

TFG

IMPRESIÓN SERIGRÁFICA COMO MEDIO DE EXPRESIÓN EN PRODUCTOS Y DISEÑOS COMERCIALES.

APLICACIÓN SERIGRÁFICA.

Presentado por Ricardo Hortigüela Vilar-Sancho

Tutor: Ana de los Dolores Tomás Miralles

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVES

Mi proyecto consiste en la creación de una marca de productos llamada Jolly Roger's. Esta marca se dirige especialmente a un grupo de personas skaters y músicos, pudiendo colaborar directamente con ellos y en otras marcas creando diseños específicos.

El proceso del desarrollo se centra en la ilustración directa sobre productos diversos tanto musicales (guitarras, parches, púas, cajones acústicos, etc.) como para skaters (Santa Cruz, Element, Jart, etc.), incluyendo manufactura dentro de la industria del textil (camisetas o bolsas).

Dichos artículos tienen un carácter más artesanal, manual ya que se han procesado bajo el método de reproducción múltiple y mediante la serigrafía, potenciando el tema del color con la cuatricomía, dándoles un carácter más personalizado. Ahí es donde se encuentra la gran diferencia entre lo industrial y lo manual para obtener resultados más característicos y apropiados para el cliente.

Palabras clave: Serigrafía, ropa, música, impresión, marca, ilustración, reproducción.

SUMMARY AND KEY WORDS

My Project lies in creating a new brand called Jolly Roger's. This brand targets the world of skaters and musicians, allowing them to collaborate directly with the brand or even creating new specific designs.

The development process is focused on printing this new brand in products of different categories, such as the ones related with music (guitars, patches, picks...) or the ones related with the skater world (Santa Cruz, Element, Jart...). It also includes the clothing market (T-shirts, bags...)

These products have a more traditional manual character because they have been processed under the method of multiple reproductions and by screen printing, enhancing the color theme with four colors, giving them a more personalized character. That's where the big difference between the industrial and the manual for more performance characteristics and suitable for the customer.

Key Words: Serigraphy, clothes, music, printing, brand, illustration, reproduction.

AGRADECIMIENTOS

A mi tutora del TFG, Ana Tomás Miralles, por su dedicación y consejos; por haberme ayudado en todo y estar pendiente de mi.

A Jonay Nicolás Cogollos, por todos los consejos y ayudas técnicas que me ha ido ofreciendo a lo largo del proyecto en el taller de serigrafía.

A Vicente Biosca Cirujeda, al estar siempre presente en el taller, que sin su ayuda y consejos en la praxis mi proyecto no podría evolucionar.

A todos mis compañeros por sus orientaciones y consejos en todo momento, por su ayuda a la hora de imprimir estos formatos y materiales más complicados.

A mi grupo de música, por ser el inicio de este gran proyecto, crear e involucrarse en mi proyecto, y darme esos empujones para ir siempre avanzando.

Y sobre todo a mi abuelo, José Vilar-Sancho, que me ha ido inspirando desde pequeño.

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Objetivos y metodología.....	6
2.1.Objetivos.....	6
2.2.Metodología.....	6
2.2.1. ¿Porqué la serigrafía?.....	6
2.2.2. La idea.....	7
2.2.3. El proceso.....	8
2.2.3.1. La serigrafía y la edición.....	10
3. Jolly Roger's.....	14
3.1.Descripción general.....	14
3.1.1. Antecedentes.....	15
3.1.2. Referentes.....	16
3.1.3. Influencias en el lenguaje específico de la serigrafía.....	19
3.1.4. Autorreferentes: trabajos anteriores y evolución de la obra.....	21
3.2. El proyecto.....	22
3.2.1. Metodología de la praxis.....	22
3.2.1.1. Ideas.....	22
3.2.1.2. Estudio.....	23
3.2.1.3. Producción del logotipo.....	24
3.2.2. Producción.....	28
3.2.2.1. Planteamiento y proceso de trabajo.....	28
3.2.2.2. Packaging.....	30
3.2.3. Resultado definitivo y presentación de productos.....	31
4. Conclusión.....	38
5. Bibliografía.....	39
5.1. Libros.....	39
5.1.1. Libros sobre técnica y lenguaje serigráfico.....	39
5.1.2. Libros para aplicar a la serigrafía.....	39
5.1.3. Libros de referentes biliográficos.....	40
5.1.4. Libros sobre el marco conceptual.....	40
5.2. Referencias videográficas.....	40
5.3. Webgrafía.....	40
6. Índice de imágenes.....	42
7. Anexo.....	44

1. INTRODUCCIÓN

Existe una relación natural entre el diseño y la sociedad. El diseño está conectado y al servicio del factor humano; hoy en día satisface necesidades, aumenta el confort y a nivel artístico extiende los recursos expresivos gráficos aportados.

Este proyecto introduce la estampación serigráfica en serie para el campo industrial aplicado al diseño de ilustraciones: productos textil y bienes de especialidad.

¿Por qué la serigrafía? Me resulta una forma independiente de trabajar. Del que, en mi opinión, restablezco un vínculo entre la idea y el resultado.

Mi trabajo ha ido evolucionando a lo largo del año, pero en definitiva resulta ser la creación de una marca decidiendo un nombre y su imagen corporativa. Mi línea vital, vocacional y profesional se desarrolla en el mundo de la música, el skate y el arte, por esta razón la unión de estas tres ramas ha sido la base para la creación de Jolly Roger's.

Mi producción la estoy llevando a un terreno más artesanal, por el mero hecho de ofrecer una diferencia importante a lo ya industrializado y seriado, consiguiendo así productos muy personalizados. Tratando de aportar elementos que la sociedad pueda consumir.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es conseguir adecuar mis diseños a productos comerciales demandados. Hacer que la ilustración se aplique perfectamente al comprador.

A su vez, han ido apareciendo objetivos paralelos, surgiendo de la propia evolución del proyecto.

- Estudiar la elección de los materiales empleados, y observar la actividad de los diferentes tipos de pantallas y tintas serigráficas con las que tenía que realizar mi proyecto.
- Examinar sobre la efectividad de cada tipo de logotipos.
- Analizar el carácter propio de la marca, sus valores y atributos.
- Investigar sobre el funcionamiento y efectividad del mercado, los colores e imágenes empleadas para cada producto. ¿Cuales son los adecuados?
- Buscar sobre mis referentes, competencias y mercado de productos.
- Indagar sobre mi público objetivo.

2.2 METODOLOGÍA

La metodología utilizada para la investigación y realización de este proyecto ha ayudado a la hora de poder unificar y vincular el concepto principal que tenía de “Marca-Estudio y gráfico-impresión”.

En este apartado se hablará de la concepción de la idea de trabajo como del proceso y evolución de la misma, pudiendo ver los cambios a lo largo de la realización de la obra, que incluso el resultado final fue mejor que la idea principal.

2.2.1. ¿Por qué la serigrafía?

Es un método de estampación que consiste en transferir, a través de una pantalla cubierta de hilos de nailon a la que taparemos intersticios y después se aplicara tinta sobre una imagen trazada sobre la pantalla para poder reproducirla sobre diversas superficies.

Anteriormente, este método de impresión, fue utilizada como propaganda militar, hasta ir evolucionando y convertirse en una herramienta artística.

La serigrafía se ha convertido en uno de los métodos de estampación más populares del mundo. Es el método más sencillo y uno de los más rentables para poder reproducir una imagen, consiguiendo unos magníficos resultados.

Tomo la serigrafía como método de expresión ilustrativa, como elemento gráfico-visual que debe de funcionar con el producto.

Se crea un proceso creativo de causa-efecto que debe de ir marcando el valor matricial de la obra, siendo totalmente personalizable.

Personalizo y asumo el medio a un nivel creativo; Analizando la industria, se fue añadiendo variables y elementos que no se usan sobre madera, plásticos, etc. Llegado a transformarlo al ámbito artístico, por qué todo está totalmente sistematizado a nivel industrial. La imagen-proceso no es reproductivo, sino, creativo.

La serigrafía es una herramienta de trabajo que me ha aportado excelentes resultados para poder producir y estampar sobre textil, madera, PVC, papel, etc. Además de poderle dar un enfoque más humano y artesanal a la obra/producto, implicándome al 100 % en el acabado final como artista, diseñador y productor.

Tuve la oportunidad de trabajar en el taller con Jonay Cogollos en el curso “Serigrafía Aplicada” de la Facultad de BBAA de la UPV en Junio de 2015 y en la asignatura de Ilustración aplicada en el curso de 2015-2016, además de la asignatura de Serigrafía con Alberto March; investigando sobre las utilidades, ventajas y tipos de soportes que puede obtener la estampación serigráfica dentro de mi proyecto y campo personal.

2.2.2. La idea

Un componente del proceso dentro de la serigrafía es una sistematización pura y dura, todo depende de como lo canalices y sistematices.

Tanto en el campo aplicado como el conceptual tiene sus consecuencias, es decir, muchas veces la idea bien gestionada adoptando los medios generados, deja sentido analizar el material (plástico, metal, etc.) tiene sentido analizar el campo industrial, que es lo que se está haciendo, por qué abarca desde el exterior hasta el interior todos esos aspectos que de algún modo está relacionada a la reproducción industrial y la calidad del propio material, que a partir de ahí es llevarlo a nuestro terreno.

¿Porqué una marca? Este proyecto me gustó desde un principio, controlando todos los aspectos desde el principio para introducir mis ilustraciones tanto para tablas de skate como camisetas. Llegar a la gente a través de un producto que pueden obtener fácilmente, sin llegar a pagar grandísimas cifras para obtener un original estampado.

El nombre de la marca, Jolly Roger's, surgió mientras tocaba con mi grupo de música, les hable de la idea y tras varias reuniones decidimos emprender esta aventura; Como en los comienzos de una banda de música se empieza a analizar tu público y estilo, aquí pasa lo mismo, investigas a quien te vas a dirigir y sobre los productos que más te destacan.

Realizamos una lluvia de ideas, buscamos información y productos de otras marcas que nos interesaban como: Dickies, HMNIM, Ruca, Volcom, Van y Wesc. Descubrimos lo que más nos podría destacar, y en el cual podríamos aprovecharnos, pudiendo avanzar así el proyecto.

2.2.3 El proceso

Trabajar con tu propia obra gráfica para llegar a insertarlos en productos comerciales es emocionante, pensar que esto realmente puede salir adelante y ver que mucha gente puede llevar lo que estás haciendo con tus propias manos, es realmente motivante.

Lo primero que tienes que tener claro es la idea con la que vas a trabajar (desarrollando bocetos). Aun no teniendo la idea con la que vas a trabajar te puedes encontrar con resultados bastante buenos al ser de un carácter más espontáneo. Interpretándolo en el campo del arte, es como dice el escritor norteamericano Paul Auster: "Cualquier vida discurre pacíficamente por sus derroteros hasta que entra en escena el azar para hacerla saltar por los aires".¹ Durante el proceso, te puedes encontrar también con bastantes errores de los que aprender y seguro que puedes encontrar alguna solución que nunca hubieras pensado.

Las fases se dividirían en: Bocetos (previos y definitivos), fotolitos, emulsión, insolación y estampación (color y tintas).

En este proyecto he utilizado en todo momento la serigrafía, se ha empleado para estampar sobre soportes muy diversos, como la madera, tejido textil, PVC y papel.

El proceso para cada soporte es el mismo, excepto en el PVC, que su única variante es en el tipo de tinta, que se debe utilizar una tinta que se fije bien a la plancha, ya que no es nada porosa, por ello hay que utilizar la tinta Serimat, que se emplea específicamente para soportes como el cristal, plásticos, PVC, etc. superficies no porosas.

1 . *Descubrir el arte*. Num 156, ISSN: 1578-9047, p. 50.

Video.

Con la ayuda de mis compañeros, he realizado un video explicativo del proceso serigráfico, enfocandolo sobre mi marca corporativa y productos.

Este video aparecerá en la página principal de mi web y servirá para hacer difusión vía youtube y otro canales.

Será un claro ejemplo del proceso de mis productos como han sido trabajados artesanalmente con delicadeza y personalizados.

A continuación se muestra el enlace directo a Vimeo, donde se podrá encontrar el video del proceso:

<https://vimeo.com/172772559>

Este proceso es el siguiente:

Materiales.

1. Pantalla
2. Rasqueta / Racleta
3. Raedera
4. Una mesa de impresión con bisagras
5. Traspencia de la imagen / Fotolito
6. Emulsiones
7. Tintas.



Fig. 1. Fotolito.

Fig. 2. Preparación de la pantalla.

Transparencia / Fotolito.

Se utiliza para exponer la imagen en una pantalla emulsionada fotosensiblemente, que constituye su matriz de impresión. El positivo puede crearse de forma digital o dibujarse a mano.

Todas aquellas zonas de la imagen que quieras que se queden estampadas tienen que ser completamente opacas.

Preparación de la pantalla.

Aplicar la emulsión por ambas caras colocando una capa de emulsión por lado.

Recubrir la pantalla con emulsión fotosensible. Este proceso de recubrimiento debe realizarse en un cuarto oscuro con una luz amarilla de seguridad.

Dejar secar la pantalla: en el cuarto oscuro, colocarla en el secadero y que se seque durante unos treinta minutos. Comprobar que la emulsión esta completamente seca antes de la exposición.



Fig. 3. Insolación de la pantalla.



Fig. 4. Estampación.



Fig. 5. Limpieza de la pantalla.



Fig. 6. Polvos de recuperación.

Exposición de la imagen sobre la pantalla.

Las pantallas de serigrafía necesitan una fuente de luz potente, con una lámpara ultravioleta. Debemos usar la unidad de vacío para la exposición para que no se produzcan sombras indeseadas y ser más fiel al dibujo.

Primero hay que preparar la exposición y comprobar que el cristal de la misma este limpio.

Para poder obtener una adecuada exposición, hay que colocar la transparencia sobre el cristal de la unidad de exposición, de forma que el lado de la imagen esté en contacto con la pantalla. A continuación colocar encima la pantalla seca recubierta de emulsión y cerrar la unidad de exposición. Enciendes la bomba de vacío, y programas el temporizador para empezar la exposición. Cuando termine la exposición debemos de enjuagar la pantalla con la manguera de agua y observar la pantalla a contraluz para comprobar que está limpia.

Estampado.

Antes del estampado podemos asegurarnos la protección de la pantalla, protegiendo con precinto o cinta americana la junta entre la malla y el marco de la pantalla.

Primero de todo debemos colocar la pantalla sobre las abrazaderas que permiten fijar bien la pantalla sobre la mesa de impresión. El papel se coloca en una serie de clavijas o marcas en las que deberán colocarse todos los papeles que vayamos a estampar sobre esas marcas para que el encaje de la ilustración obtenga un buen acabado.

Debemos de distribuir una cantidad generosa de tinta sobre la malla, justo encima de la imagen y, a continuación, bajar la pantalla y con una presión mayor tirar de la rasqueta dejando que la tinta traspase la malla. Y para acabar, dejar secar las impresiones sobre el carro de secado.

Limpieza de la pantalla.

Cuando hayamos terminado la impresión, recoger con una espátula cualquier resto de tinta. Limpiar la tinta de la pantalla según el disolvente adecuado a la tinta usada y rociar eliminador de emulsión sobre la pantalla e utilizar la carcher, impulsando con fuerza el agua para limpiar completamente la pantalla. Finalmente guardarla.

2.2.3.1. La serigrafía y la edición

El color

Para la serigrafía, el color es un concepto muy destacado e identificadora, ya sea por sus extensas zonas de color uniforme o por sus colores cubrientes. Hay una infinidad de tintas, fosforescentes, metálicas, traslúcidas, de base

de agua y las que más destacaría por su gran uso, pueden ser las que por su consistencia dejan un pequeño relieve. A la serigrafía, un error común, es que se identifica por el acabado del color mate y muy cubriente, existiendo acabados muy diversos. Se puede lograr acabados traslucidos añadiendo base transparente a la tinta que vayamos a utilizar. Otro modo es utilizar tintas ya preparadas como la Sederprint, que tiene el componente ya para dar ese acabado traslúcido. Se pueden utilizar otras tintas como las acrílicas y calcográficas, en cambio, tendrás que añadirle algún producto para que no pueda dañar la pantalla y la tinta pueda traspasar sobre ella. El único requisito es que la tinta deba ser fluida para filtrarse por la malla.

Lo más importante para el color en una obra, es realizar las pruebas de color necesarias antes de realizar las definitivas; debemos que extender la tinta sobre un papel para ver qué apariencia tiene.

Con este método conseguimos comprobar su opacidad y también simular el efecto de mezcla de color por capas.



Fig. 7. Tintas Sedelac.

Tintas

La serigrafía se popularizó a principios del siglo XX, con lo que utilizaban tintas con base de aceite. Utilizar estos tipos de tinta, la serigrafía se convirtió en una de las técnicas más tóxicas debido a su elevado contenido en disolventes.

Por suerte, ya existen tintas acrílicas con base de agua que ha reemplazado las tintas sintéticas con base de aceite.

Hay diversos tipos de tintas, los clasificaremos en 3 tipos. Aunque puede aplicarse cualquier mezcla gelatinosa, como barnices y acrílicos sobre la pantalla y presionándola con la rasqueta para que pueda traspasar.

Las tintas cuanto más líquida sea, más penetrará, aunque demasiado líquida se desparramará.

Estos 3 grupos se dividen por su modo de secado:

- Por termoendurecimiento: Se le debe aplicar calor.
- Por luz ultravioleta: Exposición de rayos UV.
- Por evaporación: Suelen ser con base de agua.

También existe las sintéticas, como la tinta Plastisol, con base solvente, que no contiene disolvente. Está destinada a la impresión textil, no obstruye en la pantalla, por lo que facilita tiradas más largas.

Mi trabajo también ha consistido en la creación y estampación sobre



Fig. 8. Pantallas de serigrafía.

plancha de PVC para crear unas púas de guitarra. La tinta serigráfica que empleo habitualmente es la Sederlac, siendo ineficaz para la estampación sobre PVC, con lo que una buena solución para imprimirlo y que la tinta no se quite con tanta facilidad, ha sido utilizar una tinta vinílica, el Serimat, desarrolladas ex profeso para este tipo de soporte. Es de secado por evaporación, con una buena flexibilidad y dureza superficial.

Pantallas

Existen 2 tipos diferentes de pantallas: marcos de madera o de aluminio. Es muy sencillo crear una propia pantalla de madera básica, aunque tampoco son muy caras las pantallas fabricadas, teniendo la gran ventaja de que sus mallas están muy tirantes y bien tensas y fijadas mecánicamente.

¿qué pantalla elijo?

Lo más importante a la hora de escoger la pantalla, es el tipo de malla. Las mallas son nylon, cobre y aluminio, pero he elegido de poliéster monofilamento y se miden por el número de hilos por centímetro.

La decisión depende de: 1º del intersticio que genera la malla o paso de luz, y 2º, de donde tenga que aplicarse (tela , plástico, etc.) entre los cruces de trama y urdimbre

Una malla tirante de 120 hilos/cm. o superior, se utilizan para impresión general o con tintas con base de agua.

Una malla de 122 hilos/cm. son perfectas para fotolitos con mucho detalle.

Una malla más abierta de 43 a 90 hilos/cm. dejara un registro de tinta abundante y adecuada para imprimir con tintas más pesadas, de grano grueso; o imágenes muy marcadas, además deja un magnífico registro sobre textil.

Las pantallas de madera son menos convenientes, ya que a lo largo de tiempo y de la limpieza, absorben mucha humedad y sufren al dilatar y contraer con humedad y al secar, por lo que se convan con facilidad. Para ello mejor utilizar las metálicas, siendo así mucho más resistentes y duraderas.

En mi proyecto he estado utilizando dos pantallas de hierro de 90x70 cm. y de 45x55 cm. de 72 hilos/cm. y 71hilos/cm; y otra de madera de 42x54 cm. de 60hilos/cm.

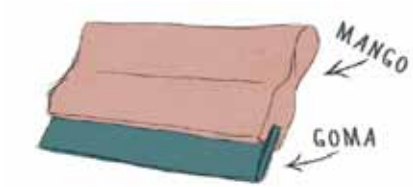


Fig. 9. Rasqueta de serigrafía.

Las pantallas más pequeñas, tienen la ventaja de ser más manejables y con diseños más pequeños no tienes que gastar tanta emulsión como en la grande.

Rasquetas.

La rasqueta deberá adaptarse al tamaño de la pantalla, ya que debe abarcar toda la superficie que se estampara.

Se empleara para hacer que la tinta pase a través de la pantalla.

La rasqueta esta compuesta de un mango de madera con una hoja de goma dura de diferentes perfiles, existen de diferentes durezas, grosor y acabados dependiendo de la impresión y soporte.

La más utilizada y con la que he utilizado para hacer mi trabajo es la de dureza intermedia con un filo cuadrado.

3. JOLLY ROGER'S

3.1. DESCRIPCIÓN GENERAL

El proyecto tiene como nombre *Jolly Roger's*, parte de la idea de la piratería en la Américas y el Caribe, enfocándose de una manera muy personal y en la que se ha ido trabajando con dedicación y perseverancia. El proyecto ha sido muy ambicioso, por lo que su trabajo ha sido de una elaboración constante.

El término Jolly Roger se piensa que procede del término francés "*Joli rouge*" (rojo bonito), en que posteriormente los ingleses corrompieron a "*Jolly Roger*".

Llegaron a existir banderas rojas que fueron igual, o más temidas que las banderas negras. Aunque parece improbable por 3 motivos: Primero, la bandera negra fue conocida como Old Roger, y más tarde se le nombro Jolly. En segundo lugar, la bandera roja no fue copiada de los franceses, por lo que parece razonable que tampoco lo fuera la bandera negra. Por último lugar, el término Jolly Rouge no fue empleado para hacer referencia a ninguna bandera.

Las banderas rojas tuvieron origen por los corsarios ingleses por orden del Almirantazgo en 1664, la "*red jack*". La bandera roja simbolizaba la sangre de la guerra de Sucesión Española. Nadie quería encontrarse con la Joli Rouge. La bandera roja muestra las verdaderas intenciones de los piratas: "*No se perdonará una vida, no se harán preguntas*".

Desde pequeño, he tenido la oportunidad de ir a pescar en el barco de mi abuelo, enseñandome un montón de cosas y haciendo que me enamore del mar. Es un punto muy importante que ha marcado mi vida, con lo que representa una visión muy personal en mis obras.

Todo este proyecto se inició a partir de mi grupo de música y en el que adoptamos el nombre de Jolly Roger's durante un periodo de tiempo, ya que más tarde, tuvimos que cambiar el nombre por el estilo de música que tocábamos. Hablando con mi banda, propuse el tema de hacer nuestra marca, pero decidimos desligarlo del nombre de la banda, para no ir mezclando proyectos y así obtener un público más amplio y poder colaborar más fácilmente con otras bandas.

A la hora de consolidar el tema de trabajo, éstos han sido partes muy importantes a lo largo de su proceso.



Fig. 10. Ensayo del grupo.

Producir la materia a partir de cero, evidentemente es una creación; Si embargo la desfamiliarización de la materia conocida, o dicho de otra manera, la creación de la materia conocida es otro nivel de creación más elevado².

Kenya Hara

3.1.1. Antecedentes

Los antecedentes son los referentes antecesores del proyecto, que a través de ellos podemos ver la elaboración y evolución de los proyectos que han ido consiguiendo a lo largo de su propia trayectoria profesional.

HIMYNAMEISMARK



Fig. 11. Logotipo de la marca HMNIM.

Hi my name is Mark fue la mayor influencia para esta idea.

Hmnim fue fundada en 2012 por un grupo de amigos con ideas afines que tienen la misma pasión por hacer ropa, arte impresionante, objetos, y piezas únicas.

what's up with the octopus? i've been using the octopus logo over the past few years, and throughout, people have asked, "what's up with the octopus?" it's an easy answer. music. friends. art. travel. adventure. quotes from your favorite

². HARA, Kenya. *Design of Design*, p.39.

movies. the ocean. punk rock clubs. video games. websites that make you laugh. literature. photos of good memories. london, los angeles, new york, and everywhere in between. our company was established in 2012 by a group of like-minded friends who are equally passionate about making great clothes, awesome art, cool objects, and unique pieces. we set out to make great things together and work with people and brands who share our aesthetic and sense of humor. welcome to hi my name is mark.³

Sobre hmnim

Lo tomo como antecedente por que el fundador de esta marca es Mark Hoppus, uno de mis grandes referentes en el mundo de la música internacional, en el que creo este proyecto en paralelo a su banda de música. Tomando la serigrafía como uno de sus métodos para hacer sus camisetas. Para mi, es un claro ejemplo de lo que me gustaría hacer, su proyecto es lo que me motiva para conseguir avanzar en el mio.

There are things in life that you can't live without...oxygen, food, water, internet, you know, the very basic essentials for life. Everyone's list is different as to what they deem as essential, but everyone has a list. Much like Batman's utility belt or a Swiss Army knife, there are a handful of things in this world that we must have with us⁴

3.1.2. Referentes

Música

Como músico, la música, siempre me han ido provocando muchas ideas y emociones, por lo que siempre llego a quererlo transmitir en mi obra.

Las que más influencia me han provocado muchas ideas para mi proyecto son *NOFX* y *Angels & Airwaves*.

NOFX es una banda californiana de punk rock formada en 1983. Esta banda es el puro estilo "Jolly Roger" que me interesa por su modo de ser, músicos y sobre todo piratas.

Angels & Airwaves es un grupo estadounidense de rock alternativo formado en 2005. Este grupo me evoca personalmente una sensación de tranquilidad y espacio, algo muy trascendental, pienso en la ilustración con un tema muy espacial y de galaxias.

como algo más que una banda, como, «un proyecto de arte» que se aproxima a agrandar temas humanos y se ocupa de ellos en diferentes medios tratando temas como el amor, la muerte y el destino.⁵

Tomas DeLonge

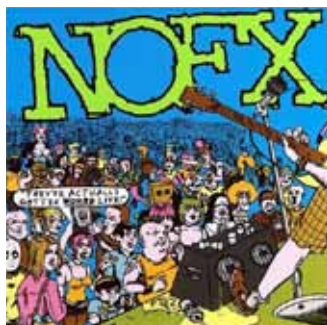


Fig. 12. Portada de disco de NOFX: they've actually gotten worse live; 2007.

Fig. 13. Cartel de Angels and Airwaves: LOVE, para su Tour 2010.

³⁻⁴. Hi My Name Is Mark. <http://www.himynamemark.com/> [consulta: 2015-02-15]. Disponible en: <<http://www.himynamemark.com/pages/about>>

⁵. WIKIPEDIA. <https://es.wikipedia.org> [consulta: 2015-12-20].

Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Angels_%26_Airwaves

Su apartado de arte esta fantásticamente trabajada como “la épica grandiosidad y la revolución cultural en la era digital”.

La Piratería

Esta idea, es una de las que más me ha causado reflexiones en cuanto al tema del proyecto.

En la piratería se advierte de las intenciones izando la Jolly Roger. Sin embargo, es visto como una forma temprana de guerra psicológica, y si un barco se resistía resistía, era recogida para poder alzar la bandera roja, indicando que iban a tomar el barco por la fuerza sin mostrar compasión alguna.

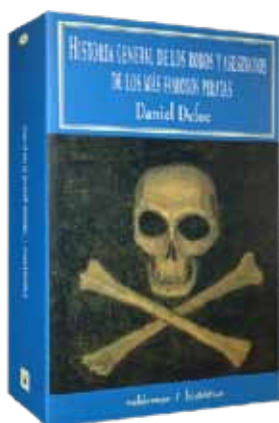


Fig. 14. Libro de Historia general de los robos y asesinatos de los más famosos piratas.

Gran parte del proyecto fue inspirado por el tema, en el que he podido obtener bastante información con el libro de Daniel Defoe. Muestra una carta de Charles Vane al gobernador que pudo ayudarme favorablemente en varios proyectos. Esta ayuda fue dirigida a la creación de un cartel para Jolly Roger's.

24 de julio de 1718

Con la venia de vuestra excelencia, deseamos poner en vuestro conocimiento que estamos dispuestos a aceptar la gracia y perdón de Su Majestad con las siguientes condiciones, a saber:

Que nos permitáis disponer de todos los bienes que ahora están en nuestro poder. Así mismo, decidir como creamos oportuno en todo lo que nos concierne, como especifica el edicto de gracia de Su Majestad.

Si vuestra excelencia accede a concedernos esto, aceptamos con nada toda diligencia el edicto de gracia de Su Majestad. En caso contrario, nos consideramos obligados a defendernos. Sin más que añadir, quedan humildes servidores vuestro,

Charles Vane y su compañía.⁶

Black Sail es una serie que siempre voy tomando referencias sobre el pensamiento, creencias, estilo de la época, etc. Siendo bastante fiel a la historia de la piratería en el Caribe.

Tampoco nos podíamos olvidar de la cinematografía de Piratas del Caribe, que me entusiasmo desde el inicio.

⁶ . DEFOE, D. *Historia general de los robos y asesinatos de los más famosos piratas*, p. 181.

JORGE PARRA

ARGH!



Fig. 15. Jorge Parra: pintura mural en Lavakeri, 2010.

Jorge Parras me sorprende en todos los sentidos, no se detiene en el cómic, trabaja en diferentes proyectos, incluyendo la ilustración, animación y videojuegos. Añade su estilo personal en cada obra que crea.

Publica cada numero de ARGH! con una paleta de colores limitada de dos pigmentos diferentes. Selecciona el artista para dibujar páginas en ella y diseñan también.

Félix Díaz y Jorge Parras dirigen conjuntamente durante años ARGH!, una publicación cómica, me parece sorprendente el trabajo realizado y me alegra que sigan con esta publicación adelante.

Parras, en mi opinión es sorprendente, tanto por la narración simple y directa y como une los bocadillos a la misma ilustración, haciéndote recorrer de arriba abajo toda la página, y en el apartado puramente gráfico, con un dibujo sencillo pero con personajes con mucho carácter y con un tono de color bitono que realza todo el grafismo.

Creo que Jorge Parras y Félix Díaz forman un gran equipo y se complementan muy bien, no sólo en lo creativo, sino también en lo personal.

Diría que mis dibujos son algo torpes pero que cumplen su función. Lo importante del dibujo es que se entienda, todos los detallitos, tramas manuales y demás, son sólo añadidos de los que puedo prescindir en un momento dado, por ejemplo cuando tengo una fecha de entrega apurada[...] Le doy más importancia al guión, si no tengo nada que contar no tiene sentido que me ponga a dibujar un cómic[...]⁷

⁷. OSDUR. *Osducomics*. 2013-03-24. [consulta: 2015-13-16]. Disponible en: <<http://osducomics.blogspot.com.es/2013/03/entrevista-jorge-parras.html>>

3.1.3. Influencias en el lenguaje específico de la serigrafía

Malevo Estampa



Fig. 16. Malevo Estampa: Estampas serigráficas de múltiples artistas.

Es un Centro de Edición de Grabado fundado en Buenos Aires, Argentina en el año 2005 por los artistas Luciano Murúa Tolcachier y Ana Wingeyer.

Nos dedicamos a editar, imprimir y promover series limitadas de Obra Gráfica Original. Invitamos regularmente artistas e ilustradores contemporáneos a mantener diálogos estéticos y técnicos sobre grabado.

Producimos nuestras ediciones buscando siempre la interacción directa con los artistas, quienes participan activamente durante todo el proceso de creación de las piezas gráficas, como también del control de calidad de cada uno de los ejemplares y de su autenticación final como forma de garantizar el carácter limitado e irrepetible de cada edición.⁸

Malevo define su práctica según el siguiente manifiesto artístico:

Toda obra debe elaborarse a mano de forma individual y debe estar firmada. Los artistas deben trabajar con los recursos que les proporcionan las técnicas tradicionales de impresión. Cada autor debe entablar su propio diálogo artístico con los impresores del taller de estapación de Malevo con el fin de compartir su creatividad a la hora de estampar. La idea de estos creadores es sacar el máximo provecho a la idea de “múltiples originales” y hallar así otros canales de distribución a sus trabajos. Hay que fomentar el conocimiento y el acceso al arte contemporáneo por parte de un público más amplio, mediante la diversificación de las formas de expresión.⁹

El trabajo de Malevo no interviene artísticamente en mi obra personal, sino el movimiento y la unión que crea entre todos los artistas relacionados influyendo en el pensamiento y potenciando el diálogo artístico del individuo.

⁸. MALEVO ESTAMPA, *malevoestampa*. Argentina, 2010. [consulta: 2016-03-24] Disponible en: <<http://www.malevoestampa.com.ar/index.php?/about-this-site/>>

⁹. COSSU, M; DALQUIÉ, C. *La serigrafía*, p. 208.

Army of Cats Graham Pilling

www.armyofcats.com



Fig. 17. Graham Pilling: Launch Project, 2015.

Graham dirige un estudio de diseño, impresión e ilustración llamado Army of Cats. Es autodidacta; dibujar y diseñar son cosas que ha hecho desde que era muy joven. Sus primeros trabajos fueron fruto de la necesidad: imprimir carteles y flyers para los bolos de los grupos de música con los que tocaba y para las actuaciones que ayudaba a organizar. Al cabo de un tiempo, se fue haciendo conocido en el mundillo, y otros músicos empezaron a pedirle que les diseñase publicidad para sus conciertos. Poco a poco ha ido ampliando su experiencia en áreas del diseño que no están relacionadas con la música, pero sigue siendo fiel a sus inicios, y todo lo relaciona con la música supone el grueso del trabajo que lleva a cabo. Su primer contacto con los carteles serigrafiados para conciertos fue cuando descubrió el trabajo de Jay Ryan. A través de las obras de Ryan, Graham entró en contacto con el mundillo de los que se dedicaban a diseñar este tipo de pósters. Pasó de forma natural a diseñar y a estampar carteles serigrafiados para eventos musicales.¹⁰

Lo que más me sorprende de Graham es su propia evolución como artista y como va dirigiendo su proyecto, además, lo tomo como referente por su modo de trabajar en el cartelismo para grupos, personalmente tiene un estilo muy llamativo y con paletas de color reducidas. También me llama mucho la atención es su colaboración con músicos por diseñar las portadas de disco, tocando temas con el espacio y astronautas, un tema muy trabajado por mí.

¹⁰. COSSU, M; DALQUIÉ, C. *La serigrafía*, p. 129.

3.1.4. Autorreferentes

Como anteriormente he ido nombrando, este proyecto fue realizándose fruto de algunos precedentes que desarrolle.

Desde hace años mi trabajo ha ido ligado al vínculo que obtuve con mi abuelo hacia el mar, teniendo la suerte de haber navegado junto a él.

Todo este proyecto se inició a partir de unos bocetos e ilustraciones en mi cuaderno de campo. El origen del logotipo empezó a partir de un tríptico con el tema marítimo que trabaje para un encargo.



Fig. 18. Ilustración con tinta china sobre papel reciclable.

Asimismo, con anterioridad fui realizando obras sobre el tema del espacio, cielo y cosmos. Para mí, la serigrafía fue un gran descubrimiento cuando cursé el cursillo que impartía la UPV en Junio del 2015. Desde entonces, no me he podido desligar de ella creando diseños e ilustraciones para camisetas sobre estos temas.

Es preciso, por ende, que la idea de todas las cosas ya esté acabada en el corazón del artista, para que la ejecución del cuadro, que realiza espontáneamente lo diluido-concentrado, lo claro-oscuro, lo suave-fuerte, lo virtual-manifestado, esté animada por la corriente vital que habita el universo.¹¹

Shen Zongqian

¹¹. CHENG, F. *Vacío y plenitud*, p. 141.

3.2. EL PROYECTO

3.2.1. Diseño del logotipo

3.2.1.1. Ideas

A la hora de empezar a hacer el logotipo, empecé a recoger antecedentes propios y a realizar una búsqueda intensiva de ideas, comparando otras marcas existentes. Primero fue buscar un estilo propio y que sea nuevo; a partir de ello, el estilo tiene que encajar al público deseado. A partir de aquí, fue ir haciendo bocetos.

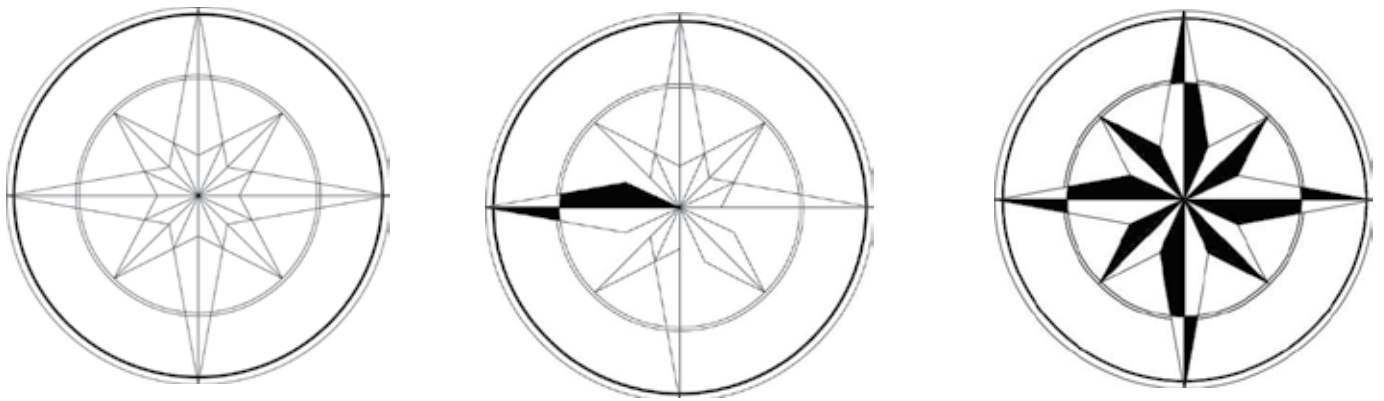


Fig. 19. Realización del primer logotipo con adobe Illustrator.

El proyecto comenzó a llamarse Compass y a partir de un tríptico que realice anteriormente decidí el 1º logo que utilizaría.

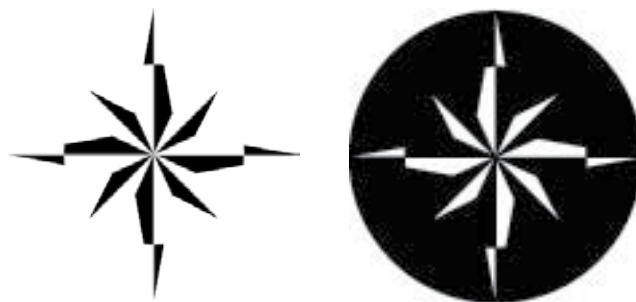


Fig. 20. Logotipos de Compass definitivos.

Al ir avanzando con el proyecto y al ver opiniones de si funciona o no, me di cuenta de que el estilo y público que yo buscaba no era ese.

Empecé de cero y como ya he dicho anteriormente, pedí consejo de mi banda y la nueva idea fue reutilizar el nombre que teníamos con anterioridad, Jolly Roger's; ya que encajaba con mi estilo y público objetivo. Teniendo ya una idea clara y un nombre, fue muy fácil realizar los bocetos previos.

3.2.1.2. Estudio

Jolly Roger's se dirige a un público músico, skaters y urbano. Uno de los atributos y valores que parte la marca es que es nueva, fresca, adaptable, y con un propio estilo en el dibujo y color.

Decidí combinar varios elementos denominativos y gráficos. A estos tipos de logotipos se les denominan mixtos: "Es la combinación de uno o varios elementos denominativos o verbales y uno o varios elementos gráficos, de color o tridimensionales. Podría limitarse a la presentación de denominaciones con un tipo especial de letra y/o color"¹²



Fig. 21. Ejemplos de grandes marcas con sus logotipos mixtos.

Para realizar el logotipo tuve como referencia la piratería, haciendo un pequeño estudio sobre ella, como he citado con anterioridad.

Los colores principales fueron el rojo y negro. El rojo representando las banderas más temidas y el negro por ser el color principal de las banderas piratas.

Al ir trabajando e ir haciendo bocetos, el rojo fue perdiendo importancia y fue suprimido, dando más importancia al negro.



Fig. 22. Pruebas de color de varios logotipos trabajadas con Adobe Illustrator.

12. EN COLOMBIA, <https://encolombia.com/economia/empresas/marcas/tipodemarcas/> [consulta: 2016-01-09] Disponible en:

<<https://encolombia.com/economia/empresas/marcas/tipodemarcas/>>

Para la tipografía realice una búsqueda que se adecuaran al estilo del logotipo. Realizando varias pruebas con ellas y donde tenían que encajar.

3.2.1.3. Producción del logotipo

El proceso de trabajo fue: bocetos, entintar y digitalizar.

Se ha ido trabajando siempre con una misma idea, la piratería, por ello la idea que para el logotipo tenía que ser sucia.

Por mi paso de grado en la universidad, he ido aprendiendo muchas cosas, que finalmente he llegado a enamorarme de la gráfica, el grabado y la impresión.

Una parte del proceso tanto en fotolitografía como en serigrafía, ha sido trabajar sobre acetatos, creando las ilustraciones totalmente opacas para que no pase la luz sobre ellas. Este recurso lo he podido llevar a un terreno simplemente más gráfico y sucio, utilizando solamente ese soporte como medio de expresión.

La calavera fue trabajada a partir de un posca (marcador de base de agua) sobre acetato y de ahí rascando el acetato con cualquier objeto (en este caso un cúter) para sacar la trama, más tarde fue digitalizado y pasado por el programa de Adobe Illustrator.

Finalmente para la tipografía escogí una de DaFont, llamada "Hello goodby" y partiendo de ella, cree la tipografía en la que después se digitalizaría e insertaría en el logotipo.

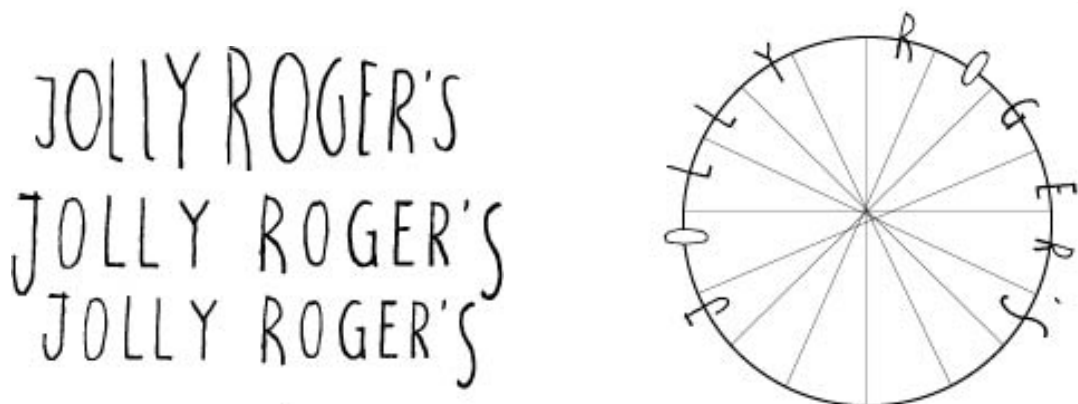
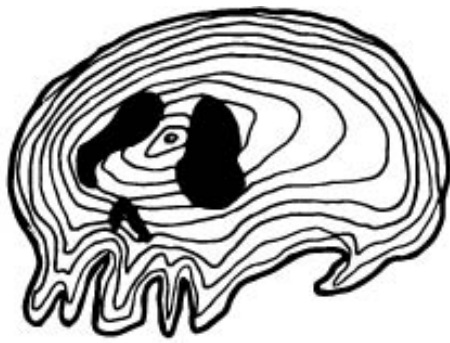


Fig. 23 y 24. Varios estilos de tipografías para insertar al logotipo.



JOLLY ROGER'S



JOLLY ROGER'S
JOLLY ROGER'S



JOLLY ROGER'S



JOLLY ROGER'S



JOLLY ROGER'S



JOLLY ROGER'S



JOLLY ROGER'S



JOLLY ROGER'S

Fig. 25. Pruebas de diseño y encaje en la tipografía y de su funcionamiento.

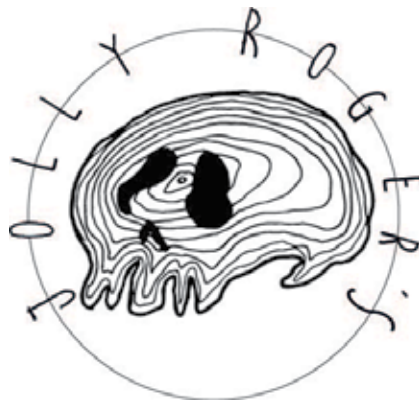


Fig. 26. Prueba del logotipo de Jolly Roger's.

Para la realización del logotipo fue ir trabajando con papel y lápiz, y con lo que fui aprendiendo, visualmente no tenía que mezclar lo digital con manual, por ello la circunferencia fue trabajada con bolígrafo.

Fig. 27. Tipos de circunferencia trabajadas con diferentes grosores, trabajadas con rotrín, boli y tinta china, y escaneadas y trabajadas con Adobe Illustrator.

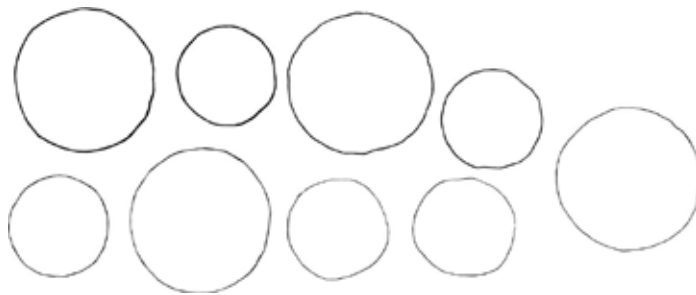
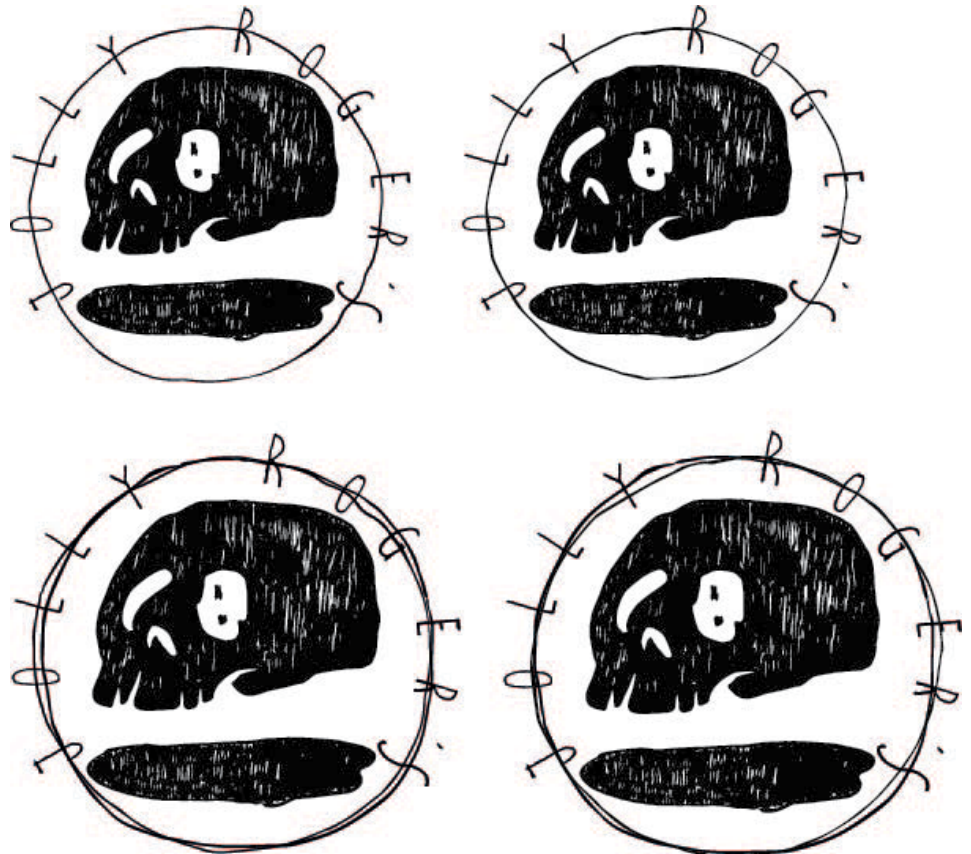


Fig. 28. Pruebas del logotipo encajando las circunferencias con adobe illustrator.



Estos son los resultados definitivos del logotipo de Jolly Roger's, insertando además el logotipo invertido para fondos negros.



Fig. 29. Logotipos definitivos.

3.2.2. Producción

3.2.2.1. Planteamiento y proceso de trabajo.

Para este proyecto pienso que no debe de haber límite alguno, esto siempre va a estar avanzando cada vez más y más, siempre siguiendo la misma línea de artista / producto artesanal, creo que ese es el punto fuerte de este proyecto, probando nuevos soportes y materiales de trabajo.

En cambio, para el proyecto en sí y poderlo tenerlo “acabado”, es verdad que tendría que ponerle un punto final al proyecto aunque sea difícil de situar.

El límite del proyecto lo encontraría donde ya haya podido experimentar estampando sobre diferentes soportes y al haber conseguido una línea clara.

Llegados a este punto ya habré experimentado la estampación sobre tejido textil, PVC, madera contrachapada previamente trabajada y sobre planchas de madera de 1mm. Sobre estos soportes ya habré utilizado diversas tintas, como la sederprint y sederlac, también añadiendo base transparente, tintas acrílicas con retardantes para el secado, barnices con base de agua añadiéndole además pigmentos como la tinta sederlac y tinta Serimat para superficies poco porosas como para cristales y plásticos.



Fig. 30. Boceto del pulpo. Rotrín sobre papel Fabriano de 230gr.

El desarrollo del proyecto ha ido evolucionando bastante bien, ya que he podido sacarle un copioso partido a la técnica serigráfica en todo tipo de productos.

He podido realizar además de estampas, grabar sobre una gran variedad de soportes como en camisetas, plancha de PVC para crear púas de guitarra, sobre un cajón acústico y sobre una plancha de madera para una tabla de skate.

Al haber empezado el cuatrimestre, y al haber hecho unas pruebas de color sobre papel Pop-Set y cartulinas Canson, ya estampé sobre un lateral del cajón. A partir de ahí ya empecé a hacer camisetas de la marca que comencé a crear, llamandose Jolly Roger's.

A continuación, aparte de mi trabajo personal de la asignatura, me invitaron a participar en una convención llamada Japan Weekend¹³, en la que con unas compañeras de clase y yo, participamos en montar un stand en el que podíamos vender nuestras ilustraciones y en el que me hice un poco de cargo para realizar unas cuantas camisetas serigrafadas y poder venderla. A parte, lleve unos cuantos diseños de Jolly Roger's, en el que fue fantástico que a la gente le gustara tanto. El evento estuvo bastante bien para lo que nos esperábamos, a sí que no puedo pedir más.



Fig. 31. Ricardo Hortigüela: Japan Weeken de Valencia.

¹³. Salón del Manga de Valencia, May 20, 2016. Es un evento que nació con la intención de acercar a los asistentes los diversos aspectos de la cultura japonesa, incluyendo los videojuegos, el manga y el anime.



Fig. 32. Ricardo Hortigüela; Proyecto de Ilustración aplicada para Toms de la batería, 2016; extracción ilustraciones para otros productos.



Fig. 33. Lijado del canto de la tabla.

Más adelante, empecé a trabajar con la tabla de skate, la limpie y lije para limpiar la pintura y corregir los golpes, en la cual, poder pegar después la plancha de madera serigrafiada con cola de contacto. A la hora de pegar la plancha sobre la tabla, se añade abundantemente cola de contacto sobre cada una de las superficies que entraran en contacto sobre ellas, se deja reposar unos 10 minutos aproximadamente hasta que palpés que se está adhiriendo sin llegar a notar la viscosidad y fluidez que tenía al principio.

Una vez esperado ese tiempo se van juntando de un extremo a otro, y ayudándose con una plegadera para que la unión entre ellas sea más firme, además se utilizara para que los bordes se puedan agarrar bien una a la otra. Se fija los laterales con unos gatos para que no se desprendan y pasadas media hora ya los pude retirar. Llegados a este punto ya solo quedaba lijar y pulir bien los cantos para que quede uniforme; y más tarde darle el acabado con resina de poliéster. A la hora de darle el acabado, se le añadió el catalizador a la resina y tarda un par de minutos en hacer efecto, cuando ya estaba listo, con una brocha se le añadió una primera capa. Para darle una segunda y tercera capa se repitió el proceso en cada una, combinar el catalizador con la resina y extender con la brocha.

Dentro del proyecto, de la marca, va dirigido también a un público músico.

He podido trabajar con mi propio cajón acústico para que con ello pueda enseñarle al público mi trabajo mientras toco y así animar a la gente para que puedan hacer lo mismo y/o llegar a contactar conmigo. Este soporte ha sido igual que trabajar con estampas, el único problema es la altura de estampación. La solución fue estampar en el suelo, me explico, dejando el cajón tumbado en el suelo, apoye la pantalla sobre unos taburetes en los que puedes nivelar la altura y sosteniendo la pantalla para que no se mueva con la ayuda de dos personas poder estampar sobre el.

Y finalmente, pasamos a otro soporte completamente diferente, el PVC. En este caso quise hacer púas de guitarra, para ello necesite unas planchas de PVC que conseguí en Seinse, las dos de 0,7 mm y de 100x70 cm. Aquí quise probar y experimentar con dos métodos diferentes, uno con la estampación serigráfica y la otra con el plotter (Impresión digital).

Con la estampación serigráfica, el proceso es el mismo. Lo que varía es el tipo de tinta, ya que tiene que fijarse bien a la plancha, siendo esta nada porosa y receptiva de las tintas antes empleadas (sederlac). Se debe emplear una tinta vinílica, el Serimat, desarrolladas adrede para este tipo de impresión. Es de secado por evaporación, con una buena flexibilidad y dureza.

Se serigrafó la plancha de PVC con el motivo del logo, con tinta Serimat Negra diluida con disolvente universal. Una vez secada la plancha se fue recortando para poder troquelarla con la forma de las púas.



Fig. 34. Detalle de la plancha de PVC plateada para púas de guitarra.

Para la impresión con plotter sobre el PVC se preparó previamente la plancha con dos capas de tinta de base transparente serimat 1600 y otra capa de base transparente mate. Una vez dejado secar, el plóter hizo su función. El plotter empleado para este proyecto se encuentra en el aula de la asignatura de serigrafía de Alberto March, admitiendo el grosor de la plancha de 0,7 mm.

Una vez secas, se recortaron para mayor facilidad poder troquelar las planchas con una troqueladora en forma de púa.

Se ha podido probar la fiabilidad y la dureza de la impresión de las púas dándoselas a guitarristas para que pudieran tocar con ellas. Se ha podido ver el resultado tras semanas tocando con ellas y ver que la impresión no saltaba.

Se le ha conseguido entregar un pack de púas al guitarrista Fernando Miralles, vocal y guitarrista de Fening the Enemy. También dirige un canal en YouTube para gente guitarrista, dando clases mediante este soporte electrónico con más de 8.500 suscriptores, agradeciendo personalmente la fiabilidad de las púas. Se pudo hacer una comparación con otras marcas como Jim Dunlop, V-Picks, Lava y Tortex, y descubrimos que la durabilidad de la impresión era igual y hasta mejor que estas otras marcas.

3.2.2.2. Packaging

La última fase de la producción de este proyecto es la empaquetación y presentación de la marca.

El packaging es sencillo, es una caja de cartón marrón que contendrá los productos seleccionados.

En el frontal de la caja, aparece varios logotipos de Jolly Roger's en un formato de tira situado a lo largo del centro de la caja.



Fig. 35. Packaging de Jolly Roger's.

3.2.3. Resultado definitivo de los productos

CAMISETAS.



Fig. 36. Ricardo Hortigüela: Camiseta de astronauta con modelo, Imágen digital editada en Photoshop; 2016.

Fig. 37. Ricardo Hortigüela: Camiseta de astronauta, serigrafía a 4 tintas sobre textil; 2016.



Fig. 38. Ricardo Hortigüela: Camiseta del pulpo con modelo, Imagen digital editada en Photoshop; 2016.



Fig. 39. Ricardo Hortigüela: Camiseta del pulpo, serigrafía sobre textil; 2016.

CAJÓN ACÚSTICO.



Fig. 40. Ricardo Hortigüela: Cajón acústico serigrafiado a 2 tintas; 2016.



Fig. 41. Ricardo Hortigüela: Cajón acústico serigrafiado a 2 tintas; 2016.



Fig. 42. Ricardo Hortigüela: Cajón acústico serigrafiado a 2 tintas; 2016.

TABLA DE SKATE.

Fig. 43. Ricardo Hortigüela: Tabla de skate, serigrafía sobre plancha de madera; 2016.

Fig. 44. Ricardo Hortigüela: Detalle de la tabla de skate, serigrafía sobre plancha de madera; 2016.



PÚAS DE GUITARRA.

Fig. 45. Ricardo Hortigüela: Púa de guitarra, Imagen digital editada con Photoshop; 2016.

Fig. 46. Ricardo Hortigüela: Púas de guitarra, serigrafía sobre planchas de PVC; 2016.



PACKAGING.



Fig. 47. Ricardo Hortigüela:
Packaging de Jolly Roger's, Imagen
digital editada en Photoshop;
2016.



Fig. 48. Ricardo Hortigüela:
Detalle del packaging de Jolly
Roger's; 2016.

4. CONCLUSIÓN

La atractivo de la serigrafía reside en su versatilidad y en su diseño. Una vez comprendida la técnica, el artista opta por un procedimiento que mejor se le adapte y acomode a su gusto y a sus fines.

Esta técnica de grabado e impresión, personalmente, no veo que la haya explotado al máximo. Requiere mucho tiempo de experimentación y producción para seguir sacándole partido. Siempre te deja con ganas de seguir evolucionando como artista.

El partido que le he podido sacar ha sido llevarlo a mi terreno, enlazarlo con mi vida, motivarte con el trabajo es la manera más sencilla de llevarla a cabo con buenos resultados, unirlo con las cosas que te gustan, la música, el cómic, el fanzine, etc. Dándole sentido corporativo e integrado

Para finalizar, revisando los objetivos y observando el proyecto resultante muestro unos resultados satisfactorios.

El objetivo principal ha sido **analizar los materiales propios para la marca**, obteniendo así resultados provechosos. Se ha podido experimentar sobre una gran variedad de soportes.

También he podido aprender la **influencia de la imagen de la marca al público objetivo propuesto**. Habiendo participado en la Japan Weekend de Valencia y en Tenderete Valencia¹⁴ se ha aprendido de como puedo focalizarme más al público y presentarme en muchos más sitios de Valencia. Con estas participaciones he aprendido mucho sobre autores muy diversos en el campo de ilustración, merchandising y organización de proyectos.

Esta experimentación de los productos, marca y público, me ha permitido hacer un análisis de mi propio lenguaje serigráfico y así desarrollar un estilo más atractivo y personal, aportando cultura.

¹⁴ . Festival de autoedición gráfica y sonora por excelencia de Valencia, Junio 2016.

5. BIBLIOGRAFÍA

5.1. LIBROS

5.1.1. Libros sobre técnica y lenguaje serigráfico

CAPETTI, F. *Técnicas de impresión*, Ed. Don Bosco, Barcelona 1975.

CHAMBERLAIN, W. *Manual de Aguafuerte y grabado*. Ed. Hermann Blume, 1988.

COSSU, M; DALQUIÉ, C. *La serigrafía*. Ed. GGDIY, 2015.

GRABOWSKI, B; FICK, B. *El grabado y la impresión*. Ed. Blume, Barcelona 2009.

HUGHES, A; MORRIS, H. *La impresión como arte*, Ed. Blume, 2010.

NYELBA, P. *Creación, impresión y estampado en 5 lecciones*, Barcelona - España: Ed. LEDA, 1979.

OLIVA, J. *El grabado*. Ed. Catafal, 2002.

WESTHEIM, P. *El grabado en madera*, México, Fondo de cultura económica, 1981.

5.1.2. Libro para aplicar a la serigrafía.

ANVIL GRAPHIC DESING, INC. *Diseño de estampados: Guía completa para elegir el color y el diseño de estampados, para moda, diseño gráfico y comunicación visual* [catálogo], Madrid: Ed. Blume, 2007.

BRAVO, M. Contenidos curriculares de la Maestría en Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Argentina: Imprenta Kurz, 2006.

BINES,P; HASLAM A. *Tipografía. Función, forma y diseño*, Ed. GG, 2002.

HARA, Kenya. *Design of Design*, Jinan, Shandong People's publication House, 2006

WONG, W. *Fundamentos del diseño*, Ed. GG, 1995

5.1.3. Referentes bibliográficos.

CHENG, F. *Vacío y plenitud*, Ed. Siruela, 2013.

Descubrir el arte. Unidad Editorial Sociedad de Revistas,S.L.U., Madrid, 2009. Num 156, ISSN: 1578-9047

5.1.4 Libros sobre el marco conceptual.

DEFOE, D. *Historia general de los robos y asesinatos de los más famosos piratas*, Ed. Valdemar, 1999.

5.2. REFERENCIAS VIDEOGRÁFICAS

DÉSILETS, P; RAYMOND J. (crea.) *Assassin's Creed: Pirates* [videojuego]. Canadá: Ubisoft Montrea, 2013.

HOPPUS, M. hmnim intro by Mark part 1. En: *Vimeo* [vídeo], USA: Vimeo LLC, 2013-10-07. [consulta: 2015-02-15].

Disponible en: <<https://vimeo.com/70143085>>

HOPPUS, M. hmnim intro by Mark part 2. En: *Vimeo* [vídeo], USA: Vimeo LLC, 2013-10-14. [consulta: 2015-02-15].

Disponible en: <<https://vimeo.com/71746000>>

HORTIGÜELA, R. Jolly Roger's aplicación serigráfica. En: *Vimeo* [vídeo], España: Vimeo LLC, 2016-06-29.

Disponible en: <<https://vimeo.com/172772559>>

STEINBERG, J, LEVINE, R. (crea.) *Black Sails* [Serie TV]. USA: Starz, 2014.

VERBINSKI, G (dir.); BRUCKHEIMER, J. (productor). *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl* [película]. USA: Walt Disney Pictures; Jerry Bruckheimer Films, 2003.

5.3. WEBGRAFÍA.

ABC CULTURA. <http://www.abc.es/> Madrid, 2014-09-29. [consulta: 2016-03-14] Disponible en:

<<http://www.abc.es/cultura/20140929/abci-origen-bandera-pirata-jolly-201409281947.html>>

EN COLOMBIA. <https://encolombia.com/economia/empresas/marcas/>

tipodemarcas/ [consulta: 2016-01-09] Disponible en:

<<https://encolombia.com/economia/empresas/marcas/tipodemarcas/>>

Hi My Name Is Mark. <http://www.himynameismark.com/> [consulta: 2015-02-15]. Disponible en:

<<http://www.himynameismark.com/pages/about>>

MALEVO ESTAMPA, *malevoestampa*. Argentina, 2010. [consulta: 2016-03-24] Disponible en:

<<http://www.malevoestampa.com.ar/index.php?/about-this-site/>>

OSDUR. *Osdurcomics.blogspot.com*. 2013-03-24. [consulta: 2015-13-16]. Disponible en:

<<http://osdurcomics.blogspot.com.es/2013/03/entrevista-jorge-parras.html>>

PROMONEGOCIOS. <http://www.promonegocios.net/> [consulta: 2016-04-21] Disponible en:

<<http://www.promonegocios.net/producto/tipos-productos.html>>

SEINSE KENT S.L. <http://www.seinse.com>. Valencia. [consulta: 2016-04-18] Disponible en:

<<http://www.seinse.com/es/19-tintas>>

UNIVERSIDAD DE PALERMO. <http://fido.palermo.edu/> [consulta: 2016-04-21] Disponible en:

<http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=54&id_articulo=1966>

WIKIPEDIA. <https://es.wikipedia.org> [consulta: 2015-12-20]. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Angels_%26_Airwaves

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig. 1. Fitolito.
- Fig. 2. Preparación de la pantalla.
- Fig. 3. Insolación de la pantalla.
- Fig. 4. Estampación.
- Fig. 5. Limpieza de la pantalla.
- Fig. 6. Polvos de recuperación.
- Fig. 7. Tintas Sederlac
- Fig. 8. Pantallas de serigrafía.
- Fig. 9. Rasqueta de serigrafía.
- Fig. 10. Ensayo del grupo.
- Fig. 11. Logotipo de la marca HMNIM.
- Fig. 12. Portada de disco de NOFX: they've actually gotten worse live; 2007.
- Fig. 13. Cartel de Angels and Airwaves: LOVE, para su Tour 2010.
- Fig. 14. Libro de Historia general de los robos y asesinatos de los más famosos piratas.
- Fig. 15. Jorge Parra: pintura mural en Lavakeri, 2010.
- Fig. 16. Malevo Estampa: Estampas serigráficas de múltiples artistas.
- Fig. 17. Graham Pilling: Launch Project, 2015.
- Fig. 18. Ilustración con tinta china sobre papel reciclable.
- Fig. 19. Realización del primer logotipo con adobe Illustrator.
- Fig. 20. Logotipos de Compass definitivos.
- Fig. 21. Ejemplos de grandes marcas con sus logotipos mixtos.
- Fig. 22. Pruebas de color de varrios logotipos trabajadas con Adobe Illustrator.
- Fig. 23. Varios estilos de tipografías para insertar al logotipo.
- Fig. 24. Varios estilos de tipografías para insertar al logotipo.
- Fig. 25. Pruebas de diseño y encaje en la tipografía y de su funcionamiento.
- Fig. 26. Prueba del logotipo de Jolly Roger's.
- Fig. 27. Tipos de circunferencia trabajadas con diferentes grosores, trabajadas con rotrin, boli y tinta china, y escaneadas y trabajadas con Adobe Illustrator.
- Fig. 28. Pruebas del logotipo encajando las circunferencias con adobe illustrator.
- Fig. 29. Logotipos definitivos.
- Fig. 30. Boceto del pulpo. Rotrin sobre papel Fabriano de 230gr.
- Fig. 31. Ricardo Hortigüela: Japan Weeken de Valencia.
- Fig. 32. Ricardo Hortigüela; Proyecto de Ilustración aplicada para Toms de la batería, 2016; extracción ilustraciones para otros productos.
- Fig. 33. Lijado del canto de la tabla.
- Fig. 34. Detalle de la plancha de PVC ploteada para púas de guitarra.

Fig. 35. Packaging de Jolly Roger's.

Fig. 36. Ricardo Hortigüela: Camiseta de astronauta con modelo, Imágen digital editada en Photoshop; 2016.

Fig. 37. Ricardo Hortigüela: Camiseta de astronauta, serigrafía a 4 tintas sobre textil; 2016.

Fig. 38. Ricardo Hortigüela: Camiseta del pulpo con modelo, Imagen digital editada en Photoshop; 2016.

Fig. 39. Ricardo Hortigüela: Camiseta del pulpo, serigrafía sobre textil; 2016.

Fig. 40. Ricardo Hortigüela: Cajón acústico serigrafiado a 2 tintas; 2016.

Fig. 41. Ricardo Hortigüela: Cajón acústico serigrafiado a 2 tintas; 2016.

Fig. 42. Ricardo Hortigüela: Cajón acústico serigrafiado a 2 tintas; 2016.

Fig. 43. Ricardo Hortigüela: Tabla de skate, serigrafía sobre plancha de madera; 2016.

Fig. 44. Ricardo Hortigüela: Detalle de la tabla de skate, serigrafía sobre plancha de madera; 2016.

Fig. 45. Ricardo Hortigüela: Púa de guitarra, Imagen digital editada con Photoshop; 2016.

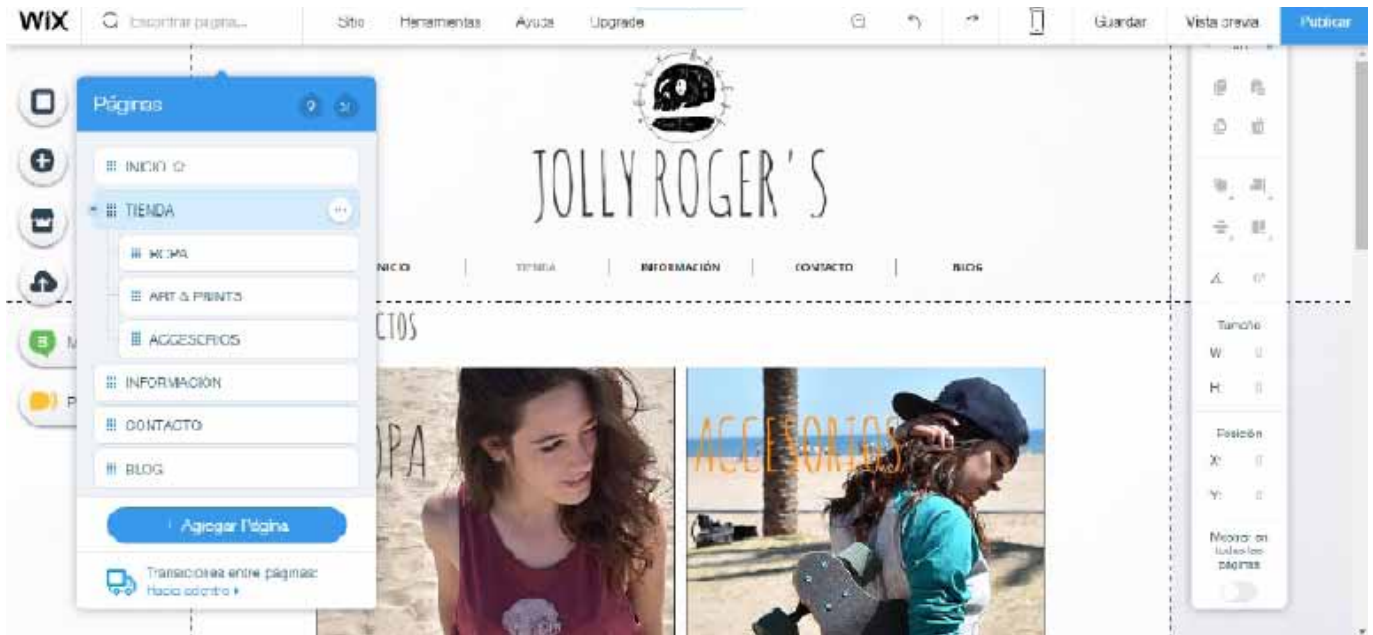
Fig. 46. Ricardo Hortigüela: Púas de guitarra, serigrafía sobre planchas de PVC; 2016.

Fig. 47. Ricardo Hortigüela: Packaging de Jolly Roger's, Imagen digital editada en Photoshop; 2016.

Fig. 48. Ricardo Hortigüela: Detalle del packaging de Jolly Roger's; 2016.

7. ANEXO

FOTOS DE LA PAG. WEB



AQUÍ OS DEJO UN ENLACE A LA PÁGINA WEB DE JOLLY ROGER'S:
[HTTP://RICARDOHORTI.WIX.COM/JOLLY-ROGER-S](http://ricardohorti.wix.com/jolly-roger-s)

CAMISETAS



























CARTEL



"Dead men tell no tales"
25x60 cm.



FANZINE, PÚAS Y PEGATINAS.



