía, técnica que no había trabajado hasta la fecha y de la cuál creo de forma manual una pequeña tirada de 2 carteles por película para acercarme más a esa exclusividad que se presupone de un artículo que se vendería a nivel coleccionista en el caso de comercializar estas obras.

3. MARCO CONCEPTUAL

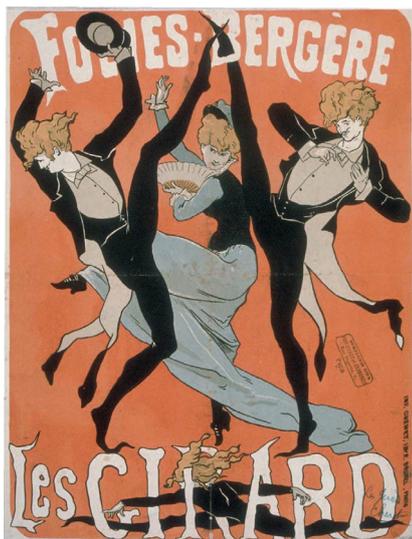
3.1. HISTORIA Y ORÍGENES DE LA CARTELERÍA Y EL CINE

3.1.1. Historia de la publicidad y la cartelería

Para hablar de los orígenes de la cartelería como tal debemos contemplar antes el ámbito en el que ésta se desarrolló como herramienta publicitaria. Ya que una no surgió sin la otra.

La publicidad, se define como un acto comunicativo con la intención de dar a conocer un producto o un servicio. Así pues, tiene la finalidad de conseguir una variación en las ventas de dicho producto anunciado, ya sea incrementando las propias o haciendo decrecer las de otros. Además, busca fijar un concepto o una marca en la mente del consumidor. Según la más extendida de las teorías, que data de 1895, la publicidad debe captar la atención, despertar interés, transformarlo en deseo y mover al consumidor hacia una acción determinada. La historia de la publicidad está ligada a al ser humano, desde que surge el intercambio y el comercio aparece la necesidad de comunicar la oferta de un bien y la demanda un servicio.

Los primeros vestigios de publicidad se datan en el año 2700 a. C. aproximadamente, desde este momento en las sucesivas civilizaciones y sociedades se han encontrado diferentes manifestaciones de cartelería, para publicitar o anunciar todo tipo de eventos, informaciones y productos de consumo. Estas

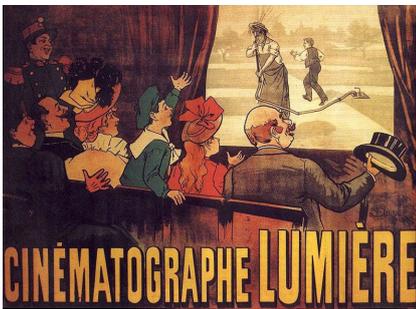


Jules Chéret: Folies-Bergère. Les girard, 1877.

Uno de los primeros carteles en litografía para un espectáculo de variedades en París. Se puede considerar la edad de oro de estos carteles.



Estudios Gaumont: Fantômas, 1913.
Poster de la primera película basada en las novelas de Marcel Allain y producidas por los Estudios Gaumont.



Marcellin Auzolle: L'arroseur arrosé (El regador regado), 1895.
Cartel para el primer cortometraje proyectado de los hermanos Lumière.

manifestaciones de publicitarias fueron evolucionando junto con la tecnología, partiendo desde lo más básico como anunciar a viva voz (2700 a. C.), mediante el uso de los papiros, pasando por las tallas en madera y/o piedra ya en Grecia y Roma (250 a. C.). Lo siguiente en técnicas de impresión sería el grabado, comenzó a usarse con este fin en Europa a comienzos del siglo XV, hasta llegar a la revolución de la imprenta y la litografía a finales del siglo XVIII y principios del XIX.

Podría considerarse que finales del siglo XIX y principios del siglo XX, con la invención de la litografía, fue la edad de oro de los carteles publicitarios gracias a los espectáculos de variedades y el establecimiento de los cánones de los carteles ilustrados.

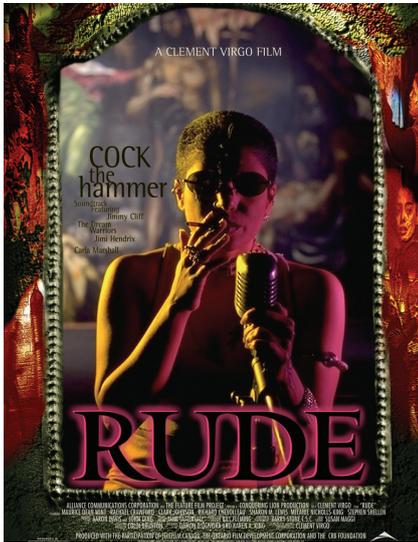
3.1.2. Nacimiento del cine

A finales del siglo XIX sería cuando se inventó el cine a manos de los hermanos Lumière el 28 de diciembre de 1895, cuando proyectaron públicamente la célebre cinta de un grupo de obreros saliendo de la fábrica francesa de Lyon. Estas primeras proyecciones serían, principalmente, documentales. Tiempo después lograron rodar el primer film argumental de la historia: *El regador regado* o *el Jardinero*. Con el nacimiento de la primera película nació de manera intrínseca el primer cartel de cine de la historia elaborado por el francés Marcellin Auzolle.

Por un tiempo el cine fue considerado como un arte menor y se proyectaba en ferias como una mera atracción más y en los denominados *Nickelodeons*². Éstos prosperaron hasta 1915, aproximadamente, ya que no costó mucho dejar estos espacios más reducidos de lado para crear las grandes salas de cine como las conocemos a día de hoy. Así pues, a estas alturas ya se había creado el género independiente y autónomo de la cartelería para el cine, durante esta etapa ya se establecieron los cánones, tales como el tamaño que debían tener para ser expuestos en las vitrinas de los exteriores de los cines. El primero en ajustar dicho formato fue Thomas Edison.

Con el auge del cine comenzaron a surgir las productoras como la francesa *Gaumont Pathé* las cuales editaban sus propios carteles contratando a artistas o talleres especializados en cartelería. Estos primeros artistas fueron los que comenzaron a firmar dichos carteles e instaurar de una manera más sólida este género independiente. Además de la firma del artista, cabe destacar que el sello de la productora comienza a ocupar un lugar importante y visible en las composiciones de los carteles.

² El Nickelodeon fue el primer espacio interior dedicado exclusivamente a proyectar películas, se trataban pues de una suerte de "protocines". Estos locales deben su nombre a el Nickel, el nombre que recibía la moneda de 5 centavos en Estados Unidos.



Chad Maker: Cartel de la película RUDE, 1995

Uno de los primeros carteles creados digitalmente para la película del director canadiense Clement Virgo.

Curiosamente en los primeros carteles que se crearon para films no figuraba ni el nombre los actores, siendo estos anónimos, y tampoco sus rostros. Fue a finales de la década de 1900, con la consolidación del cine, cuando los productores se dieron cuenta de que el público quería conocer el nombre los actores. Fue entonces cuando comenzaron a retratar a los personajes de los films y a poner el nombre de los intérpretes. Junto con este auge e internacionalización del cine en Estados Unidos se produjeron grandes avances en la tecnología de Impresión. Todos estos factores dieron como resultado la configuración vigente de “El cartel de cine”.

Así pues, el estilo artístico de la cartelería fue variando conforme a la década en la que se diera, pero manteniendo el esquema que se instauró a finales de la década de 1910. En las composiciones de los carteles encontramos que primaba la ilustración. No sería hasta principios de los 90 cuando, debido al avance de la tecnología de tratamiento digital con una de las primeras tabletas graficas llamada *Quantel Paintbox*, comenzarían a componerse carteles plenamente digitalizados. Un ejemplo de estos primeros carteles lo encontramos en la película *Rude* creado por el diseñador Chad Maker. A partir de este momento, y hasta la actualidad, comenzarían a usarse este tipo de técnicas digitales se han impuesto frente a la ilustración por la rapidez para crear los carteles.

4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

4.1. PROCESO DE PREPRODUCCIÓN

El primer aspecto básico a tratar a la hora de encarar la producción de este trabajo se trata de la selección de películas que iba a ilustrar. En un principio hice un listado de diferentes largometrajes con el único punto en común de que me gustaban, seleccionando tres de ellas. Tras presentarle la idea a David Eras, profesor de la asignatura de Ilustración Aplicada, me sugirió que aplicara un criterio en mi selección que cohesionara más evidentemente las obras, seleccionando por ejemplo el director o actor, ya que el trabajo tendría más coherencia de ese modo. Siguiendo su consejo cribé mi selección de películas por director y vi el juego que podrían darme a nivel gráfico los diferentes trabajos de éste.

Entre los directores que baraje figuraban Quentin Tarantino, Christopher Nolan, Martín Scorsese y Alejandro González Iñárritu. Tras investigar sus diferentes filmografías y realizar un pequeño estudio de mercado sobre los trabajos de cartelería alternativa que había sobre cada uno de ellos, me decanté por Iñárritu, siendo muy recientes las películas del *El Renacido* y *Birdman*.



Drew Struzan: *Blade Runner*, 2003.
Cartel de la edición especial de *Blade Runner* en DVD con la versión del director.

De las obras restantes de este director escogí *21 Gramos* por ser una de las menos explotadas en el sector de los carteles alternativos y por el abundante material que encontré sobre ella.

4.1.1.Referentes

Para la elaboración de las diferentes ilustraciones que componen los posters busqué una serie de referentes tanto a nivel estilístico como compositivo.

Como referentes principales tuve muy en cuenta cada uno de los carteles oficiales de las tres películas, ya que es el punto de partida de mi trabajo. Como ilustradores referentes figuran artistas muy importantes en el género de la cartelería tales como el célebre Drew Struzan. Ilustradores más actuales como el uruguayo Martin Ansin o el español Dani Blázquez para las versiones digitales. Para la serie en serigrafía Charles Burns, Eddie Campbell y Oscar Llorens fueron los referentes principales. De cada uno de estos autores extraje diversos recursos tanto estilísticos de composición que añadí a mi propia manera de trabajar buscando un enriquecimiento de técnicas y registros para este trabajo.

Drew Struzan

Drew Struzan es un ilustrador estadounidense, conocido por sus más de cientociencia pósters de películas, los cuales incluye todas las películas de *Indiana Jones*, *Regreso al futuro*, *Rambo* y *Star Wars*. También ha hecho portadas para álbumes y libros, y coleccionables.

Struzan es uno de mis principales referentes en el campo de la ilustración debido a su Técnica, que aúna el dibujo a línea con una calidad gráfica excelente, junto con un tratamiento del color y de la luz tan particulares.

Su técnica consiste en hacer el dibujo muy detallado a línea. Una que vez tiene la línea, mediante el aerógrafo y pincel, aplica una capa de color base en las zonas que lo requieran. Después de tener la línea y color base, aplica los detalles de color, da una primera capa de luces, y resalta las sombras, para después, con el aerógrafo o lápices de colores dar la última capa de detalles.

El proceso de cómo lleva a cabo esta técnica los he extraído de su documental *Conceiving and creating The Hellboy movie poster art*, el cual ha sido fundamental para la elaboración de este proyecto.

He usado este proceso de creación para la serie de carteles digitales de este trabajo, que proporciona unos resultados espectaculares y perfectamente aplicables al ámbito digital. Además de la técnica de coloreado que he



Martin Ansin: *Planet of the apes*.
Cartel ilustrado que Martin Ansin creó en una edición limitada.



Dani Blázquez: *Stand by me*, 2014.
Cartel alternativo para la galería Hero Complex especializada en carteles ilustrados.

descrito, también se trata de un referente directo en cuanto a la construcción de los rostros con la técnica del rallado.

Martin Ansin

Martin Ansin es un ilustrador uruguayo especializado en posters de películas alternativos, normalmente destinados a ediciones especiales de las mismas o en colecciones particulares. No existen publicaciones específicas sobre su manera de trabajar, pero algo que sí es seguro es que trabaja digitalmente alternando trabajos más vectoriales con otros más expresivos. Una de las características que más me llama la atención es su estilo, muy gráfico, pero sin abandonar la limpieza que caracteriza a los trabajos vectoriales, además de crear sus propias tipografías. Por último, otra de sus señas de identidad es que en un mismo póster puede contar varios aspectos de la película mediante la composición del mismo o la distinción por franjas del espacio.

Para este trabajo me he nutrido especialmente de su manera de componer las escenas de los carteles, especialmente de su poster de *The planet of the apes*, el cual lo tuve muy en cuenta a la hora de componer la edición en serigrafía de *The Revenant*.

Dani Blázquez

Este ilustrador de Zaragoza, junto con Drew Struzan, son mis principales referentes en cuanto a técnicas y acabados para las ediciones digitales de los posters. Se trata de un ilustrador internacional que fue conocido principalmente por sus trabajos de *Tron Legacy*, *Jurassic park*, *Terminator* y *Stand by me*, entre otros.

La técnica de Dani Blázquez es muy similar a la de Drew Struzan en tanto a basar el dibujo en la línea y después añadir color e iluminación en ese orden. Sin embargo, a diferencia de Struzan, Blázquez elabora toda la modulación de los volúmenes de luces y sombras previamente con un trabajo exhaustivo a lápiz, para después aplicar el color de manera digital.

Conocí el trabajo de este ilustrador mediante un curso Online en Domestika³. Lo aprendido en dicho curso ha sido fundamental para la elaboración de este proyecto, en particular para el cartel de *21 Gramos* que se nutre directamente de esta técnica mixta.



Oscar Llorens: *Ejercicios de composición*, 2017.
Ejemplo del estilo en el trazo y la composición de Oscar Llorens

³Domestika: plataforma Web especializada en creatividad.



Charles Burns: *Autorretrato*. 2011
Autorretrato del propio Charles Burns con su estilo característico.

Oscar Llorens

Oscar Llorens, ilustrador madrileño, tiene dos líneas de trabajo bien diferenciadas. Por un lado, una línea más comercial con trabajos por encargo para diferentes marcas en los que adopta un estilo que va desde lo realista a lo más cartoon, pasando por lo vectorial caracterizándose sus ilustraciones con mucho detalle y uso de las texturas. Su otra vertiente de trabajo, más personal, destaca por su elaboración más artesanal con un estilo muy característico con muchos elementos en su obra, tendiendo al *horror vacui*. En muchos de sus trabajos más comerciales también ha usado su estilo personal por su tendencia a llenarlo todo con infinidad de detalles y personajes.

Es por su estilo de síntesis en muchos de sus trabajos, por los que me fijé en este ilustrador tan versátil para el apartado de serigrafía del proyecto. En sus ilustraciones, además del uso que hace la línea, destaca por su sentido de la composición. Junto con Martin Ansin, Oscar Llorens es un claro referente en este proyecto en cuanto a ordenar los elementos en el espacio de la obra.

Charles Burns

Dibujante de cómics e ilustrador, Charles Burns es un célebre en el mundo del cómic por su estilo meticuloso y sus historias de terror como *Black Hole*, *Big Baby* o *Skin Deep*. Es justo por su síntesis de la línea y su tendencia al blanco y negro por lo que ha sido un referente para los retratos de serigrafía, donde el uso del color es muy restringido y hay que utilizar recursos, como las tramas de trazos, para describir luces y facciones de los personajes.

Eddie Campbell

Célebre dibujante de cómics y uno de los grandes autores de novela gráfica. Este dibujante británico me impactó por su capacidad de síntesis y manejo del blanco y negro en su obra magna *From Hell*, en la que colaboró con Alan Moore, donde hace un despliegue de recursos gráficos y estilísticos.

Mención especial de la capacidad de este ilustrador en los retratos que hace en esta obra donde con los mínimos elementos crea un retrato perfectamente reconocible del personaje en cuestión.

4.2. PROCESO DE PRODUCCIÓN

Para la producción de este trabajo he utilizado dos técnicas diferentes: serigrafía y una técnica mixta entre el lápiz analógico y el coloreado digital.



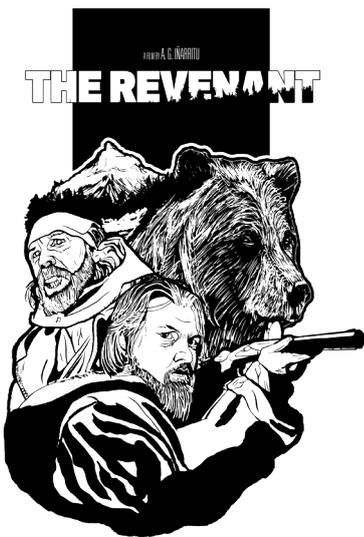
Eddie Campbell: *From Hell*. 1989.
Retrato de Sr. William Gull. Ejemplo perfecto del manejo de Campbell y el blanco y negro.



4.2.1. Serigrafía

Es una técnica de impresión analógica que consiste en transferir mediante una malla tensada o pantalla, previamente tratada con una emulsión, la tinta al papel.

La serigrafía requiere un conocimiento previo de lo que ofrece y hasta a dónde puedes llegar con ella. Hay que “adaptar” el trabajo que se va a realizar con este proceso, ya que al contrario que con otra técnica de impresión digital no es posible manejar la opacidad o crear degradados y transiciones de color con la misma facilidad. Además de las características y/o limitaciones, hay que tener en cuenta que cada tono de color que se quiera situar en la ilustración hay que aislarlo de su contexto y aplicarlo por separado en distintos fotolitos que se aplicarán en un orden determinado para que el resultado sea el que buscamos.



Fotolitos 1 y 2 para la versión en serigrafía de el cartel de *The Revenant*.

Otro aspecto técnico determinante es la malla, un tejido tensado en el bastidor que separa al soporte en el que vamos imprimir de la tinta. A la hora de elegir la malla hay que tener en cuenta la densidad del tramado de hilos por centímetro que dicho tejido ha de tener, ya que es determinante para el acabado final de la ilustración. Este aspecto es determinante para el acabado, siendo una menor densidad de hilos apropiada para formatos grandes y motivos sólidos, como podrían ser tipografías *bold*, y una mayor densidad para detalles muy pequeños en un formato más compacto. En este caso he usado una malla de setenta y dos hilos por centímetro, ya que se trataba de un trabajo de formato grande y detalles no muy reducidos.

Una vez elegida el tipo de malla podemos empezar con el proceso de la Serigrafía. El primer paso consiste en impregnar de forma uniforme la malla de una emulsión fotosensible, que reacciona a la luz directa adhiriéndose por completo al tejido, por lo que donde no haya luz se quedará tierna y será fácil retirarla. Así pues, el método para trasladar el motivo de la ilustración a la pantalla es mediante los fotolitos, que son impresiones en negro opaco, ya que es el tono que mayor luz absorbe, sobre una superficie transparente (acetato) o lo más translúcida posible (papel vegetal) de cada uno de los tonos de la ilustración aislados entre sí. Para que el diseño impreso en fotolito se traslade a la maya se utiliza una insoladora⁴. Al someter a ésta, la pantalla y los fotolitos de la superficie impresa crea en la membrana emulsionada el negativo del mismo, proceso no durará más dos minutos. Una vez listo, se retirará la emulsión lo antes posible dejando el negativo del fotolito como

⁴ La insoladora se trata de una serie de lámparas fluorescentes colocadas bajo un cristal sobre el que se apoyan los fotolitos y sobre los que se coloca la pantalla emulsionada. Una vez dispuestos fotolitos y pantalla, éstos se cubren con una membrana flexible que crea el vacío alrededor de los mismos y a la vez evita cualquier fuga de luz.

espacio libre de emulsión por el que la tinta pasará.

Tras preparar la pantalla con el fotolito pertinente, uno por cada tono de la ilustración, se procederá a la impresión final. Para imprimir sobre el soporte, en este caso papel, éste se debe colocar teniendo en cuenta la disposición de los distintos fotolitos en una misma pantalla o en varias. Una vez situado el soporte hay que establecer el orden en el que se irán aplicando los distintos tonos de la ilustración, siendo los tonos de relleno de las formas los primeros y los de línea que cierran la composición los últimos.

Para este proyecto utilicé una sola pantalla en la que podía aplicar dos fotolitos, y como en dos de los diseños utilicé tres tonos, tuve que limpiar la pantalla y aplicar el último fotolito a posteriori. En el caso del poster de *Bridgman* apliqué primero el gris, después el rojo y por último el negro que es en el que está la línea y cierra toda la composición.

El soporte empleado para estas serigrafías fue papel Basik de Guarro de trescientos gramos de gramaje y setenta por cincuenta cm. El tipo de tinta fue Sederlac.

4.2.2. Técnica mixta: Lápiz y coloreado digital

Para la segunda parte del trabajo utilicé una serie de técnicas diferentes dependiendo de la fase del trabajo en la que me encontrara y del acabado que buscaba para cada parte de las composiciones.

En general, cada una de las tres composiciones tienen puntos en común a la hora de su elaboración, como por ejemplo el montaje posterior a nivel compositivo de cada uno de los elementos que forman los carteles: ilustraciones, títulos de crédito y marcos. A nivel de retratos es donde cada uno destaca por un aspecto en particular y es donde he querido desmarcar unos de otro para acercarme más a la personalidad de cada uno de los personajes.

El Renacido (The Revenant)

Para el diseño del póster de *The Reveant* utilicé técnicas cien por cien digitales ya que permiten una plasticidad y efectos difíciles de imitar con cualquier otra técnica pictórica. A nivel de boceto trabajé en Procreate y para artefinalizar utilicé los programas de Adobe Photoshop, Illustrator e Indesign.

Una vez tenía claro el boceto y cómo iba a tratar la imagen comencé por la línea. Cuando la tuve lista a nivel de retrato fue un trabajo puramente pictórico, en el que la luz, los volúmenes y los detalles los trabajé con el color. El resto de efectos se basan en veladuras creadas con un pincel que imita al



Boceto para el poster de *The Revenant*.



Álvaro Cano Mínguez: *Reggan*, 2017.
Versión de Michael Keaton para serigrafía.

aerosol con una opacidad muy baja. Éstos efectos son el desdibujado de la silueta del protagonista que emanan del título de la película y el humo. Para crear las chispas del fuego utilicé distintas fotografías de las cuales aislé los elementos que estaba buscando y añadí efectos de desenfoque y regulé su opacidad.

Birdman (o la inesperada virtud de la ignorancia)

Para el póster de *Birdman* empleé una técnica diferente que comparten éste y el poster de *21 Gramos*. Se trata de una técnica mixta entre el acabado a lápiz y el color. A su vez, el tratamiento de cada uno de los personajes de la escena fue distinto.

Para empezar, se crea el dibujo a lápiz con acabados finales, pues esta es la base de la ilustración. En esta ocasión utilice lápiz digital. En el caso del retrato de Michael Keaton los volúmenes y las zonas de luz y sombra tienen que quedar perfectamente definidos. Para el retrato de *Birdman* ésta primera fase fue puramente a línea, ya que es un retrato en el que se requería un trabajo de luces más elaborado debido a la textura del traje.

Una vez la fase de acabados está lista, empieza el trabajo de coloreado, el cual he realizado en Photoshop. Siendo el dibujo a lápiz la base del color, se coloca la ilustración en la capa superior de Photoshop en modo multiplicar. De este modo, todas las zonas donde hay tonos de blanco se vuelven transparentes para todo lo que hay debajo. Así pues, todo el trabajo de color se realiza bajo el dibujo a lápiz que al mantener todos los volúmenes del original tan solo con un tono de carnación de base ya obtenemos un resultado que se asemeja al definitivo. Cuando el tono de base está establecido en su correspondiente capa ,la última de todas, se empieza a trabajar la Luz. En este segundo paso se trata de reforzar las luces y sombras y dotarlas del tono adecuado para la fuente de luz que se busca para la escena. Las sombras se colocan en la capa anterior al color base y a su vez las luces en la anterior a ésta. A la hora de trabajar con medios tonos de luz o de zonas en blanco del dibujo original sí que se mantendrán las capas bajo el original, pero para aplicar detalles de luces muy concretas y claras se deben aplicar en una capa superior a la original por motivos obvios.

En ambos retratos de esta ilustración en este nivel del proceso es el mismo. Una vez se han trabajado ambos retratos se montan conjuntamente y mediante la función de igualar tonos se matizan posibles desfases entre uno y otro.

En cuanto al fondo de esta ilustración la he trabajado de manera pictórica para aplicar los diferentes efectos de luz mezclando distintas partes vectori-



Drew Struzan: *Jhonny Carson*, 1993
Ilustración hecha para el programa de *Jhonny Carson*.

Se trata de un ejemplo muy claro de construcción de las facciones del rostro marcando las direcciones con la técnica del rallado.

zadas, al igual que el público del fondo que fue vectorizado a partir de una fotografía.

21 Gramos

Por último, está el póster de *21 Gramos*, en el que he utilizado una mezcla de técnicas digitales y analógicas. Para los retratos de Naomi Watts y Benicio del Toro quise dotarlos de mayor trabajo en cuanto a texturas y matices para captar sus expresiones y psicología de una manera más incisiva. Para ello, estos retratos los he elaborado de manera analógica con papel y lápiz, utilizando portaminas con minas desde el 2H hasta el 2B dependiendo de la modulación de las luces y las sombras. Una vez acabados los dos retratos los escaneé para seguidamente tratarlos digitalmente. El retrato de Sean Penn lo realicé digitalmente, como los de *Birdman*, utilizando la aplicación para Ipad *Procreate* y el lápiz digital.

Una vez tuve los tres retratos a lápiz acabados procedí al coloreado mediante Photoshop. Esta vez, y como ya he dicho, debido al tratamiento de los personajes en la trama de la película quise dotarlos de matices acercándome así a la psique de cada uno de los personajes que interpretan, motivo por el cual he trabajado de un modo diferente en cada uno. A la hora de colorear doté de un color base y evité en la medida de lo posible los difuminados, salvaguardando grandes zonas de sombra donde maticé a posteriori con Aerógrafo. Para esta fase utilicé la técnica de la trama de rallas a la hora de modular las facciones de cada uno de los rostros retratados, que permite dotar de mayor coherencia a los volúmenes y matices de las carnaciones. Se trata de una técnica que requiere de un estudio previo de las direcciones del rallado de la trama y en la que hay que tener especial atención dependiendo de la tonalidad de cada sección de la cara en el espaciado del rallado, intercalando en ciertas zonas de tonos medios el color de la luz y la carnación. Es un proceso un tanto más complejo que utilizar difuminados y veladuras, pero que dota de un aspecto más plástico a la obra cuando se observa de cerca, y de gran verosimilitud gracias a la mezcla óptica que se produce entre los tonos de la trama una vez se observa en general.

4.2.3. Aspectos conceptuales

Más allá de aspectos técnicos de cada una de las obras del proyecto no hay que olvidar el apartado conceptual de cada una de ellas, siendo tan importante lo que se cuenta como de la manera en que se cuenta. En cada una de las composiciones de los diversos carteles, las diseñé teniendo siempre muy presente la obra en la que se basan cada una de ellas, puesto que es esencial que el cartel del film recoja el espíritu de la misma.

A. G. Iñárritu: *The Revenant*, 2016

Escena en la que Hugh Glass “renace” a la luz de las antorchas. Referente para la versión digital.



En este caso se trata de tres historias muy diversas y en las que he pretendido plasmar aquello que destaco de cada una de ellas.

El Renacido (The Revenant)

Para los pósters de *The Revenant* en un primer momento quería mantener una estética muy similar entre ambas versiones, sin embargo, cada una de las técnicas son muy diferentes entre sí ofreciendo posibilidades totalmente contrapuestas la una de la otra. En el caso de la versión en serigrafía opté por una composición en la que aparecieran los elementos más destacables de la historia: la montaña aparece coronando la composición tal y como influye de manera totalmente condicionante en la película, más abajo y, al mismo nivel, tenemos los dos enemigos principales del protagonista: el oso y el personaje antagonista de John Fitzgerald (Tom Hardy). Por último, tenemos a Hugh Glas (Leonardo DiCaprio) como base de la historia, y de la composición, donde recae todo el protagonismo.

Para la versión digital de *El Renacido* opté por enfocar la historia que se nos cuenta desde un punto no tan literal como en la versión de serigrafía, para aludir más al simbolismo de la historia. Así pues se trata de una composición central en la que nos encontramos al protagonista de perfil mirando con semblante serio todo a lo que se tiene que enfrentar. Además, he tratado la imagen de una manera muy etérea que se mezcla con el fondo oscuro y en la que el personaje se materializa a partir del fuego. Este elemento se nos presenta en la trama como un punto común en todas y cada una de las escenas de la película en la que el personaje encuentra esperanzas para seguir en el basto paramo helado, por lo que el fuego cobra la especial simbología en la historia como elemento purificador.

A. G. Iñárritu: *Birdman*, 2014.

Escena en la que Reggan decide liberarse de Birdman. Referente para la versión digital.



Birdman (o la inesperada virtud de la ignorancia)

Respecto a los carteles de Birdman a lo largo de toda la trama de la película vemos las dos caras del protagonista, Riggan Thomson (Michael Keaton), enfrentadas. Por una parte, tenemos a su álgter ego *Birdman*, personaje al que interpretó años atrás del momento en el que nos sitúa la trama. En contraste tenemos a Reggan Thomson, un actor en horas bajas que tras interpretar durante tres veces a un superhéroe ve que su carrera como actor no avanza y se afana en remediarlo montando una obra de teatro basada en un cuento de Raymond Carver, considerado autor de culto. Dadas estas circunstancias vemos en todo momento la personalidad bipolar de Reggan mostrada literalmente a lo largo de toda la película.

En sendas versiones de los carteles sobre *Birdman*, tanto la de serigrafía como la digital, he querido mostrar , el enfrentamiento del personaje con su álgter ego y reflejar la relación que tiene le protagonista consigo mismo. En la versión en serigrafía he situado a *Birdman* tras Reggan cual monstruo susurrándole en las sombras y vemos como éste, en primer plano, está dañado de manera literal por *Birdman*. En la versión digital he querido situar la escena en el escenario del teatro, que es donde tiene lugar la escena en la que Reggan se libera del álgter ego. Por esa razón he situado a ambos personajes enfrentados en el lugar en el que el uno se libera del otro.

21 Gramos

Por último está *21 Gramos*. En esta historia se nos cuenta como la vida de los tres protagonistas se une por un punto en común, la muerte de la familia de Cristina Peck (Naomy Watts). Jack Jordan (Benicio del Toro), un ex convicto y ex alcohólico, atropella por accidente a las hijas y marido de Peck,

A.G. Iñárritu: *21 Gramos*, 2003
 Jack Jordan invadido por los remordimientos.
 Escena referencial para el poster.



lo que hace que Paul Rivers (Sean Penn), un matemático con problemas de corazón, tenga la oportunidad de recibir el corazón del marido de Cristina. A raíz de esto Rivers, debido a que se siente en deuda con su donante, contrata a un detective privado para que averigüe quién era la familia del donante. Una vez Paul Rivers averigua la identidad de Cristina, éste se enamora de ella y los dos inician una relación amorosa. Con el tiempo, Rivers sumido por los remordimientos le confiesa a Cristina que él es quien recibió el corazón de su marido. Una vez la protagonista está al tanto de la información decide que deben ir a por quién mató a su familia, encontrando a Jack en mitad del desierto corrompido por la culpa de haber matado a esas dos niñas. En un giro de los acontecimientos, debido a un accidente que sufre el personaje de Sean Penn, Jack, a quien iban a matar, acaba ayudando a sus fallidos captores. Trama concluye con la muerte de Paul acabando también así la vida del corazón que los unió.

Como se puede comprobar en la trama de esta película todo converge en torno a ese corazón que acaba uniendo a los tres personajes que aparentemente no comparten nada. Por ese motivo creé ambas versiones con la composición triangular presentado a los personajes distantes entre sí, pero con ese punto en común que es el corazón. En la versión para serigrafía este corazón es literal y de él surgen unas roturas en las que parecen los tres protagonistas de la película cada uno con su acting intentando captar la esencia de sus personajes presentando a Cristina como la más vulnerable debido a la pérdida de su familia, a Jack en actitud pensativa en plena crisis de fe y a Paul como un personaje más frío que intenta aparentar normalidad. Por otro lado, en la versión digital decidí mantener la misma composición, variando los retratos de los personajes aportando mayores matices a cada uno de los ellos.

También, añadí dos elementos significativos en la trama: la furgoneta de Jack, una Ford F350, con la que atropella a la familia Peck, y el corazón enfermo de Paul. Ambos elementos son los que unen a los dos protagonistas masculinos con Cristina, siendo capitales en la trama.

5. CONCLUSIONES.

En conclusión, me gustaría hacer de autocrítica y mencionar los problemas que han ido surgiendo a lo largo de la producción de este trabajo.

Para empezar, quería mencionar mi decisión de hacer la película de *21 Gramos*. Me he dado cuenta de que es la menos relevante de las tres películas en cuanto a reacciones, tanto de conocidos como en las publicaciones en mis redes sociales del trabajo. Esto se debe a que no es una de las más importantes del director, siendo de sus primeros trabajos, lo que se destaca todavía más enfrentándola al rotundo éxito de las otras dos. Asimismo, es la más antigua de las tres cintas escogidas. Debido a esto fue la película para la que más tuve que indagar a la hora de encontrar información e imágenes referentes de buena calidad en las que basarme para realizar las ilustraciones, teniendo incluso que recurrir a capturas de pantalla de la misma película.

En cuanto a la calidad de los pósters, soy consciente que la parte en serigrafía decae respecto a la de las versiones digitales. Siendo la primera vez que trabajo la técnica y más allá de la inexactitud que puede presentar el proceso de la serigrafía en sí, me surgieron una serie de problemas, los cuales intenté que en la medida de lo posible no afectaran a la calidad del resultado final. El tiempo de producción fue limitado, debido a que el taller de serigrafía era compartido por todos los alumnos de la asignatura de Ilustración aplicada, e incluso tuve que pedir permisos para poder asistir en horario no lectivo para poder cumplir con los objetivos. De haber dispuesto de más tiempo me hubiera gustado repetir las ilustraciones de *Birdman* y *21 Gramos* para solventar los fallos cometidos en las mismas, tales como el desfase de fotolitos, en el cartel de *Birdman*, y de la diferencia de acabados demasiado acusada del personaje de Jack respecto a los otros dos en la composición de *21 Gramos*.

Otro detalle en cuanto a los acabados de la serigrafía que corregiría es la elección de la tipografía de los créditos. El tamaño en el que reproduce los pósters en ciertas partes no se llegó a imprimir debido a la densidad de la malla de la pantalla. Además, no logré encontrar una reprografía en la que se imprimieran acetatos en tamaño A3, por lo que tuve que dividir el diseño original y corregir con rotulador las partes de las juntas en las que, por ajustes automáticos de las impresoras, el tamaño del diseño se había visto alterado al del original.

En cuanto a la parte digital, no obstante, en la producción de estos carteles decidí que me tomaría el tiempo necesario para poder subsanar posibles errores que surgieron en las versiones en serigrafía, y que por falta de tiempo no pude solucionar. Tanto en el diseño como en las composiciones de las versiones digitales las rehíce desde cero varias veces, desechando todo material de las versiones anteriores con el que no quedé satisfecho. Teniendo en cuenta que, se trataba de la misma base pero recorriendo caminos diferentes en su elaboración, los elementos que se mantienen comunes son en su mayoría la elección de las tipografías, los diseños de los títulos (menos el de *21 Gramos*) y la composición triangular del cartel de *21 Gramos*.

Todo esto hizo que, una vez di por terminados los tres carteles digitales, y enfrentándolos y comparándolos a los de serigrafía, me diera cuenta de la diferencia de calidad que había entre unos y otros. Esto hizo que me cuestionara la consistencia de la parte serigráfica del trabajo llegando incluso a plantearme relegarla a un segundo plano tratándola como un mero ensayo de cara a las versiones digitales. Sin embargo, como ya he dicho, soy consciente de que para una parte del trabajo me enfrenté a una técnica desconocida en un tiempo limitado, frente a la segunda parte en la que utilicé una técnica que conozco muy bien y la cual me permitió modificar hasta el más mínimo detalle en determinadas fases del trabajo sin tanto coste como la serigrafía. Esta autoexigencia que me impuse en la parte digital para compensar los posibles fallos del resto del trabajo llegó a un punto en que casi me hace rehacer todas las composiciones. Por esto y, gracias a mi tutor y conocidos, que veían mi trabajo desde otra perspectiva, decidí mantener al mismo nivel ambas líneas de trabajo valorando de forma consciente sus puntos fuertes y sus puntos flacos.

En conclusión, estoy francamente satisfecho con el trabajo realizado cumpliendo el objetivo que me propuse desde un principio, que era el de realizar una serie de carteles ilustrados utilizando una combinación de técnicas manuales y más tradicionales con otras digitales más modernas.

6. BIBLIOGRAFÍA.

6.1. LIBROS

CHOJNACKI, M. *Alternative movie posters: Film art from the underground*. Atglen: Schiffer, 2013.

MARTÍN ÁVILA, P. *Carteles antiguos: Revista, Vodevil y grandes espectáculos*. Madrid: Libsa, 2017.

MOORE, A; CAMPBELL, E. *From Hell*. Madrid: Planeta de Agostini, 2001.

6.2. PELÍCULAS Y DOCUMENTALES

BURKE, K. (Director) *24x36: A Movie About Movie Posters* [documental]. Canada: Snowfort Pictures, 2016.

Conceiving and Creating the Hellboy Movie Poster Art. En: *Reelideas Video Production* [vídeo]. California (USA): Reelideas, 2009. [consulta: 2017-11-22] Disponible en: <<http://reelideas.com/shop/drew-struzan>>

Del dibujo a lápiz a la ilustración digital, un curso de Dani Blázquez. En: *Domestika* [vídeo]. España: Domestika, 2016. [consulta: 2017-11-21]. Disponible en: <<https://www.domestika.org/es/courses/66-del-dibujo-a-lapiz-a-la-ilustracion-digital>>

GONZÁLEZ IÑÁRRITU, A. (Director) *21 Gramos* [película]. USA: This is That, 2003.

— *The revenat (El Renacido)* [película]. USA: 20th Century Fox, 2016.

— *Birdman: La inesperada virtud de la ignorancia* [película]. USA: Fox Searchlight Pictures, 2014.

SHARKEY, E. (Director) *Drew: The Man Behind the Poster* [documental]. USA: Torino pictures, 2013.

6.3. PAGINAS WEB Y ARTICULOS EN LINEA

LOGOS Y SERIGRAFÍA. *Mallas para serigrafía*. España: 2013. [consulta: 2017-11-22]. Disponible en: < <http://serigrafiaylogos.blogspot.com.es/2013/01/mallas-para-serigrafia.html> >

WIKIPEDIA: LA ENCICLOPEDIA LIBRE. *Insoladora*. España: Wikipedia, 2016. [consultado: 2017-11-22]. Disponible en: < <https://es.wikipedia.org/wiki/Insoladora> >

— *Fantômas*. España: Wikipedia, 2017. [consulta: 2017-11-22]. Disponible en: < <https://es.wikipedia.org/wiki/Fant%C3%B4mas> >

— *Historia del cine*. España: Wikipedia, 2017. [consulta: 2017-11-22]. Dis-

ponible en: < https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_cine >

— *Nickelodeon (cine)*. España: Wikipedia, 2017. [consulta: 2017-11-22]. Disponible en: < [https://es.wikipedia.org/wiki/Nickelodeon_\(cine\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Nickelodeon_(cine)) >

THE CULT. *Historia del cartel y del cartelismo*. España: The cult, 2007. [consultado: 2017-11-22]. Disponible en: < <http://www.thecult.es/Tendencias/historia-del-cartel-y-del-cartelismo.html> >

EFIMERALIAS. *El cartel de cine. Cien años de historia*. España: Efimeralias, 2014. [consultado: 2017-11-22]. Disponible en: < <https://efimeralias.wordpress.com/2014/11/23/el-cartel-de-cine-cien-anos-de-historia/> >

BLASCO ALMIÑANA, CRISTINA et al. *Historia del cartel cinematográfico*. España: Scrib, 2017. [consultado: 2017-11-22]. Disponible en: < <https://es.scribd.com/doc/55479806/Breve-historia-del-cartel-cinematografico> >

DREW STRUZAN GALLERY. *Illustrated Works*. USA, 2017. [consulta: 2017-11-22]. Disponible en: < <http://www.drewstruzan.com/illustrated/> >

MARTIN ANSIN. *Poster and Prints*. [consulta: 2017-11-22]. Disponible en: < <http://martinansin.com/index.php?/planet-of-the-apes/> >

OSCAR LLORENS. *Projects*. España, 2017. [consulta: 2017-11-22]. Disponible en: < <http://oscarllorens.com/composition-compilation> >

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

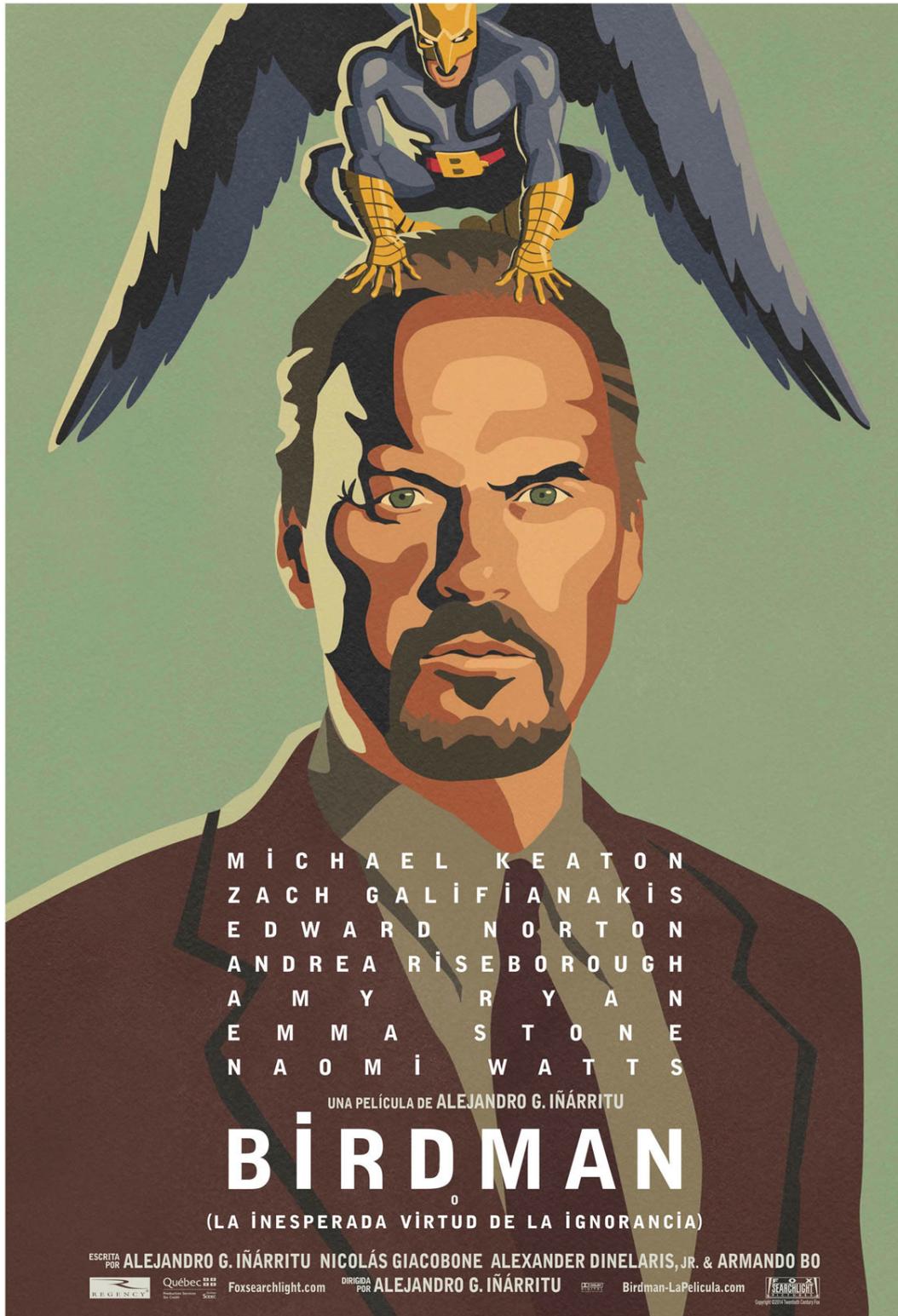
Albrecht Altdorfer: Autoretrato, 1530. Autorretrato creado mediante la técnica del grabado.	P.6
Jules Chéret: Folies-Bergère. Les girard, 1877. Uno de los primeros carteles en litografía para un espectáculo en París.	P.6
Estudios Gaumont: Fantômas, 1913. Poster de la primera película basada en las novelas de Marcel Allain y producidas por los Estudios Gaumont.	P.7
Marcellin Auzolle: L'arroseur arrosé (El regador regado), 1895. Cartel para el primer cortometraje proyectado de los hermanos Lumière.	P.7
Chad Maker: Cartel de la película RUDE, 1995 Uno de los primeros carteles creados digitalmente para la película del director canadiense Clement Virgo.	P.8
Drew Struzan: <i>Blade Runner</i> , 2003. Cartel de la edición especial de <i>Blade Runner</i> en DVD con la versión del director.	P.9

Martin Ansin: <i>Planet of the apes</i> , Poster alternativo de edición ilimitada de la película del 68. Un ejemplo de composición.	P.9
Dani Blázquez: <i>Stand by me</i> , 2014. Cartel alternativo para la galería Hero Complex especializada en carteles ilustrados.	P.10
Oscar Llorens: Ejercicios de composición, 2017. Ejemplo del estilo en el trazo y la composición de Oscar Llorens.	P.10
Charles Burns: Autorretrato. 2011 Autorretrato del propio Charles Burns con su estilo característico.	P.11
Eddie Campbell: <i>From Bell</i> . 1989. Retrato de Sr. William Gull. Ejemplo perfecto del manejo de Campbell y el blanco y negro.	P.11
Fotolito 1 para la versión en serigrafía de el cartel de <i>The Revenant</i> .	P.12
Fotolito 2 para la versión en serigrafía de el cartel de <i>The Revenant</i> .	P.12
Boceto para el poster de <i>The Revenant</i> .	P.13
Álvaro Cano Mínguez: <i>Reggan</i> , 2017. Versión de Michael Keaton para serigrafía.	P.14
Drew Struzan: <i>Jhonny Carson</i> , 1993 Ilustración hecha para el programa de <i>Jhonny Carson</i> . Se trata de un ejemplo muy claro de construcción de las facciones del rostro marcando las direcciones con la técnica del rallado.	P. 11
A. G. Iñárritu: <i>The Revenant</i> , 2016 Escena en la que Hugh Glass “renace” a la luz de las antorchas. Referente para la versión digital.	P.16
A. G. Iñárritu: <i>Birdman</i> , 2014. Escena en la que Reggan decide liberarse de Birdman. Referente para la versión digital.	P.17
A.G. Iñárritu: <i>21 Gramos</i> , 2003 Jack Jordan invadido por los remordimientos. Escena referencial para el poster.	P.18

8. ANEXOS



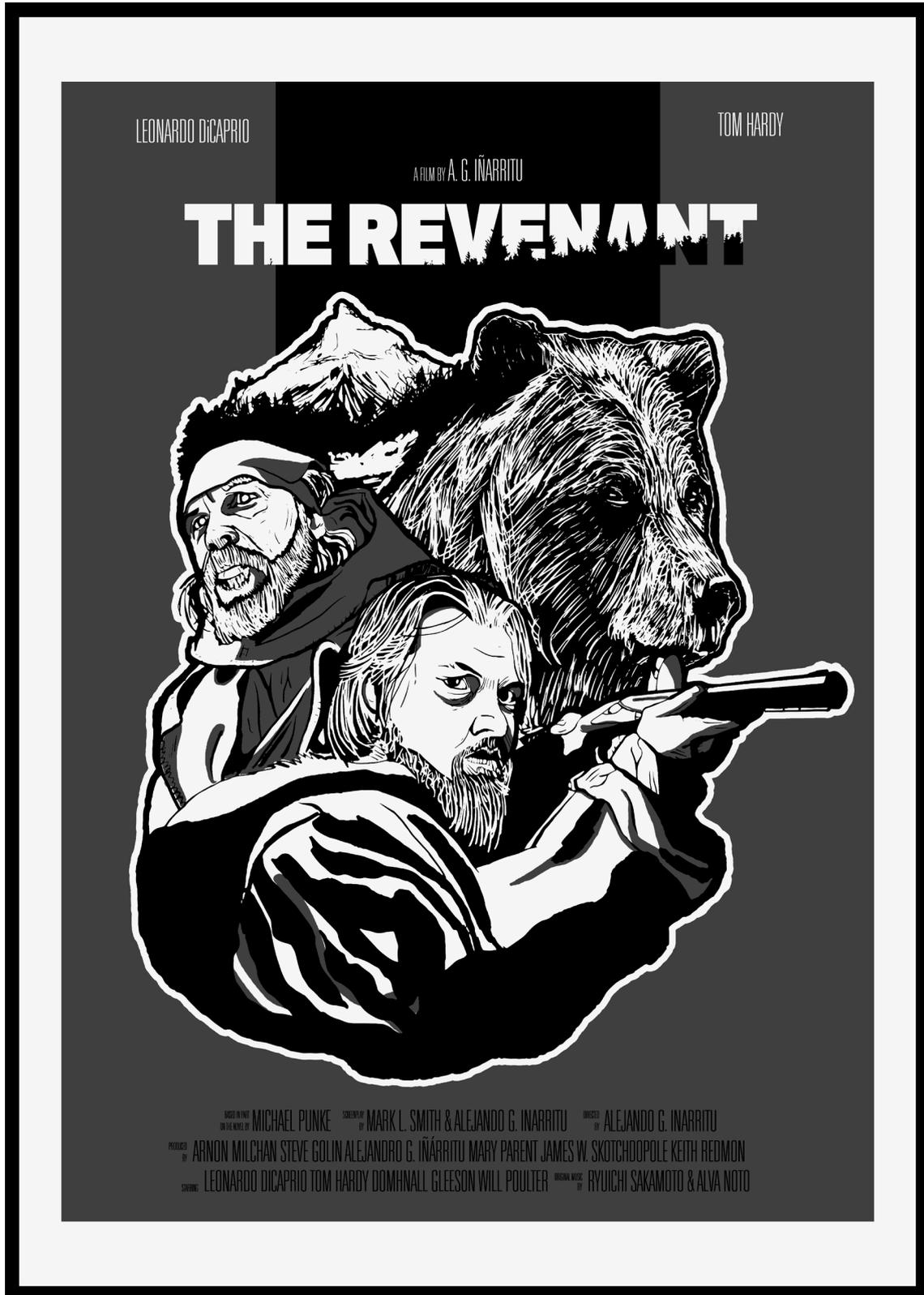
A. G. Iñárritu: *The Revenant*, 2016
Cartel original de la película.



A. G. Iñárritu: *Birdman*, 2014
Cartel original de la película.

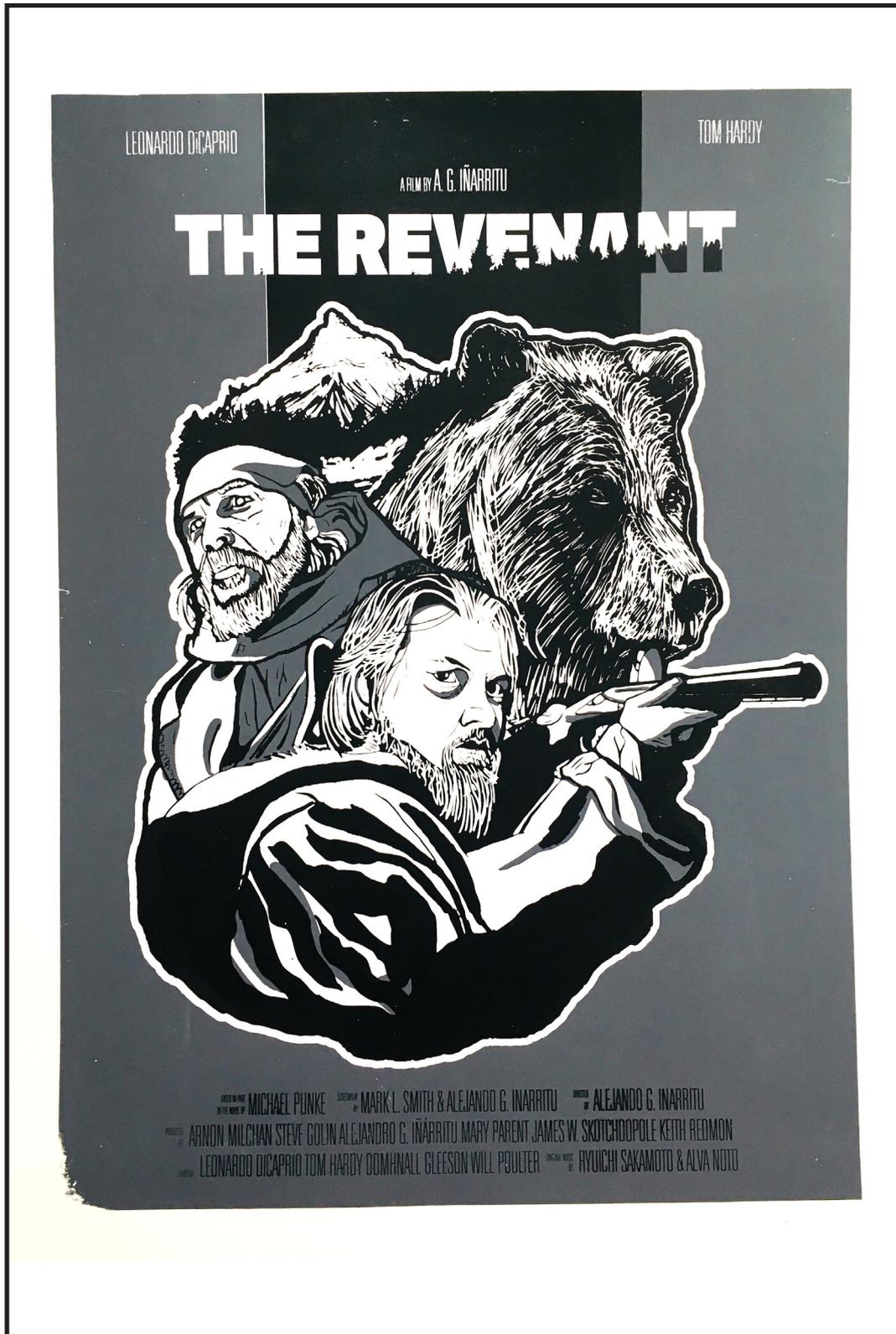


A. G. Iñárritu: *21 gramos*, 2003
Cartel original de la película.

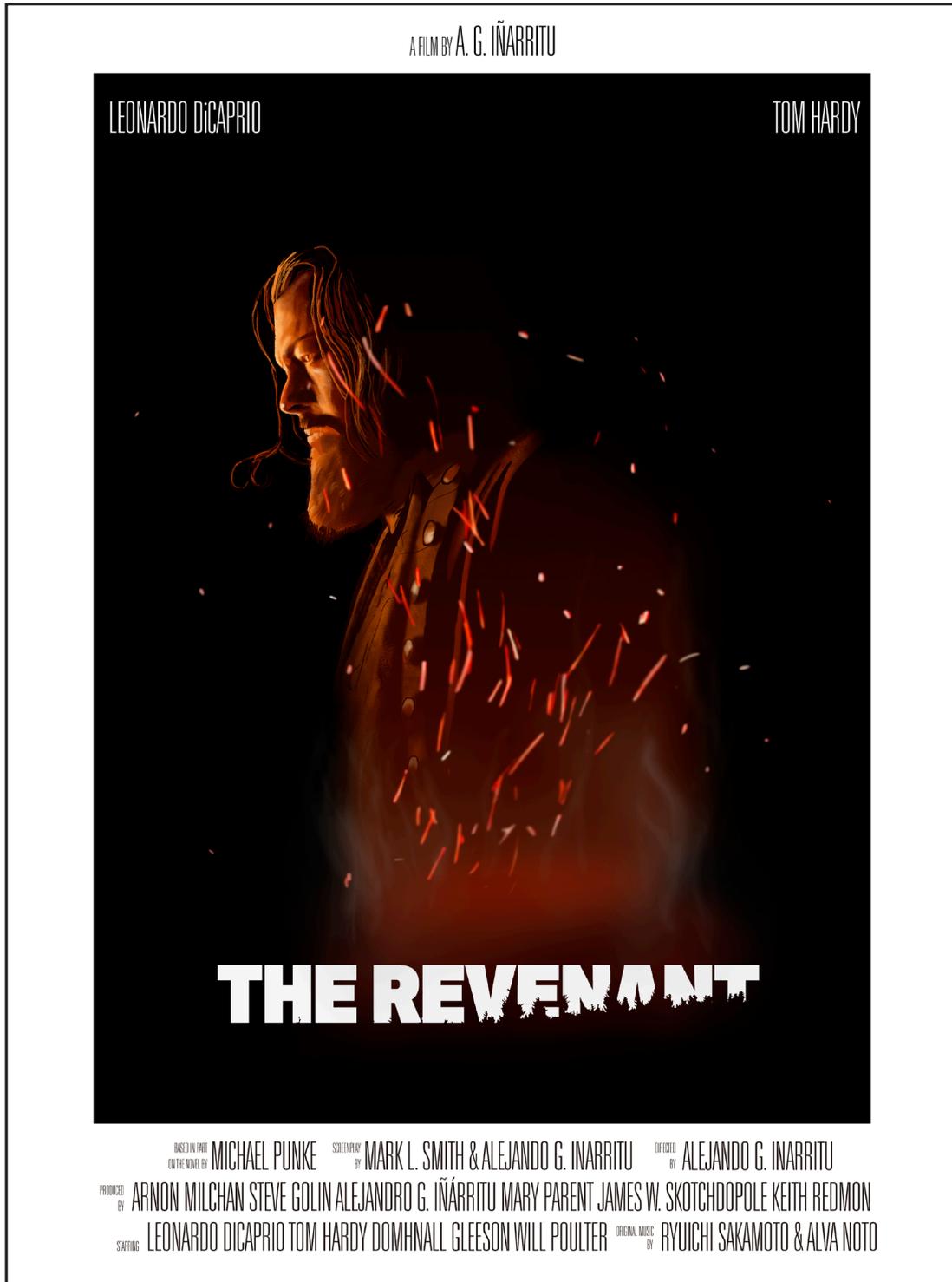


Álvaro Cano Mínguez: *The Revenant* serigrafía, 2017.

Versión original del poster de *The Revenant* que después pasaría a serigrafía.

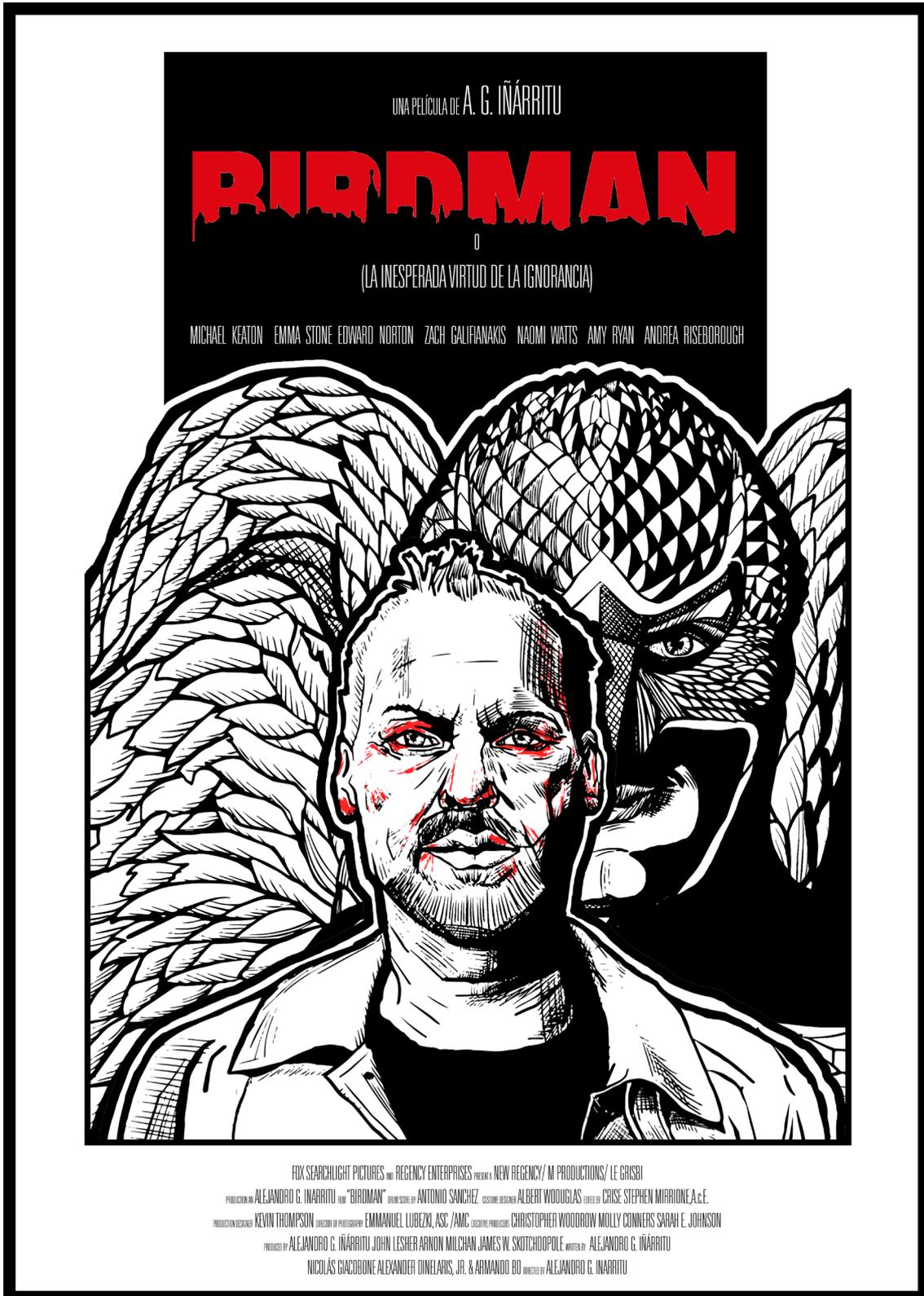


Álvaro Cano Mínguez: *The Revenant* serigrafía, 2017.
Versión original serigrafiada del poster de *The Revenant*.

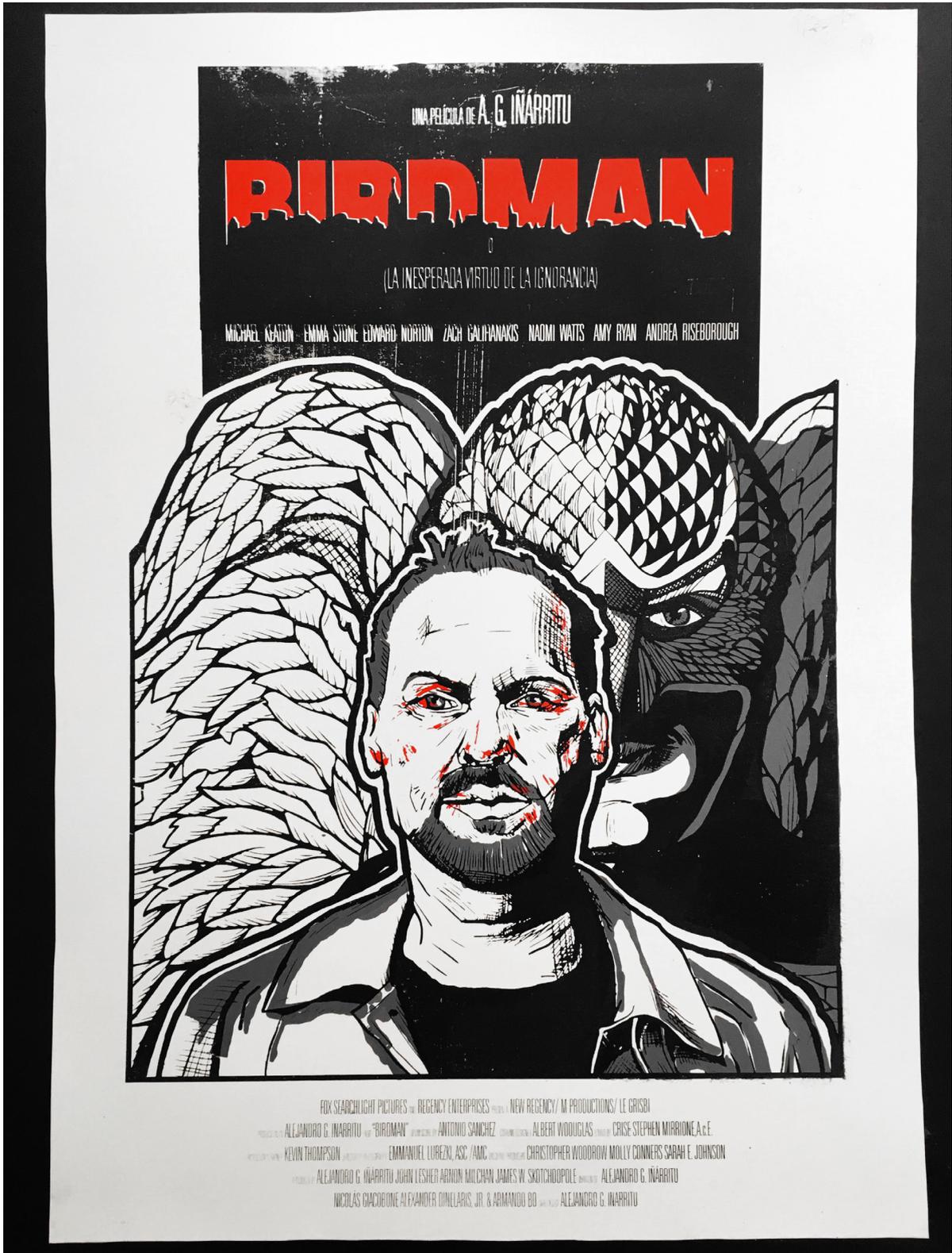


Álvaro Cano Mínguez: *The Revenant fire*, 2017.

Versión en serigrafía del poster de Birdman que realice para este trabajo.



Álvaro Cano Mínguez: *Birdman serigrafía*, 2017.
Versión digital del poster de Birdman para serigrafía.



Álvaro Cano Mínguez: *Birdman serigrafía*, 2017.
Versión original serigrafiada del poster Birdman .



Álvaro Cano Mínguez: *Birdman*, 2017.

Versión versión digital del poster de Bridman con mi marca personal.



Álvaro Cano Mínguez: 21 gramos serigrafía, 2017.
Versión digital del poster de 21 Gramosv.



Álvaro Cano Mínguez: 21 gramos serigrafía, 2017.
Versión final serigrafiada del poster de 21 Gramos.



Alvaro Cano Mínguez: 21 Gramos, 2017.

Versión digital del poster de 21 Gramos que realice para este trabajo.



Boceto a lápiz e ilustración final de John Fitzgerald (Tom Hardy). Estas ilustraciones las utilicé para matizar las líneas de estilo en las que buscaba trabajar el resto de trabajos.



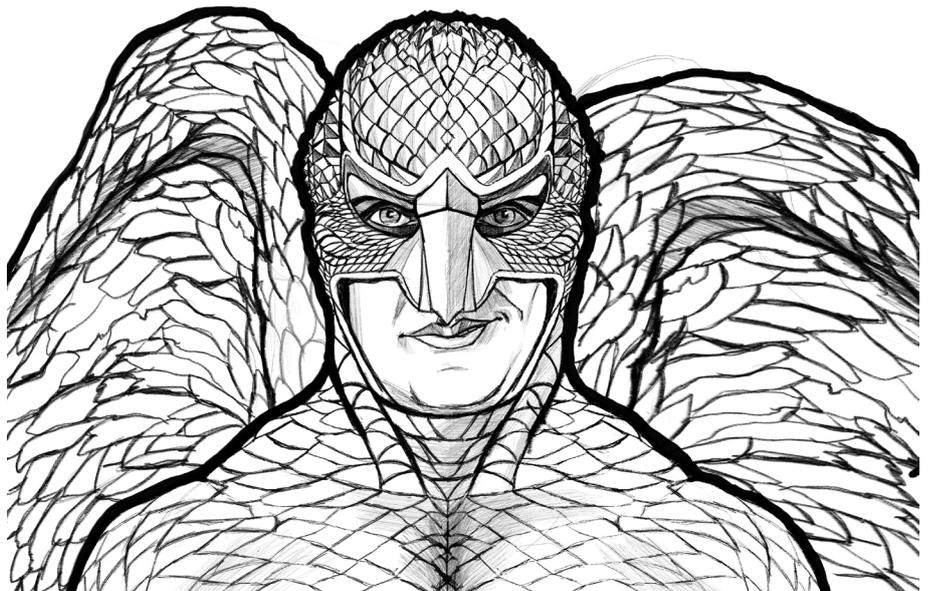
Boceto a lápiz e ilustración final de Hugh Glass (Leonardo DiCraprio) en la que me base para establecer el nivel de acabados del resto. Esta ilustración al final no fue incluida en la versión digital pero sirvió como base evidente para la ilustración central de la versión en serigrafía.



Ilustraciones a lápiz de los personajes de Naomi Watts y Benicio del Toro. Ambas fueron escaneadas y procesadas digitalmente para solucionar aspectos de proporciones antes de aplicarles el color.



Ilustración de Sean Penn con acabados a lápiz realizada digitalmente con Astropad (Ipadpro).



Boceto a lápiz para versión de serigrafía de Birdman.



Boceto a lápiz de Reggan, para la ilustración de Birdman en serigrafía.



Ilustración descartada de Michael Keaton debido a que la expresión no acababa de transmitir la intención que pretendía.



Trabajo a línea previo al color y los efectos de luz de la ilustración digital de Birdman.

BIRDMAN

THE REVENANT



Diseños de los diferentes titulos de las películas.

