



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Initial D: Ilustración y creación de postales coleccionables  
en serigrafía

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Rodrigo Vañó, Ana

Tutor/a: Berenguer Wieden, María Desamparados

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este Trabajo de Fin de Grado de tipología práctica propone la creación de postales coleccionables sobre la serie animada japonesa “Initial D”, mediante una fusión entre Ilustración y Automovilismo y ejecutado con la técnica de Serigrafía, dando como resultado un proyecto escalable a producirse en otros medios en “merchandising” y posterior venta en mi tienda online.

Además, se analizará en profundidad las influencias que esta serie ha tenido en el mundo del motor y la sociedad en general, y del panorama artístico en particular.

Durante este proyecto se aplicarán los conocimientos adquiridos a lo largo de los cuatro años que se han cursado en el Grado en Bellas Artes, en especial los relacionados con la serigrafía e ilustración.

Palabras clave: Ilustración, Serigrafía, Automovilismo, Colección

## SUMMARY AND KEYWORDS

This practical Final Degree Project proposes the creation of collectable postcards about the Japanese animated series "Initial D", through a fusion between Illustration and Automobility and executed with the Silkscreen printing technique, resulting in a scalable project to be produced in other media in "merchandising" and subsequent sale in my online shop.

In addition, we will analyse in depth the influences that this series has had on the world of the in the motor world and society in general, and in the artistic panorama.

During this project I will apply the knowledge acquired over the four years of the bachelor's degree in fine arts, especially those related to serigraphy as well as illustration.

Keywords: Illustration, Serigraphy, Automobility, Collection

# ÍNDICE

## 1. INTRODUCCIÓN

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

- 2.1. Objetivos generales
- 2.2. Objetivos específicos
- 2.3. Metodología

## 3. MARCO TEÓRICO

- 3.1. Ilustración de línea
- 3.2. Historia y teoría de la serigrafía

## 4. REFERENTES

## 5. PROCESO

- 5.1. Ilustración
  - 5.1.1. Sinopsis de Initial D e influencias
  - 5.1.2. La línea sobre color
  - 5.1.3. Adaptación de estilo a la serigrafía
  - 5.1.4. Diseño de colección
  - 5.1.5. Diseño de packaging
- 5.2. Serigrafía
  - 5.2.1. Preparación de soportes
  - 5.2.2. Estampación sobre papel
  - 5.2.3. Estampación sobre textil
- 5.3. Montaje del proyecto
  - 5.3.1. Fotografía de producto

## 6. CONCLUSIONES

- 6.1. Resultado final
- 6.2. Problemas y soluciones

## 7. BIBLIOGRAFÍA

## 8. ÍNDICE DE IMÁGENES

# 1. INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo consiste, principalmente, de una serie de ilustraciones coleccionables inspiradas en el anime/manga “Initial D”, del autor Shuichi Shigeno, ejecutadas con la técnica de la Serigrafía. (Además de una colección de ropa unisex con los mismos diseños) Se trata de un proyecto abierto, lo realizado en este trabajo es una base que se ampliará más adelante, ya que es muy extenso.

Para realizar la parte práctica de este proyecto, ha resultado necesario dividir el proceso de trabajo en tres grandes bloques, para la mejor organización y optimización del tiempo y recursos; El primer gran grupo es la ilustración, y el segundo bloque trata sobre el proceso de estampación, y el último grupo sobre diseño y creación de packaging, fotografía de producto, publicidad en redes sociales a la vez que se prepara todo para mi futura página web.

Antes de empezar a tratar el primer grupo de ilustración, ha sido necesaria una amplia documentación e investigación sobre el tema principal que me lleva a crear este proyecto; los coches, concretamente los japoneses, y más concreto aún, los que aparecen en el anime/manga.

Una vez documentada e informada sobre los distintos modelos, se eligen 10 de 36 de ellos (sin repetir) para ilustrarlos en un medio digital y posteriormente realizar estampas en serigrafía sobre papel de color y textil.

Para realizar el segundo grupo de serigrafía también se ha necesitado documentación sobre el proceso, adaptación del estilo personal, separación correcta de tintas, preparación de fotolitos, pantalla, y todos los elementos que se emplean en el proceso de serigrafía.

El tercer grupo engloba las tareas de diseño de packaging, estampación de los elementos necesarios para éste, sesiones de fotografía de producto de la colección de estampas y las camisetas, así como la puesta a punto para ampliar el proyecto en un futuro.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1 OBJETIVOS GENERALES

Los principales objetivos de este Trabajo Fin de Grado tratan de fomentar la exploración y experimentación artística en el contexto de una especialización dentro de las Bellas Artes, en este caso, en el campo de la ilustración y serigrafía. Busca desarrollar una práctica artística original basada en la investigación y el análisis crítico de diferentes materiales y procesos creativos. A través de este enfoque, se espera que el trabajo de fin de grado refleje mi identidad artística y mi capacidad para innovar en el campo de las artes visuales.

Este proyecto ofrece la oportunidad de profundizar en los conceptos y teorías fundamentales del arte. Se espera de mí que investigue y analice las corrientes artísticas pertinentes a mi campo de especialización, así como los debates teóricos y estéticos que han influido en el arte contemporáneo. Al hacerlo, contextualizaré y fundamentaré mi trabajo creativo en un marco teórico sólido, enriqueciendo así mi proceso artístico y mi capacidad para reflexionar críticamente sobre mi propia práctica.

A lo largo de mi formación de cuatro años en Bellas Artes, adquiriré diversas habilidades técnicas y artísticas. Este trabajo de fin de grado me brinda la oportunidad de consolidar y ampliar estas habilidades, así como de experimentar con nuevas técnicas y enfoques artísticos. Se espera que demuestre un dominio en la ejecución de mi trabajo, así como una comprensión de los medios expresivos y simbólicos de los diversos medios artísticos que utilizo.

El trabajo de fin de grado también tiene como objetivo la presentación y exposición de mi obra de forma profesional. Esto implica la selección y curaduría adecuada de las piezas artísticas que formarán parte de mi proyecto final, así como la organización de una exhibición o presentación pública de mi trabajo. La presentación y exhibición de mi trabajo me permitirá compartir mi visión artística con la comunidad académica y el público en general, así como recibir comentarios y críticas constructivas que enriquecerán mi desarrollo artístico.

Por último, el trabajo de fin de grado busca fomentar la reflexión y el análisis crítico sobre mi propia práctica artística. Se espera que pueda analizar y evaluar mi trabajo en relación con los objetivos planteados, los conceptos explorados y los resultados obtenidos. Además, se fomenta la

reflexión sobre el proceso creativo, los desafíos encontrados y las decisiones tomadas durante el desarrollo del proyecto. Esta reflexión crítica me permitirá identificar áreas de mejora, fortalezas y oportunidades para mi desarrollo como artista.

En conclusión, este trabajo de fin de grado tiene como objetivo promover la exploración y la experimentación artística, profundizar en las teorías del arte, desarrollar habilidades artísticas, presentar y exhibir mi trabajo profesional. y fomentar la reflexión y el análisis crítico. exploración y experimentación artística, para profundizar en las teorías del arte, desarrollar habilidades artísticas y artísticas, presentar y exhibir mi trabajo profesional y fomentar la reflexión y el análisis crítico.

## **2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Los objetivos específicos de este Trabajo Fin de Grado pretenden realizar un estudio exhaustivo sobre el origen, desarrollo y transformaciones de la ilustración y la serigrafía como disciplinas artísticas. Esto incluye el examen de las principales corrientes, movimientos y movimientos artísticos que han influido en su evolución a lo largo del tiempo, así como la comprensión de los contextos socioculturales en los que surgieron.

El objetivo es estudiar técnicas y materiales específicos en ilustración y serigrafía, así como comprender su aplicación práctica y sus posibilidades creativas. Esto implica explorar los diferentes métodos de creación de imágenes, tipos de tintas y pigmentos, herramientas y equipos, así como técnicas de impresión y de reproducción específicas de cada disciplina.

Se propone examinar la intersección y la sinergia entre la ilustración y la serigrafía como formas de expresión artística. Esto incluye explorar cómo se puede utilizar la serigrafía como técnica de impresión para reproducir obras, así como explorar cómo la ilustración puede incorporar elementos y características de la serigrafía en el proceso de creación.

Se desarrolla una práctica artística personal en el campo de la ilustración y la serigrafía. Implica experimentar con técnicas y estilos, explorar temas y conceptos de interés personal y producir un cuerpo de trabajo cohesivo y significativo que refleje una voz única. Se fomenta el desarrollo de una metodología de trabajo personalizado y la adquisición de competencias técnicas avanzadas en ambas disciplinas.

Se pretende propiciar una reflexión crítica sobre el trabajo realizado en el marco del trabajo fin de grado. Esto implica analizar y evaluar la

intención, los conceptos, las técnicas y los resultados de las creaciones artísticas realizadas. El objetivo es promover la capacidad de autoevaluación y autocrítica, que la capacidad de contextualizar y sustentar teóricamente el trabajo en relación con la ilustración, la serigrafía y el contexto artístico contemporáneo.

En resumen, los objetivos específicos incluyen la exploración histórica y técnica de la relación entre ambos desarrollos de una práctica artística personal y la reflexión sobre el trabajo realizado. Estos objetivos buscan promover un enfoque académico riguroso y una expresión artística auténtica dentro del ámbito de la ilustración y la serigrafía.

## 2.3 METODOLOGÍA

La metodología de trabajo desarrollada se basa en los principios y reflexiones presentados en el libro "Pensar, Clasificar" del autor Georges Perec, además de utilizar como inspiración la obra de colección de Abba Richman. El uso de una colección como metodología de trabajo implica organizar y recopilar elementos relacionados con un tema en específico. Esto se aplica en campos como la investigación, el diseño, el arte y la gestión de proyectos. Los pasos generales incluyen definir el objetivo, recopilar elementos relevantes, organizar la colección, analizar y sintetizar la información, generar ideas y aplicar conocimientos, e iterar y actualizar según sea necesario. Esta metodología facilita una comprensión más profunda, estimula la creatividad y establece conexiones significativas entre ideas y conceptos.

En "Pensar, Clasificar", Georges Perec destaca la colección como una metodología de trabajo poderosa. Perec argumenta que la colección, al clasificar y organizar elementos de manera personalizada, nos ayuda a comprender el mundo, establecer conexiones, explorar temas en profundidad y expresarnos de forma creativa. La colección implica una selección activa y un acto de pensamiento crítico, y puede generar nuevas ideas y perspectivas. En resumen, la colección como metodología de trabajo fomenta la comprensión, la creatividad y la expresión personal.

Además, la influencia de Abba Richman en mi trabajo ha dejado una marca distintiva en mi enfoque y estilo artístico. Su originalidad y creatividad en la creación de colecciones temáticas me han inspirado y motivado. Su enfoque innovador me ha llevado a explorar nuevas formas de expresión y a romper con las convenciones establecidas. La capacidad de Richman para crear una narrativa coherente y cautivadora ha influido en mi selección y combinación de elementos relacionados con Initial D,

considerando tanto la estética visual como la historia que quiero transmitir. En resumen, su influencia se refleja en mi búsqueda de originalidad, creatividad y narrativa en mi trabajo en homenaje a la serie.

## 3. MARCO TEÓRICO

### 3.1 ILUSTRACIÓN DE LÍNEA

La ilustración, como forma de comunicación visual, ha desempeñado un papel significativo a lo largo de la historia, siendo empleada para narrar historias, representar ideas y embellecer textos. Durante la Edad Media, se utilizó principalmente en manuscritos religiosos y libros de horas, donde los monjes y escribas medievales ilustraban a mano los manuscritos con colores vibrantes y detalles intrincados para realzar el texto sagrado. En el Renacimiento, los artistas adoptaron técnicas de perspectiva y sombreado para crear ilustraciones más realistas, y la xilografía y el grabado en metal se popularizaron como medios de reproducción en masa de imágenes.

En el siglo XVIII, la ilustración se expandió a la publicación periódica y a los libros de texto, y los artistas experimentaron con estilos más simplificados. Se perfeccionaron las técnicas de grabado en madera y metal, y surgieron nuevas técnicas de impresión. En el siglo XIX, la ilustración se volvió más accesible gracias a la impresión en color y la litografía, lo que permitió a los ilustradores explorar estilos abstractos y surrealistas. Además, la ilustración se expandió a medios emergentes como el cine y la televisión.

En el siglo XX, la ilustración se consolidó como una forma de comunicación artística respetada y reconocida. Los avances tecnológicos brindaron a los artistas nuevas posibilidades para experimentar con diversos medios y técnicas, y la ilustración se extendió al diseño de juegos y la animación. Asimismo, los artistas exploraron estilos de ilustración más expresionistas, lo que contribuyó a que la ilustración se convirtiera en una forma de arte diversa y multidisciplinaria.

En la actualidad, la ilustración continúa siendo una forma de arte y comunicación ampliamente utilizada en una variedad de medios y aplicaciones. Desde libros ilustrados hasta publicaciones periódicas, pasando por juegos y animación, la ilustración sigue evolucionando en consonancia con las tendencias culturales y los avances tecnológicos.

### 3.2 HISTORIA Y TEORÍA DE LA SERIGRAFÍA

La serigrafía es una técnica de estampación que tiene sus orígenes en la antigua China, durante la Dinastía Song. Se cree que surgió en este período, donde los artistas utilizaban una malla de seda para imprimir patrones en papel y tela. Inicialmente, la serigrafía se empleaba principalmente para crear patrones en seda y papel, y se consideraba una forma de arte en sí misma.

Con el tiempo, la técnica de la serigrafía se extendió por Europa, y en el siglo XVIII se utilizó para imprimir patrones en bufandas y pañuelos de seda. Especialmente en Francia, se desarrolló la serigrafía floral, donde se empleaban mallas de seda para imprimir patrones florales en los tejidos.

La serigrafía adquirió un nuevo impulso durante las guerras mundiales del siglo XX. Durante la Primera Guerra Mundial, se utilizó para imprimir patrones y diseños en papel para uniformes militares y otros artículos de guerra. Posteriormente, durante la Segunda Guerra Mundial, la serigrafía fue ampliamente empleada para imprimir carteles y pancartas de propaganda en masa.

Después de la guerra, la serigrafía se convirtió en una técnica muy popular para la impresión en diversos materiales. Se utilizó para crear anuncios masivos en vallas publicitarias y folletos, y también se popularizó como método de impresión en camisetas y otros materiales promocionales. La serigrafía se volvió cada vez más accesible y asequible, permitiendo que más artistas y diseñadores experimentaran con ella.

En la actualidad, la serigrafía continúa siendo una técnica apreciada en el ámbito artístico y comercial. Ha evolucionado para adaptarse a las necesidades y demandas de los artistas y diseñadores contemporáneos. Además de los textiles, la serigrafía se utiliza para imprimir en una amplia variedad de materiales, desde plásticos hasta metales. También ha encontrado su lugar en la industria, siendo empleada para la impresión de circuitos y pantallas en paneles electrónicos.

En resumen, la serigrafía ha experimentado un desarrollo histórico desde su origen en la antigua China hasta su amplio uso en la actualidad. A lo largo de los siglos, ha evolucionado como una técnica versátil y accesible, adaptándose a las necesidades de los artistas, diseñadores y la industria en general.

## 4. REFERENTES

Como he comentado anteriormente, este trabajo de fin de grado es en esencia un homenaje a la serie Initial D y al mundo del automovilismo, por lo que he tenido varios referentes e inspiración, tanto para estructura de la colección, como en referentes estéticos y del mundo que rodea a la serie.

Respecto a los referentes estéticos, en su totalidad se trata de artistas e ilustradores cuyo trabajo muestran en Instagram, y es donde los encontré y sirvieron de inspiración para mis ilustraciones y metodología de trabajo.

En relación con la ilustración de línea, puedo confirmar que “@winteralar” ha sido una gran fuente de inspiración, por su dominio de la línea valorativa y expresiva. Además, algunas de sus ilustraciones podrían adaptarse a la serigrafía y elevar su trabajo al máximo nivel. Winter es ilustradora digital y tradicional, con casi 30.000 seguidores en Instagram y que también estoy trabajando.

Otro ejemplo de inspiración en la línea de las ilustraciones se trata de Belén, Ilustradora y diseñadora gráfica valenciana “@bybethle” en Instagram. Con una línea un poco menos expresiva y valorativa, pero con más juego de color y otras sensaciones. Utiliza colores neón y destacan más que la línea, a diferencia del referente anterior, para complementar.

En el ámbito de la ilustración de automóviles podría mencionar a más de 20 ilustradores, pero sólo lo haré de los más relevantes, aunque cada uno tiene su estilo particular que complementa al resto.

“@wrofee” es un ilustrador de automóviles que juega con el color de fondo más que con la línea. De hecho, sus ilustraciones carecen de ella. Tiene poco más de 13.000 seguidores en Instagram y hace encargos personalizados, tiene un estilo muy particular que creo que encaja muy bien con mi proyecto.

Niki (“@gearbox.gp”), es una ilustradora de Instagram cuya cuenta tiene casi 17.000 seguidores, y también es dedicada a la ilustración de coches, aunque más centrada en japonés y la cultura del Drift. Tiene un estilo de línea fina y paletas de color reducidas, algo que quedaría muy bien en serigrafía.

Mr. Punk (“@punkwheelsart”) es un ilustrador de automovilismo con un estilo parecido a Niki, pero con más juego con el color, y enfocado a textil. Su estilo tiene más número de líneas y es más recargado, con colores



Fig. 1. Ilustración digital de WinterAlar, 2021

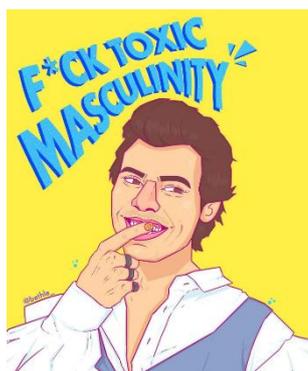


Fig. 2. Ilustración digital de ByBethle, 2022



Fig. 3. Ilustración digital de Wrofee, 2023



Fig. 4. Ilustración digital de Gearbox.gp, 2023

más vivos y estética más agresiva y deportiva, tal y como quiere transmitir la cultura de la época.

Stille (“@stille.ds”) se trata de otro ilustrador de automovilismo, con un estilo parecido a los dos referentes anteriores, pero enfocado a serigrafía y estilo retro, tipo 80’s. Con poco más de 34.000 seguidores en su cuenta de Instagram, crea ilustraciones vectorizadas sobre situaciones mediante la línea y paletas de colores retro.



Fig. 5. Ilustración digital de PunkWheelsArt, 2023

Por último, Juri (“jp60\_”) es un ilustrador 3D alemán de automovilismo, con poco más de 27.000 seguidores, con un estilo muy diferente a los referentes mencionados anteriormente. Se basa en modelos 3D para ilustrar coches, en diferentes situaciones, tengan sentido o no, y suele jugar con metáforas y hacer viñetas de cómic detalladas, además, en sus últimos trabajos fusiona la fotografía con la ilustración. Tiene un estilo de línea muy fina y reproduce los coches con mucha exactitud.



Fig. 6. Ilustración digital de Stille, 2023



Fig. 7. Ilustración digital de JP60\_, 2023

## 5. PROCESO

### 5.1 ILUSTRACIÓN

En el contexto de la ilustración de automovilismo, se observa una predominancia de la línea sobre el color como una característica distintiva en la representación visual de vehículos. La importancia de la línea en este tipo de ilustración radica en su capacidad para transmitir la forma, estructura y dinamismo de los automóviles, resaltando los detalles y características clave de cada modelo.

#### 5.1.1 Sinopsis de Initial D e influencias

Initial D es un anime japonés que se desarrolla en un entorno de carreras de automóviles callejeras. La trama se centra en un joven llamado Takumi Fujiwara, un estudiante de secundaria que trabaja como repartidor de tofu, en el negocio familiar. Aunque aparentemente es un individuo común y corriente, Takumi posee habilidades de conducción sobresalientes y una comprensión intuitiva de la física del automóvil.

El argumento se desarrolla en el montañoso distrito de Gunma, donde se llevan a cabo carreras clandestinas en las serpenteantes carreteras de montaña. Takumi corre en solitario, sin ayuda de ningún equipo, y se convierte en un corredor legendario conocido como "El fantasma del monte Akina", derrotando a todos los equipos que se le presentan a su paso.

A medida que la historia progresa, Takumi se enfrenta a diversos desafíos, tanto personales como profesionales. Se explora su evolución como piloto, así como sus relaciones interpersonales con su padre Bunta Fujiwara, también un antiguo corredor legendario, y sus amigos de la infancia, incluida Natsuki Mogi, su interés amoroso.

También aborda temas más profundos, como el crecimiento personal, la superación de obstáculos y la importancia de la determinación y la perseverancia. Además, la serie destaca la cultura del automovilismo japonés, mostrando distintos modelos de automóviles y técnicas de conducción realistas.

Initial D presenta una amplia gama de personajes prominentes cuyas características y acciones tienen un impacto significativo en la trama. Estos personajes poseen una diversidad de personalidades y habilidades únicas que interactúan entre sí y moldean el desarrollo de la historia.

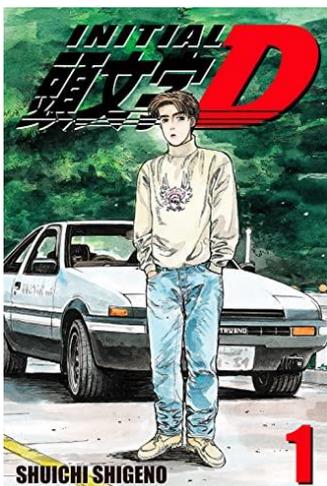


Fig. 8. Primer tomo del manga Initial D, de Shuichi Shigeno, 1995

A lo largo de la serie, Takumi se enfrenta a desafíos emocionantes en las carreras callejeras y se cruza con personajes influyentes. Uno de ellos es Ryosuke Takahashi, un estudiante universitario de medicina y líder del equipo de carreras "Equipo RedSuns". Ryosuke se destaca por su perspicacia estratégica y su enfoque meticuloso en las competencias. Su reputación como competidor respetado y su participación desempeñan un papel crucial en el crecimiento y desarrollo de Takumi como corredor.

Además, Keisuke Takahashi, hermano menor de Ryosuke y miembro del "Equipo RedSuns", también se convierte en un rival desafiante para Takumi. Keisuke se destaca por ser un piloto talentoso y apasionado, y su rivalidad con Takumi se convierte en un factor impulsor en la serie, ya que ambos compiten por la supremacía en las carreras callejeras y buscan superarse mutuamente.

A través de las interacciones con estos personajes y otros en la trama, Takumi experimenta una evolución en su destreza como corredor y en su desarrollo personal. La serie se enfoca en la superación de desafíos, la búsqueda de la excelencia y la exploración de la pasión por las carreras.

En resumen, Initial D presenta la historia de Takumi Fujiwara y su viaje desde un estudiante común hasta convertirse en un corredor de élite en el mundo de las carreras callejeras. A medida que enfrenta rivales, supera desafíos y descubre su verdadero potencial, Takumi experimenta un crecimiento significativo tanto en sus habilidades de conducción como en su desarrollo personal. La serie combina la emoción de las carreras automovilísticas con temas de superación y pasión por la velocidad.

Initial D ha dejado una marcada influencia en el mundo del automovilismo, especialmente en la cultura de las carreras de coches callejeras en Japón. Esta serie ha tenido varias repercusiones significativas:

**Popularización del automovilismo:** Initial D contribuyó a popularizar el interés por las carreras de coches en Japón, especialmente entre la juventud. La serie capturó la emoción y la pasión de las carreras callejeras, lo que generó un aumento en el número de aficionados y participantes en este deporte.

**Enfoque en técnicas de conducción y habilidades automovilísticas:** Initial D puso un gran énfasis en las técnicas de conducción realistas y las habilidades automovilísticas, como el control del derrape, la técnica de frenado y aceleración, y el manejo en curvas cerradas. Estos aspectos realistas inspiraron a muchos entusiastas del automovilismo a mejorar sus habilidades y comprender mejor la física del automóvil.



Fig. 9. Portada de la primera temporada del anime Initial D, 1998

Influencia en la cultura de los coches y la personalización (tuning): La serie presentó una amplia variedad de vehículos icónicos y estilos de personalización de coches. Esto influyó en la cultura automovilística al promover la apreciación de diferentes modelos de coches y la creatividad en la personalización, inspirando a los entusiastas a buscar vehículos específicos y modificarlos para mejorar su rendimiento y apariencia.



Fig. 10. Fotograma del anime Initial D, 1998

Introducción de la cultura del Drift: Initial D desempeñó un papel importante en la popularización y reconocimiento del Drift, una técnica de conducción que implica deslizar el coche de manera controlada en curvas cerradas. Esta técnica se volvió muy popular entre los entusiastas del automovilismo y se convirtió en un aspecto destacado de las carreras callejeras y los eventos automovilísticos en todo el mundo.

Inspiración para pilotos profesionales: La serie ha servido como fuente de inspiración para pilotos profesionales, muchos de los cuales descubrieron su interés por las carreras de coches a través de Initial D. La historia de superación de los personajes y su evolución como pilotos ha resonado en aquellos que buscan alcanzar la excelencia en el automovilismo.

En resumen, Initial D ha dejado una huella significativa en el mundo del automovilismo, influyendo en la cultura automovilística, las habilidades de conducción, la apreciación de los coches y la popularización del drift. Su impacto se extiende tanto a los aficionados entusiastas como a los pilotos profesionales, que encuentran en la serie una fuente de inspiración y pasión por el mundo de las carreras de coches.

### 5.1.2 La línea sobre el color

La línea, entendida como un trazo continuo o segmentado, juega un papel fundamental en la definición de contornos, perfiles y superficies de los vehículos ilustrados. En este sentido, se convierte en un elemento expresivo y comunicativo que permite transmitir la sensación de velocidad, fluidez y movimiento. La variedad de líneas utilizadas, como líneas curvas, rectas, finas o gruesas, contribuye a la representación estilizada y dinámica de los automóviles.

Esta predominancia de la línea sobre el color en la ilustración de automovilismo se basa en la idea de que la forma y el diseño del vehículo son elementos clave para su apreciación visual y reconocimiento. Al enfatizar las líneas, se resalta la estructura arquitectónica de los automóviles, sus contornos aerodinámicos y los detalles que los hacen únicos.

Sin embargo, esto no implica que el color carezca de importancia en la ilustración de automovilismo. El color se utiliza estratégicamente para resaltar aspectos específicos de los vehículos, como las marcas distintivas, los detalles de diseño o los esquemas de pintura icónicos. Además, el color también puede contribuir a la ambientación y la creación de atmósferas en la ilustración, brindando profundidad y realismo a las representaciones visuales.

En este caso concreto, el uso del color está en segundo plano, pero no deja de ser importante. En las ilustraciones, el color del papel es el mismo que el color del coche, por lo que, si no hay color o se reemplaza, perdería el sentido. Se trata de un elemento simple pero imprescindible para que el conjunto cobre sentido, ya que no hay sombras ni luces, ni se le ha prestado mayor atención, para que las ilustraciones permanecieran lo más minimalistas posibles.

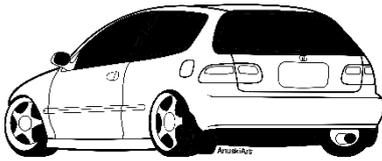


Fig. 11. Ilustración digital adaptada a serigrafía, AnuskiArt, 2023

En resumen, la predominancia de la línea sobre el color en la ilustración de automovilismo se justifica por su capacidad para transmitir la forma, estructura y dinamismo de los vehículos ilustrados. La línea se convierte en un elemento expresivo y comunicativo que resalta los detalles clave y transmite la sensación de velocidad y movimiento. Aunque el color también desempeña un papel importante, su uso estratégico complementa la predominancia de la línea al resaltar aspectos específicos y brindar profundidad visual a las ilustraciones.

### 5.1.3 Adaptación de estilo a la serigrafía

La adaptación de mi estilo de dibujo a la serigrafía es un proceso que implica comprender la técnica de serigrafía, analizar y simplificar el diseño existente, crear separaciones de color precisas, realizar pruebas y ajustes, y finalmente, llevar a cabo la producción final. Este proceso garantiza una adaptación exitosa del estilo de dibujo al medio de la serigrafía, permitiendo la reproducción efectiva del diseño en diferentes soportes.

Para comenzar, es fundamental familiarizarse con los principios y procesos de la serigrafía. Esto implica comprender cómo se realiza la transferencia de tinta a través de una malla y cómo se aplican diferentes capas de color para obtener el diseño final. Además, es importante conocer las limitaciones y características específicas de la serigrafía, como la capacidad de reproducir detalles muy finos o gradientes suaves.

Una vez comprendida la técnica de serigrafía, se procede al análisis del estilo de dibujo existente y se determina qué elementos y características pueden ser adaptados exitosamente a la serigrafía. Esto implica evaluar la

simplicidad de las formas, la viabilidad de las líneas y trazos, y la posibilidad de utilizar colores planos o degradados en el diseño.

Con el análisis realizado, se pasa a simplificar y adaptar el diseño para que sea compatible con la técnica de serigrafía. Esto puede implicar reducir la cantidad de detalles finos, limitar el número de colores utilizados o simplificar las formas y contornos para facilitar la separación de colores y la aplicación de tinta en el proceso de serigrafía.

Una vez adaptado el diseño, se procede a crear separaciones de color precisas para cada componente del diseño. Esto se logra mediante la descomposición del diseño en capas o planchas de color separadas, donde cada capa representa un color específico que se imprimirá en la serigrafía.

Es importante realizar pruebas de impresión para evaluar la precisión y la fidelidad del diseño adaptado a la serigrafía. En esta etapa, se realizan ajustes en las separaciones de color, los trazos o las formas, según sea necesario, para lograr el resultado deseado.

Una vez completadas las pruebas y ajustes, se procede a la producción final. Esto implica la preparación de las pantallas de serigrafía, la aplicación de la tinta y la impresión del diseño en los soportes deseados, como papel o textil.

En el caso de mi estilo personal, por fortuna, es considerado bastante serigráfico, he podido adaptarlo sin problemas a esta técnica, ya que cuento con un estilo de línea fina y limpia, y paletas de color reducidas, tan sólo he tenido que pulir un poco más las líneas y reducir todavía más las paletas de color y separar las tintas para no tener problemas a la hora de estampar.

En conclusión, la metodología de adaptación de estilo de dibujo a la serigrafía es un proceso que implica comprender la técnica de serigrafía, analizar y simplificar el diseño existente, crear separaciones de color precisas, realizar pruebas y ajustes, y finalmente, llevar a cabo la producción final. Este proceso garantiza una adaptación exitosa del estilo de dibujo al medio de la serigrafía, permitiendo la reproducción efectiva del diseño en diferentes soportes.



Fig. 12. Fitolito de tres tintas del Toyota AE86, AnuskiArt, 2023

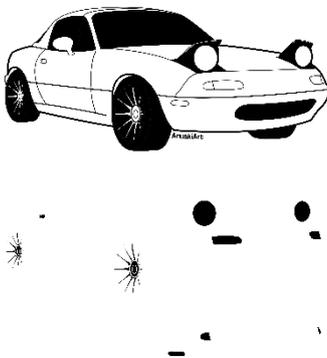


Fig. 13. Fitolito de tres tintas del Mazda MX-5, AnuskiArt, 2023

#### 5.1.4 Diseño de colección

El objetivo principal de este proyecto fue representar de manera artística los coches más relevantes de la serie, utilizando la técnica de serigrafía para imprimir las ilustraciones en papel, textil y branding personal.

En primer lugar, se llevó a cabo una revisión exhaustiva de los episodios de Initial D para adquirir un conocimiento profundo de la serie y seleccionar los coches más destacados. Se realizaron análisis detallados de las características, marcas, modelos y elementos distintivos de cada vehículo, con el fin de capturar su esencia y reconocibilidad. De aproximadamente 36 modelos, se han seleccionado 10 de ellos.



Fig. 14. Colección de postales de Initial D, AnuskiArt, 2023

Posteriormente, se adquirieron los conocimientos necesarios sobre la técnica de serigrafía, mediante las asignaturas Ilustración Aplicada y Serigrafía, incluyendo el estudio de los materiales y herramientas requeridos, así como los procesos involucrados en esta técnica de impresión artesanal. Se realizó una investigación exhaustiva de las mejores Mi objetivo desde el principio siempre fue aprovechar el tiempo y la formación en estas asignaturas para hacer el trabajo de fin de grado al mismo tiempo, para poder concluir el curso académico y el proyecto a la vez, aprovechando el tiempo y los recursos al máximo.

Una vez obtenida la formación necesaria en serigrafía, se adaptó mi estilo de ilustración habitual empleado para garantizar una reproducción efectiva en esta técnica. Por fortuna, mi estilo es de líneas limpias y paletas de color reducidas, por lo que no tuve que hacer ningún esfuerzo adicional, ni se perdió mi esencia en el proceso. Se consideraron aspectos como la simplificación de líneas, la selección adecuada de colores y el uso de formas distintivas para lograr una representación fiel de los coches seleccionados.

A continuación, se procedió a la ilustración de los coches más relevantes, utilizando el estilo adaptado y aplicando técnicas de dibujo detallado y estilizado. Se realizaron bocetos previos y se experimentó con diferentes enfoques artísticos para obtener los resultados deseados, con el mínimo número de línea posible.

Finalmente, se implementó el proceso de serigrafía para transferir las ilustraciones a papel y textil. Se siguieron los pasos adecuados de preparación de las pantallas, incluyendo el emulsionado, así como la aplicación cuidadosa de las tintas y el proceso de secado apropiado.

### 5.1.3 Diseño de packaging

El proyecto ha involucrado la creación de un diseño de packaging personalizado en cajas de cartón, que refleja mi propio branding y estilo.

El diseño del packaging fue concebido considerando diversos aspectos estéticos, funcionales y de identidad de marca. Se llevaron a cabo investigaciones y estudios de diseño de embalaje, analizando diferentes opciones de materiales, formas y colores para lograr una presentación visualmente atractiva y coherente con mi estilo y lo que quiero transmitir con mi marca.

La integración de mi branding personal en el diseño del packaging fue una prioridad en el proceso. Se incluyeron logotipos, tipografías y elementos visuales representativos de mi identidad, asegurando una comunicación efectiva del proyecto y estableciendo una clara asociación entre el contenido de las cajas y mi persona como autor.

Además, durante la asignatura Ilustración Aplicada, se creó una caja con acabado profesional para presentar el proyecto de las ilustraciones tal y como se merece, a las empresas y al sector en general.

La creación del diseño de packaging en cajas de cartón con mi propio branding agregó un valor significativo al proyecto en términos de presentación visual, profesionalismo y coherencia estética. Además, me permitió presentar mi trabajo final de manera atractiva y memorable, resaltando mi pasión y dedicación en su realización. Este aspecto distintivo y personalizado del packaging ha demostrado mi atención al detalle, compromiso y creatividad en la presentación de mi trabajo.

Por último y para cohesionarlo todo, se ha hecho una sesión de fotografía de producto en las instalaciones de la facultad, y posteriormente, se han editado las fotografías para conseguir el resultado más profesional y cohesionado posible.

Este proyecto representa un homenaje a Initial D a través de la integración de la técnica de serigrafía y la ilustración de los coches más relevantes de la serie. Además, el uso de la serigrafía como medio de impresión proporciona una oportunidad para explorar la intersección entre el arte, el diseño y el mundo del automovilismo.

Es importante destacar que este trabajo se basa en una metodología que ha permitido la realización exitosa del proyecto, obteniendo resultados visuales y artísticos que capturan la esencia de la serie y su impacto en la cultura popular.



Fig. 15. Cajas de cartón serigrafiadas con el branding de AnuskiArt, 2023



Fig. 16. Papel Kraft de embalaje serigrafiado con el branding de AnuskiArt, 2023

## 5.2 SERIGRAFÍA

### 5.2.1 Preparación de soportes

El proceso de preparación de una pantalla de serigrafía es una técnica empleada en la reproducción de imágenes mediante un método de estarcido. Consiste en crear una estructura permeable a la tinta, llamada pantalla, a partir de una malla estirada sobre un marco.

El primer paso en la preparación de la pantalla de serigrafía consiste en elegir el tipo de malla adecuado para el proyecto, que puede tener más o menos cantidad de hilos. Esta elección depende de factores como la tinta utilizada, los detalles de la imagen y la superficie de impresión. La malla debe estirarse y tensarse uniformemente sobre un marco, asegurándose de que quede bien fijada y sin deformaciones.

Una vez que la malla está tensada correctamente, se aplica una capa de una sustancia fotosensible llamada emulsión sobre su superficie. La emulsión es un compuesto químico que reacciona a la luz y se utiliza para crear los patrones de la imagen a imprimir. Se puede aplicar mediante una raedera, asegurando una cobertura uniforme en toda la malla.

Después de aplicar la emulsión, se procede a secar la pantalla en una unidad de secado (horno) o al aire libre, evitando la exposición a la luz durante este proceso. El tiempo de secado dependerá de las condiciones ambientales, como la temperatura y la humedad. Una vez seca, la pantalla estará lista para ser expuesta.

La exposición de la pantalla se realiza utilizando un negativo o positivo de la imagen deseada, llamado fotolito. Puede realizarse a mano con un material traslúcido (o que permita pasar la luz), o imprimirlo. Se coloca el fotolito sobre la pantalla y se expone a una fuente de luz ultravioleta. La luz endurece la emulsión fotosensible en las áreas no cubiertas por el fotolito, creando así los patrones de la imagen en la pantalla.

Una vez expuesta a la luz, se lleva a cabo el revelado de la pantalla. Esto implica enjuagar la pantalla con agua con una esponja suave para eliminar las áreas de la emulsión que no se han endurecido. Las áreas endurecidas de la emulsión formarán los patrones a través de los cuales la tinta fluirá durante el proceso de impresión.

Después del revelado, la pantalla debe secarse completamente antes de su uso. Una vez seca, se coloca en una mesa de trabajo de serigrafía junto con el material a imprimir. Se aplica la tinta sobre la pantalla y se utiliza una rasqueta para presionar la tinta a través de los patrones de la pantalla, transfiriéndola al material.



Fig. 17. Pantalla preparada para estampar, AnuskiArt, 2023



Fig. 18. Pantalla con diseño a cuatro tintas, AnuskiArt, 2023



Fig. 19. Serie de estampas a tres tintas del Mitsubishi Lancer Evolution V, AnuskiArt, 2023

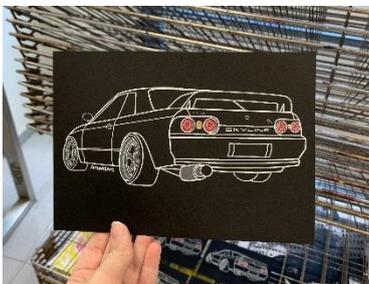


Fig. 20. Estampa del Nissan GTR R32, AnuskiArt, 2023

En resumen, el proceso de preparación de una pantalla de serigrafía implica seleccionar y estirar una malla sobre un marco, aplicar una capa de emulsión fotosensible, exponerla a la luz con un negativo o positivo, lavar la pantalla para eliminar las áreas no endurecidas de la emulsión, y dejarla secar finalmente.

### 5.2.2 Estampación sobre papel

En primer lugar, se debe tener preparado un fotolito para cada uno de los cuatro colores que se utilizarán en la impresión. El diseño a imprimir se divide en cuatro capas de color separadas, y se crea un fotolito correspondiente para cada uno de estos colores. Cada diseño de cada coche tiene cuatro tintas o tres, dependiendo del coche, y todos son en tamaño A5. He utilizado la gama de cartulinas de colores Canson Iris, ya que contiene los colores más apropiados que necesito para cada diseño.

Una vez preparada la pantalla, se coloca una cartulina sobre una superficie plana. A continuación, se coloca la pantalla sobre el papel en la posición adecuada. La tinta correspondiente al primer color se aplica en el orden que precise cada diseño.

Utilizando una racleta, se presiona la tinta y se desliza a lo largo de la pantalla, aplicando una presión uniforme. La tinta pasa a través de las áreas abiertas de la malla y se deposita sobre el papel en el patrón deseado. Dependiendo de la presión e inclinación de la racleta, el resultado varía, con poca inclinación, pasará menos tinta, si se inclina más, pasará más tinta. Se repite este proceso para cada una de las tintas restantes, siguiendo un orden establecido, con ayuda de los fotolitos utilizados para emulsionar la pantalla para poder encajar las tintas perfectamente y no haya descases.

Es importante permitir que cada capa de tinta se seque adecuadamente antes de aplicar la siguiente. Esto se logra con una unidad de secado o al aire libre, dependiendo de las condiciones ambientales.

Una vez que se ha aplicado la última capa de tinta y se ha secado por completo, se retira el papel de la superficie de impresión. El resultado es una impresión en papel con el diseño completo y los cuatro colores estampados de manera precisa.

### 5.2.3 Estampación sobre textil

En primer lugar, se debe preparar la pantalla. Se crea un diseño específico para cada cara de la camiseta y se generan los correspondientes



*Fig. 21. Estampación textil del Mazda RX-7 FD, AnuskiArt, 2023*



*Fig. 22. Estampación textil del Mazda RX-7 FC, AnuskiArt, 2023*

fotolitos para cada uno de los diseños. He utilizado camisetas de un 100% de algodón, de la marca Gildan, y me han dado unos buenos resultados y facilidad de trabajo, además de la tinta blanca y negra de Sederlac.

Una vez preparada la pantalla, se coloca una madera con pegamento con la forma de la camiseta por dentro, para facilitar el proceso de estampación. Se ubica la pantalla al primer color sobre la superficie frontal de la prenda en la posición correcta. A continuación, se aplica la tinta correspondiente a ese color, con la racleta.

El proceso de estampación es siempre el mismo independientemente del soporte, aunque según el soporte hay particularidades que hay que tener presentes. La tinta atraviesa las áreas abiertas de la malla y se deposita en el tejido de la camiseta según el patrón establecido por el diseño. Se debe asegurar una cobertura completa y uniforme en la superficie. En este caso, se ha estampado en primer lugar la parte trasera de la camiseta, y a continuación, la parte delantera.

Después de completar la estampación en la superficie trasera, se procede a limpiar la pantalla para evitar que seque (ya que la tinta utilizada es muy densa y tiende a secar rápido) y a prepararla de nuevo para estampar la superficie delantera. Se coloca la pantalla sobre la superficie delantera de la camiseta en la posición correcta. Se aplica la tinta correspondiente a ese color con la presión e inclinación de la racleta correctas, y a continuación se deja secar completamente.

Es importante permitir que la tinta se seque adecuadamente en ambas caras de la camiseta antes de manipularla. Esto se puede lograr mediante un proceso de secado al aire libre o utilizando equipos de secado especializados, teniendo en cuenta las condiciones ambientales. El secado adecuado asegura que la tinta se adhiera correctamente al tejido y evita posibles manchas.

Una vez que la tinta está completamente seca en ambas caras, se procede a retirar la camiseta de la superficie de impresión. Si es necesario, se puede realizar un proceso adicional de curado mediante calor para fijar permanentemente la tinta en la tela. Personalmente, he utilizado una plancha sin vapor para fijar los diseños con la camiseta del revés, aunque lo recomendable es utilizar una plancha de sublimación.

El resultado final es una camiseta estampada en ambas caras con los diseños correspondientes en el color deseado. La serigrafía es una técnica ampliamente utilizada en la industria textil para obtener impresiones duraderas y de alta calidad en prendas de vestir personalizadas.

## 5.3 MONTAJE DEL PROYECTO

### 5.3.1 Fotografía de producto

El proceso de una sesión de fotografía de producto implica una serie de pasos metódicos para lograr la captura de imágenes de alta calidad que resalten las características y detalles de los productos.

En la etapa de planificación, se definen los objetivos de la sesión de fotografía de producto, se seleccionan los productos a fotografiar y se determina el estilo visual deseado. Además, se estudian las características de los productos, como su tamaño, forma, textura y detalles específicos, para determinar cómo resaltarlos de manera efectiva en la imagen. También se establecen los recursos necesarios, como cámara y objetivo, equipos de iluminación y accesorios. Se reservó uno de los platós de la facultad para hacer la sesión, y se aplicaron los conocimientos adquiridos en la asignatura Fotografía Digital.

Antes de la sesión, se prepara el escenario donde se realizarán las fotografías. Esto incluye la elección de un fondo o una superficie adecuada que complemente y resalte los productos, teniendo en cuenta la estética y el estilo visual previamente definidos. Asimismo, se considera la iluminación necesaria con unos focos LED para destacar los detalles y minimizar las sombras no deseadas.

Se organiza y prepara cada producto para su fotografía. Esto implica asegurarse de que los productos estén limpios, sin imperfecciones y correctamente ubicados en el escenario. Para las láminas, se han utilizado soportes y fondos para mantenerlas en posición. En el caso de las camisetas, se utilizó un modelo para mostrar cómo se ven puestas.

Se ajustan los parámetros de la cámara, como la apertura del diafragma, la velocidad de obturación y la sensibilidad ISO, para lograr la exposición adecuada y la nitidez de la imagen. Además, se colocan y ajustan los equipos de iluminación, como reflectores, difusores y flashes, para obtener la iluminación deseada y resaltar los detalles y texturas de los productos.

Se procede a capturar las imágenes de los productos de acuerdo con la planificación previa. Se pueden tomar diferentes ángulos, planos y composiciones para mostrar distintos aspectos de los productos. Es importante revisar y ajustar la iluminación y los ajustes de la cámara según sea necesario durante el proceso de captura.



Fig. 23. Sesión de fotografía de producto, 2023



Fig. 24. Sesión de fotografía de producto, 2023

Después de la sesión, se realiza la edición y postproducción de las imágenes. Esto implica ajustes de color, contraste, brillo y saturación, así como retoques y eliminación de imperfecciones si es necesario. También se pueden recortar las imágenes y ajustar la composición para lograr una presentación más estética y coherente.

## 6. CONCLUSIONES

### 6.1 RESULTADO FINAL

He cumplido los objetivos que me he propuesto en este proyecto en particular, y aunque reconozco que todavía queda trabajo por hacer para considerarlo completo, estoy muy satisfecha con los logros alcanzados hasta el momento. Estos resultados positivos han fortalecido mi confianza y me han brindado una sensación de éxito personal.

A medida que este proyecto llega a su etapa final, también marca el comienzo de un nuevo capítulo en mi desarrollo profesional. Estoy entusiasmada por explorar y embarcarme en nuevas líneas de trabajo que me permitan expandir mi experiencia y habilidades en el mundo profesional. Estas oportunidades emergentes me ofrecen la posibilidad de crecer y enfrentar desafíos aún mayores.

La finalización de este proyecto ha abierto nuevas posibilidades para mí. Me ha brindado la oportunidad de adquirir conocimientos especializados, establecer contactos profesionales y demostrar mi capacidad para cumplir con metas y objetivos. Ahora estoy lista para dar el siguiente paso y aplicar todo lo que he aprendido en nuevos proyectos y oportunidades laborales.

Además, el éxito obtenido hasta ahora me ha proporcionado una base sólida y la confianza necesaria para enfrentar nuevos desafíos. Estoy abierta a explorar diferentes áreas y sectores, aprovechando las oportunidades que se presenten en el mundo profesional. Estoy emocionada por las perspectivas que se avecinan y dispuesta a enfrentar los desafíos que se me presenten en mi búsqueda de crecimiento y desarrollo continuo.

Este proyecto no ha hecho más que empezar, esto es tan sólo la base.

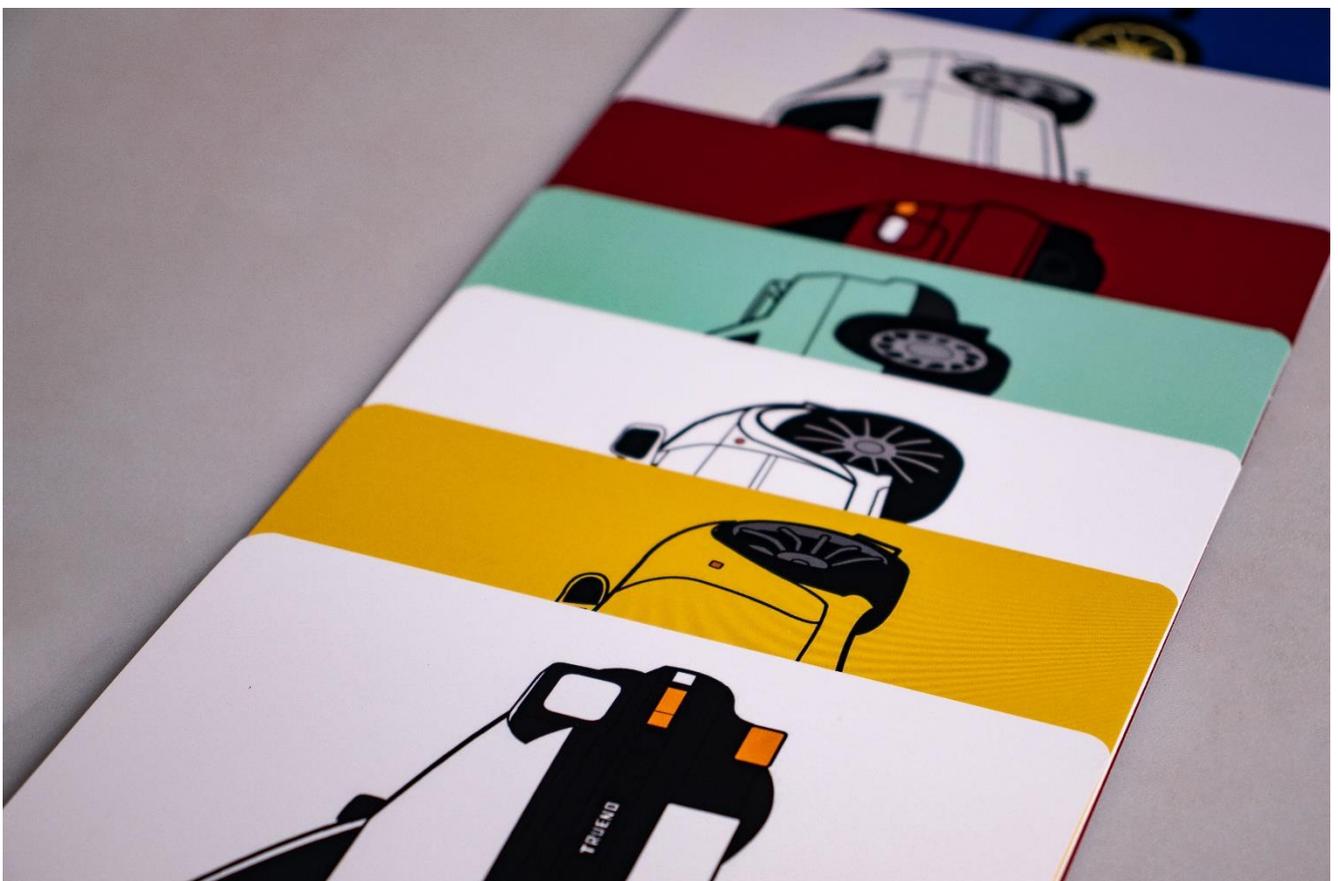


Fig. 25, 26, 27 y 28. Colección de postales de Initial D, AnuskiArt, 2023



Fig. 29, 30, 31, 32, 33 y 34. Colección de camisetas de Initial D, AnuskiArt, 2023



Fig. 35, 36, 37, 38, 39 y 40. Colección de camisetas de Initial D, AnuskiArt, 2023



Fig. 41. Colección de camisetas de Initial D, AnuskiArt, 2023

Fig. 42, 43 y 44. Packaging de la colección sobre Initial D, AnuskiArt, 2023

## 6.2 PROBLEMAS Y SOLUCIONES

Aunque los resultados obtenidos han sido satisfactorios, he tenido una serie de problemas que han surgido durante las diferentes fases del proyecto, y cómo los mejoraría hoy en día:

Durante el proceso de ilustración, elegí diez modelos diferentes del total de 36. Los ilustré en digital, utilizando una fotografía del modelo original, y lo adapté al modelo de la serie utilizando varios elementos clave. Al colorear las distintas tintas, utilicé la herramienta “cubo de pintura” al ras, en lugar de dejar un pequeño número de píxeles de margen para poder casar más fácilmente las tintas posteriormente en la estampación, por lo que al estampar en las cartulinas ha sido bastante complicado en varios casos. De todas formas, esto me ha permitido aprender a casar tintas con más precisión, por lo que tampoco lo veo un inconveniente total, aunque al principio sí que resultaba frustrante.

Me habría gustado poder utilizar otro papel con más gramaje, pero no pude encontrar una gama de colores como la utilizada con el gramaje que quería, por lo que me tuve que conformar de cierto modo. De todas formas, el material se ha comportado muy bien y la tinta resalta como debe.

Por desgracia, mi pantalla se ha visto afectada en varias ocasiones por el mal uso de las instalaciones de la facultad. Por ejemplo, el mal uso del horno para secar las pantallas, dejando las mojadas por encima de las recién emulsionadas, que gotean y estropean la emulsión, algo que retrasa mucho el proceso de trabajo y desperdicia material, ya que se debe limpiar de nuevo y volver a emulsionar en caso de que afecte directamente a la zona donde irá el diseño. Si no, puede taparse con cinta y seguir trabajando sin problema.

Otro aspecto que ha afectado al flujo de trabajo es cuando la insoladora ha estado sucia. Por prisa, no se ha dejado secar completamente la emulsión, por lo que, al utilizar el vacío de la insoladora, se ha pegado al cristal y al levantar, deja el rastro para la siguiente pantalla si no se limpia. Lo que provoca el mismo efecto que un fotolito, y esa zona se desprenderá al revelar la pantalla. Algo realmente frustrante, en numerosas ocasiones he tenido que tapar con un pincel manualmente zonas afectadas por esto.

En el momento de estampar las camisetas, tuve problemas de principiante, como no limpiar correctamente y secar completamente por debajo, algo que hacía que un halo de tinta traslúcida invadiera la camiseta además del diseño deseado. Algo irremediable y que no puedo solucionar,

por lo que esas camisetas ya no se podrían aprovechar para lo que estaban pensadas.

Además, también tuve problemas con la gestión de las diferentes tintas utilizadas para cada soporte. Para las estampas en papel, utilicé acrílico Vallejo. Al principio utilizaba muy poca tinta por miedo a malgastar, y tampoco usaba glicerina, por lo que tintas como la blanca, se secaban muy rápido en la pantalla y las estampas no salían como es debido. Por lo que debía limpiar bien la pantalla y empezar de nuevo.

Para la estampación textil utilicé la tinta Sederlac, que es muy densa, sobre todo el tono blanco, por lo que debía tener especial cuidado en dejar la pantalla cargada con una capa muy gruesa de tinta al cambiar de soporte, para evitar que secase y ocurriera lo mismo que con el papel, ya que fastidiar una camiseta es más doloroso que una cartulina. Esto me lleva a darme cuenta de que no se debe usar retardante con la tinta Sederlac, ya que hace conflicto con los químicos, y al estirar la tela, el diseño se cuarteja, algo que no ocurre con camisetas posteriores.

Por último, en relación a la estampación sobre cartulina, para algunos tonos debería haber utilizado una base blanca antes de estampar el color final, ya que en algunos casos el color de fondo era más fuerte o dicha tinta tenía base transparente.

Todos estos problemas han surgido a lo largo del proceso de trabajo, al aprender la técnica desde cero. De todas formas, muchos de estos problemas se han solventado con facilidad y a día de hoy ya no ocurren, han sido parte del proceso y han ayudado a trabajar con más precisión y cuidado para los próximos proyectos.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

Abba richman | saatchi art. (s.f.). Saatchi Art. <https://www.saatchiart.com/abbarich>

Actividad - ATLAS ¿Cómo llevar el mundo a cuestas? -. (s.f.). Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. <https://www.museoreinasofia.es/actividades/atlas-como-llevar-mundo-cuestas>

Beljon, J. (s.f.). Beljon, J J. - la Gramática del arte. Academia.edu - Share research. [https://www.academia.edu/10223484/Beljon\\_J\\_J\\_la\\_Gramática\\_del\\_arte\\_2](https://www.academia.edu/10223484/Beljon_J_J_la_Gramática_del_arte_2)

Bethle. (s.f.). Bethle (@bybethle) • Instagram photos and videos. Instagram. <https://www.instagram.com/bybethle/>

Considerations of line and stroke | HUMAN REVIEW. international humanities review / revista internacional de humanidades. (s.f.). GKA Ediciones - Egora. <https://journals.egora.org/revHUMAN/article/view/4337>

González Arenas, C. (2016). Ilustración didáctica mediante la serigrafía. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad Politécnica de Valencia]. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/76367/GONZÁLEZ%20-%20Ilustración%20didáctica%20mediante%20la%20serigrafía.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Grove, J., Doyle-Shedd, S., & Sherman, W. (s.f.). History of illustration. Academia.edu - Share research. [https://www.academia.edu/36018763/HISTORY\\_OF\\_ILLUSTRATION](https://www.academia.edu/36018763/HISTORY_OF_ILLUSTRATION)

Juri. (s.f.). Juri (@jp60\_) • Instagram photos and videos. Instagram. [https://www.instagram.com/jp60\\_/](https://www.instagram.com/jp60_/)

Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). Meggs' history of graphic design. Wiley & Sons, Incorporated, John.

Mr.Punk. (s.f.). Mr.Punk (@punkwheelsart) • Instagram photos and videos. Instagram. <https://www.instagram.com/punkwheelsart/>

Niki auto art. (s.f.). Niki auto art (@gearbox.jp) | instagram. Instagram. <https://www.instagram.com/gearbox.jp/>

Perec, G. (1986). Pensar / clasificar. GEDISA.

Rifart. (s.f.). Rifart (@wrofee) • Instagram photos and videos. Instagram. <https://www.instagram.com/wrofee/>

Shigeno, S. (2004). Initial D, (initial D (sagebrush)). Tandem Library.

stille. (s.f.). Stille (@stille.ds) • Instagram photos and videos. Instagram. <https://www.instagram.com/stille.ds/>

Winter | Arte. (s.f.). Winter | Arte (@winteralar) • Instagram photos and videos. Instagram. <https://www.instagram.com/winteralar/>

Eccles, S. (1994). Piconyms: The A - Z of printing and pre-press terminology. Picon.

Faine, B. (1989). Complete guide to screenprinting. North Light Books.

London, P. C. (2018). Screenprinting: The ultimate studio guide, from sketchbook to squeegee.

Printing, L. C. o. (1986). BA MPD design history thesis 1986: The state of modern design in british manufactured goods in the 1920s and 1930s and how it was affected by foreigninfluences. London College of Printing.

## 8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1 - Ilustración digital de WinterAlar, 2021	11
Figura 2 - Ilustración digital de ByBethle, 2022	11
Figura 3 - Ilustración digital de Wrofee, 2023	11
Figura 4 - Ilustración digital de Gearbox.gp, 2023	12
Figura 5 - Ilustración digital de PunkWheelsArt, 2023	12
Figura 6 - Ilustración digital de Stille, 2023	12
Figura 7 - Ilustración digital de JP60_, 2023	12
Figura 8 - Primer tomo del manga Initial D, de Shuichi Shigeno, 1995	13
Figura 9 - Portada de la primera temporada del anime Initial D, 1998	14
Figura 10 - Fotograma del anime Initial D, 1998	15
Figura 11 - Ilustración digital adaptada a serigrafía, AnuskiArt, 2023	16
Figura 12 - Fitolito de tres tintas del Toyota AE86, AnuskiArt, 2023	17
Figura 13 - Fitolito de tres tintas del Mazda MX-5, AnuskiArt, 2023	17
Figura 14 - Colección de postales de Initial D, AnuskiArt, 2023	18
Figura 15 - Cajas de cartón serigrafiadas con el branding de AnuskiArt, 2023	19
Figura 16 - Papel Kraft de embalaje serigrafiado con el branding de AnuskiArt, 2023	19
Figura 17 – Pantalla preparada para estampar, AnuskiArt, 2023	20
Figura 18 - Pantalla con diseño a cuatro tintas, AnuskiArt, 2023	20
Figura 19 - Serie de estampas a tres tintas del Mitsubishi Lancer Evolution V, AnuskiArt, 2023	21
Figura 20 - Estampa del Nissan GTR R32, AnuskiArt, 2023	21
Figura 21 - Estampación textil del Mazda RX-7 FD, AnuskiArt, 2023	22
Figura 22 - Estampación textil del Mazda RX-7 FC, AnuskiArt, 2023	22
Figuras 23 y 24 - Sesión de fotografía de producto, 2023	23

Figuras 25, 26, 27 y 28. Colección de postales de Initial D, AnuskiArt, 2023	25
Figuras 29, 30, 31, 32, 33 y 34 - Colección de camisetas de Initial D, AnuskiArt, 2023	26
Figuras 35, 36, 37, 38, 39 y 40 - Colección de camisetas de Initial D, AnuskiArt, 2023	27
Figura 41 - Colección de camisetas de Initial D, AnuskiArt, 2023	28
Figuras 42, 43 y 44 - Packaging de la colección sobre Initial D, AnuskiArt, 2023	28