



UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

TRABAJO FIN DE GRADO

CUARTO

*RECOPIULATORIO 2 (2013-2018) EDICIÓN Y CREACIÓN DE LA ESTÉTICA Y
CARÁCTER DEL ÁLBUM DE DELLAFUENTE*

Tipo de proyecto: PRÁCTICO

POR: JOSE CASTELL MARTÍNEZ

TUTOR: FERNANDO FERNÁNDEZ TORRES

ÍNDICE

| | |
|--|-----------|
| Resumen | 3 |
| 1. Introducción: objetivo del proyecto y estado de la cuestión | 5 |
| 1.1. Objetivos / Hipótesis | 6 |
| 1.2. Estado de la cuestión | 7 |
| 1.2.1. Quién es Dellafuente | 9 |
| 1.2.2. Qué es Recopilatorio 2 (2013-2018) | 11 |
| 1.2.3. Idea, contexto y desarrollo | 12 |
| 1.2.4. Nuevo título y narrativa del álbum | 13 |
| 2. Marco teórico | 16 |
| 2.1. Diseño de gráficas para la industria musical | 17 |
| 3. Metodología y desarrollo | 18 |
| 3.1. Diseño de portada, carátula y cubiertas (Portada, CD, vinilo, revista y casete) | 20 |
| 3.2. Adaptación gráfica en soportes electrónicos (Web y redes sociales) | 24 |
| 3.3. Visuales para plataformas y conciertos (Canvas y vídeo promocional) | 25 |
| 3.4. Merchandising | 27 |
| 4. Resultados | 28 |
| 5. Conclusiones | 32 |
| 6. Bibliografía | 33 |
| 7. Anexos | 36 |

Resumen

Ante la carencia de diseño y explotación del álbum *Recopilatorio 2 (2013-2018)* del artista español Dellafuente, se propone una nueva estética, diseño, historia y elementos claves en el álbum. A través del diseño gráfico y diferentes programas de edición, maquetación y modelaje en 3D esta propuesta se llevará a cabo. Dicha narrativa y estética será planteada con bases y conocimiento del autor de este trabajo de fin de grado, además de desarrollar lo aprendido en este período de enseñanza.

El objetivo principal es, con el entendimiento y competencia de la actual estética del artista, crear una armonía en cuanto al disco, ya que en su momento no se hizo. También, el presente trabajo pretende sacar el máximo partido a estas canciones que componen este recopilatorio.

Para lograrlo, el trabajo se divide en 3 períodos claros. En primer lugar, información fundamental sobre: el artista y diseñadores con los que ha colaborado, normas y reglas sobre la creación y diseño de portadas, discos y demás, y por supuesto, información sobre estrategias de marketing en la industria musical española. En segundo lugar, planteamiento y orientación de las ideas, y qué se va a alcanzar con estas. Y por último, producción de elementos audiovisuales necesarios y propuestos en el índice de este trabajo.

Como resultado quedará un planteamiento del álbum bastante cercano a la actualidad, además de afín a lo que el artista otorga estéticamente.

Palabras claves: diseño discográfico; creación digital; álbum; industria musical; estética; Dellafuente.

Abstract: Given the lack of design and exploitation of the album "Recopilatorio 2 (2013-2018)" by Spanish artist Dellafuente, we propose a new aesthetic, design, story and key elements in the album. Through graphic design and different editing, layout and 3D modeling programs this proposal will be carried out. This narrative and aesthetics will be proposed with bases and knowledge of the author of this final degree work, in addition to developing what has been learned in this teaching period.

The main objective is, with the understanding and competence of the current aesthetics of the artist, to create a harmony in terms of the album, since at the time it was not done. Also, the present work aims to make the most of these songs that make up this compilation.

To achieve this, the work is divided into 3 clear periods. Firstly, fundamental information about: the artist and designers with whom he has collaborated, norms and rules about the creation and design of covers, albums and others, and of course, information about marketing strategies in the Spanish music industry. Secondly, approach and orientation of the ideas, and what is going to be achieved with these. And finally, production of the necessary audiovisual elements proposed in the index of this work.

The result will be an approach to the album quite close to the present, as well as in line with what the artist grants aesthetically.

Keywords: record design; digital creation; album; music industry; aesthetics; Dellafuente.

1. Introducción: objetivo del proyecto y estado de la cuestión

Desde años atrás, hasta los discos menos relevantes y célebres poseen sentido artístico, cuentan con un diseño e indican el estilo sobre esta obra discográfica, aunque no todos. El modelo de negocio de la industria musical actualmente se basa en los contenidos digitales y en la exploración de la transmedialidad para la promoción de obras auditivas.

Gracias a el videoclip, el diseño de portadas o el “merchandising”, existe una mejor promoción comercial donde artistas consiguen visibilización y mejor posicionamiento, debido a que el oyente cuenta con una mayor recepción por diferentes canales de distribución. Ofreciendo un producto mediante diversos formatos donde conectar con la industria musical se asegura una rentabilidad superior. (Sedeño-Valdellós, 2016)

A pesar de expandir la obra por diferentes medios, se trata de aunar toda aquella creación que la rodea para crear continuidad, unidad temática y narrativa para declarar coherencia del álbum.

Todo esto, contando con la digitalización, hace que lo inmaterial en los soportes abarate la producción. En otras palabras, la persona que consume publicidad en los diferentes entornos, además de poder escuchar el disco sin necesidad de tenerlo físico (en “streaming”), ayuda a que la obra auditiva siga teniendo interés para su promoción.

Este es uno de los pocos ejemplos que no cumplen con esta característica. Por esta razón se propone un nuevo diseño, además de una escena transmedia en la que se tendrán en cuenta diferentes plataformas. (Sharakhina, Mikhailov, Selyankina, Semkina, 2020)

Estas son las sugerencias para exponer: diseño de portada y diferentes elementos físicos pertenecientes a la venta y escucha del álbum, así como su adaptación al espacio digital, vídeos promocionales, visuales para las diferentes plataformas y su “merchandising” propio.

1.1. Objetivos / Hipótesis

Algunos de los objetivos principales de la creación de estas obras audiovisuales a partir de la compilación de estas 16 canciones escritas por el autor Dellafuente son:

El desarrollo de la gráfica visual del disco a partir del único formato visual que deja, como es la portada del álbum. Tomando en consideración que el álbum no tiene título que lo identifique, se creará una denominación con un sentido a la nueva ficción creada también del álbum.

Además de la creación y renovación visual del álbum, se tendrá en cuenta el aprendizaje de todas aquellas fases por las que pasará la producción y realización de la gráfica y audiovisual, sin olvidarse del aprendizaje de técnicas de edición en los diferentes programas que se usarán.

Asimismo, existen una serie de objetivos secundarios vinculados al objetivo principal. Comprender los conocimientos del campo del diseño de discografía y su sentido son algunos de estos objetivos.

El estudio y análisis del diseño actual de la estética del artista es, igualmente, uno de los objetivos secundarios, debido a que se trata de un trabajo práctico y profesional, se establecerá una correlación y armonía con todo aquello que el artista ya ha concebido.

De igual manera, las referencias que darán sentido y se utilizarán para el desarrollo de diferentes fases serán culturales debido a que el autor ya ha hecho referencias a simbología religiosa en anteriores ocasiones. (Pérez-Rodríguez, 2019)

Igualmente, las referencias de diseño que dará alusión a la estética de este nuevo trabajo son diseños maximalistas y reminiscencias de corrientes artísticas como el Metal, Psicodelia o Acid Wave que David Rudnick inició como tendencia en el diseño gráfico. (Wibel, 2021)

1.2. Estado de la cuestión

El autor, a modo de compilación, creó dos álbumes para aunar los diferentes “singles” con los que comenzó su carrera. Ambos tienen una única portada, aunque se diferencian en el color de fondo.

El hecho de que no exista una mínima evidencia de la comercialización de los discos es muy poco propio del artista, cuya asignatura principal es el marketing como bien señala en diferentes canciones o algunos artistas compañeros comentan de él. (Mowlhawk, 2023)

Por otro lado, esta razón está justificada dado a que, el artista comenzó su carrera con anterioridad a la transformación que las redes sociales e Internet ejercieron sobre la publicidad, y por supuesto sobre la industria musical.

Actualmente, ya se cuenta con los medios suficientes para su campaña, por lo tanto, a través de una nueva y renovada apariencia de la discografía en físico y digital propuesta, se podrá observar la aproximación a las actuales estrategias.

El diseño gráfico de un disco musical es un elemento fundamental en la producción de cualquier álbum. El diseño de la portada, el libreto y los materiales gráficos asociados son esenciales para establecer una imagen y una identidad visual del disco, y pueden influir significativamente en la percepción y la recepción del mismo por parte del público. (Pichón Rivière, 2016)

En la actualidad, la mayoría de los diseños de discos musicales se crean mediante programas de diseño digital, lo que permite una gran flexibilidad y creatividad en cuanto a la composición, el color y la tipografía. En términos generales, el diseño de un disco musical debe ser coherente con la temática y el género musical del álbum, y debe ser atractivo e impactante para llamar la atención del público.

En los últimos años, se ha producido un cambio en la forma en que se distribuyen y consumen los discos musicales, con un aumento en la popularidad de las plataformas de streaming. Esto ha llevado a una mayor atención al diseño de las portadas y a la necesidad de crear imágenes que se vean bien en pantallas pequeñas. (Paniagua López, 2020)

En cuanto a las tendencias actuales en el diseño gráfico de discos musicales, se pueden observar varios enfoques. Por un lado, existe una tendencia hacia un diseño minimalista y limpio, con tipografías simples y colores sobrios. Por otro lado, hay una tendencia hacia el uso de imágenes y gráficos más complejos y detallados, a menudo con una estética retro o vintage.

El diseño gráfico de un disco musical es un aspecto clave en la producción de cualquier álbum, y puede influir significativamente en su recepción por parte del público. En la actualidad, se enfoca en crear una imagen coherente y atractiva para el álbum, tomando en cuenta las tendencias actuales y las características del género musical. (Parra de la Horra, 2013)



1.2.1. Quién es Dellafuente

Pablo Enoc, el “Chino” o Dellafuente nació en Granada en 1992. Nació concretamente en el barrio Corea, en Armilla. Es un artista musical que empezó su carrera en 2014.

Dellafuente es un cantante y compositor español que fusiona diferentes géneros musicales en su música. Su estilo musical combina hip-hop, reggaeton, flamenco y otros géneros de música latina, creando un sonido único y distintivo.

Su carácter es descrito como una fusión de diferentes estilos y géneros, con letras que a menudo hablan de la vida cotidiana y las experiencias personales. En sus canciones, Dellafuente también utiliza elementos del folklore y la música tradicional española, lo que le da un toque especial y distintivo. (Wibel, 2020)

“Nunca quise enfocarme ni encasillarme en un tipo de público y eso es un acierto, porque empecé haciendo rap, reggaetón, luego vino el trap, cosas más electrónicas... Al mezclar tantos estilos y hablar de la vida, de situaciones que pueden pasarle a cualquiera, mucha gente se siente identificada, tengan dieciséis, veinte o cuarenta años.” (Hora Jaén, 2017, 5 abril).

La creatividad de Dellafuente lo ha convertido en una gran influencia. Sus letras tratan temas sociales y de la gente de barrio. Gracias al autotune ha aprendido que la voz es un instrumento que se puede manipular, crea obras que reclutan miles de fans en sus conciertos. (Muchotrap, 2021)

Consentía, Guerrera, Me pelea, Te como la cara, 13/18 y Veneno son algunas de las canciones más reconocidas del artista.

Las canciones, desde sus inicios se han acercado a los colectivos infortunados en cuanto a lo social se refiere, gesto que es más notable en lo lírico. En la representación visual el artista realiza fusiones de manera simbólica de Al-Ándalus que recuerdan elementos de la arquitectura árabe andalusí, así como otros elementos del ámbito religioso. (García-Martín, 2021)

«El símbolo central de Dellafuente F.C. es la estrella de Salomón, también conocida como estrella de Abderramán I (primer emir independiente de Córdoba, siglo VIII), indexador de identidad granadina que Dellafuente combina con la creciente y estrella,

símbolo donde los haya vinculado al Islam, presente en fotos de perfil o títulos de canciones.» (Pérez-Rodríguez, 2019, p. 569)

Lleva dedicándose a la música más de 10 años y, en 2018 recogió muchos momentos y grabaciones para publicarlos en 2 volúmenes que reciben estos nombres *Recopilatorio 1 (2013-2018)* y *Recopilatorio 2 (2013-2018)* respectivamente.



1.2.2. Qué es *Recopilatorio 2 (2013-2018)*

Recopilatorio 2 (2013-2018) es un álbum recopilatorio del cantante y compositor español Dellafuente. Fue lanzado en 2018 y contiene una selección de canciones del autor lanzadas durante los últimos cinco años.

Dellafuente echa la vista atrás y recopila lo mejor de su carrera hasta el momento. Para ello, recogió piezas que había ido lanzando en Youtube y que requerían ser recopiladas para subrayar su peso en su evolución, repartiendo así en dos volúmenes esta compilación de 28 canciones.

El segundo recopilatorio cuenta con 16 canciones, algunas de sus primeras canciones como: *Enamorao*, *Olvidame*, *Tengan mi sangre* y *Tú pa mí*, además de colaboraciones con Maka: *Te como la cara*, *Sobran las palabras* y *Se me pone violenta*.

El título *Recopilatorio 2* sugiere que es una continuación de otro álbum recopilatorio lanzado previamente. Este segundo ofrece a los fans una oportunidad de escuchar algunas de las mejores canciones de Dellafuente en un solo álbum y celebrar su carrera musical hasta ese momento.

Pese a que no existe mucha más información sobre el álbum, se expondrá una nueva propuesta con la creación de un “nuevo” disco.

1.2.3. Idea, contexto y desarrollo

Dentro de la música urbana en España, la elaboración visual y musical de Dellafuente es una de las más asombrosas, tanto por innovación como por la otorgación de significado en sus obras.

El lanzamiento de álbumes, eps, y singles conceptuales es ya una característica del artista. Sus trabajos cuentan con una narrativa específica, un hilo conductor y cualidades propias. En el caso de *Recopilatorio (2013-2018)* este álbum carece de estas características. Por esta razón, en esta tarea se dará al álbum una edición y creación de la estética y carácter de este.

Antes de comenzar con el desarrollo de la gráfica, se pondrá en contexto una trama o historia para poder crear el universo que rodeará a este álbum.

Primeramente, la idea y concepto de este disco será la explicación de una historia sobre un hombre, el cual Dellafuente adopta como primera persona, quien tiene un encuentro con una mujer, con quien surge una evolución en su trayectoria, a partir de ese momento se conocen y comienzan una relación. Esta relación acaba convirtiéndose en una bastante tóxica. Finalmente, se separan y el protagonista pasa el duelo amargado y rancio.

Todo el argumento está hilado a este relato cuya relación no es demasiado sana. Los colores, la simbología y por supuesto el diseño relacionan lo estético con lo narrativo. Esta fase está muy influida por el conocido álbum de Rosalía, *El Mal Querer*. (Sedeño-Valdillos, 2021)

Las razones por la cual se ha decidido mostrar y explicar una especie de novela son varias. Esencialmente, la escucha de las melodías y líricas del álbum transporta tu mente a una versión del autor más íntima y personal. No quiere decir que sea autobiográfico, sino que el autor tiene la capacidad de narrar a través de sus letras.

A fin de crear esta nueva narrativa, principalmente es necesario un nuevo nombre para el disco, además de desarrollar su narrativa.

1.2.4. Nuevo título y narrativa del álbum

Para la interpretación del argumento conductor de la narrativa como es la historia de la pareja, se ha tenido que escuchar las 16 canciones propias del álbum y reinterpretar, a través de sus letras, el orden de estas. Una vez analizada la lírica, se propuso un nuevo orden que daría sentido a la trama inicial, pasando por diferentes fases que a continuación se explicarán. (Dellafuente, 2018. *Recopilatorio 2 (2013 - 2018)*).

Comienza el relato con *Bailaora*, donde se puede entender que trata sobre una mujer, a quien describe como flamenca por su forma de bailar y de vestir. Partes de la letra como: “Me duele, porque ya no me conviene...Y ahora me tiene subiéndome por las paredes” hacen entrever las intenciones del protagonista respecto a la tal “bailaora”, dando así un inicio a la primera fase de la historia.

En *Corazón Mío*, el autor explica quién es, su parte más personal y qué pertenece a su corazón. Además, en coros oímos la frase de: “Me duele el corazón de quererte tanto.” De esta manera, se intuye la sensación que da el autor de una presentación y en segundo plano, lo que siente hacia la mujer.

“Las cosas que se nos vienen y no sé lo que tú quieres. Yo sí sé que quiero, algo que tú nunca tienes, paciencia...”, como bien descifra el título de la canción y la letra, el personaje principal aclara que se encuentra en una situación donde se están conociendo, pero que no quiere ir tan apresuradamente, quiere más paciencia porque le pide: “Conóceme por el chino, no por lo de Dellafuente”, una parte más íntima del autor.

Con *Te Como la Cara*, se demuestra a través de su letra que la quiere, que solo está ella en su vida y que quiere pasar el resto de su vida con ella.

Sobran las Palabras inicia la segunda fase, en la que deja clara su relación con ella con versos como: “Lo que sea necesario eres mi mujer” y “Mi alma tiene dueña, niña, y es de ti”

La declaración donde el protagonista le reclama descendencia es en *Tengan Mi Sangre*, donde observamos oraciones tales como: “Quiero que toas’ mis niñas me salgan con tu sonrisa, quiero que seas tú la que eduque a mis enanos”.

La canción de *Enamorao* es un punto de inflexión ya que, como vemos en el título, sigue habiendo amor, pero distinguimos algunas letras que hacen ver que la relación no es todo lo sana que parece. “A veces peleamos y no sé por qué, me pone berreando en 0,3”.

En *Se Me Pone Violenta*, ecuador de la lista. Interpreta el punto donde, a partir de aquí, todo va a ir a peor. “Se me pone violenta. Le pierden los modales”.

Con las canciones de *Fuera* y *Jaleo* finaliza esta segunda etapa donde su relación ha pasado por buenos y malos momentos, como es el caso aquí. En esta primera canción de manera explícita, el autor cuenta que algo no va bien, que la relación tiene los días contados con versos como: “Qué bonito cuando callas y por dentro me maldices, sé que no vales pa’ na pero mira ya lo hice. Estás fuera...”. A modo de maldición, expresa sus sentimientos de odio hacia su pareja con “Jaleo”.

Tú Pa Mí da inicio a esta nueva y última fase donde el protagonista ya no tiene relación con su actual expareja, y mantiene un recuerdo amargo del vínculo que tenía con ella. “Guapa eres tú pa mí, pero ya no estás aquí”.

Rancio y *Olvidame* expresan todo recuerdo y vivencias con quien tuvo la relación. Versos como: “Y a veces me pregunto cómo hicimos lazos” y “sabes que contigo se me cae la baba, pero ya no soy el niño que esperabas” nos cuentan cómo se siente ante la ruptura.

Ángeles se entiende como un interludio que le dedica a su abuela por haber estado siempre cuando él la necesitaba, por ello lo de: “Mírame, estoy consiguiendo tirar palante”.

En su período de aceptación y tras todo el odio expulsado, cuando el mar ya está en calma, entra *Bendito Castigo*, donde recuerda añorando todo lo que podría haber sido de aquella relación. “Dedicado pa’ los niños que nunca tuvimos. Dedicado pa’ las veces que no nos quisimos”, dirige esta canción a eso que nunca llegó, la relación perfecta que no tuvieron.

Con *Te Acuerdas* demuestra el postconflicto con madurez y acaba manteniendo un buen recuerdo del noviazgo. “Yo pensé en arreglar tus problemas, en cuidarte y quitarte alguna de tus penas. Pero, resulta que no ha podido ser”.

Reliquia dará título al álbum *Recopilatorio 2 (2013-2018)*.

Según el Diccionario de la Real Academia Española, el primer término que aparece cuando buscas la palabra reliquia es: “Residuo que queda de un todo”. (Asale, R.-. (s. f.). *reliquia*).

Esta definición es más que acertada para la historia.

Además, en el ámbito religioso, una reliquia suele consistir en los restos físicos o efectos personales de un santo o persona venerada conservados con fines de culto como recuerdo tangible, porque, como ya se ha explicado, la esencia de este álbum es la rememoración de la historia del protagonista. Asimismo, son una parte importante del cristianismo, budismo, islam, e hinduismo entre otras. (Valdaliso, 2023)

Todo este conjunto y esta significación religiosa sigue también la temática del artista sobre referencias o símbolos religiosos.

En cuanto a la estética que va a acompañar toda esta representación se utilizarán tipografías finas, modernas y con extensiones exageradas, colores oscuros y metálicos, simbología tribal, además de efectos cromáticos y en 3D.

El diseño y maquetación se va a llevar a cabo programas de edición tales como Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro y Blender.

2. Marco teórico

Para el diseño de gráficas en la industria musical existe un proceso por el cual se llevan a cabo varias fases. Algunas de ellas que se efectuarán son las siguientes:

- El diseño gráfico es una disciplina que se encarga de la creación y producción de elementos visuales para comunicar un mensaje o idea de manera efectiva. En el contexto de la industria musical, el diseño gráfico se utiliza para crear portadas de álbumes, posters, anuncios y otros materiales promocionales.
- La identidad visual es el conjunto de elementos visuales que representan una marca o empresa. En el caso de la industria musical, la identidad visual se refiere a los elementos gráficos que representan a un artista o banda, incluyendo logos, tipografías, colores y otros elementos visuales.
- El target de audiencia se refiere al grupo de personas a las que se dirige una campaña publicitaria o promocional. En la industria musical, el target de audiencia puede variar según el género musical, la edad y el género del artista, entre otros factores. El diseño de gráficas debe tener en cuenta el target de audiencia para crear elementos visuales que sean atractivos y efectivos.
- La psicología del color se refiere al estudio de cómo los colores afectan la percepción y el comportamiento humano. En el diseño de gráficas para la industria musical, el uso del color es un elemento importante para transmitir una emoción o sentimiento específico al público.
- Las tendencias actuales en el diseño gráfico pueden influir en el diseño de gráficas para la industria musical. Es importante estar al día en las últimas tendencias y estilos para crear gráficas modernas y atractivas.
- La experiencia del usuario se refiere a la interacción entre el usuario y el diseño. En la industria musical, la experiencia del usuario puede ser un factor importante para el éxito de un álbum o promoción. El diseño de gráficas debe ser fácil de entender y navegar para proporcionar una buena experiencia al usuario.

En resumen, estos elementos pueden ayudar a crear gráficas efectivas y atractivas del artista en la industria musical. (López Medel, 2014)

2.1. Diseño de gráficas para la industria musical

Algunas de las fases típicas en el proceso de diseño gráfico no se pueden llevar a cabo en este caso, como es la reunión con el cliente, pero algunas fases que sí se llevarán a cabo, son las siguientes:

- **Investigación y análisis:** Una vez que se ha establecido el alcance del proyecto, se realiza una investigación sobre el artista, el género musical y la competencia en el mercado. También se analizan las tendencias de diseño actuales y se identifican las mejores prácticas del sector.
- **Conceptualización y desarrollo de ideas:** En esta fase, se comienza a desarrollar ideas para el diseño gráfico del álbum. Se realizan bocetos, se eligen colores y tipografías, y se establece el estilo visual general.
- **Diseño preliminar:** El siguiente paso es crear una versión preliminar del diseño que se presenta. Esta versión preliminar puede ser modificada.
- **Producción y finalización:** Una vez que se ha finalizado el diseño, se inicia la producción de la gráfica. Se asegura que el diseño final sea coherente con las especificaciones técnicas de la industria musical y con los requisitos marcados. Se realizan pruebas y se corrigen los errores antes de enviar el diseño final.
- **Entrega:** La última fase del proceso es la entrega del diseño. Se debe asegurar que los archivos se entreguen en los formatos adecuados y con las especificaciones requeridas por la industria musical.

Cabe señalar que el proceso de diseño gráfico para la industria musical puede variar según el proyecto, y algunos proyectos pueden requerir fases adicionales o diferentes. Sin embargo, estas son algunas de las fases más comunes en el proceso. (López Gamero, 2018).

3. Metodología y desarrollo

Antes de poder comenzar a diseñar, se tienen que tener en cuenta varios factores, como puede ser: investigación, selección de conceptos y cohesión de los mismos.

El primer paso que se ha considerado ha sido el análisis y descomposición de los diferentes diseños y proyectos discográficos del artista. Gran fuente de inspiración han sido trabajos ya realizados y diseñados para los discos y singles del cantante. Además, el nuevo nombre y narrativa del álbum han tenido que ver también para el rediseño de este, es decir, se han valorado aspectos como relicarios (por el nuevo nombre) y corazones partidos (por la historia de los protagonistas) para los conceptos del diseño.

Una vez analizados diferentes aspectos del recorrido visual de Dellafuente, ya se conoce qué elementos van a formar parte del diseño.

Lo más evidente y principal son los colores en los que nos vamos a centrar. Los colores y texturas que se van a utilizar son los verdes y metalizados en plata, lo que quiere decir que se contará con escalas grises y colores verdes en diferentes tonalidades.

La razón por la que se ha escogido el color verde es porque es un color que, aunque hoy en día se asocia a la naturaleza, es uno de los pigmentos que a lo largo de la historia ha costado mucho conseguir debido a que era muy venenoso y tóxico. Se intentaba conseguir con minerales de cobre y se obtenía por la corrosión del metal. (Vargas, 2020)

Por la simbología y su historia, el color verde pasa a formar parte de este diseño adyacente a la historia que el álbum relata.

Por otra parte, el estilo metálico y por lo tanto la escala de grises, es un elemento gráfico que, además de contarnos cómo se obtenía el pigmento verde en la antigüedad, es un componente que actualmente es tendencia. (Wibel, 2021)

No solo en diseño gráfico el líquido metálico o acabado cromático es tendencia, sino también en moda. Este efecto da una sensación de realización por computadora con rememoración del Metal.

Asimismo, otro elemento importante en el diseño gráfico de la estética de este álbum son las figuras tribales, también en tendencia. Los símbolos de los tatuajes tribales son

figuras puntiagudas, con ondas y trazados simétricos. Históricamente la estética tribal es de las primeras cuyas funciones eran crear algo estético, simbólico y dejar huella. (Mogrovejo, 2014)

Todas estos diferentes conceptos aunados junto con tipografías modernas con glifos exagerados, formarían una estética definida y coherente que combina con el relato del álbum.

A continuación, ya teniendo las referencias, elementos y conceptos seleccionados, se crearán las piezas gráficas necesarias para la realización del proyecto.



3.1. Diseño de portada, carátula y cubiertas (Portada, CD, vinilo, revista y casete)

Lo más importante e indicativo de un álbum posiblemente es su portada. Algunos pasos que se han tratado para su desarrollo son: (Torán Tortajada, 2018)

Comprender la temática y el estilo del álbum: El primer paso para diseñar una portada efectiva es comprender la temática y el estilo del álbum ya definidos en puntos anteriores.

Crear bocetos: Una vez que se entiende lo que se necesita, se pueden empezar a crear bocetos. Los bocetos son esquemas de diseño que pueden ser simples garabatos o dibujos más detallados. El objetivo es explorar diferentes ideas y ver lo que funciona mejor. Gracias a los bocetos se ha aclarado cómo debe componerse la imagen.

Se bocetaron diferentes posibles portadas que se desarrollaron pero que acabaron siendo descartadas por la última opción creada.

Selección de tipografía: En este punto se debe seleccionar una tipografía que sea adecuada para el título del álbum y el nombre del artista. La tipografía debe ser fácil de leer y estar en sintonía con la temática del álbum. En este caso se ha utilizado la fuente “Heroeau Elegant Font” (la cual se ha modificado mediante los vectores) para el título y “Stretch Pro” (muy parecida a la que, en la portada original, está escrita la palabra “RECOPIULATORIO”) para el nombre del artista y los años en el que el artista forma este recopilatorio.

Diseño del relicario: El relicario se pensaba sacar de una foto libre de derechos en internet, pero al final se decidió hacer en Adobe Illustrator de manera minimalista y vectorizada. Se crearon varios diseños con diferentes formas y tamaños hasta que se llegó a un diseño que complementa el título y el estilo del álbum.

Diseño de la portada completa: Una vez que se ha seleccionado la tipografía y se ha creado el diseño del relicario, se puede empezar a diseñar la portada completa y añadirle detalles como pueden ser texturas y acabados en Adobe Photoshop. El título del álbum aparece en la parte superior con el efecto de texto de arco, el relicario se encuentra en el centro y tocando el límite inferior del lienzo, y el nombre del artista y la fecha están en la parte inferior a ambos lados de la figura.

Selección de colores: Los colores que se han escogido al final son dos tonalidades de grises, que complementan el estilo minimalista y moderno de la portada. En concreto son estos dos colores cuyo código hexadecimal son: para el fondo (#212121) y para el texto (#b7b7b7)

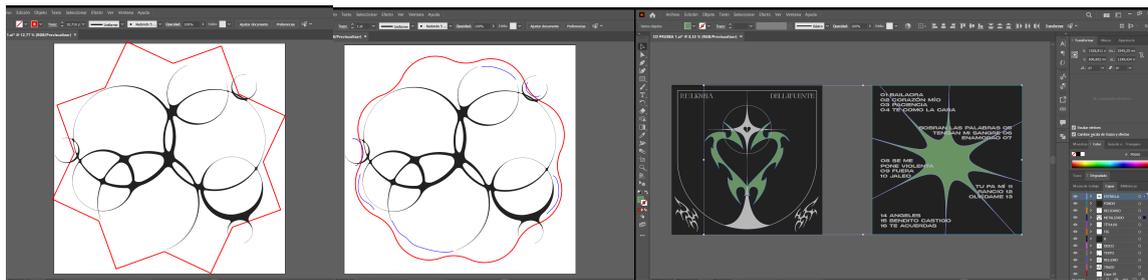
En resumen, en este caso, se sabe que los colores principales son tonalidades de grises y que, al igual que la portada anterior el texto tiene un efecto de deformación que se ha querido también implantar en esta portada con un efecto de texto de arco o bóveda y está situado en la parte superior del álbum. Cuenta también con un relicario minimalista con un símbolo característico del álbum en el centro, como es un corazón partido por la mitad. Cuenta también con el nombre del artista y la fecha de los años en los que las canciones se produjeron, como bien dice el anterior título (2013 - 2018), en la parte inferior. Además también se ha contado con el efecto “papel” que la antigua portada tiene, además de haberle añadido mediante ajustes, un efecto “glow” para iluminar y añadir profundidad para evitar un efecto plano que deja la combinación de dos tonos de gris.



Una vez creada la portada, esta será versionada en diferentes tamaños y formatos para su adaptación en físico y digital.

Para la adaptación física en CD, vinilo y casete, la estética no es muy diferente, ya que siguen una armonía. Vemos presente en estas 3 maquetaciones el relicario diseñado de manera minimalista y ambos grises ya usados en el diseño de la portada. En algunos casos en los que digitalmente se puede explorar con diseños metálicos y en movimiento, en material tangible e impreso es más difícil adaptar estos acabados, así que para ir más allá, se plantea un diseño con acabado metálico en algunas zonas seleccionadas y señaladas en las artes finales y mockups.

El primer diseño de disco compacto está diseñado para ser impreso en papel, cuyo coste es más económico que el plástico o metacrilato. Cuenta con portada, la cual contiene el título del nuevo disco y el artista, el relicario y 2 figuras tribales y un corazón también con ese estilo, que es el que tendrá el acabado metalizado; contraportada, que cuenta con los nombres de las 16 canciones y una estrella verde con acabado metalizado; y por último el diseño del disco, en el que vemos una figura hecha con circunferencias sacadas de una estrella de 8 puntas muy característica del artista.



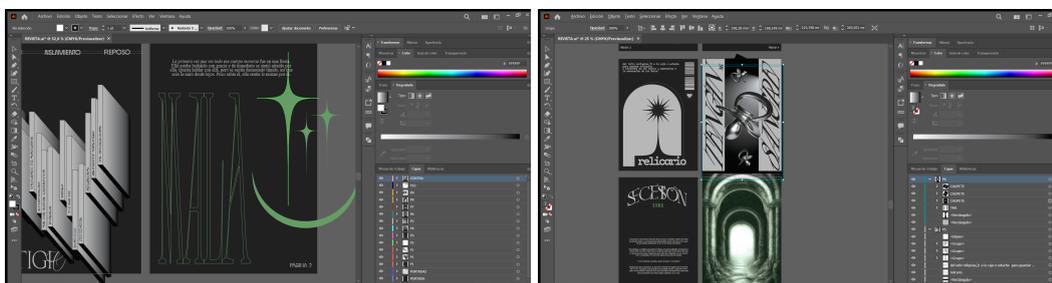
Posteriormente y por la simplicidad del primer diseño de CD se quiso hacer una versión más “premium”. Esta versión está diseñada para su creación en metacrilato translúcido con color verde, en el cual se incluyen las canciones grabadas en su reverso. El disco también se rediseñó con un estilo más brutalista y cargado.

Este segundo diseño se ha tenido que hacer con un programa de diseño y modelado en 3D como es Blender. Por otro lado, sus mockups también han sido realizados por dicho programa debido a la visión de texturas para su impresión.

También se ha pensado en el diseño de un casete. El diseño de este será en escala de grises ya nombrada, contará con un diseño completo de carcasa y el propio casete, el cual será de plástico metálico de color verde. El diseño a papel que cuenta la carcasa se ha llevado a cabo con Adobe Illustrator y su mockup en Blender.

Por otro lado, el desarrollo del diseño de un vinilo también se ha realizado. La portada y la parte trasera cuentan con los elementos gráficos, como en el resto de diseños como son: el título, el relicario con el símbolo del álbum en medio, los títulos de las canciones y además piezas tribales, las cuales se imprimirán en acabado metálico de color verde, al igual que el título.

Asimismo, se ha diseñado una revista visual que cuenta con la narrativa contada a modo de cuento. Portada, contraportada y 10 páginas forman esta revista que explica más ampliamente el relato que conforman el por qué del nuevo orden de las canciones.



3.2. Adaptación gráfica en soportes electrónicos (Web y redes sociales)

El diseño de la portada y otros elementos gráficos debe adaptarse perfectamente a los dispositivos electrónicos en los que se visualizarán para brindar una experiencia visual efectiva y cautivadora para el usuario. Para obtener los mejores resultados en términos de presentación, es importante pensar en cosas como la resolución, el tamaño de la pantalla y la interacción táctil.

Es necesario optimizar el diseño de la portada y otros elementos gráficos para mantener la coherencia visual y garantizar una presentación atractiva del contenido en dispositivos electrónicos. Se ha establecido una medida ideal de 5000 x 5000 píxeles para una portada, que funciona bien con varias plataformas de reproducción musical, como Spotify o Apple Music. Además, al subir o actualizar la foto de perfil o el banner en otras redes sociales populares, como Instagram, Twitter o YouTube, es importante tener en cuenta los requisitos.

Para garantizar una presencia visualmente impactante en cada una de las redes sociales mencionadas, se han creado imágenes de perfil y banners adecuados. Se ha considerado la creación de una página web única para el rediseño debido a la amplitud de las novedades incorporadas en este nuevo proyecto. Para mejorar la comprensión de cómo se verá en diferentes dispositivos electrónicos, se ha creado un modelo de la página web utilizando Adobe Illustrator.

La página web se ha diseñado con un enfoque brutalista que se caracteriza por el uso de tipografías llamativas, imágenes impactantes y elementos en tres dimensiones. Los usuarios podrán acceder a una tienda de merchandising relacionada y a una variedad de plataformas de reproducción musical a través de esta página web. Los seguidores podrán disfrutar de la experiencia visual y musical de este nuevo álbum en esta plataforma.

Finalmente, se ha creado un video en formato vertical para aumentar la promoción en las redes sociales. Este video fue especialmente diseñado para ser difundido en aplicaciones como Instagram y TikTok. Contiene todas las nuevas creaciones de portada, CD, vinilo, casete, revista y la página web en sí se muestran en este video. Se presenta el proceso de rediseño y la nueva narrativa y visión del álbum a través de grabaciones de pantalla, lo que genera expectativa y emoción entre los seguidores.

3.3. Visuales para plataformas y conciertos (Canvas y vídeo promocional)

Los visuales son esenciales para la estética y el rediseño de un disco porque pueden agregar una capa adicional de creatividad y expresión visual que complementa y realza la música. Estos elementos son esenciales para la identidad visual y la narrativa del proyecto musical, desde el diseño de la portada del álbum hasta el diseño de los elementos visuales asociados, como pósters, discos o incluso la imagen de perfil en las plataformas de streaming.

Los visuales pueden ayudar a captar la atención del público y despertar un nuevo interés en el trabajo musical. Es fundamental tener en cuenta la coherencia y la conexión con la música al considerar el rediseño. Deben transmitir el mensaje y la emoción que se busca transmitir a través de las canciones y reflejar la esencia y el estilo del álbum.

En la era digital, los visuales son importantes en las plataformas de streaming de música como Spotify. Los artistas pueden agregar videos cortos que se reproducen en bucle mientras las canciones se reproducen a través de la función Canvas de Spotify, anunciada el 19 de noviembre de 2020. (Kazoo, 2020) Estos videos pueden complementar la experiencia auditiva con una experiencia visual. Los Canvas pueden presentar animaciones creativas, contar historias visuales o mostrar imágenes que evocan emociones relacionadas con la música. Esto ayuda a los artistas a destacarse en la plataforma y crea una experiencia más inmersiva y memorable para los oyentes.

En este caso, se ha creado un tipo de canva con 3 elementos que son: una fuente en movimiento con un relicario en la parte superior, un fondo psicodélico repetitivo y una figura representativa de la canción en lo alto del relicario.

También, se ha creado otro tipo de canva que cuenta con el relieve del barrio del Zaidín, barrio que se nombra en la canción de *Enamorao*, como figuras en movimiento constante en el camino donde la cámara hace su recorrido. Cuenta con un efecto estroboscópico de luz y las letras del título de la canción aparecen una a una.

Los visuales promocionales también son esenciales para crear una experiencia impactante y envolvente para el público. Este incluye todo el material desarrollado en apenas 30 segundos. Animaciones y efectos visuales coordinados con el ritmo de la canción. Estos elementos visuales pueden convertirse en un vídeo promocional del

“nuevo” álbum multisensorial y llevar al público a un mundo visualmente estimulante que complementa la música en sí. Ayudan a crear una conexión más profunda entre el artista y el público.

En la actualidad, el formato de video ha ganado un gran peso en el mundo de la música. Los videos musicales se han convertido en una herramienta vital para la promoción de la música y la conexión con los fans debido al auge de las plataformas de streaming de video como YouTube y el uso generalizado de las redes sociales.

En conclusión, los elementos visuales son esenciales para la apariencia y el rediseño de un disco. Estos elementos visuales agregan una capa de expresión artística y creativa que complementa y enriquece la música, ya sea a través de la creación de visuales para el uso de Canvas en Spotify o la incorporación de visuales en conciertos o redes sociales.



3.4. Merchandising

La tienda de Dellafuente, (Apparell™. (s. f.). *DELLAFUENTE*), es un lugar donde el arte, la música y la moda se fusionan, ofreciendo a los fanáticos y seguidores del artista una experiencia única. Es un lugar donde la pasión por la música urbana y el estilo vanguardista se fusionan, y ofrece una variedad de productos relacionados con la marca Dellafuente.

Los visitantes de esta tienda encuentran una selección de ropa, accesorios y artículos de colección que representan la estética y la identidad del artista. Desde gorras, calcetines y joyería que reflejan su estilo único hasta camisetas y sudaderas con diseños exclusivos inspirados en las letras y símbolos de sus canciones más emblemáticas.

Con el fin de capturar la esencia de Dellafuente y brindar productos auténticos y atractivos a sus seguidores, se han desarrollado varias propuestas de merchandising para este proyecto. Una de las ideas es crear una línea de ropa exclusiva con materiales de alta calidad y diseños exclusivos que reflejen la personalidad y el estilo del cantante.

Se han considerado otras opciones de merchandising además de la ropa, como la creación de artículos como pegatinas y pósters decorativos con ilustraciones y frases representativas de las letras del artista.

La tienda de Dellafuente es un lugar donde los seguidores del artista pueden encontrar artículos genuinos y representativos que van más allá de la música y se convierten en una extensión de su identidad. Los fans de Dellafuente pueden expresar su conexión con la música y el estilo de este de una manera única y personal a través de una amplia gama de artículos exclusivos y de alta calidad.

4. Resultados

Se presentan los resultados del proceso creativo y de diseño relacionado con varios elementos visuales en la industria musical y promocional.

Cada uno de estos elementos visuales juega un papel importante en la promoción y difusión de la música, ya sea digital o física. Con el fin de atraer la atención del público y transmitir el mensaje deseado, el objetivo principal fue crear diseños atractivos y coherentes con la identidad artística y conceptual del disco de Della Fuente.

Se presentará una muestra representativa de los resultados obtenidos en cada una de las áreas mencionadas en este apartado. Se analizará y describirá el enfoque creativo utilizado, las técnicas empleadas, las decisiones de diseño tomadas y el impacto previsto para cada uno de los elementos visuales.

El trabajo se centró no solo en la estética visual, sino también en la funcionalidad y adaptabilidad de los diseños para su uso en una variedad de formatos y plataformas.

Esta exposición de resultados demuestra la capacidad de convertir ideas creativas en diseños visuales de alta calidad, que contribuyen a potenciar la imagen y presencia de los artistas y promover la conexión con su audiencia.



El proceso de creación de la portada y los CDs utilizando Illustrator se muestra en la imagen. Para agregar profundidad visual, el diseño combina texturas metalizadas y colores gris oscuro, gris claro y verde militar en un estilo minimalista. Además, se ha creado uno de los diseños del CD utilizando Blender, el CD “premium” de metacrilato translúcido en color verde.



Para lograr una estética equilibrada y llamativa, el proceso de diseño de vinilo y revista ha implicado la cuidadosa selección y manipulación de formas y elementos gráficos, así como la armonización de colores y texturas. Los diseños visualmente impactantes y coherentes con el estilo minimalista deseado se pueden crear con las herramientas de Illustrator y Photoshop. El resultado final es una combinación de elementos tribales y diseño gráfico que resaltan la estética moderna y sofisticada del vinilo y la revista que nos cuenta toda la nueva narrativa.



La combinación de colores gris oscuro y gris claro se utilizó en el diseño para mantener un estilo minimalista. Se ha agregado una textura metalizada al casete para que parezca más atractivo visualmente. El software de modelado y renderización 3D en Blender se utilizó para diseñar el casete y mostrarlo en un modelo. Esto ha permitido una representación realista del casete, destacando de manera efectiva los detalles y la textura metalizada.

Se han utilizado numerosas herramientas y software creativos, como Illustrator, Photoshop y Blender, durante el proceso de diseño para producir elementos visuales de alta calidad que coincidan con el estilo maximalista en este caso deseado.

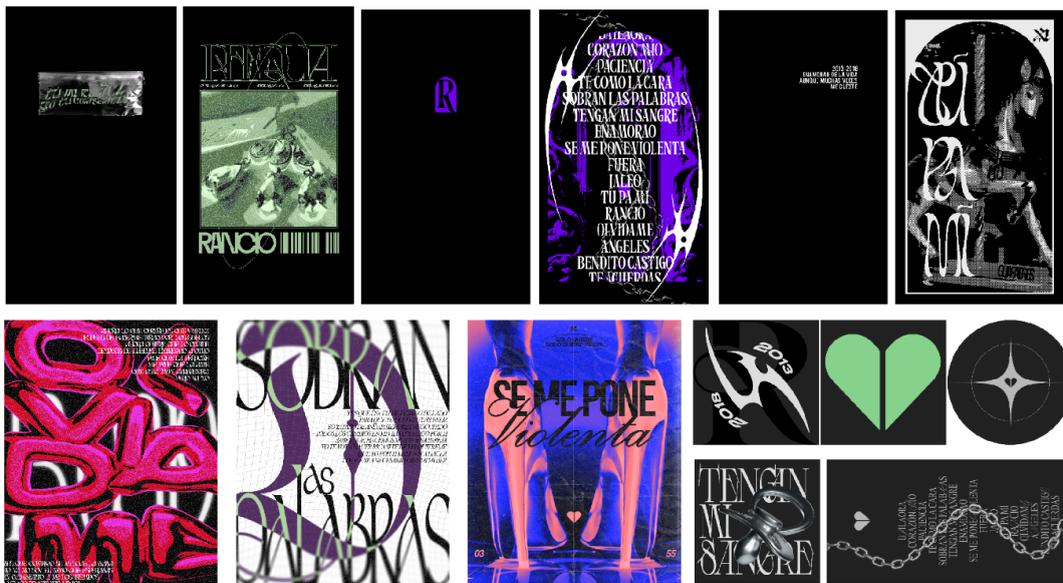
La combinación de estas técnicas y herramientas ha permitido la creación de diseños web y banners para redes sociales que captan la atención del público

y transmiten la esencia minimalista con una estética sofisticada y moderna.



Para crear efectos visuales impresionantes, se utilizó un estilo metálico y se combinaron varias texturas utilizando Blender. Se ha utilizado Blender durante el proceso de diseño para crear visuales con una apariencia tridimensional y realista. La aplicación de texturas ha permitido agregar detalles y profundidad a los visuales.

Posteriormente, se realizaron ajustes y retoques en After Effects para mejorar los visuales y asegurarse de que el aspecto fuera fluido y coherente. Además, se han configurado los visuales en bucle para que puedan reproducirse continuamente en la plataforma de Spotify.



La combinación de herramientas como Illustrator, Photoshop y Blender ha brindado las herramientas necesarias para crear diseños de merchandising de alta calidad y originales. Estos diseños destacan la personalidad del rediseño y tienen como objetivo captar la atención del público y promover su conexión con la música y su imagen visualmente. Esta imagen muestra el proceso de diseño de merchandising, que incluye camisetas, pósters y pegatinas. Para crear diseños visualmente atractivos y creativos, se utilizaron programas como Illustrator, Photoshop y Blender.

5. Conclusiones

Mi trabajo de final de grado sobre el rediseño de un disco me ha dado la oportunidad de sumergirme en el mundo del diseño y explorar una variedad de áreas creativas. A lo largo de este proceso, he aprendido un valioso conjunto de habilidades y conocimientos, que han dejado una profunda huella en mi formación profesional.

La creación de varios elementos visuales para el disco rediseñado fue uno de los aspectos más destacados de este proyecto. Desde la creación de la portada del álbum hasta el diseño del CD, vinilo y casete, he tenido la oportunidad de dejar volar mi creatividad y expresar mis ideas en cada aspecto. Cada uno de estos componentes ha sido cuidadosamente diseñado para transmitir de manera impactante y coherente la esencia y el mensaje del disco.

Además, tuve la oportunidad de crear una revista relacionada con el álbum, donde pude investigar la interacción entre el diseño gráfico y la narrativa visual. Este proyecto me ha permitido combinar el poder de las imágenes, algunas creadas por inteligencia artificial, ya que no disponía de los medios suficientes, y el texto para crear una experiencia inmersiva para los lectores que les permite aprender más sobre la inspiración y el contexto del disco.

La mayoría de los diseños han sido creados por mí, aunque he recurrido a fuentes gratuitas y libres disponibles en Internet. Esto me ha permitido mejorar mis habilidades y aplicar lo que sé en programas de diseño como Illustrator, Photoshop, Premiere Pro y Blender.

Estos programas y su entorno se han convertido en herramientas esenciales para mi proceso creativo. He aprendido a dominar varias técnicas y aplicar efectos visuales a través de su uso, lo que ha enriquecido mis diseños. La experiencia que he obtenido de estos programas me ha brindado una base sólida para enfrentar los desafíos que me esperan en el futuro y seguir avanzando en el campo del diseño.

He aprendido y desarrollado habilidades en una variedad de campos del diseño. Desde la creación de elementos visuales hasta la aplicación de mis diseños en una variedad de medios, como merchandising y visuales para redes sociales, he logrado desarrollar mi creatividad y lograr resultados impactantes.

Este proyecto me ha dado una plataforma para explorar mi pasión por el diseño y me ha fortalecido en mi deseo de seguir aprendiendo y mejorando en este campo.

6. Bibliografía

Apparell™. (s. f.). *DELLAFUENTE* - Tienda Oficial.
<https://apparell.com/collections/dellafuente>

Asale, R.-. (s. f.). *reliquia* | *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. <https://dle.rae.es/reliquia>

García-Martín, M. Á. (2021). Viaje al centro del extrarradio desde Los Chichos a Rosalía: una geografía flamenca de las periferias urbanas españolas. *Eure-revista Latinoamericana De Estudios Urbano Regionales*, 2021.
<https://doi.org/10.7764/eure.48.143.12>

Hora Jaén. *Dellafuente y su música folklórica atemporal: “Soy conservador de lo puro”*. (2017, 5 abril).
<https://www.horajaen.com/2017/04/05/dellafuente-y-su-musica-folklorica-atemporal-so-y-conservador-de-lo-puro/>

Kazoo Music. (2020, 26 noviembre). *Canvas de Spotify ¿Qué es y cómo funciona?*
<https://kzoomusic.com/canvas-de-spotify-que-es-y-como-funciona/#:~:text=Es%20pues%20con%20fecha%20de,bautizada%20como%20Canvas%20de%20Spotify>

López Gamero, C. L. G. (2018). DISEÑO DISCOGRÁFICO: DESARROLLO DE LA IDENTIDAD VISUAL DE UN GRUPO DE MÚSICA. *Universitat Autònoma de Barcelona*.

López Medel, I. L. M. (2014). *La muerte y la resurrección de la portada de discos*. Universidad Rey Juan Carlos. <http://hdl.handle.net/10115/15388>

Mogrovejo, C. (2014, 1 mayo). *Proyecto de investigación de diseño: la ropa y decoraciones de cuerpo como simbolismo y la creación de una nueva cultura basada en conceptos tribales*. <http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/5288>

MOWLIHAWK. (2023, 18 enero). *MAKA #BatMowli Habla de: Su INFANCIA, Bizarrap, La Cárcel, Dellafuente, Batallas de Gallos*. . . [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=LgxSw_EWII0

Muchotrap. (2021, 22 noviembre). *Dellafuente. Biografía y canciones. Lo mejor de Dellafuente. Trap español*. Trap y Música Urbana. Promoción de artistas, videos y entrevistas.

<https://muchotrap.com/artists/dellafuente/#:~:text=DELLAFUENTE%20DESDE%20E L%20%C3%9ALTIMO%20A%C3%91O,RA%C3%8DCES%20Y%20LOS%20RITM OS%20LATINOS>

Paniagua López, J. A. P. L. (2020). *El marketing en la nueva industria musical: aproximación al trap y las redes sociales*. Universidad de Valladolid. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/43472>

Parra de la Horra, I. E. P. H. (2013, 1 julio). *El arte que envuelve los surcos. Aspectos más significativos del diseño de carpetas discográficas del pop español*. Universidad de Oviedo. <http://hdl.handle.net/10651/19309>

Pérez-Rodríguez, P. (2019). Hibridismo y estetización hispanoárabes: pliegues espaciotemporales y mestizaje en el hip hop. *El cine como reflejo de la historia, de la literatura y del arte en la filmografía hispanobrasileña, 2019*, ISBN 978-84-09-15397-8, págs. 563-581, 563-581.

Sedeño-Valdellós, A. M. S. (2016). El álbum visual como nueva forma promocional de la industria de la música: el caso de Let England Shake de PJ Harvey y Seamus Murphy. *Palabra Clave*. <https://doi.org/10.5294/pacla.2016.19.1.5>

Sedeño-Valdellós, A. M. (2021). El Mal Querer como álbum visual: simbología de lo español, apropiación y narrativa transmedia en los videoclips de Rosalía. *Palabra Clave*, 24(2), 1-28. <https://doi.org/10.5294/pacla.2021.24.2.6>

Pichón Rivière, C. P. P. R. (2016, 4 marzo). *El diseño gráfico y los géneros musicales. Formas de categorización a través de los elementos gráficos*. <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/handle/ues21/10530>

Sharakhina, L. V., Mikhailov, N., Selyankina, K. D., & Semkina, A. S. (2020). Digital Technologies in Development of Modern Music Industry. En IEEE Conference of Russian Young Researchers in Electrical and Electronic Engineering. <https://doi.org/10.1109/eiconrus49466.2020.9039328>

Torán Tortajada, C. T. T. (2018). *La ilustración en la industria discográfica* [Universitat Politècnica de València]. <https://doi.org/10.4995/thesis/10251/113415>

Valdaliso, C. V. (2023, 11 enero). Cabezas, manos y prepucios: las insólitas reliquias de la Edad Media. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/cabezas-manos-y-prepucios-las-insolitas-reliquias-de-la-edad-media_8589#:~:text=Las%20reliquias%20se%20definen%20como,en%20cuesti%C3%B3n%20y%20su%20martirio.

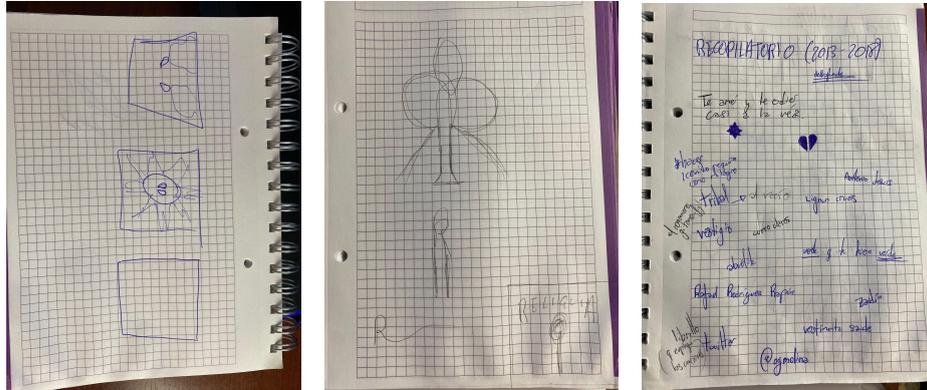
Vargas, S. (2020). La historia del color verde: de pigmento venenoso a símbolo medioambiental. *My Modern Met en Español*. <https://mymodernmet.com/es/historia-color-verde/>

JULIETA WIBEL. (2020, 27 mayo). *SIMBOLOGÍA de Dellafuente COMPLETA (Granada, Estrella, Luna, Árabe, SU ESTÉTICA + ANÁLISIS Yalo Yale* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iSBoPbskL04>

JULIETA WIBEL. (2021, 23 diciembre). *¿Qué es el Estilo LIQUID METAL? Tendencia 2022: Diseño, Moda, Música. TODO (y cómo conseguirla)* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gwPzn0chIBI>

7. Anexos

- Bocetos y referencias



Alguna de las fuentes que han servido de referencia ha sido la plataforma de Pinterest donde se ha reunido y agrupado imágenes a modo de mockup para recurrir aquí cada vez que se necesitaba diseñar: <https://pin.it/25ayzO3>

- Collage



- Enlaces

Portada: <https://acortar.link/SeEwyY>

Mockup portada: <https://acortar.link/tMxWul>

CD: <https://acortar.link/XvQKGn>

Mockup CD: <https://acortar.link/SABOms>

CD2: <https://acortar.link/nGPb10>

Mockup CD2: <https://acortar.link/vjwxiG>

Vinilo: <https://acortar.link/GSDuBh>

Mockup vinilo: <https://acortar.link/cunCfg>

Revista: <https://acortar.link/vvCkWu>

Mockup revista: <https://acortar.link/UllmJK>

Casete: <https://acortar.link/mGzIAq>

Mockup casete: <https://acortar.link/EvcrDd>

Diseños redes sociales: <https://acortar.link/S03X93>

Mockups Youtube: <https://acortar.link/eryEH3>

Mockup Twitter: <https://acortar.link/mQLs4s>

Canvas: <https://acortar.link/2mVjKW>

Mockups *Bailaora*: <https://acortar.link/brYnUR>

Mockups *Enamora*: <https://acortar.link/jmjPCe>

Merchandising: <https://acortar.link/lf19y9>

Mockups merchandising: <https://acortar.link/Jf0Wxf>

Vídeo promocional: <https://acortar.link/JW0BZ1>