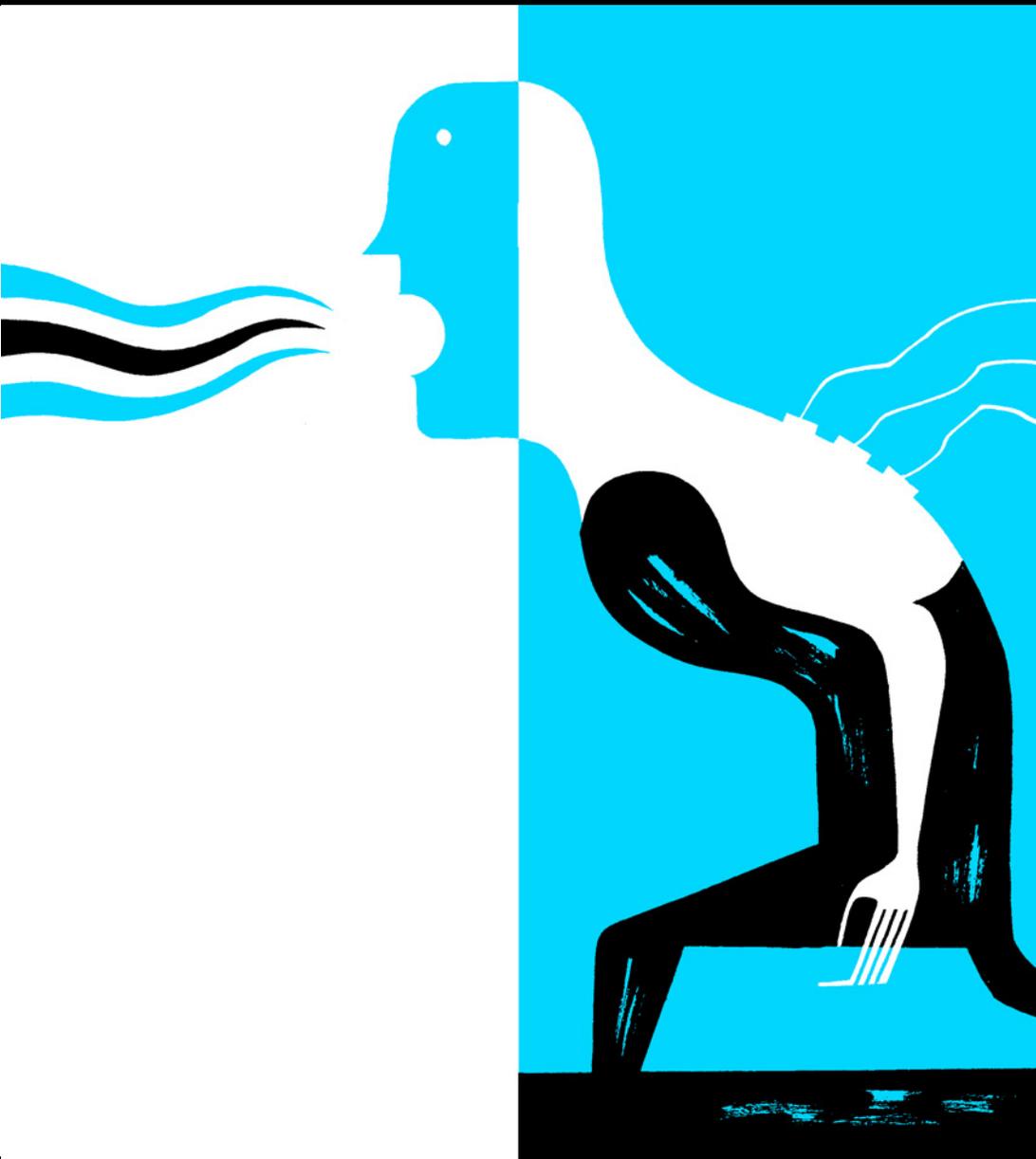


PANDEMIA

fanzine



PUNTOS DE VISTA: ENKO ZOOM: BRECHT VANDENBROUCKE / CARLOS ARROJO
CON DECORO: TÍTULOS DE CRÉDITO EN EL CINE ÚTILES: COMPOSICIÓN

Nº6 / LÍMITE

PANDEMIA FANZINE

Idea original, diseño y dirección:
Mágoz
Miguel Montaner
Miguel Porlan

Comunicación: Miguel Montaner
Social manager: Mágoz

Secciones:

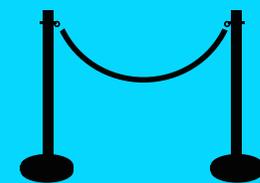
Texto inicial: Mágoz
Puntos de vista: Miguel Montaner
Zoom: Miguel Montaner
Con Decoro: Miguel Porlan
Útiles: Mágoz
En Forma: Fernando Sar

Ilustración portada: Javier Olivares

Agradecimientos:

Javier Olivares, Eneko, Brecht Vandenbroucke y Carlos Arrojo.

Pandemia Fanzine está bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0. No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas. Se permite reproducir el contenido total o parcial sin el consentimiento previo del autor siempre que se cite la fuente www.pandemiofanzine.com



menú

COLABORA	_____4
PUNTOS DE VISTA	_____34
ZOOM	_____50
CON DECORO	_____74
ÚTILES	_____108
EN FORMA	_____122
CONTACTA	_____128

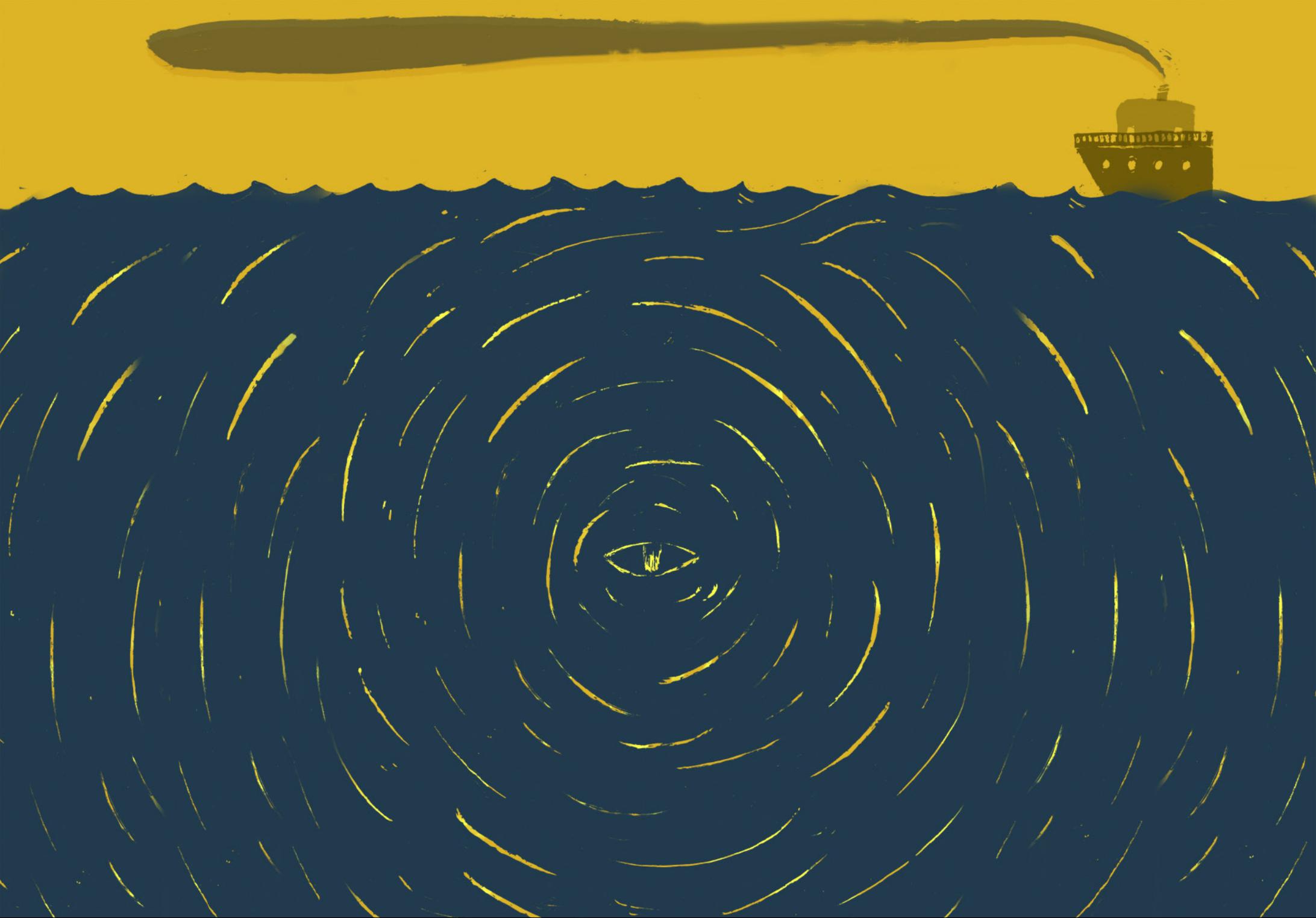
límite

La línea mental que delimita lo posible.
Un muro invisible impide ir más allá.

Un punto de inflexión, un principio o un final.

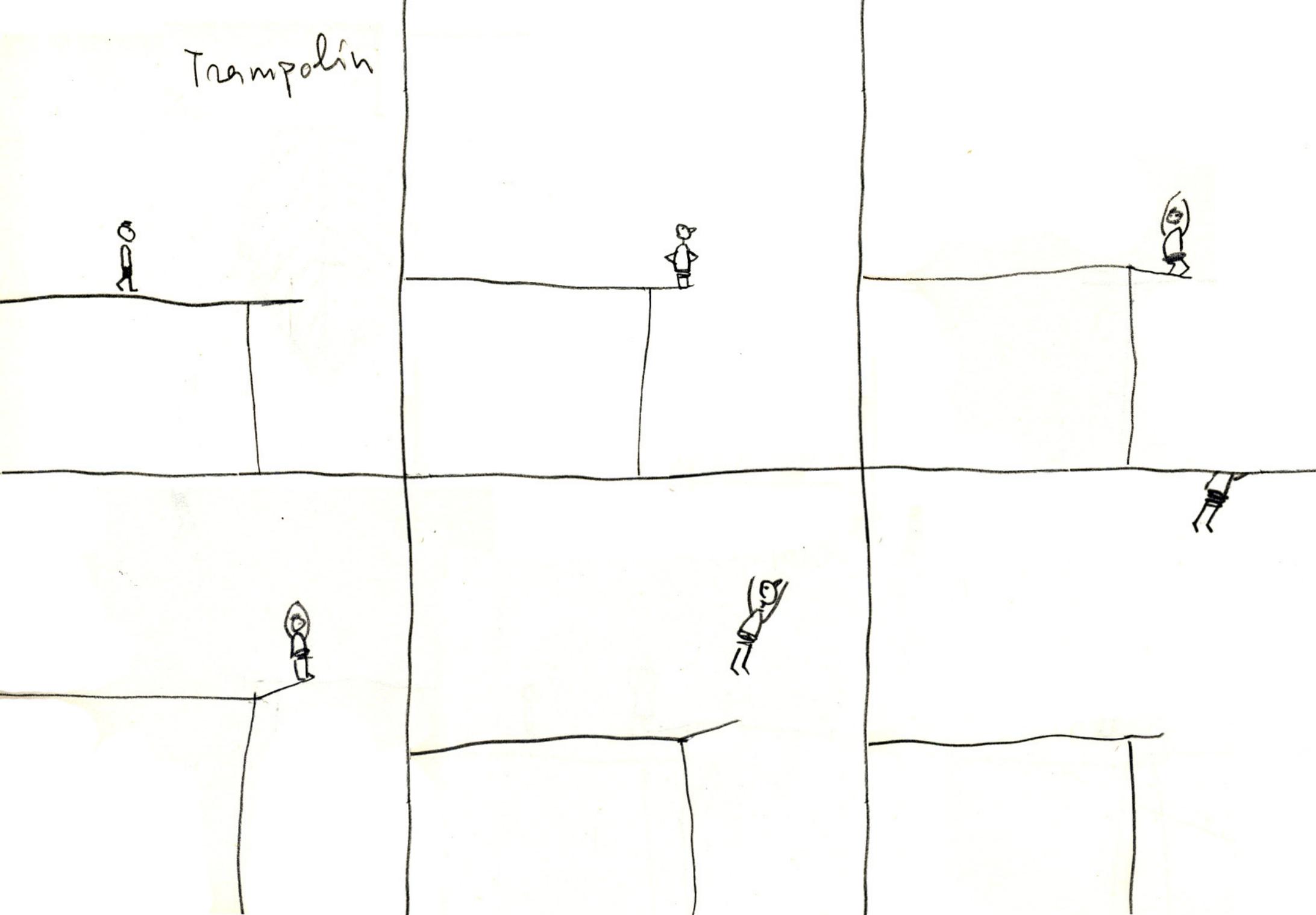
Crucemos la línea, rompamos los límites.

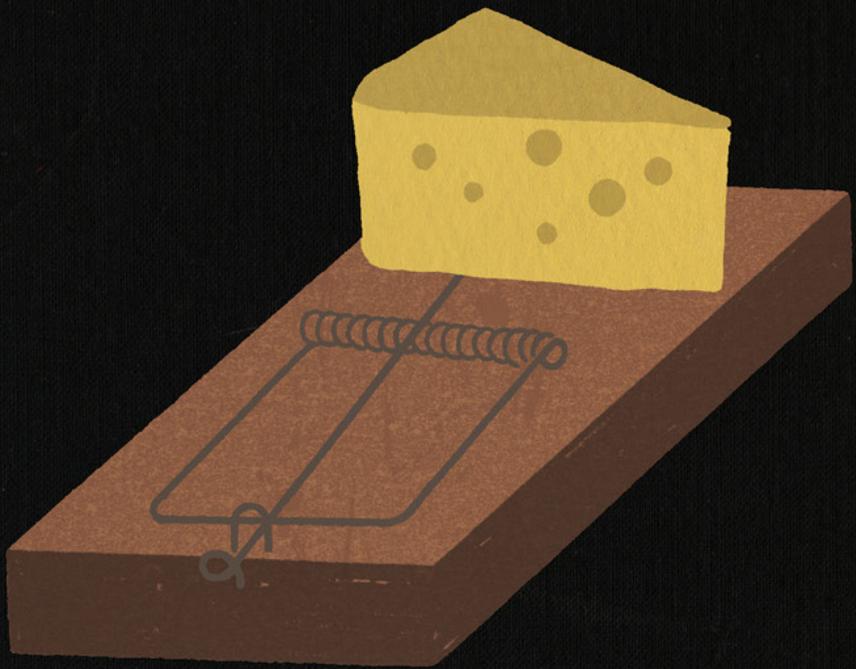






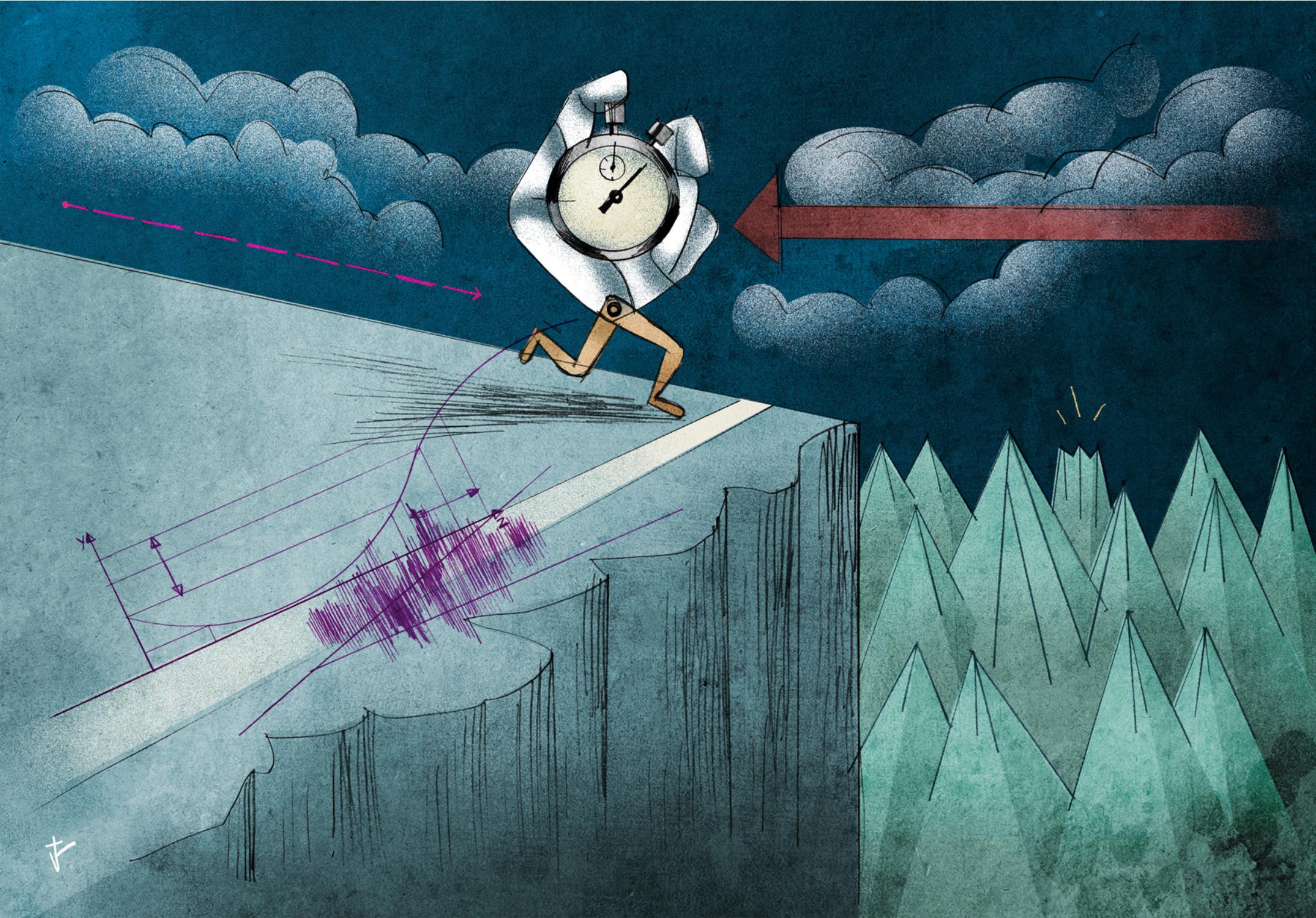
Trampolín

























Eneko

Venezolano de nacimiento y amante de la verdad, Eneko las Heras comenzó con 16 años a publicar viñetas y tiras en la prensa de su país natal. Periódicos como *El Nacional*, *El Diario de Caracas*, *Economía* o *Hoy* lo vieron nacer y crecer como ilustrador. Hoy en día vive en España alternando a ilustración para publicaciones como el diario *20minutos* o la revista *Interviú*, la pintura y el dibujo.

Aparte de tener una vida activa en publicaciones de prensa, ha editado libros recopilatorios como *Dicho a Mano* o *Mentiras, Medias Verdades, Cuartos de Verdad*.

Cercana a la estética cubista y al ingenio surrealista, su obra se caracteriza por colores serenos y racionales armonizados con formas rudas y premeditadas. Todo esto suele estar acompañado por textos y recursos como la viñeta o el símil, para hacer del conjunto un vehículo perfectamente estudiado para la comunicación.

Haciendo uso de su ingenio y una asombrosa capacidad de conjugar símbolos, Eneko narra sus pensamientos de manera peculiar, consiguiendo crear en el lector una sonrisa cómplice que hace más asimilable la digestión de verdades delicadas.

¿Cómo empiezas a trabajar en prensa?

Con enchufe. Mi madre era diseñadora gráfica del suplemento 7º Día del diario El Nacional de Caracas y le llevó dibujos míos al director, que me contrató para ilustrar una sección. Tenía yo 16 años por entonces.

¿Cuál es tu prioridad, golpear a los de arriba o concienciar a los de abajo?

Las dos cosas van juntas. Uso, casi siempre, el dibujo en prensa para hacer política. Me siento como un brazo más o una voz más de una izquierda que quiere cambiar totalmente un sistema en el que no cree.

¿Qué compromiso tienes con el lector?

Al lector le diría: No sé si logro comunicarme claramente contigo, pero es lo que intento y lo hago de la manera más honesta que sé.

“La censura te lleva necesariamente a la autocensura. Es así que se va construyendo el pensamiento único”

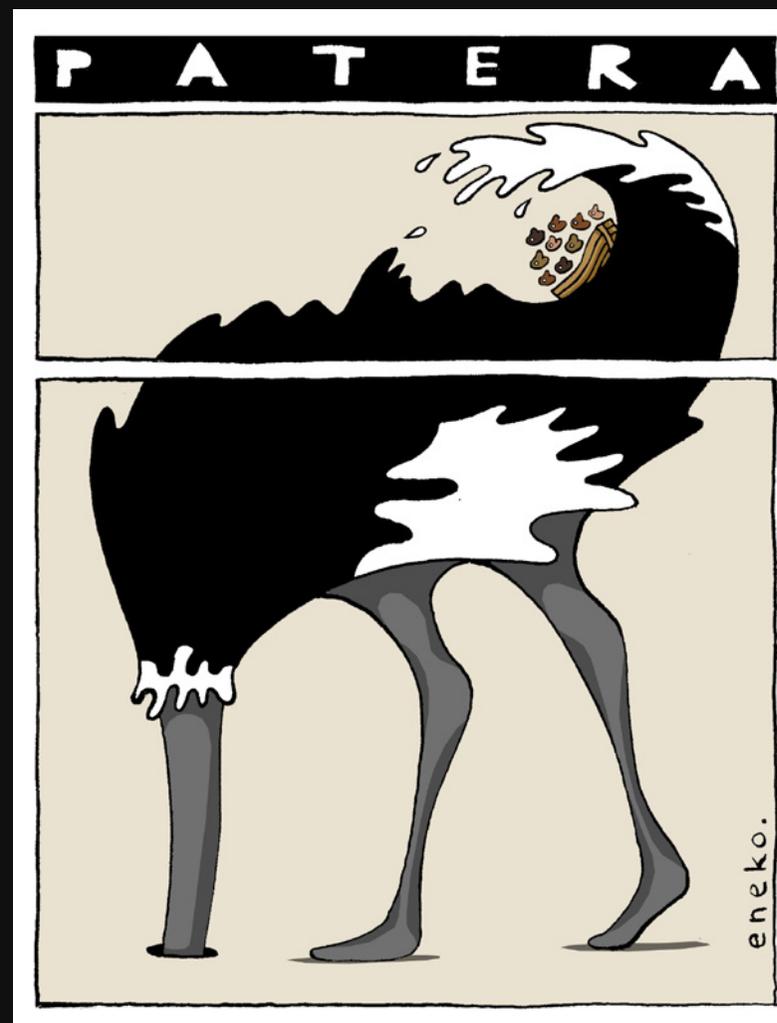
Gran parte de tu trabajo se basa en la opinión y la libertad de expresión ¿Alguna vez te has topado con la censura?

Sí. Convivo con la censura.

La censura es un asunto muy desagradable, por cierto. Cuando te topas con ella tu dignidad queda muy resentida. Sólo un acto heroico del tipo “Al carajo con este trabajo” podría salvarte del todo.

A mí no me ha censurado ningún gobierno. He sido censurado en medios de comunicación privados, esos que ponen el grito en el cielo cuando los gobiernos les ponen límites a ellos. La censura te lleva necesariamente a la autocensura. Es así que se va construyendo el pensamiento único. A través de los medios de comunicación que ellos controlan, los poderosos inculcan en las mayorías su pensamiento. Me resulta muy incómodo pensar que uno sea, sin quererlo, una pieza de ese engranaje.

También debo decir que en algunos medios sí he encontrado respeto a mis opiniones.

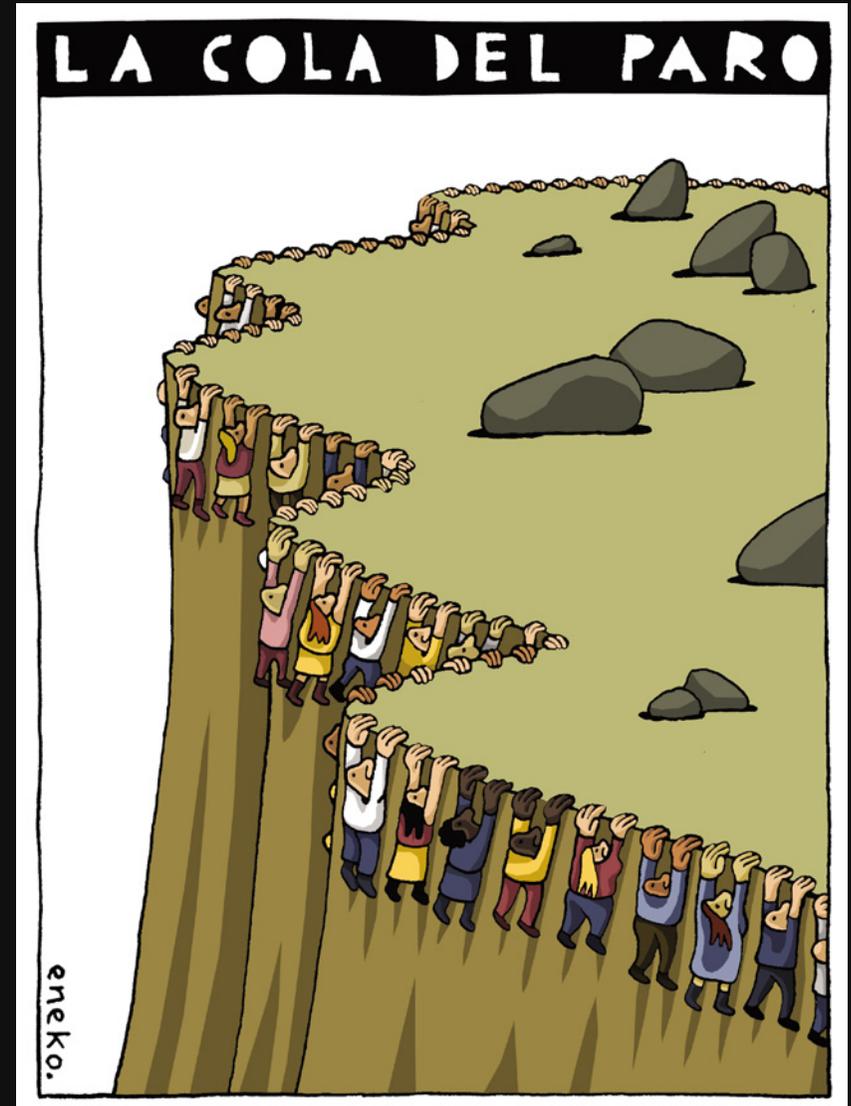


Mar. Diario 20minutos. 2008 (página anterior).

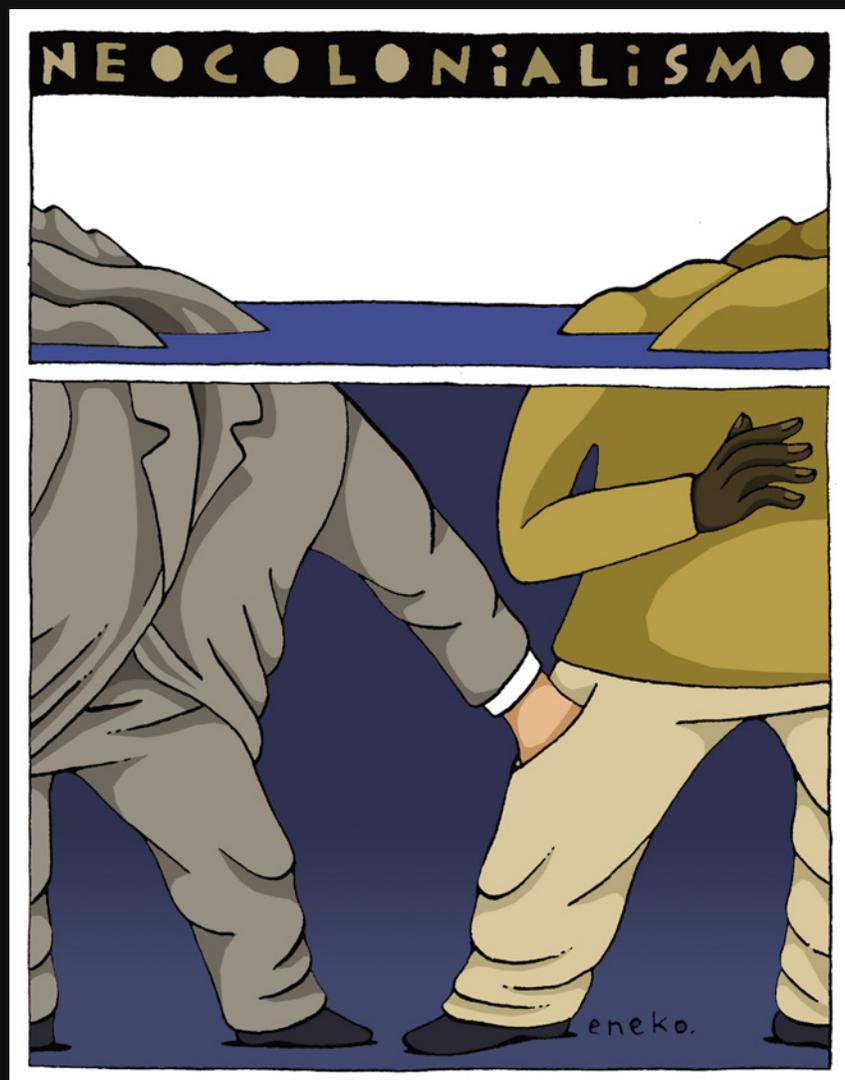
Patera. Diario 20minutos. 2011.



La casa. Diario 20minutos. 2009.



La cola del paro. Diario 20minutos. 2010.



Neocolonialismo. Diario 20minutos. 2010.

En prensa la comunicación suele ser mayoritariamente escrita, ¿qué ventajas y desventajas le ves a comunicarte a través de la ilustración?

A través del dibujo, o de la combinación dibujo-texto, tienes la posibilidad de comunicar mejor las emociones. Por eso creo que los humoristas gráficos hacemos panfletos (en el sentido de comunicar emocionalmente). Si nos ponemos a argumentar, a dar demasiadas explicaciones, el dibujo pierde valor. Los articulistas, en cambio, pueden comunicar emocionalmente pero con la posibilidad de desarrollar profundamente sus argumentos.

Por cierto, cuando hablo de panfleto, no lo hago peyorativamente. Vamos, que reivindico un panfleto de calidad.

¿Qué proceso sigues hasta llegar a la imagen final?

Busco el suceso que me interesa comentar. Preciso claramente la opinión que quiero transmitir. Busco imágenes que simbolizen distintos aspectos del asunto. Intento establecer relaciones gráficas entre ellas, que produzcan nuevos significados.

Cuando doy con alguna combinación interesante, me pongo en el lugar del lector e intento leer todos los significados posibles.

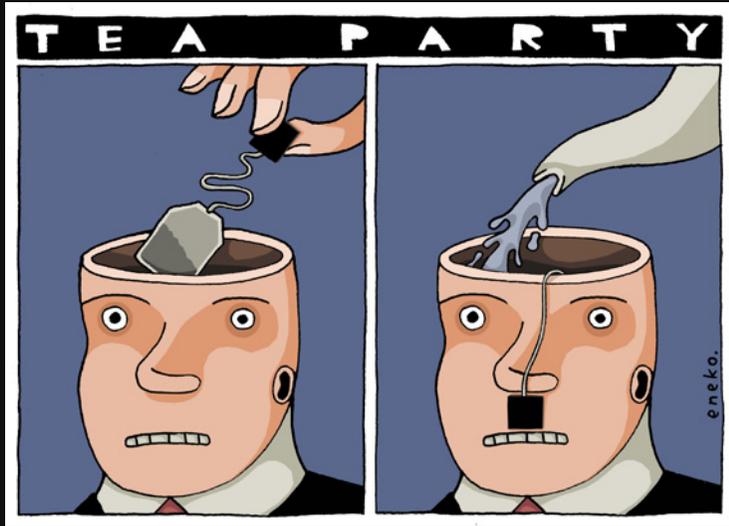
Ahí suelo recurrir a las palabras. A veces con un pequeño título predispongo al lector a descifrar el dibujo desde el punto de vista que a mí me interesa.

Suelo sintetizar al máximo el dibujo en función de la idea, nada de distracciones.

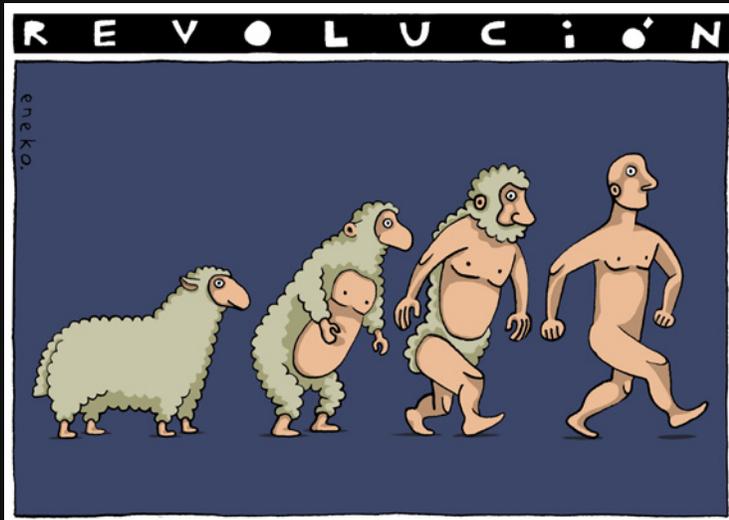
El texto es un elemento característico que acompaña tus ilustraciones ¿Cómo complementa a la parte gráfica?

Me quedo mucho más a gusto cuando logro desarrollar una idea sólo a través de la imagen. Pero las imágenes suelen ser, casi siempre, mucho más abiertas que los textos a la hora de interpretarlas. Por eso en muchos casos la complemento con un texto mínimo, a veces un breve título, que obliga al lector a interpretar el dibujo desde el punto de vista que me interesa.

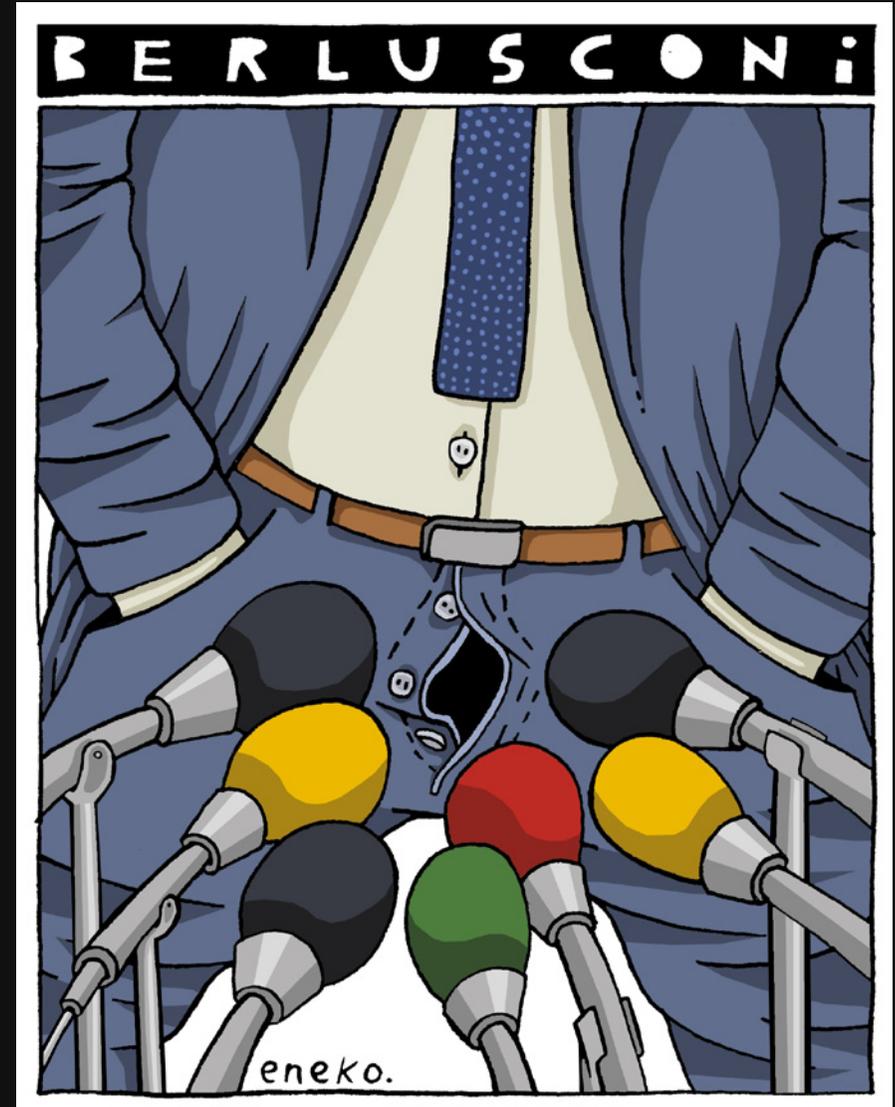
“Si nos ponemos a argumentar, a dar demasiadas explicaciones, el dibujo pierde valor.”



Tea Party. Revista Interviú. 2010.



Revolución. Revista Interviú. 2011.



Berlusconi. Diario 20minutos. 2011.

¿Qué importancia tienen los símbolos en tu trabajo?

Básicamente, sólo trabajo con símbolos. Sintetizo al máximo las situaciones a través de unos pocos símbolos y de la relación entre ellos. A partir de estos pocos elementos el lector vuelve a reconstruir la situación, aunque alterada.

Tus ilustraciones suelen jugar con la dualidad y el límite entre dos o más imágenes. ¿Qué ventajas tiene dividir una idea en viñetas?

A veces uso varias viñetas porque necesito contar una mini-historia. Otras veces, una imagen (que puede condensar varias imágenes) queda partida en varias viñetas para delimitar distintos significados.

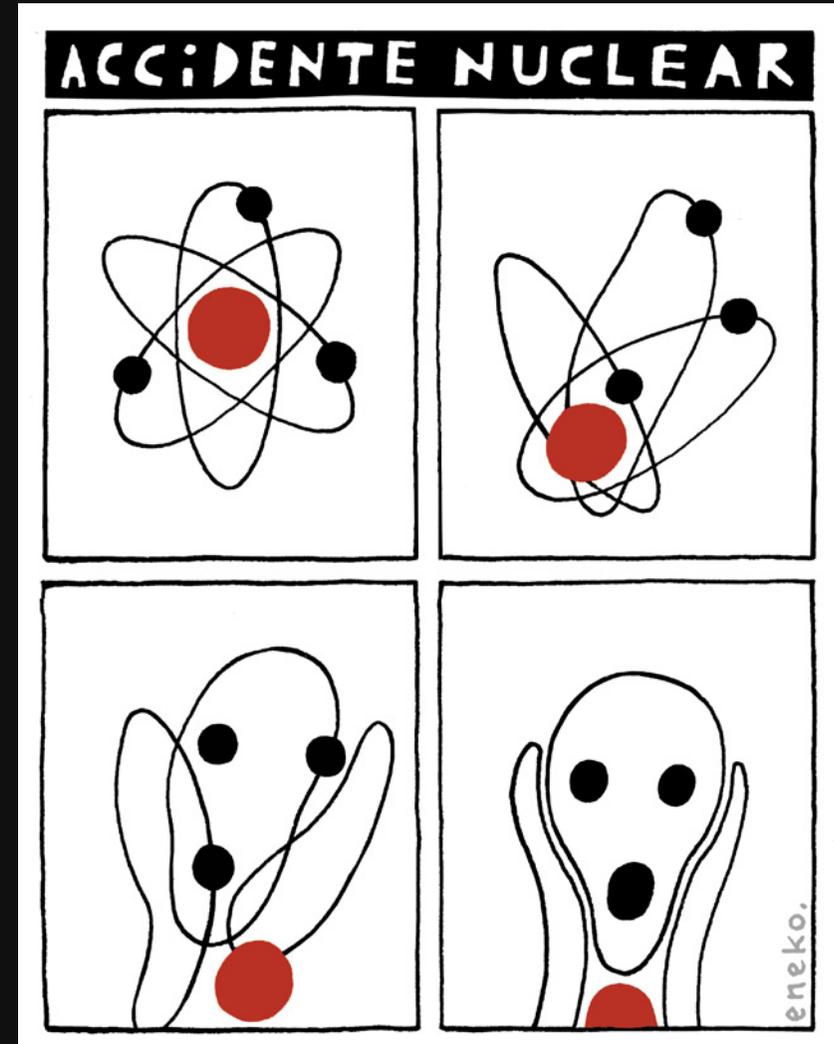
Tratando con temas tan delicados, ¿qué lugar tiene el humor en tu obra?

Por mi parte, todo mi trabajo de prensa pretende ser humor. No sé si por parte de mis lectores es percibido así. Y no estoy tan seguro de que sea cierto lo de que al humorista gráfico le dejen decir cosas que al resto no. Si te pasas te dan el hachazo.

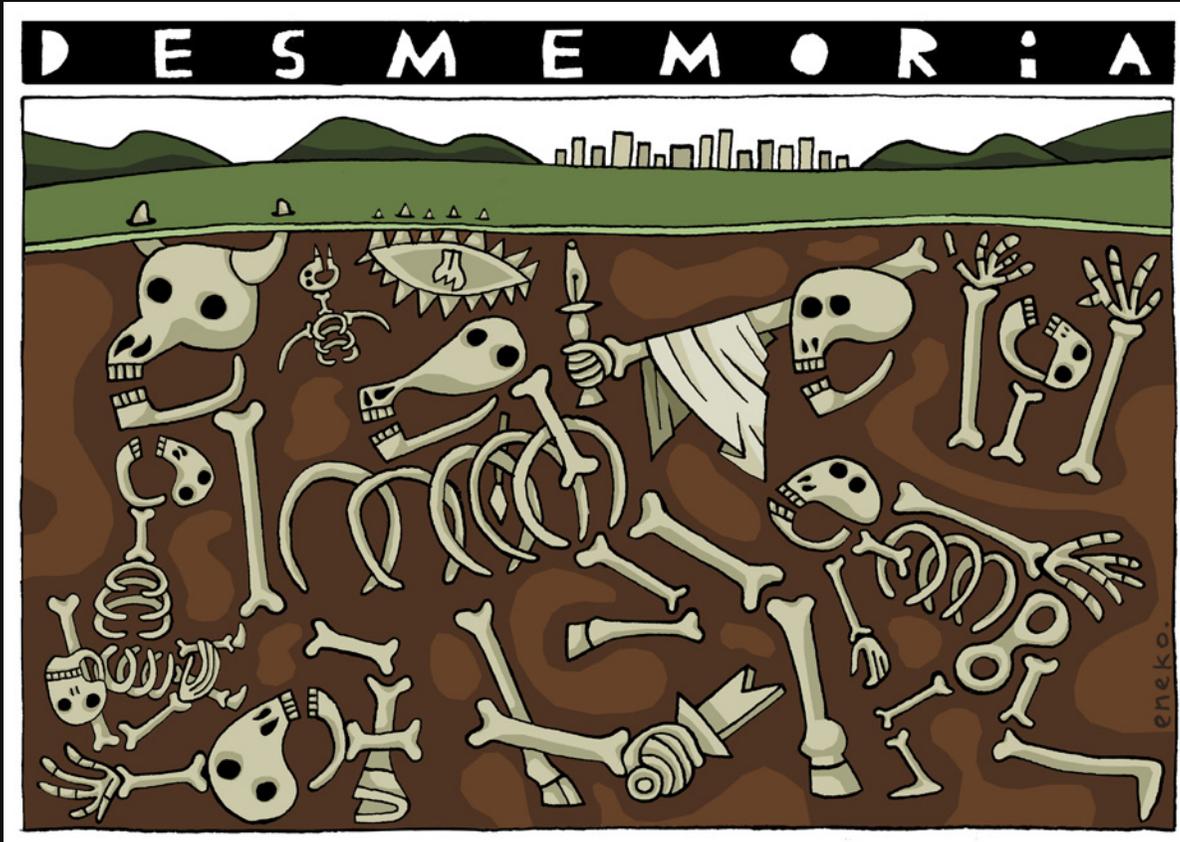
“No estoy tan seguro que sea cierto que al humorista gráfico le dejen decir cosas que al resto no. Si te pasas te dan el hachazo.”

¿Qué ha aporta tu experiencia como pintor a tu trabajo en prensa?

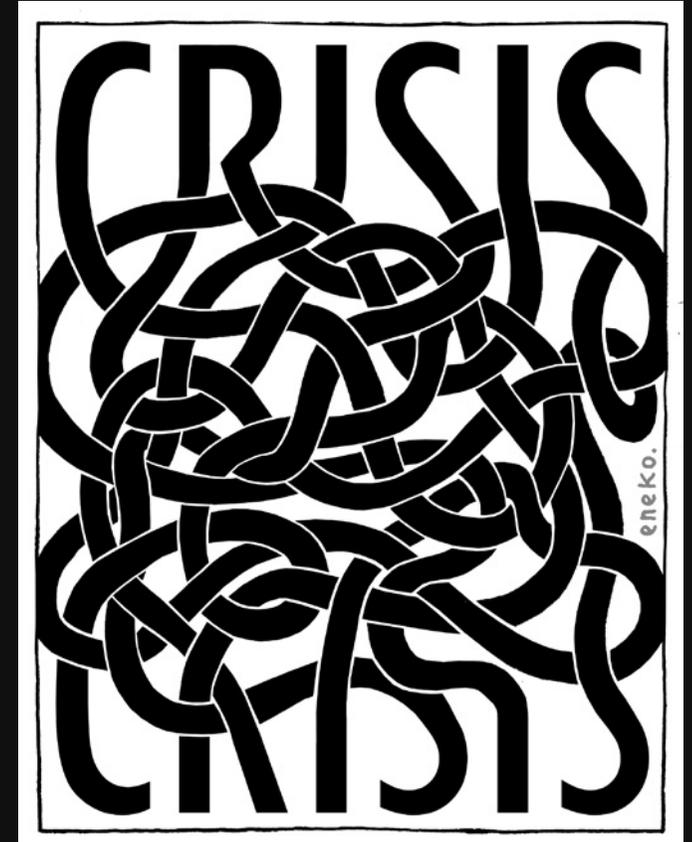
Para mí la pintura y el dibujo en prensa son dos espacios radicalmente separados. En cierta forma, asocio el humor gráfico más a la literatura (aunque sólo haya dibujo) que a la plástica. Cuando dibujo en prensa quiero decir algo. Cuando pinto quiero mostrar algo.



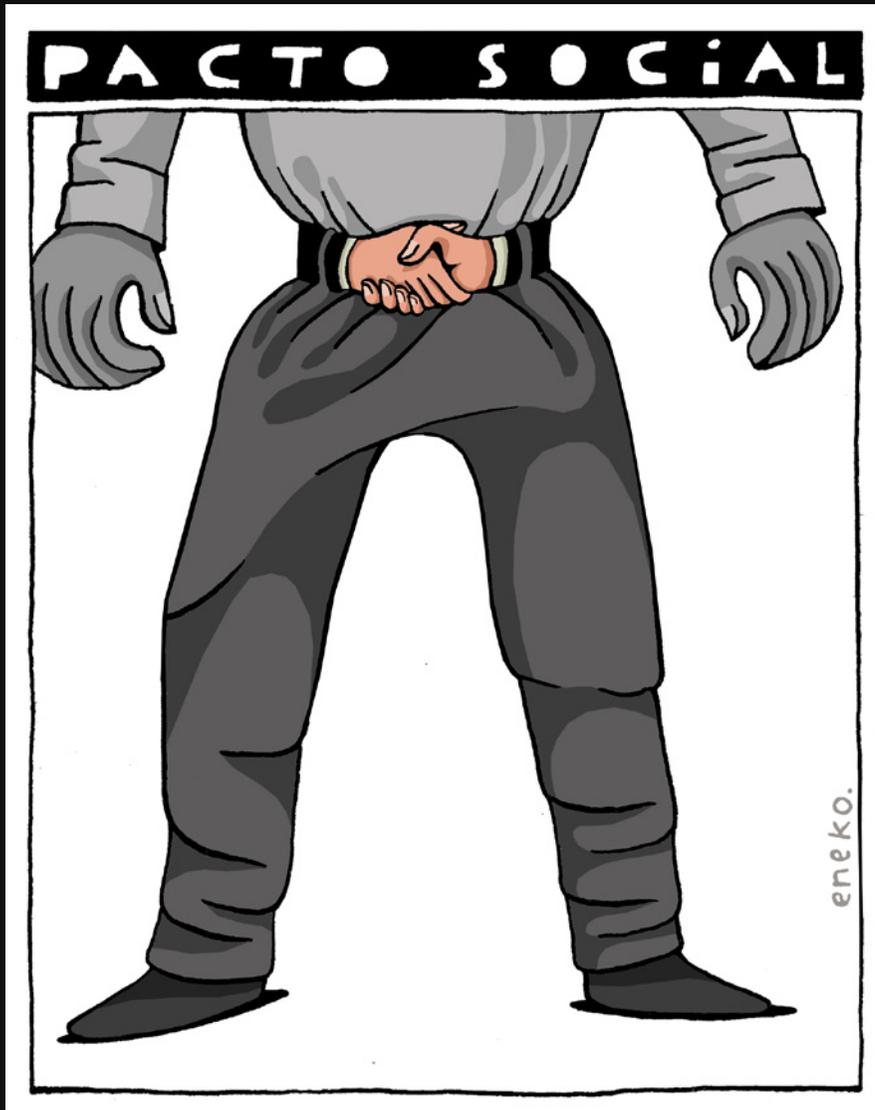
Accidente nuclear. Diario 20minutos. 2011.



Desmemoria. Revista Interviu. 2011.



Crisis. Diario 20minutos. 2010.



Pacto social. Diario 20minutos. 2011.

¿Cuál es el secreto para publicar prácticamente a diario sin que la calidad conceptual se vea afectada?

A mí me gusta dedicarle un día entero a cada dibujo. A cada idea que surge, me gusta darle vueltas para encontrar nuevas posibilidades. Cuando ya tienes algo decidido, me gusta pulirlo al máximo para que el mensaje sea muy claro. En fin, aparte del empeño, no hay mucho secreto.

Muchas veces, después de entregar el dibujo, caigo en la cuenta de alguna solución que lo hubiera mejorado.

**¿Qué autores han marcado tu vida?
¿Quién te influenció y quién sigue haciéndolo?**

Muchos dibujantes de humor gráfico, pero para sintetizar nombraré a dos pintores. Al principio, me influenció Picasso. Ahora René Magritte, a quien considero un gran humorista.

¿Cuál es tu límite?

En mi casa, trabajo en la misma mesa donde comemos todos. También era así en casa de mis padres cuando empecé a dibujar. A veces quisiera establecer unos límites más claros entre ambas actividades, pero en realidad me encanta que ese límite sea medio borroso. ●

blogs.20minutos.es/eneko



Brecht Vandenbroucke

Antwerp / Bélgica

¿Cuál es tu límite?

Las posibilidades de mi salud física y mental.

BRECHT VANDENBROUCKE

nació en Bélgica y estudió ilustración en St.Lucas Hogeschool de Ghent. Canaliza su potencial creativo pintando, esculpiendo, escribiendo historias, realizando cortos cinematográficos o produciendo ilustraciones y cómics.

Colabora habitualmente para diferentes revistas internacionales. Ha participado en innumerables exposiciones colectivas e individuales en Bruselas, Londres y Francia, y hace obra por encargo para todo aquel que se lo pida.

“El color y su viveza conceptual hacen que generen un universo surrealista y extrañamente cotidiano.”

Otra de sus aficiones es la de producir fanzines. Brecht considera que la cultura pop y la underground son la misma. Le entusiasma la cultura en general. Actualmente está trabajando en su primer cómic que sin duda no nos dejará indiferentes.

Sus obras se caracterizan por la abundancia de elementos dentro de escenarios con cierta decadencia. El uso desenfadado del color y su viveza conceptual hacen que genere un universo surrealista y extrañamente cotidiano. ●

brechtvandenbroucke.blogspot.com



Babyboom. Acrílico sobre cartón. No publicado. 2011 (página anterior).

Doggystyle. Acrílico sobre cartón. No publicado. 2011.



Teenage Dream. Acrílico sobre madera. No publicado. 2011.



The Deal. Acrílico sobre madera. No publicado. 2011.



The Message. Acrílico sobre madera. No publicado, 2011.



Moving Out. Acrílico sobre madera. No publicado. 2011.



Da Good Life. Acrílico sobre madera. No publicado. 2011.

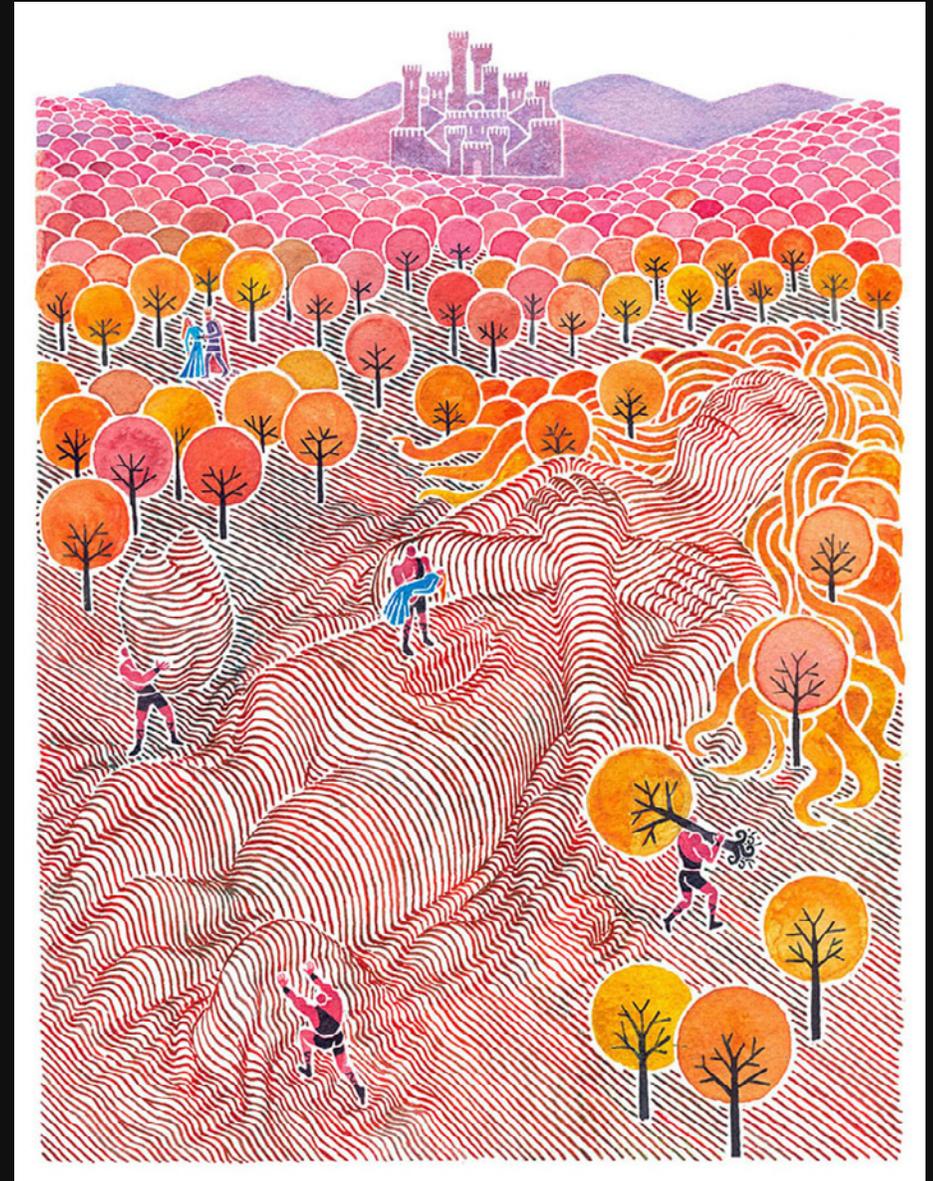


The Game. Acrílico sobre madera. No publicado. 2011.

Carlos Arrojo

La Coruña / España

¿Cuál es tu límite?
Dibujar es trazar límites para romperlos.





La mujer muerta de Segovia. Geografía Mágica, Ed. Siruela. 2010 (página anterior).
Alicia. Acuarela sobre papel. 2010.

CARLOS ARROJO se licenció en 2004 en Bellas Artes por la Universidad de Vigo. Más tarde acabó por definir su formación cursando Técnico Auxiliar de Diseño Gráfico por el plan FIP en 2008.

Ha trabajado ilustrando libros de texto y álbumes para editoriales como Edebé, Lupo (Italia) o Siruela entre otras.

También ha colaborado en fanzines y revistas independientes entre las que se encuentran Carne Líquida, Barsowia, Desde El Abismo o El Dios Mofeta.

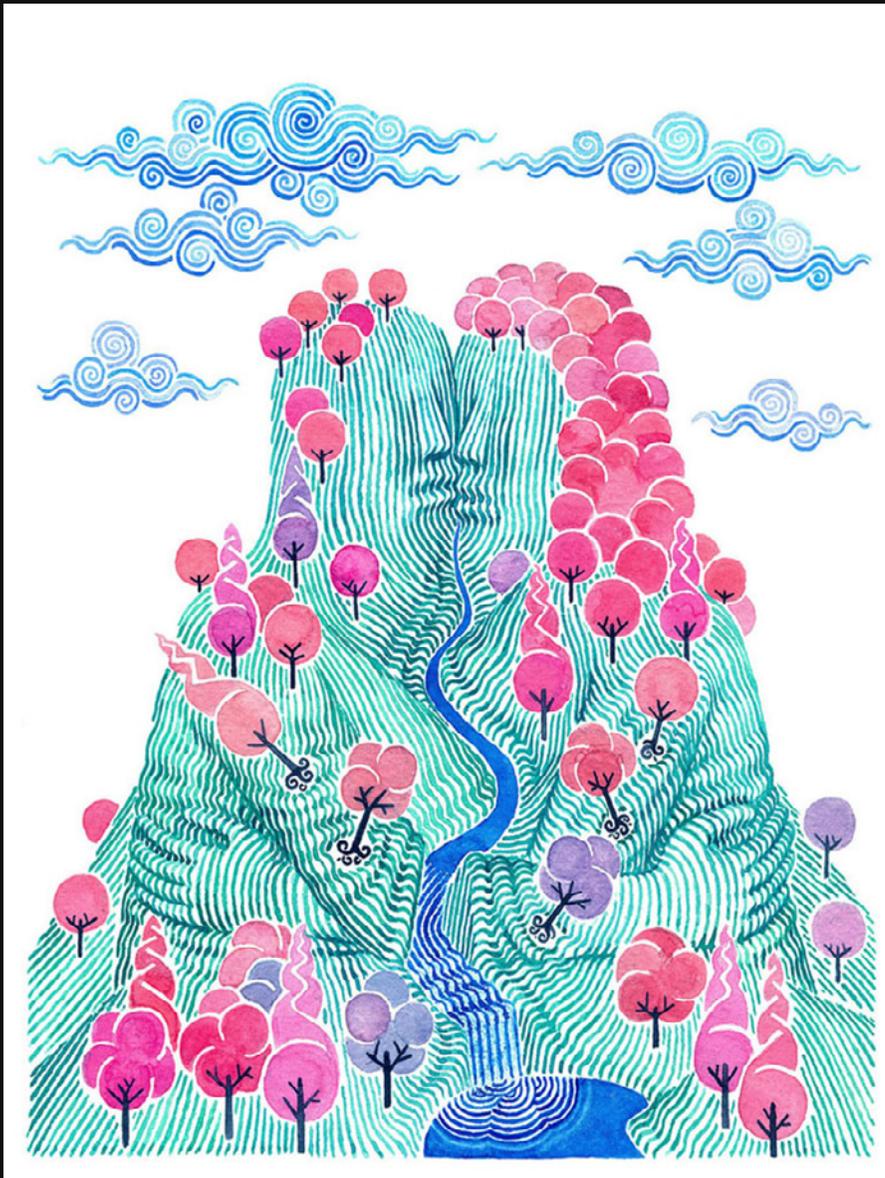
“Geométrica y orgánica, sencilla pero compleja a la vez, compuesta por trazos sensibles y manchas de color.”

Ha recibido varios premios y menciones, entre los que destaca el Premio Injuve de Ilustración en 2011.

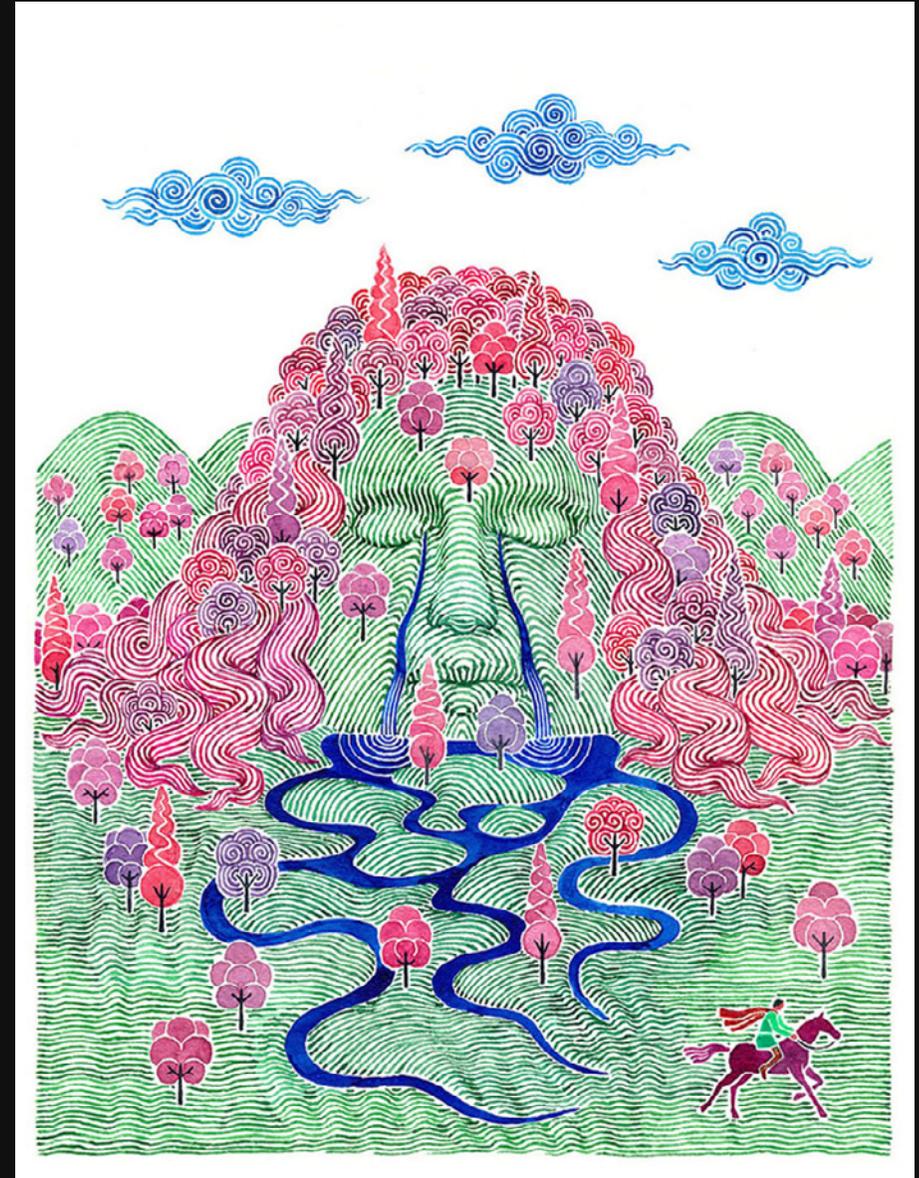
Su obra es geométrica y orgánica, sencilla pero compleja a la vez, compuesta por trazos sensibles y manchas de color que recrean mundos mágicos dónde conviven en consonancia escenarios y personajes.

Carlos recrea este hermoso y particular universo en sus ilustraciones, de las que se percibe el placer con el que han sido dibujadas. ●

arrojocarlos.blogspot.com



El hombre grandizo de Guara. Geografía Mágica, Ed. Siruela. 2010.



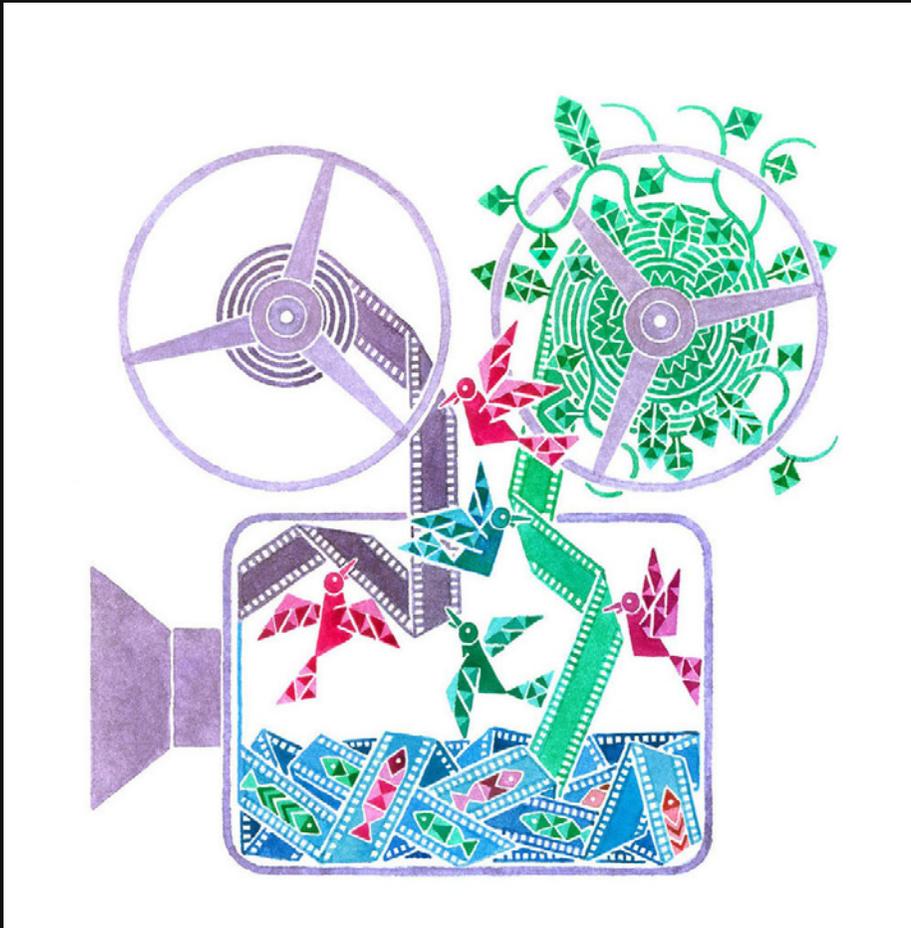
La fuente de Zulema. Geografía Mágica, Ed. Siruela. 2010.



Festa da Istoria. Primer premio, carteles. 2009.



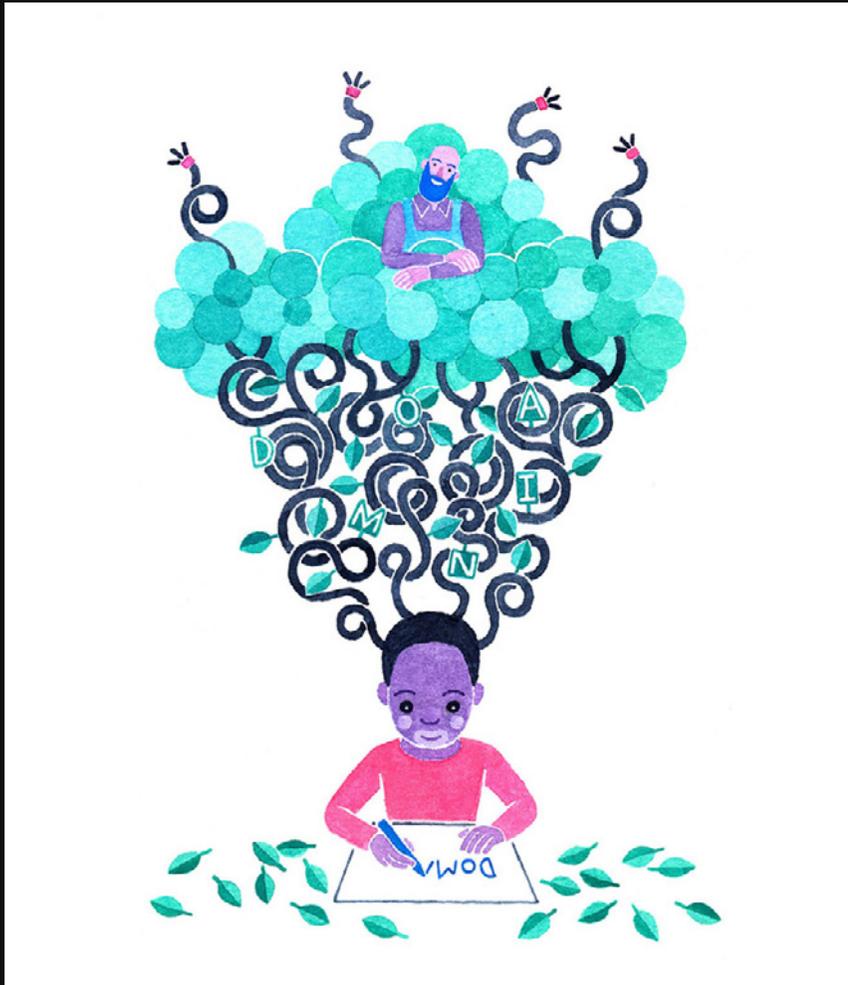
Certamen Galicia Crea. Segundo premio, carteles. 2010.



Cine y Medio Ambiente. Acuarela sobre papel, 2011.



Malos de cuento. Acuarela sobre papel, 2010.



Kora dibuja su futuro. Kora, storia di un'adozione, Ed. Lupo, 2011.



Kora pescando. Kora, storia di un'adozione, Ed. Lupo, 2011.

Títulos de crédito en el cine

Podríamos decir que los títulos de crédito generalmente son la secuencia que abre y/o cierra la película, y a menudo son nuestra primera impresión al verla.

Durante los inicios del cine tan solo fueron un mero refuerzo informativo de la película. En ocasiones, en el momento de su proyección los telones permanecían cerrados y sus autores fueron poco reconocidos o directamente olvidados.

Pero aunque no siempre han gozado del reconocimiento artístico que merecían, desde mediados del siglo XX, con la irrupción en el cine de autores tan relevantes como Saul Bass, muchos títulos de crédito son considerados pequeñas películas antes de la película. La historia de estas piezas, que suelen marcar los límites de una película, ha demostrado que pueden llegar a ser auténticos ejercicios de síntesis e ilustración.

En el cine a veces es más importante la expectación se crea antes del contenido, que el contenido en sí. Un concepto clave del que grandes cineastas han hecho uso contando con profesionales del diseño gráfico y la imagen en movimiento. Hoy en día su reconocimiento y la de sus creadores vive un momento mejor y algunos créditos se han convertido en piezas de culto o verdaderos iconos dentro del cine.

Abrimos el telón, empieza un breve recorrido por la historia de los títulos de crédito y sus autores más relevantes.

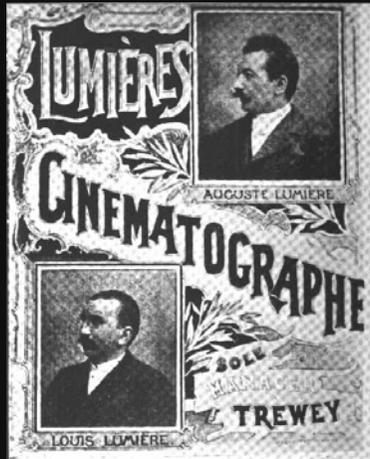


Robert Brownjohn, 1963.

El nacimiento del cine, los primeros títulos de crédito

La historia de los títulos de crédito empieza poco después de la invención del cine. En 1885 los hermanos Lumière proyectaron en París imágenes en movimiento de la salida de los obreros en una fábrica, la demolición de un muro, la llegada de un tren y la salida de un barco desde el puerto. El invento fue patentado con el nombre de Cinematógrafo. Este revolucionario artefacto tuvo como precedente el Kinetoscopio. Una máquina que permitía ver imágenes en movimiento desde una película a través de un agujero, patentado por Thomas Alva Edison y William K. L. Dickson en 1892.

A diferencia del Kinetoscopio, el Cinematógrafo de los hermanos Lumière permitía proyectar las imágenes en público. Sin embargo, pese al asombro de los espectadores y el gran impacto internacional del invento y del acontecimiento, las películas de los Lumière terminaron aburriendo por su ausencia de ritmo. Entre el público de estas proyecciones se encontraba Georges Méliès que quedó fascinado con lo visto e intentó comprar el cinematógrafo. Los Lumière se negaron a venderlo así que Méliès decidió construir su propia máquina de cine a la que nombró Kinetógrafo (1887).

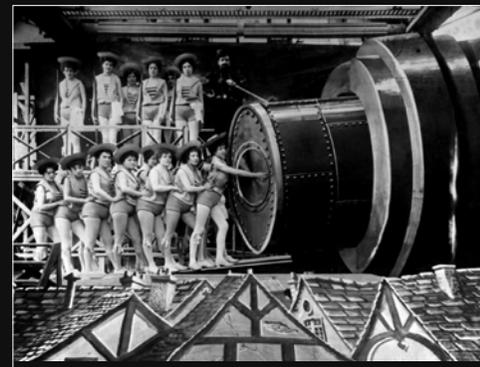


Cartel y Cinematógrafo de los hermanos Lumière, finales s. XIX.



Kinetoscopio, finales s. XIX.

La nueva manera de mostrar imágenes estaba llevando a muchos otros científicos a explorar dentro del terreno del cine. Méliès competía con otros pioneros en el terreno y tuvo que pensar en cómo diferenciarse del resto, de modo que creó una su propia marca: El estudio Star-Film. Considerado el primer estudio de cine, su nombre se mostraba al principio de sus films bajo el título de la película. Lo escribía sobre cartón negro al que luego grababa para incluirlo al inicio. Sus avances técnicos fueron creciendo y en 1902 creó la que se considera su obra capital: Viaje a la Luna. La innovación de Méliès dentro del mundo del cine de entonces fue fundamental para la concepción éste como lenguaje narrativo. A partir de entonces los títulos de crédito empezaron a cobrar vida, aunque de momento, como una mera herramienta de información.



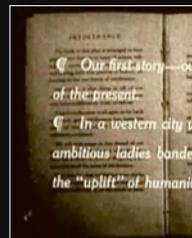
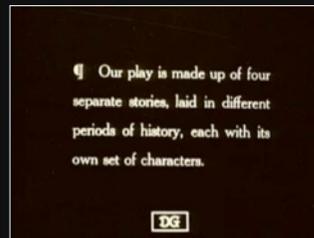
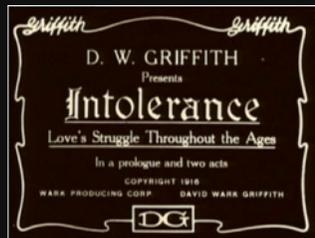
Viaje a la Luna, Georges Méliès, 1902.

El cine mudo, letras blancas sobre fondo negro

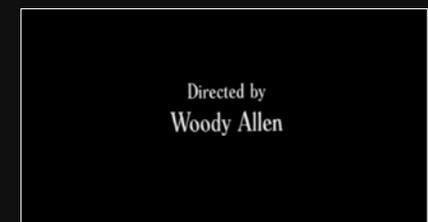
La información de las películas durante este periodo inicial del cine estaba muy comprimida y a menudo tan solo aparecían los créditos del final donde el "The End" indicaba que la película había terminado. El cine mudo precisó de la información escrita para comunicar lo que la ausencia de sonido le impedía. No eran muchas las películas que incluían información sobre sus autores debido al poco reconocimiento social del cine por aquel entonces. Las que incluían este tipo de información presentaban dos tipos de créditos: los principales, donde aparecían los nombres más relevantes (producción, dirección, actores principales...) y los intertítulos, que mostraban la información necesaria para entender el desarrollo de la película (diálogos, transiciones de tiempo, desarrollo de acción...). Éstos, a menudo, eran diseñados y realizados por la misma persona que los había escrito.

Los primeros créditos eran simples carteles de cartón negro sobre los que se escribía en blanco con pinceles o plumillas, a menudo las letras iban acompañadas de detalles decorativos como pequeños dibujos o cenefas. Una vez terminados se grababan y se montaban en la película.

La técnica del blanco sobre negro fue esencial para la evolución de los títulos de crédito dentro del cine. Su estética simple y económica desempeñaba una función puramente informativa que ha perdurado durante la historia del cine. A algunos directores les sigue atrayendo este método. Es el caso de Woody Allen, que usa la misma tipografía en la gran mayoría de sus películas. Una Windsor blanca sobre fondo negro que ha llegado a convertirse en un auténtico sello personal.

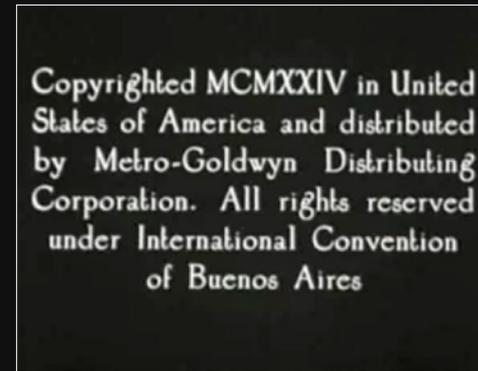


Intolerancia, D. W. Griffith, 1916.



Annie Hall, Woody Allen, 1977.

Fuera de las películas, el diseño gráfico entró en contacto con el cine gracias a los carteles y programas, desde sus inicios en las proyecciones de los hermanos Lumière. Dentro de las películas, la incorporación de los títulos de crédito y los intertítulos en blanco y negro del cine mudo consolidaron un nuevo lenguaje dentro de este arte. Sin embargo los autores de su diseño, a diferencia de sus escritores que sí aparecían nombrados, seguían sin merecer el mínimo reconocimiento. Resulta paradójico que los autores que los realizaban no constaran en los mismos. Desgraciadamente la invisibilidad de estos artistas talentosos y pioneros en la labor seguirá presente durante algunas décadas más.



El Navegante, Buster Keaton, 1924.

La sobreimpresión, los títulos de crédito narrativos

La llegada del sonido al cine a principios de los años 30 hizo desaparecer los intertítulos usados en el cine mudo. Sin embargo, los títulos de crédito perduraron y cobraron mayor importancia. El cine empieza a popularizarse y se establecen los recursos propios de este lenguaje como la composición visual, el ritmo o el estilo de las tipografías según el género de la película.

De nuevo otro invento cambiaría el curso y la historia del cine y los títulos de crédito para siempre: la Impresora Óptica. Un proyector adjunto a la cámara creaba un segundo negativo y permitía sobreimprimir los títulos de crédito encima de las imágenes de la película. Este aparato proveniente del mundo de la animación dio a los títulos un papel relevante dentro de las películas. Por primera vez, y tras algunos intentos anteriores de conseguir el efecto mediante

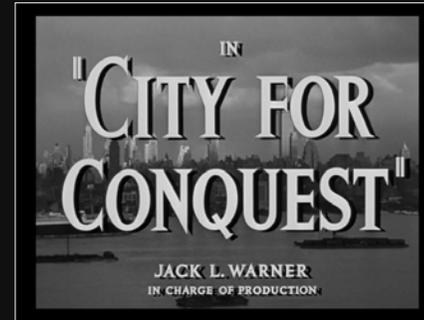
cristales y otros materiales, los títulos de crédito eran introducidos dentro de un concepto narrativo. Los créditos formaron más que nunca parte de la película. Hizo que el público les prestara más atención, algo muy destacable teniendo en cuenta que durante los inicios del cine, en muchas ocasiones, el telón permanecía cerrado mientras se proyectaban. Cabe decir que la técnica de la sobreimpresión en los títulos de crédito, aunque ahora digitalmente, es un recurso funcional y muy vigente dentro de la industria del cine actual. Durante la década de los 30 el cine empieza a consolidarse como una industria a escala global. Las vanguardias y las modas de entonces supusieron una gran influencia para el diseño gráfico dentro de él y, por lo tanto, de los títulos de crédito. Éstos tenían que identificar a la película a modo de logotipo



King Kong, M. C. Cooper y E. B. Schoedsack, 1933.



El Puente de Waterloo, Mervyn Leroy, 1940.



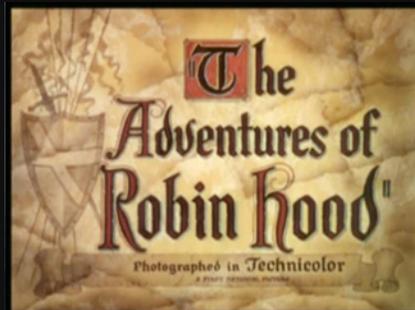
Ciudad de Conquista, Anatole Litvak, 1940.



El Ángel Exterminador, Luis Buñuel, 1962.

para diferenciarse y destacar sobre el resto. Los títulos de crédito empezaron a reflejar y definir el género y el público de las películas. Los creativos empezaron a crear tipografías específicas para cada película, rótulos y créditos que dotaran al film de una personalidad que lo haría desmarcarse del resto. Un claro ejemplo serían las películas del Western y el uso de las tipografías de una gran serifa.

La industria siguió creciendo y los estudios empezaron a consolidarse creando su propio estilo. Sin embargo los artistas de los créditos debían conformarse con estar trabajando en alguno de ellos, casi siempre desde el anonimato (excepto con productores independientes). Los créditos siempre permanecían en un segundo plano, detrás del prestigioso logo de la productora. Ellos decidían cuanto invertir en los créditos y que estatus deberían tener sus autores. No fue hasta finales de los años 40 cuando estos magníficos rotulistas e ilustradores finalmente fueron reconocidos y empezaron a aparecer en los créditos que ellos mismos crearon.



Robin de los Bosques, Michael Curtiz y William Keighley, 1938



Centauros del Desierto, John Ford, 1956.



Incidente en la Frontera, Anthony Man, 1949.



Illegal, Lewis Allen, 1955.



Gigante, George Stevens, 1956.

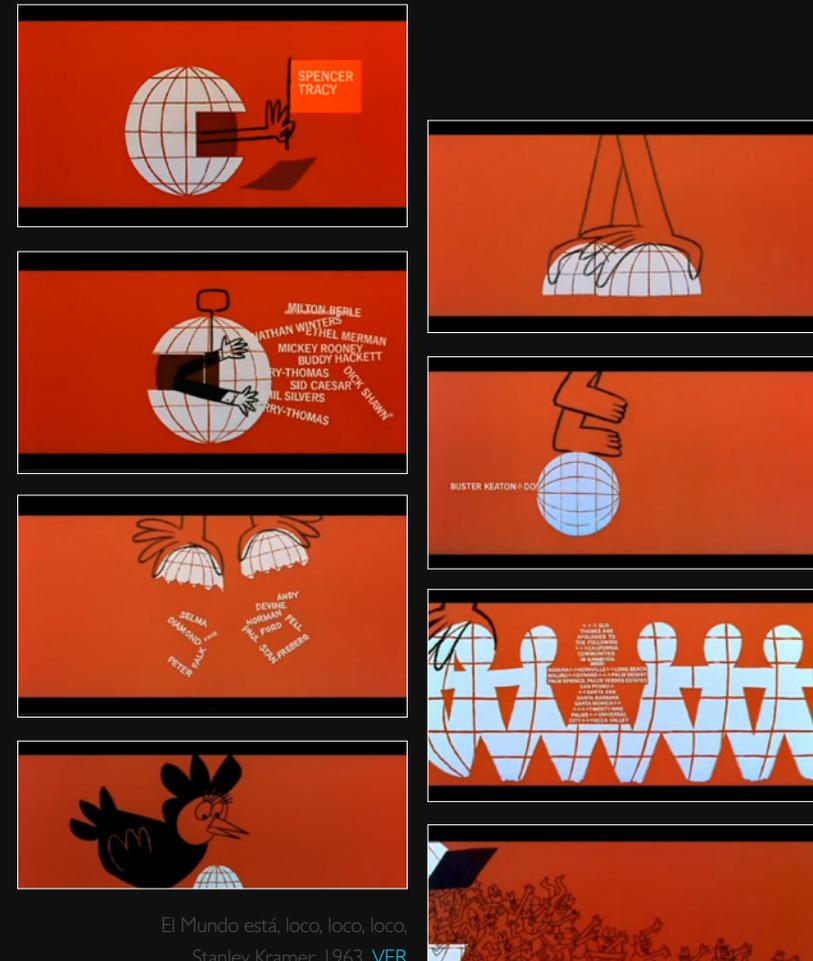
SAUL BASS

El reinventor de los títulos de crédito

En las primeras décadas después del nacimiento del cine, su evolución tuvo una importante influencia de la animación y sus técnicas. Este lenguaje permitía reinventar la realidad y dotar al diseño gráfico de movimiento, convertir lo estático en dinámico. Durante los años 30 y 40, muchos componentes de los estudios de diseño gráfico provenían del mundo de la animación y viceversa.

A mediados de siglo XX, el diseño gráfico tuvo un lugar común para una serie de diseñadores e ilustradores que hicieron bandera del modernismo de entonces. Nueva York acogió una nueva oleada de autores que dejarían un importante legado en la historia del diseño gráfico. Pero nos centraremos concretamente uno, el autor marcó un antes y un después dentro del diseño de los títulos de crédito para cine, hablamos de Saul Bass.

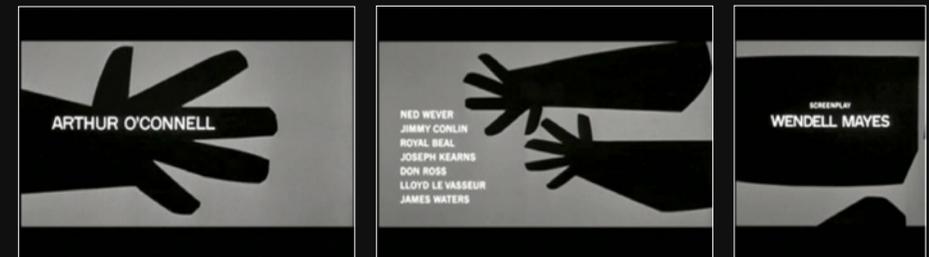
Es importante recordar que Saul Bass (Nueva York, EE.UU., 1935-1996) no era cineasta sino diseñador gráfico, y para él, el diseño gráfico debía comunicar una idea de la manera más clara y concisa. Este oficio le permitió trabajar la síntesis y la imagen en movimiento desde lugares, por aquel entonces, inexplorados. Muy influenciado por las vanguardias y la animación de principios de siglo, Bass experimentó con las posibilidades técnicas de la época para crear un nuevo lenguaje dentro del mundo de los títulos de crédito. Su creatividad no conocía límites.



El Mundo está, loco, loco, loco,
Stanley Kramer, 1963. VER

La carrera profesional de este joven diseñador empieza en el Bronx cuando a los dieciséis años combinaba sus las clases en el Arts Students League, donde estudiaba a tiempo parcial, con su tiempo para dibujar los letreros de los comercios del barrio. A finales de los años 30, una vez acabada su formación académica, el joven Bass entró como aprendiz en el departamento de arte de Warner Bros. Años más tarde (1946) se trasladó a vivir a Los Angeles donde en 1952 formaría su propio estudio, Saul Bass & Associates. Desde allí realiza sus primeros títulos de crédito para la película Carmen Jones de Otto Preminger en 1954. Se inició así una duradera relación entre Bass y Preminger, más adelante este director seguiría colaborando con él en numerosas ocasiones. Dos años después, en 1956, Saul Bass contrata a su primera empleada, Elaine Makatura, quien se convertiría en su mujer y fiel colaboradora a lo largo de toda su carrera.

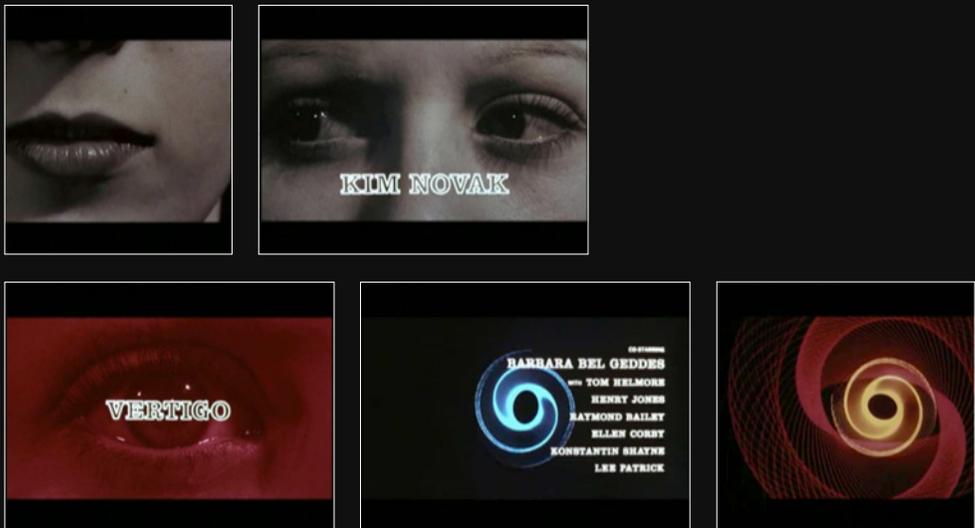
El estilo de los créditos de Saul Bass a menudo se caracterizaba por su simplicidad y su juego con los colores, las formas planas y los grandes contrastes. Sus influencias partieron desde la animación y fueron añadiéndose muchas otras de distintas disciplinas que calaron en su manera de trabajar. Bass siempre sintió un profundo respeto hacia el arte, por lo que le interesaron las vanguardias y el cine experimental. Supo filtrar las técnicas del constructivismo ruso donde el espacio lingüístico y el plástico convivían en el mismo lugar, regidos por una misma lógica siempre a favor del mensaje.



Anatomía de un Asesinato, Otto Preminger, 1959. [VER](#)



La Vuelta al Mundo en 80 Días, Michael Anderson, 1956. [VER](#)



Vertigo, Alfred Hitchcock, 1958. [VER](#)

Hubo otros movimientos dentro de los incios del cine que también marcaron el estilo y la obra del autor. Es el caso del cine expresionismo alemán, en el que observó la experimentación con la luz, el uso de las formas abstractas en la composición y, sobre todo, el montaje. Su admiración por Sergei Eisenstein (director de cine y teatro constructivista ruso) y su discurso sobre el ritmo, el uso de la metáfora visual, el montaje y su poder de emoción e impacto psicológico en el espectador, fue una de sus mayores influencias. Eisenstein decía que la imagen, la metáfora y el montaje eran en el fondo la misma cosa.

Saul Bass supo ir más allá de sus referentes. Sus títulos de crédito no solo eran narrativos, incluían un ingrediente que emocionaría al público antes de ver la película: la anticipación. Su principal objetivo fue siempre crear tensión perceptiva a través de los símbolos, captar la mirada de los espectadores para así poder prepararlos psicológicamente para lo que estaba a punto de ver en pantalla. Saul Bass opina que los títulos de crédito establecen un estado de ánimo en el espectador de modo que al empezar la película, ellos ya tenían una sintonía emocional con ella. Para Saul Bass, las películas empezaban desde el momento en que se proyectaban los títulos. Fue precisamente esa la idea la que elevó a este subgénero del cine a que fueran vistas como auténticas obras de arte, pequeñas películas dentro de las películas.



Psicosis, Alfred Hitchcock, 1960. VER

Los títulos de Bass no sólo condensaron el argumento de la película sino que ambientaron y prepararon al espectador para verla. Cada una de estas piezas era tratada según los criterios del diseño gráfico (color, composición, tipografía...) y eso añadía un carácter particular a las películas en las que intervino. Bass también fue pionero en introducir la política de marca en el cine, y fue gracias a él que a los títulos de crédito se les concedió verdadero valor artístico, algo insólito en la historia del cine. La llegada de este diseñador gráfico al cine marcó un antes y un después en la concepción de los títulos de crédito, menospreciados hasta mediados de los años 50.

Aunque muchos lo consideren como el inventor de los títulos de crédito, él prefería verse como el reinventor. Trabajó junto a su mujer Elaine para más de cincuenta películas dirigidas por directores de la talla de Alfred Hitchcock, Otto Preminger o Martin Scorsese. Su experiencia en el cine le llevó a dirigir su propia película (Phase IV). Su enorme talento para la ilustración y la animación lo llevó a ganar un Oscar por uno de sus cortos de animación Why Man Creates, una obra sencillamente maravillosa. En sus últimos años de vida, Saul siguió dedicándose a crear diseños corporativos para grandes empresas sin dejar de trabajar en sus queridos títulos de crédito. Su legado ha sido capital dentro de la historia del cine y su diseño gráfico. Desde su irrupción en el cine, los títulos de crédito ya no fueron lo mismo. Saul Bass fue y sigue siendo referencia para todo aquél que se dedique a crearlos.

PABLO FERRO

Creatividad ilimitada

A los 12 años Pablo Ferro (Antilla, Cuba, 1935) emigró a Nueva York junto a sus padres donde pronto empezaría sus estudios artísticos en Manhattan. Tras finalizar su formación académica en los años 50, empezó a trabajar como ilustrador dentro del mundo del cómic (Atlas Comics). Su éxito durante esa década lo llevó a dar vida a sus dibujos dentro del cine e introducirse así en el mundo de la animación y la publicidad. Tras pasar por varias compañías de animación, Pablo Ferro describió su experiencia en el campo con las siguientes palabras: "Mientras trabajaba en animación, aprendí a ser paciente. Aprendí a que un segundo precisa, por lo menos, 24 ideas. Aprendí las técnicas de los cortes rápidos (quick-cut) y los de multipantalla. Y también aprendí que sólo puedes tener éxito si cuentas una historia".

Su carrera seguía cosechando éxitos gracias a su enorme creatividad y talento. En 1961, creó su propio estudio de diseño al que, tras dos modificaciones en el nombre, llamó Fred Mogugbug Left. Fue a principios de los 60 cuando Ferro introdujo dentro del cine técnicas revolucionarias para la época basadas en el Stop Motion y el Quick-Cut, del que fue precursor. Pablo Ferro también es considerado un auténtico pionero en el uso de la tipografía en movimiento en televisión.

Sus títulos de crédito empezaron a hacerse famosos gracias a su célebre colaboración con Stanley Kubrick en Dr. Strangelove. El director británico encargó a Ferro los créditos de su película cautivado por los anuncios que hizo sobre ella, llenos de humor y subversión.



¿Teléfono Rojo? Volamos hacia Moscú, Stanley Kubrick, 1964. [VER](#)



Bullitt, Peter Yates, 1968. [VER](#)

Kubrick lo consideraba un genio, pero no fue el único en percatarse de su inmensa capacidad creativa. Entre otros, Steve McQueen volvió a trabajar con él después de ver los rompedores títulos de crédito de *Thomas Crown Affair*, en los que se usó por primera vez en el cine la técnica de la multipantalla. McQueen quiso que Pablo Ferro realizara los créditos de su película *Bullitt*, en los que este autor volvió a innovar dentro del género al usar la tipografía no sólo como elemento de información, sino de transición entre secuencias durante el principio del film.

Durante los 70 y 80 ejerció de director en cortos o videoclips entre los que destacan "Beat It" para Michael Jackson. Entrados los 90, los títulos de crédito volvieron a gozar de un buen momento y Ferro seguiría trabajando dentro del mundo del cine y la televisión.

La capacidad de crear algo nuevo huyendo de los convencionalismos propios de los títulos de crédito hizo de Pablo Ferro una figura muy popular dentro del mundo del cine. Hoy en día, este cineasta autodidacta sigue trabajando tras haber creado títulos de crédito para más de 85 películas. Para muchos, Pablo Ferro es el diseñador de títulos de crédito más libre y ecléctico dentro de la historia del cine.



El Caso de Thomas Crown, Norman Yewison, 1968. [VER](#)



Trailer para La Naranja Mecánica, Stanley Kubrick, 1971. [VER](#)

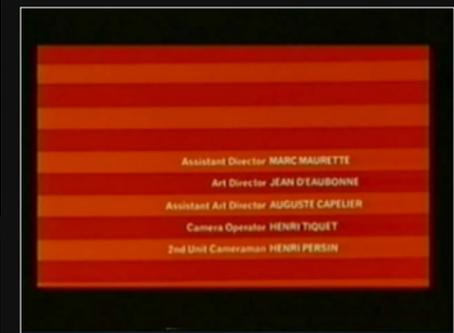
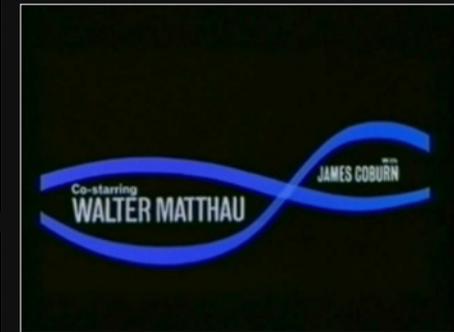
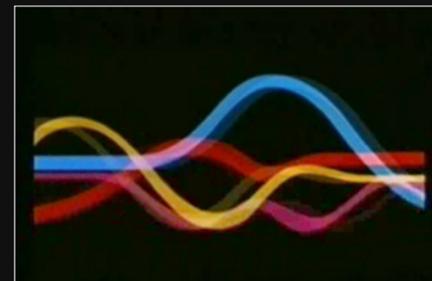
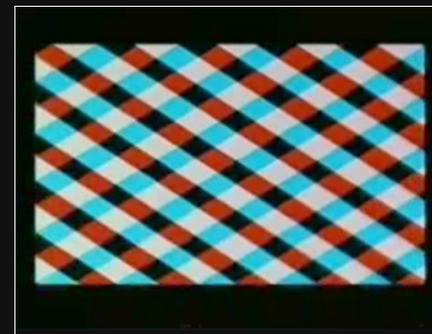
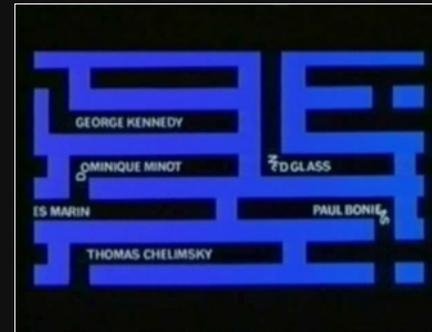
MAURICE BINDER Mucho más que James Bond

La carrera de Maurice Binder (Nueva York, EE.UU., 1918-1991) empieza dentro del mundo de la publicidad, concretamente para unos grandes almacenes. En 1940 Binder entró a trabajar en la National Screen Service, gran productora y distribuidora de trailers de cine. Aprendió el oficio de cineasta y desde allí pasaría de hacer carteles a diseñar campañas publicitarias enteras para Columbia Pictures, donde acabaría convirtiéndose en director de arte de la costa este. Años más tarde, Binder emigraría a Reino Unido para seguir trabajando para la NSS donde continuó colaborando con directores de cine estadounidenses como Stanley Donen y otros europeos como Roman Polanski.

A principios de los 60, este autor iniciaría una explosión de diseño gráfico en el cine dentro de Inglaterra. Sus créditos para las películas de James Bond serían los que marcarían su carrera y la historia de los títulos de crédito en el cine.

Los créditos para Dr. No, su ópera prima para la serie de Bond, combinan dentro de una estética pop la sugestión gracias a una abstracción bastante moderna dentro del cine por aquel entonces. Animaciones sintéticas de puntos y líneas que dejarían una huella indeleble dentro del mundo del diseño y la estética que envuelve el cine.

La relación con las películas del agente secreto duraría hasta el final de su carrera, creando la mayoría de títulos de crédito. Más adelante tuvo que compartir ideas con otro relevante diseñador de créditos, Robert Brownjohn.



Charada, 1963, Stanley Donen. [VER](#)

Su trabajo para las películas de James Bond configuraron un auténtico icono dentro del cine, pero Binder también hizo numerosos títulos de crédito para otras películas de distintos géneros. Su estilo vanguardista marcó una nueva era dentro de este género pero su importancia dentro del mundo del cine se debe a que probablemente sea el único que creó una imagen corporativa para las películas. Su carrera nos ha dejado una obra sencilla y conceptual, que hace que se recuerde y reconozca a este diseñador estadounidense como el Saul Bass europeo.



Magnífico Bribón, Jack Smight, 1966. [VER](#)



Agente 007 Contra el Dr. No., Terence Young, 1962. [VER](#)

En el tintero

Durante los años 50 los títulos de crédito estuvieron en auge, viveron un momento espléndido que perduró a lo largo de la década de los 60. Sin embargo, a partir de los 70 este género entró en crisis. Los créditos se dividieron en dos: los principales mostraban la productora y las grandes estrellas, y los del final mostraban el resto del reparto en forma de lista. No fue hasta los 90 que los títulos de crédito volvieron a ser piezas importantes de la película.

Anteriormente hemos destacado a Maurice Binder, Pablo Ferro y en especial a Saul Bass, que entre muchos otros dejaron una herencia que ha merecido el valor y el reconocimiento de los títulos de crédito en el cine y en el diseño gráfico.

Durante la segunda mitad de s. XX y principios del s. XXI han sido muchos los creadores que han mantenido vivo ese reconocimiento y han seguido innovando y progresando dentro de este fascinante género. Autores como Kyle Cooper, Dan Perri o Juan Gatti han sabido jugar con los códigos propios de este lenguaje de manera excepcional creando algunas piezas dignas de observar y recordar.

Su aportación a la historia de los títulos de crédito no puede pasar desapercibida dentro de esta sección. Es por eso que aquí mostramos divididas en dos grupos algunas de las piezas de estudios y autores que más nos han llamado la atención dentro de las últimas décadas. Interesantes títulos de crédito filmados y animados que no podían quedarse en el tintero. ●

Filmados:

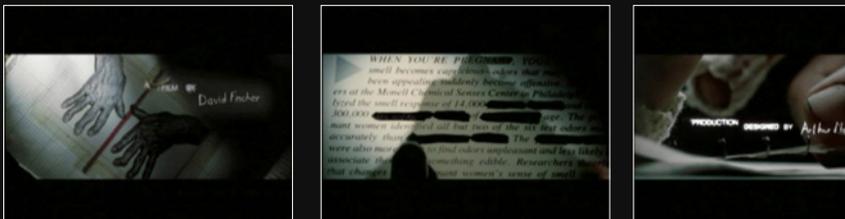
- TORO SALVAJE (Martin Scorsese, 1980). Autor: Dan Perri. [VER](#)



- MUJERES AL BORDE DE UN ATAQUE DE NERVIOS (Pedro Almodóvar, 1988). Autor: Juan Gatti. [VER](#)



- SEVEN (David Fincher, 1995). Autor: Kyle Cooper. [VER](#)



- EL PEQUEÑO NICOLÁS (Laurent Tirard, 1999). Autores: Kuntzel + Deygas. [VER](#)

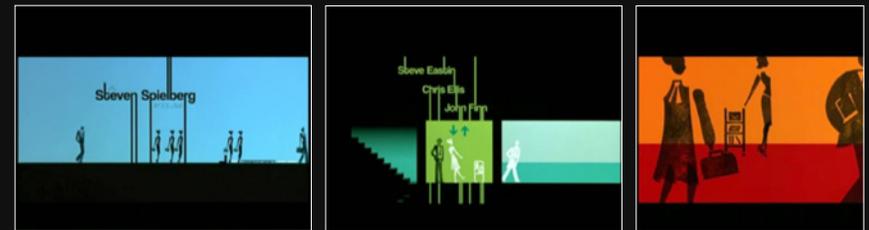


Animados:

- LA PANTERA ROSA (Blake Edwards, 1963). Autor: Fitz Freleng. [VER](#)



- ATRÁPAME SI PUEDES (Steven Spielberg, 2002). Autores: Kuntzel + Deygas. [VER](#)

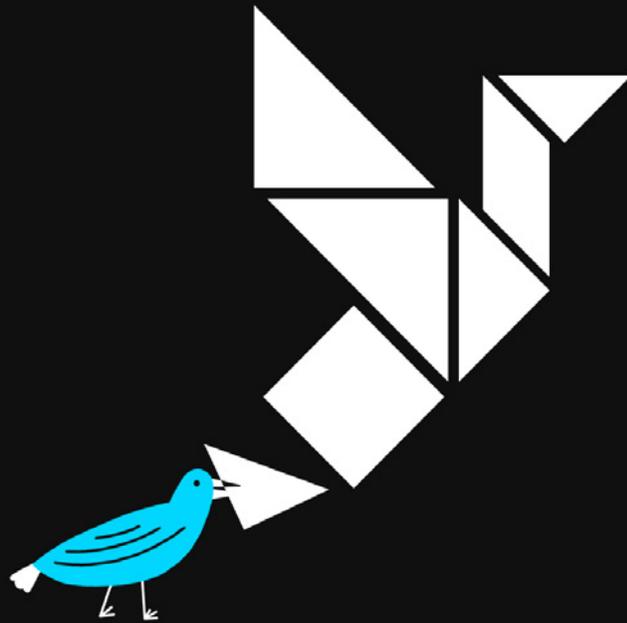


- MONSTRUOS S. A. (P. Docter, L. Unkrich y D. Silverman). Autores: Disney Pixar. [VER](#)



- UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS DESDICHAS (B. Silberling, 2004). Autores: Dreamworks. [VER](#)





Mágoz

Composición

En el momento que se pone un límite al espacio se está creando un formato.

Los elementos dentro de un formato ya no tienen importancia únicamente por sí mismos, sino que también influye su posición y tamaño respecto al formato y a los otros elementos.

La disposición de una composición también comunica. Puede potenciar una idea o concepto a la vez que puede designar una jerarquía en la imagen.

Los distintos pesos visuales y jerarquías dibujan un recorrido visual que el lector sigue al ver la imagen.

La importancia de cuidar todos estos aspectos es esencial. Todo creador de imágenes preocupado por la calidad de su trabajo debería dedicar tiempo al estudio de la composición.

Formato y tipos de formato

El formato es el primer elemento influyente en la composición ya que, según las medidas y la forma que tenga, transmite unos determinados valores y potencia ciertas composiciones.



Horizontal:

También conocido como apaisado, es un formato sólido ya que la base es más larga que la altura.

La mirada del espectador va de un lado a otro, recorriendo todo el formato.

Enfatiza la línea del horizonte y cualquier línea horizontal.

Situar dos elementos de forma que quede cada uno a un lado del eje vertical central es complejo ya que el espectador tiende a comparar los dos lados de la imagen.



Vertical:

Es un formato contundente que potencia y acentúa los objetos principales, sobretodo las líneas verticales y diagonales.

La mirada del espectador no tiende a dirigirse de un lado a otro ni penetrar en profundidad en la imagen. La mirada tiende a moverse verticalmente, potenciando las imágenes de ascenso o de descenso.

Es más difícil añadir elementos ya que no se asientan sobre una línea horizontal.

Los formatos muy alargados suelen ser inestables, son complejos de utilizar pero logran un efecto muy impactante.

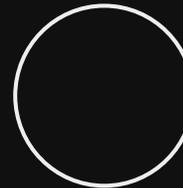


Cuadrado:

Es el formato más sólido y neutro, pero es menos sugerente.

La mirada se dirige al centro y el recorrido visual prosigue en espiral hacia los extremos.

Las diagonales del cuadrado se pueden aprovechar para dar fuerza a la composición.



Redondo:

Es un formato sólido que tiene unas connotaciones similares al cuadrado. El centro toma un protagonismo todavía mayor dado que todos los límites del formato equidistan del centro.

Al carecer de vértices, el formato redondo da una cierta sensación de dinamismo a la vez que de estabilidad.



En forma de rombo o cometa:

Es un formato extraño y su uso es poco común. Por ese motivo resulta impactante.

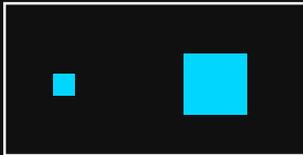
Tiene muy poco equilibrio y estabilidad, lo que hace que cree suspense y dinamismo.

Es un reto crear una composición equilibrada y sólida en él.

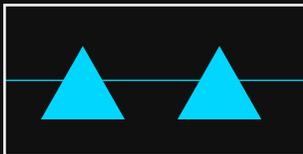
Peso visual

El peso visual es la capacidad de atraer la atención del espectador que tiene cualquier elemento o forma dentro de una composición. Esa capacidad de llamar la atención tiene que ver con el tamaño, la posición, la forma, el color e incluso con la relación psicológica que se establece entre el elemento y el espectador.

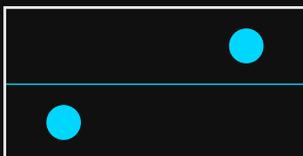
Las diferentes características de los elementos pueden compensarse entre sí, de modo que por ejemplo un bajo peso visual por posición, puede compensarse con un gran peso por color. De hecho, esta forma de compensar los distintos pesos visuales es lo que posibilita que la composición equilibrada sea interesante y no tenga por qué ser aburrida.



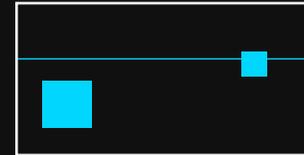
Peso por tamaño:
A mayor tamaño, mayor peso visual.



Peso por posición horizontal:
Un elemento pesa más cuando se sitúa a la derecha.



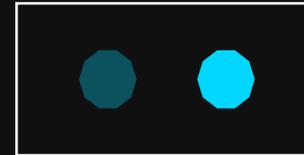
Peso por posición vertical:
Los elementos situados en la parte superior pesan más que los situados en la parte inferior.



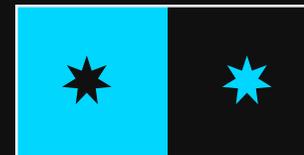
Peso por profundidad:
A más profundidad o lejanía, mayor peso visual.



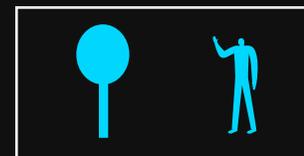
Peso por forma y textura:
Cuanto más geométrica, densa y sólida es una figura, más peso tiene.



Peso por color y contraste:
Los colores cálidos y oscuros pesan más que los fríos, claros y saturados.
A mayor contraste con el color del fondo, más peso.



Claro sobre oscuro:
Los colores claros sobre fondo oscuro pesan más que los colores oscuros sobre fondo claro.



Peso por asociación psicológica:
El espectador otorga más peso a unos elementos que a otros dependiendo del material que estén hechos, o el grado de importancia en la vida de una persona.

Esquemas compositivos

Los elementos interactúan entre ellos dentro de la composición. La vista del espectador va de un elemento a otro, siguiendo un ritmo de lectura. Ese ritmo responde al esquema compositivo que crean los elementos.

Cada esquema compositivo potencia unos aspectos y transmite unos valores.

Mientras que las líneas diagonales otorgan dinamismo a la composición, las horizontales aportan estabilidad.

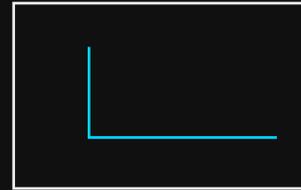
El uso de la simetría puede sugerir una comparación entre elementos.

Uno de los esquemas compositivos más neutros es el esquema en forma de friso. Se trata de alinear los elementos en forma de retícula de manera que todos destaquen por igual, sin que haya una jerarquía.

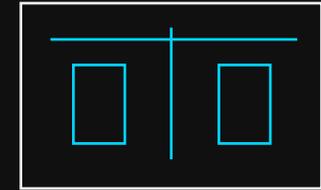
La definición o elección de un buen esquema compositivo es clave para lograr imágenes bien compuestas y que su composición apoye la comunicación que ejerce la imagen.



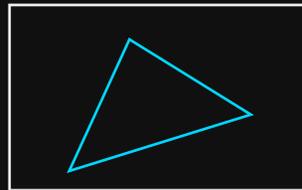
Diagonal



En forma de L



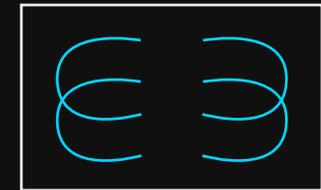
Simetría en forma de balanza



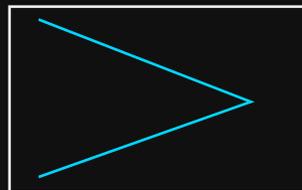
Triangular



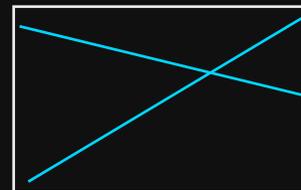
En forma de S



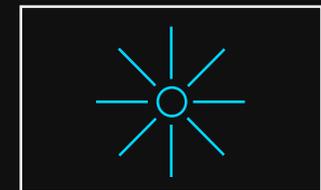
Simetría axial



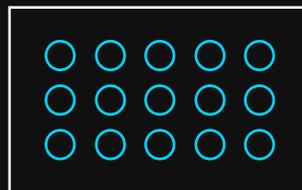
En forma de Cuña



En forma de X



Simetría radial



En friso



En forma de T



En forma de óvalo

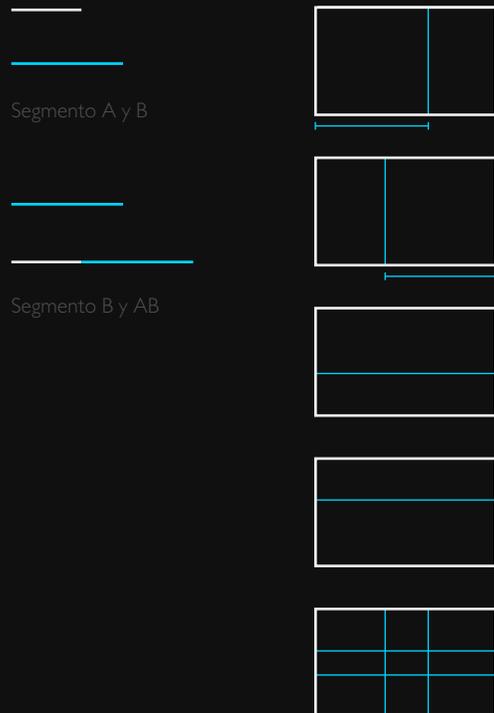
Teorías de composición

Teoría de la proporción áurea

La teoría de la proporción áurea, o proporción divina, se basa en la aplicación del número áureo (Fi) en el campo de la composición.

El número áureo se ha usado desde la antigüedad y consiste en la proporción que guardan entre sí dos segmentos (A y B), de forma que la proporción sea la misma cuando se compare el segmento pequeño (A) con el grande (B) y cuando se compare el segmento grande (B) con la suma de los dos segmentos (AB).

Aunque Fi es infinito, se aproxima en el número 1,618.



La principal aplicación del número áureo consiste en crear una retícula como guía para componer los elementos dentro de la composición.

Esta retícula se consigue dividiendo el alto y ancho del formato entre 1,618, el número áureo. La distancia resultante de dividir el ancho por Fi servirá como medida para colocar las guías verticales, mientras que el resultado de dividir el alto del formato por Fi servirá como medida para colocar las guías horizontales.

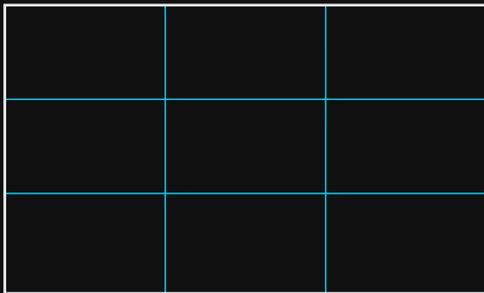
La colocación de estas guías dividen el formato en nueve partes y crean cuatro puntos de intersección. Los cuatro puntos de intersección son los puntos dorados, donde debemos colocar los elementos importantes de la composición. Los nueve espacios que se crean pueden tenerse en cuenta para colocar elementos. Estos espacios pueden ser divididos a su vez en nueve espacios más y así sucesivamente, volviendo a dividir el alto y ancho entre Fi. De esta manera se consigue una retícula cuyas guías y espacios son proporcionales entre el formato y entre sí.

La proporción áurea también tiene aplicaciones más complejas, que responden a usos más concretos. Por ejemplo la espiral áurea, que deriva de un rectángulo áureo (donde el alto y ancho son proporcionales a Fi).

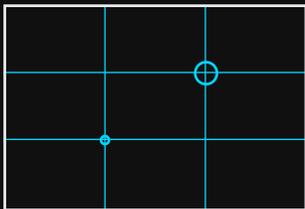
Teoría de los tercios

La regla de los tercios es una simplificación de la teoría de la proporción áurea.

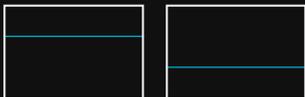
Consiste en dividir la composición en nueve partes iguales mediante dos líneas verticales y dos horizontales, coincidiendo con los respectivos tercios.



La teoría de los tercios tiene varias aplicaciones:



- Uso de los puntos de intersección de las líneas para colocar el elemento principal o destacable de la composición. Los puntos de intersección actúan como centro de atención. En caso de que hubiera dos elementos a destacar, el segundo elemento se debería situar en el punto diagonalmente opuesto al primero.



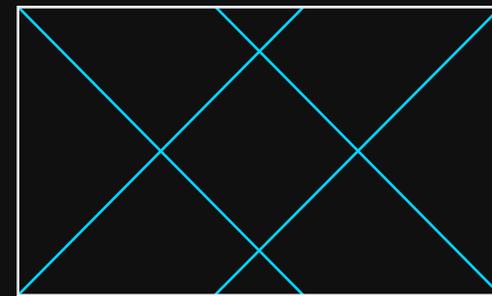
- Uso de las líneas de los tercios como horizonte. Si se quiere dar prioridad a la tierra respecto al cielo, se debe situar el horizonte en el tercio superior. Si en cambio se quiere dar prioridad al cielo respecto a la tierra, se debe situar el horizonte en el tercio inferior.

El método diagonal

El método diagonal se basa en las diagonales de 45° que interseccionan cada una de las cuatro esquinas de la composición.

Según este método, los puntos de atención deben situarse sobre una de las diagonales, con margen de un milímetro.

No es necesario que el elemento esté situado en el punto de intersección entre diagonales.



El método diagonal sólo funciona con imágenes relativamente simples que quieran destacar un elemento. Si hay otras líneas fuertemente marcadas dentro de la composición, como por ejemplo la línea de horizonte, puede que influyan negativamente en el método diagonal.

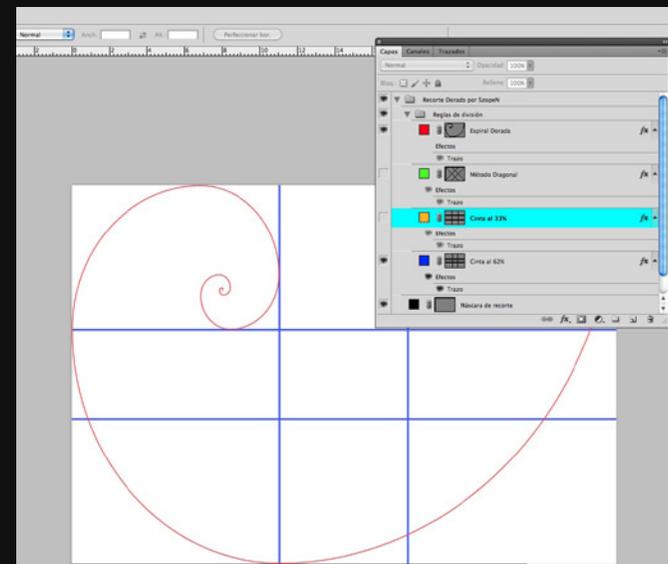
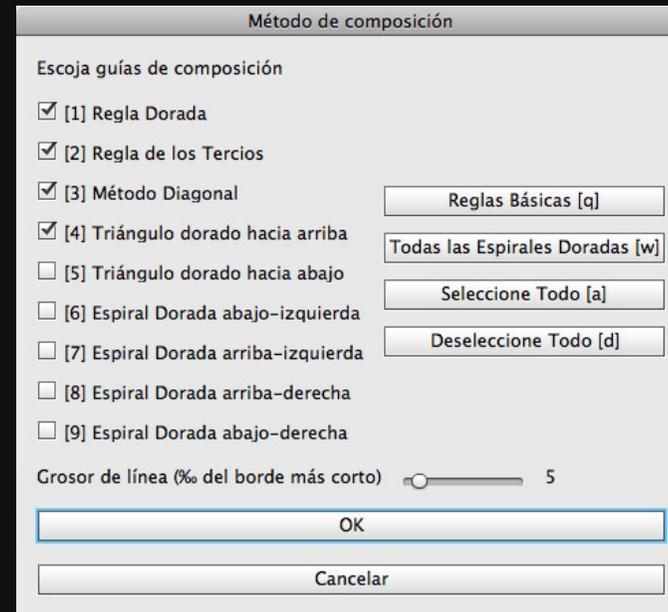
Golden Crop

Golden Crop es un script gratuito para Photoshop diseñado para automatizar el proceso de construcción de retículas de la mayoría de teorías de composición.

El funcionamiento de Golden Crop es sumamente intuitivo y sencillo lo que hace que sea muy fácil y rápido de usar. Una vez instalado, basta con acceder a él desde el menú Archivo>Automatizar y seleccionar las teorías de composición que queramos aplicar a nuestra imagen. Acto seguido nos creará las guías que estarán disponibles como objetos inteligentes en el menú Capas. Las distintas capas que contienen las guías, está muy bien organizadas de tal manera que podemos mostrar y ocultarlas por separado, cambiar el color de las guías...

Golden Crop es la herramienta más fácil y rápida para llevar las retículas y guías de las principales teorías de composición a la pantalla de Photoshop. Sin duda es una herramienta imprescindible para los usuarios de Photoshop interesados en la composición. ●

Descarga y más información:
<http://goldencrop.sourceforge.net/>



En Papel



RANX - INTEGRAL
STEFANO TAMBURINI
TANINO LIBERATORE

Edición: 2010

Editorial: La Cúpula

Nº de páginas: 192

Género: Cómic

RanXerox ha sido creado de los desechos del progreso, con las piezas desechables de una fotocopidora de última generación.

En un principio el nombre era el mismo que el de la marca de fotocopadoras Rank Xerox, lo cual fue motivo de un proceso judicial por su utilización.

Ranx es super violento, destroza a diestro y siniestro a todo aquel que se cruza en su camino para conseguir todos los caprichos de su amante Lubna, impúber politoxicómana, egoísta sin escrúpulos, perversa, sin valores y compendio de todos los males. Una niña con actitudes de adulto sin inocencia.

La estética de la obra es urbana, decadente e hiperrealista.

Liberatore la dota de un peculiar, exquisito y vibrante colorido con sus rotuladores de punta de fieltro que utiliza y que ha acabado por ser un signo de reconocimiento de sus dibujos.

Las imágenes son terroríficas y morbosamente atractivas. La actitud de los personajes es barriobajera sintética, amoral y transgresora.

Desde la ficción, el universo ciberpunk de RanXerox creado por Tamburini y Liberatore traspasa los límites de lo políticamente correcto. ●



En Pantalla



PUNTO LÍMITE CERO
RICHARD C. SARAFIAN

Año: 1971

País: EE.UU.

Duración: 99 min.

Género: Acción/Road Movie

Mucho antes de que Tarantino la utilizara esta película como referencia en una de las conversaciones de su película "Death Proof", Punto Límite Cero ya era todo un mito dentro del cine de culto. Además una de las primeras en utilizar la música rock y soul como banda original de película.

La trepidante carrera contra el orden establecido de Kowalski (Barry Newman) se convierte en toda una verdadera aventura. Kowalski trabaja en un negocio de alquiler de vehículos y apuesta ser capaz de conducir un Dodge blanco del 70 de Denver a San Francisco en 15 horas.

Guiado por un por DJ ciego (Cleavon Little) de la emisora de radio "Super Soul" que tiene la frecuencia de la policía. Kowalski conseguirá burlar y esquivar todos los obstáculos que encuentra a su paso a través de las ondas y de la buena música.

Por el camino encontrará todo tipo de personajes variopintos: unos intentarán competir con él y otros intentarán que no lleve a cabo su hazaña. Al mismo tiempo irá rememorando momentos de su pasado que configuran su actual y escéptica concepción de la vida. ●



En Disco



THE STONE ROSES
THE STONE ROSES

Año: 1989

País: Reino Unido

Estilo: Rock Alternativo

Sello: Silvertone

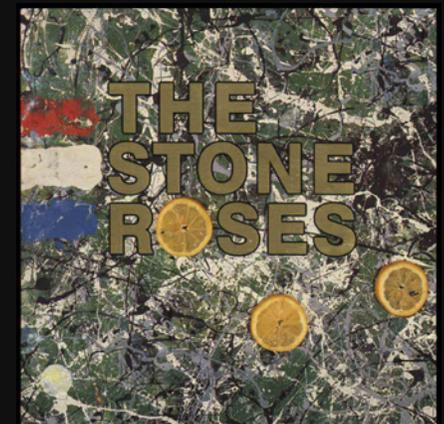
Este álbum debut de la banda británica está considerado uno de los mejores de la historia por varias revistas especializadas y el segundo, después del "Sgt. Pepper's" por los coleccionistas en el 98. También estableció a los Stone Roses como una de las bandas más importantes de la escena musical británica y una de las mayores influencias del Britpop en los 90, por delante de bandas como Oasis o Blur que vinieron más tarde.

Este disco se caracteriza por sus atractivas canciones melódicas, psicodélicas y con personalidad. "Don't stop" y "I'm the resurrection" son un buen ejemplo de ese sonido. La voz de Ian Brown,

apoyada por Reni como segunda voz, suena con una exquisita calidad en todas las canciones.

El grupo formado por: Reni (Batería, segunda voz), Gary Mounfield (Bajo), John Squire (Guitarra), Ian Brown (Cantante).

The Stone Roses tuvieron problemas legales con la discográfica Silvertone. Se presentaron en sus oficinas con unos botes de pintura y los vaciaron sobre el dueño de la compañía, su novia, su coche y las paredes del edificio. No grabaron su segundo disco hasta el 94 a consecuencia de esta acción, convirtiéndolos en un grupo maldito. ●



El proyecto Pandemia Fanzine concluye con este número.

Acabamos para volver a empezar.
Dejamos de lado al presente para abrazar al futuro.
Decimos que no para decir que sí.
Nos despedimos para volvernos a saludar.

Nos retiramos al laboratorio para trazar un nuevo plan.
Pronto volveremos a vernos, os lo aseguramos.
Con otro cuerpo y otra cara, pero con la misma esencia.

Muchas gracias por vuestro apoyo y colaboración a lo largo de todos estos números.
Ha sido un auténtico placer.

¡Hasta muy pronto!

CONTACTA

www.pandemiafanzine.com
hello@pandemiafanzine.com



PANDEMIA

f a n z i n e