

tf g

memoria

**bellas artes**

2019 - 2020



**MENCIÓN:** — Artes Visuales, Grado en Bellas Artes

**TÍTULO:** — Imaginario Visual de Sinensa Jah

**ESTUDIANTE:** — Carlos Donat

**DIRECTOR/A:** — Imma Mengual



**PALABRAS CLAVE:** Diseño, gráficos en movimiento, psicodelia, música, álbum

---

**RESUMEN:** En este proyecto hemos llevado acabo la creación del imaginario visual de una banda emergente de música. Concretamente hemos diseñado y realizado su EP debut, el videoclip del single y toda la promoción entorno a estos. Todo se ha trabajado con herramientas digitales y siguiendo una estética inspirada en el estilo psicodelico de los años 60s y 70s. El CD físico se ha ideado de tal manera que recuerde directamente a los discos de vinilo de esa época, donde la música y el arte gráfico iban de la mano.



## Índice

pág/s.

<b>1. Propuesta y Objetivos</b>	5	-	5
<b>2. Referentes</b>	6	-	7
<b>3. Justificación de la propuesta</b>	8	-	8
<b>4. Proceso de Producción</b>	9	-	13
<b>5. Resultados</b>	14	-	22
<b>6. Bibliografía</b>	23	-	23

## 2. PROPUESTA Y OBJETIVOS

### Propuesta.

La idea de este proyecto es diseñar el CD físico de la banda y su primer videoclip. El álbum consiste en una funda de cartón, con portada y contraportada, un libreto con 4 páginas y un CD con efecto vinilo donde nos encargaremos de diseñar la galleta. El aspecto del cartón debe recordar a la época de los años 60s y 70s por lo tanto se tomarán de referencia diseños de esos años agregando también un efecto de desgastado para dar la sensación del paso de los años. También se realizará el videoclip del single con imágenes de los músicos tocando en directo y siguiendo la misma estética del diseño del álbum. La idea es hacer un videoclip donde la letra de la canción tenga mucha importancia y aparezca en todo momento en el vídeo, teniendo así protagonismo el uso de tipografías y de gráficos en movimiento. Tras acabar estos dos trabajos se procederá a la creación de una estrategia para promocionar la música de la banda, incluyendo vídeos e imágenes del lanzamiento del EP y posteriormente del videoclip para las redes sociales. Con todas estas herramientas se creará el imaginario visual acorde a la música de la banda, para facilitar su reconocimiento y expansión.

### Objetivos.

- Profundizar en la búsqueda de un estilo propio tomando la psicodelia como vehículo principal de creación.
- Acercar la obra al público. A diferencia de los lanzamientos musicales digitales, un álbum con una estética cuidada y que recuerde a la música de la banda permite establecer una conexión entre el artista, el material y la persona que lo escucha. Es una manera de hacer valorar el oficio de músico como se merece, no solo del músico, el oficio de artista.
- Recordar una época dorada de la música donde el arte gráfico estaba muy ligado a ella y las obras populares eran notablemente superiores en cuanto a calidad artística se refiere.
- Crear una serie de herramientas visuales para que la banda pueda dar a conocer su

## 2. REFERENTES

### Psicodelia.

La psicodelia es la temática que queda más visible a lo largo de todo el trabajo. El arte psicodélico se caracterizó visualmente por colores estridentes, imágenes con series o patrones, espirales, formas que se expanden o que se derriten, y representaciones aparentemente irracionales.

El arte psicodélico nace en los años 60, fundamentalmente en la música, gracias al movimiento hippie. “Psicodelia” es un término que deriva del griego (psiké y deloun) y significa “algo que manifiesta la mente, el espíritu o el alma”. Esta manifestación la lograban con drogas alucinógenas como el peyote, el LSD o la mescalina. Fruto de estas alucinaciones nació el movimiento artístico psicodélico que siempre ha estado muy unido a la música.



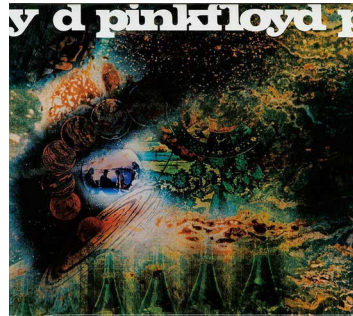
**Fig. 1.** *The Jimi Hendrix Experience - Axis Bold As Love (1967)*



**Fig. 2.** *Genesis - Selling England By the Pound (1973)*

### Hipgnosis.

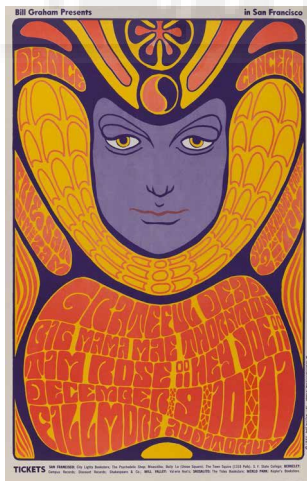
Hipgnosis fué un colectivo de diseño gráfico de Inglaterra fundado en el año 1968 por Storm Thorgerson y Aubrey Powel. Hipgnosis creó algunos de los discos más icónicos de la historia. Iniciaron su carrera realizando el segundo álbum de sus amigos Pink Floyd, *Saucerful of Secrets* (fig. 3).



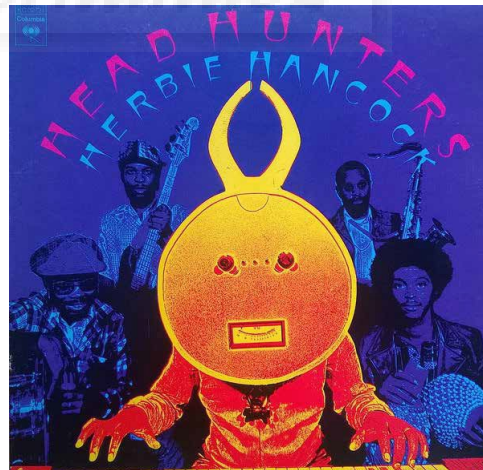
**Fig. 3.** *Pink Floyd – Saucerful of Secrets (1968)*

### Wes Wilson.

Robert Wesley Wilson fué un artista estadounidense conocido por sus diseños de carteles durante los años 60. Fué el creador de la primera fuente psicodélica en 1966. Sus carteles están muy influenciado por el movimiento Art nouveau. Tomando como punto de partida el espíritu hippie, creo un estilo lleno colores vibrantes y tipografías sinuosas que parecen moverse o derretirse (fig. 4); unos rasgos que pronto le encumbraron como el rey del cartel psicodélico.



**Fig. 4.** *Bill Graham (1966)*



**Fig. 5.** *Herbie Hancock – Headhunters (1973)*

### Victor Moscoso.

Víctor Moscoso, uno de los abanderados de la psicodelia californiana de finales de los años 60, nació en Oleiros, La Coruña. Sus carteles para eventos musicales forman parte de la cultura de San Francisco. Su obra mas famosa es la portada del álbum *Headhunters* de Herbie Hancock (fig. 5).

### 3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Uno de los recuerdos de la infancia mas comunes es estar en casa de tus abuelos rebuscando entre los antiguos trastos, películas, fotografías, cuentos, cassetes, vinilos...

La gente ya no se emociona con el lanzamiento de un nuevo álbum o con el estreno de una película, o con el tráiler de un videojuego. Algo ha cambiado en los últimos 50 años. Y es que conforme pasa el tiempo la cultura que más vemos en las radios, en las televisiones, en las redes sociales ,va perdiendo calidad. Ahora se premia la cantidad por encima de la calidad y como usuario tienes que ingeniártelas para esquivar grandes cantidades de basura. Se ha perdido el cariño con el que se trataba antes a la música popular, a los best sellers, a los blockbusters. Ahora se invierte más en marketing, videoclips, producción que en hacer un buen show en directo. Decimos esto como si tuviésemos medio pie en la tumba, pero en general y en cuanto a música nos gusta y nos interesa investigar la del pasado, pocas cosas de la actualidad nos emocionan o nos sorprenden.

Pero no queremos pecar de románticos, ahora tenemos muchas ventajas, puedes encontrar música de cualquier parte del mundo en un solo click, descargarte cualquier libro y leerlo en tu ebook, ver cualquier película en tu aparato personal de bolsillo, aprender a tocar un instrumento musical o una nueva receta sin moverte de casa. Son muchas ventajas, pero quizás son demasiadas y nos hacen olvidar las aventuras de los inconvenientes.

Cuando Carlos nació ,ya no se usaban los vinilos, aún habían cassetes, pero casi toda la música se escuchaba en CD. A los 14 años , gracias una vieja caja olvidada que tenía en el altillo de su cuarto, se empezó a aficionar a los discos de vinilo. Fué ahí cuando empezó a ver el arte de otra manera, entendió que las canciones no se acaban cuando dejan de sonar.

Y ahí es donde entra la psicodelia. Es de los pocos movimientos artísticos que ha creado una simbiosis perfecta entre la música y el arte gráfico , la psicodelia es música visual. Bandas clásicas como The Jimi Hendrix Experience, The Doors, Santana, The Beatles mostraron que los colores se pueden traducir a sonidos y los sonidos a sabores. Hicieron de la sinestesia algo entendible para todos.

Este trabajo trata de recordar esa época dorada de la música donde cada obra que comprabas era un tesoro que te había costado mucho tiempo conseguir y si te lo había regalado alguien querido tenía mucho más valor. Cuando la portada, el libreto y todo el diseño de un disco lo rodeaba un halo de misterio que te dejaba enganchado a él. En estos confusos años que vivimos, se agradece quitarle el polvo a esos viejos vinilos, y observar esas portadas físicas, no virtuales, facilitan evadirnos de la mediocre realidad y soñar durante horas con que otros mundos son posibles, y por tanto, son reales.



## 2. PROCESO DE PRODUCCIÓN

### Álbum Físico.

Todo el diseño del EP se realizó en Adobe Photoshop excepto la galleta del CD que se diseñó en Adobe Illustrator. La portada se hizo a partir de 5 fotos tomadas de los músicos tocando en directo. El fondo es una imagen que simula el efecto Moiré generada con el programa Processing. Todo esto se distorsiona con el efecto Licuar de Photoshop y posteriormente se le aplica un mapa de degradado (fig.6). Para que el mapa tenga un efecto más intenso se pone un filtro para aumentar el brillo y el contraste, de esta manera se consigue una diferenciación mayor entre colores. Esa composición se enmarca con un recuadro y un fondo de color crema. En la primera versión de la portada esta técnica aún no estaba pulida y las fotografías eran de baja calidad, por lo que el resultado fué bastante malo (fig. 7). La contraportada no trae ninguna imagen, se compone de pura tipografía diferenciando entre los nombres de las canciones y el resto de información.

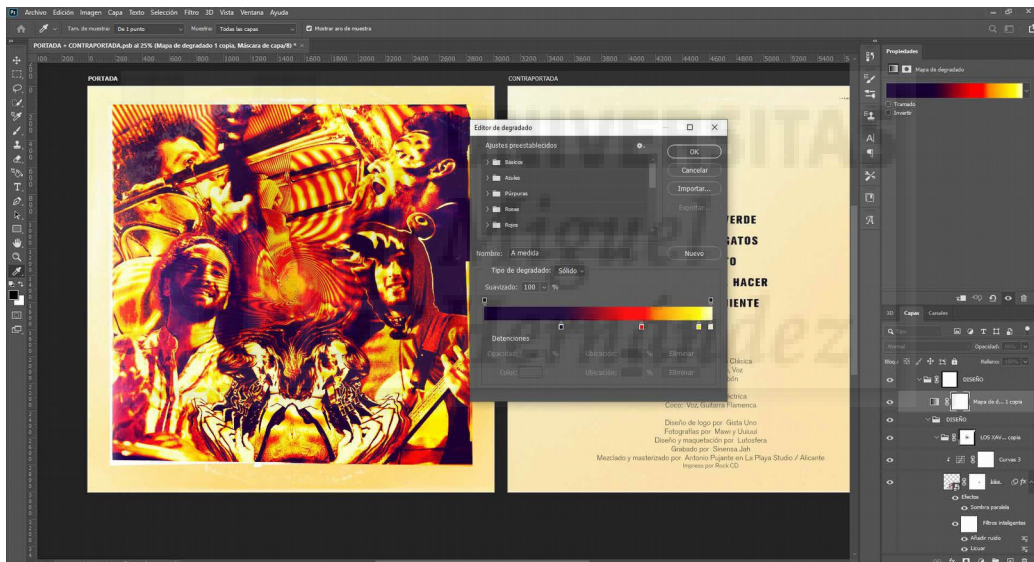


Fig. 6. Aplicando mapa degradado Photoshop



Fig. 7. Version 1 Portada

El libreto está compuesto por fondos del efecto Moiré con los mismos colores que la portada. En la portada tenemos un collage realizado a partir de fotos de un concierto. Todo el libreto está construido a base de pegatinas creadas digitalmente que se aprovechan para poner la letra y toda la información en ellas. En la primera versión las letras de las canciones iban directamente sobre el fondo y no había un diseño de pegatina distinto para cada canción.

La galleta del CD está diseñada en Illustrator por los textos que hay sobre un trazado curvo. Con los mismos fondos que todo el trabajo se construye una composición típica de las galletas de los vinilos, incluyendo información que aparece en los discos antiguos aunque se trate de un CD.



Fig. 9. Componiendo Libreto en Photoshop

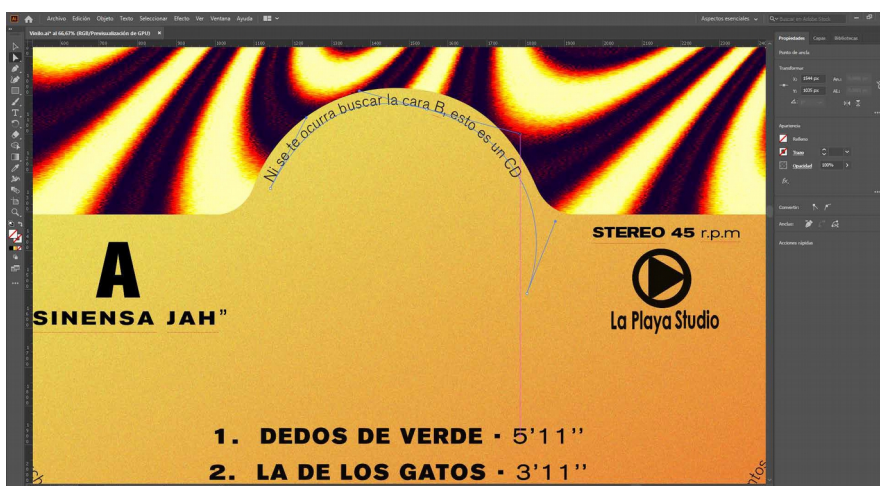


Fig. 10. Diseñando Galleta CD en Illustrator

El paso final fué añadirle efectos de desgastado de vinilo a la portada y contraportada para darle ese aspecto de single antiguo. Tras esto se crean los archivos para imprimir con las plantillas que te facilita la empresa. El color cambia al pasarlo a CMYK y se deben dejar márgenes de corte



Fig. 11. Archivo para imprimir de la galleta CD

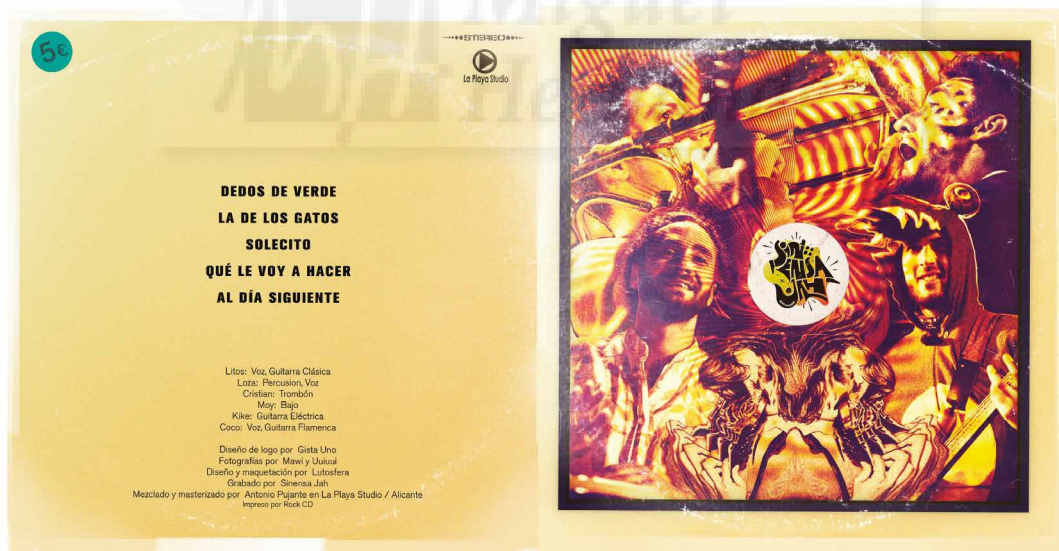


Fig. 12. Archivo para imprimir de la funda de cartón



Fig. 13. Archivo para imprimir del las paginas 2 y 3 del libreto



Fig. 14. Archivo para imprimir del las paginas 1y 4 del libreto

## El videoclip.

El videoclip se editó en Adobe Premiere y Adobe After Effects. Consiste de vídeos tomados en un concierto de la banda y composiciones hechas a partir de tipografía y gráficos en movimiento. En ensamblaje con la música y los vídeos sin editar se realiza en Premiere ya que es mucho más sencillo trabajar con ritmo en este programa. Una vez ya esta todo ordenado se empiezan a crear distintas composiciones en After Effects que no duran mas de 10s. El vídeo sigue el estilo del álbum físico, se utilizan las mismas pegatinas, texturas, efectos moires, mapas de degradado, pero esta vez todo animado. En los mismos proyectos se aprovecha para crear las composiciones de los anuncios de lanzamiento para las redes, ya que se utilizan las imágenes del videoclip.

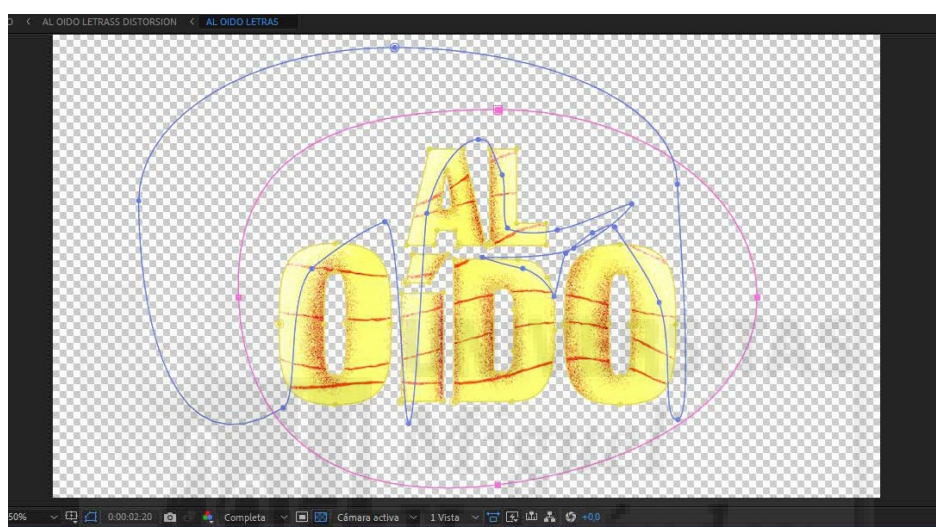


Fig. 15. Animando texturas en After Effects

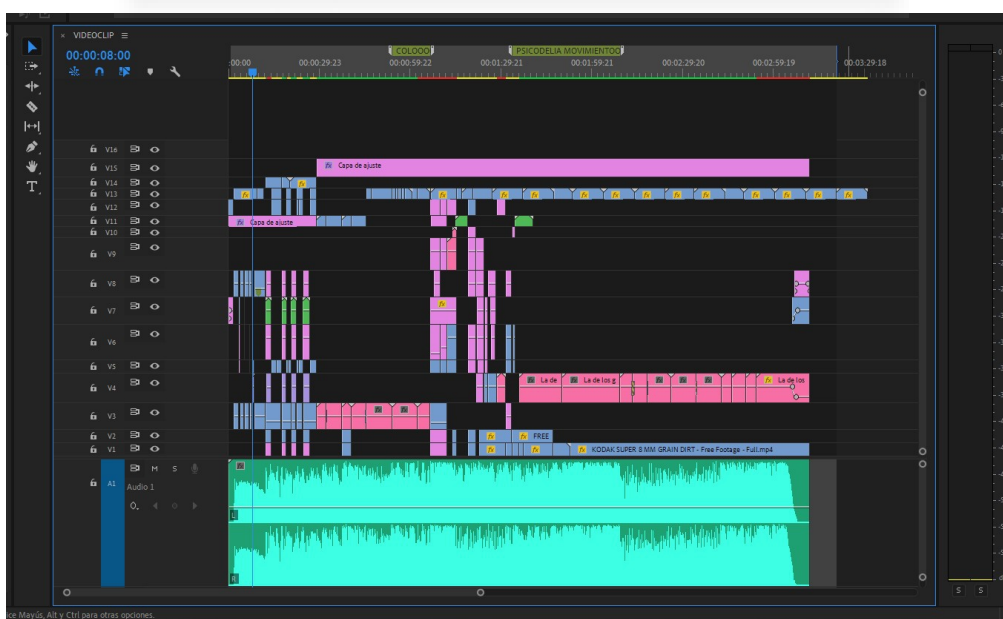


Fig. 16. Línea de tiempo del video acabado en Premiere

### 3. RESULTADOS

Este trabajo no ha sido sencillo crearlo porque durante el camino han habido muchos cambios en cuanto a la producción musical, los cuales han afectado enormemente al diseño de todo lo visual, ya que desde el principio se ha puesto hincapié en que la música es lo primero y todo lo visual debe nacer de ella. Hasta que las canciones no han estado acabadas no se ha podido seguir el trabajo con seguridad.

Tras muchas dudas sobre si toda la parte diseñada en digital iba a tener el mismo impacto en físico, sobre si la calidad de la impresión iba a estar a la altura o no y de si el efecto CD que nos vendían iba a lucir bien, hay que decir que los resultados están por encima de las expectativas. Cuando pagas una tirada de 500 CDs sin haber visto antes el resultado de ninguno, sientes que estas haciendo una apuesta gigante y que puedes haber cometido un grave error, pero este no es el caso.

La experiencia ha sido muy positiva, ya que me nos servido para darnos cuenta de que con pocos materiales iniciales, empezando casi desde cero se pueden hacer grandes obras. Con el diseño del EP, la edición del videoclip y la creación de la publicidad para las redes hemos conseguido una estética homogénea que acompañará muy bien a la música de Sinensa Jah durante mucho tiempo.



**Fig. 17.** Resultado final portada funda de cartón



Fig. 18. Resultado final contraportada funda de cartón



Fig. 19. Resultado final CD



**Fig. 20.** Resultado final libreto paginas 1 y 4





Fig. 21. Resultado final libreto paginas 2 y 3

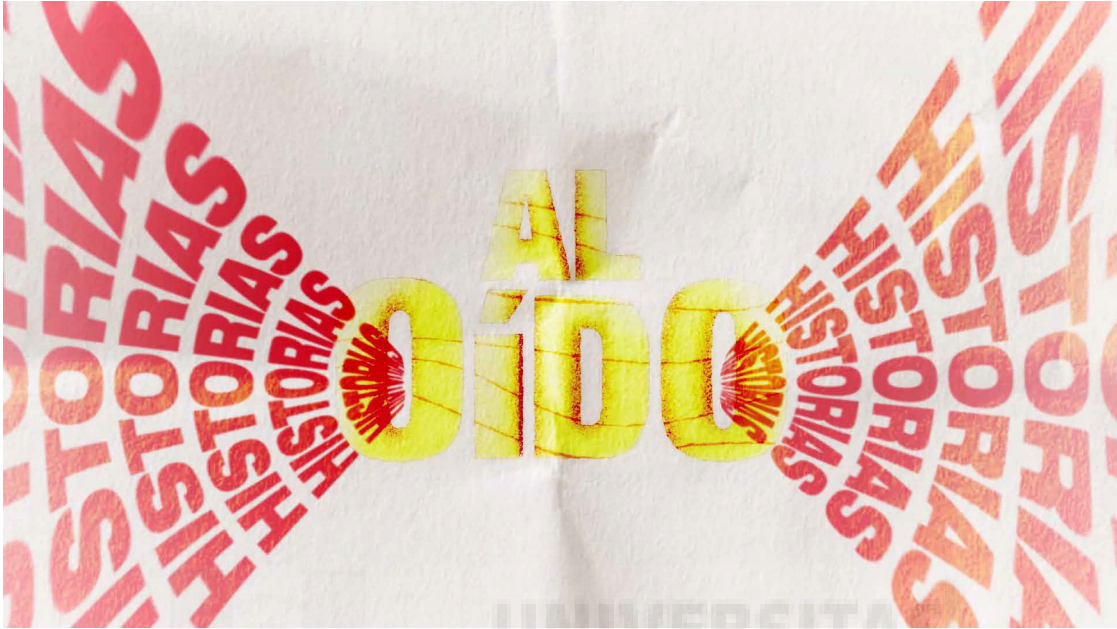
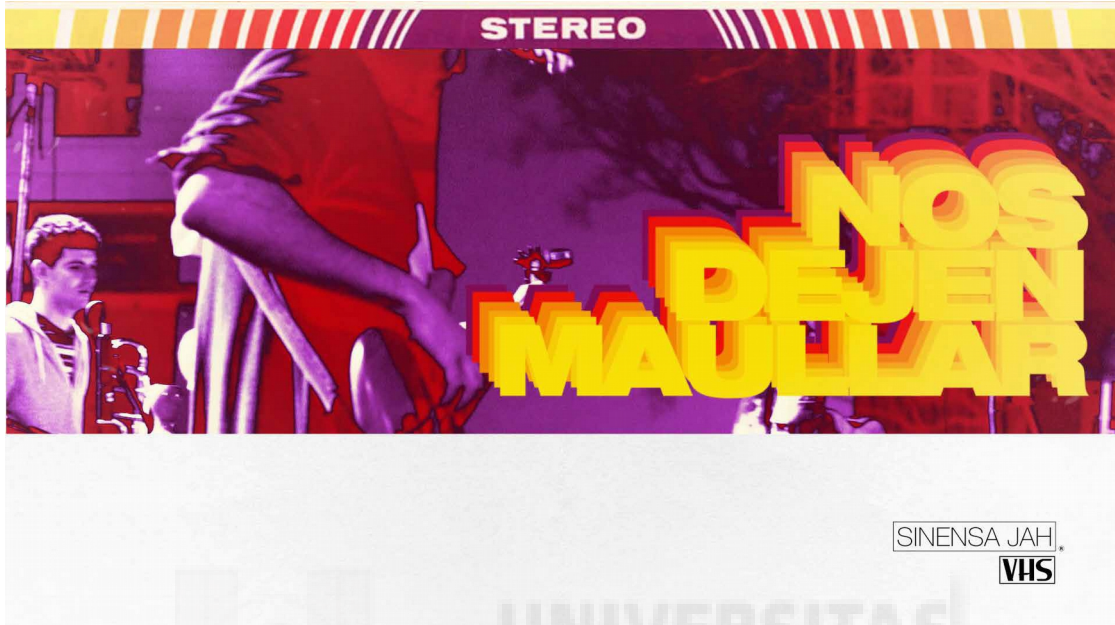


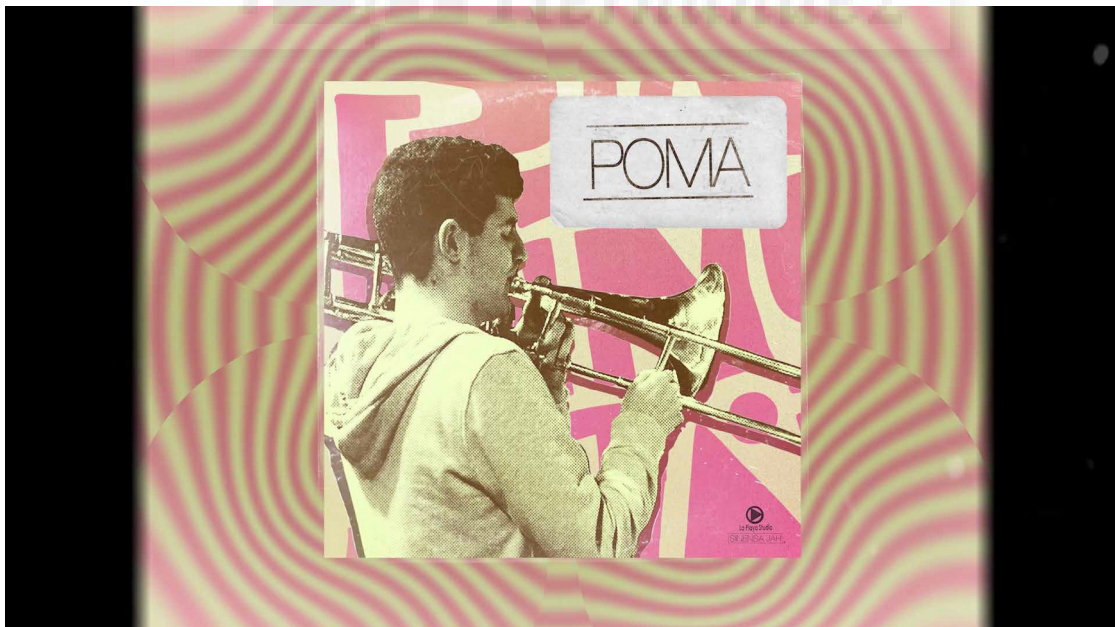
Fig. 22. Fotograma 1 Videoclip 'La de los Gatos' (Haz click para ir al video)



Fig. 23. Fotograma 2 Videoclip 'La de los Gatos' (Haz click para ir al video)



**Fig. 24.** *Fotograma 3 Videoclip 'La de los Gatos' (Haz click para ir al video)*



**Fig. 25.** *Fotograma 4 Videoclip 'La de los Gatos' (Haz click para ir al video)*



Fig. 26. *Fotograma Video Promoción Instagram*

## 4. BIBLIOGRAFÍA

- A. (2020, 8 abril). Víctor Moscoso. Psicodelia con acento gallego. Visual: magazine de diseño, creatividad gráfica y comunicación.  
Recuperado de: <http://visual.gi/victor-moscoso-psicodelia-con-acento-gallego/>
- Santos, M. C. (2018, 28 julio). Las portadas de Hipgnosis. HA!  
Recuperado de: <https://historia-arte.com/articulos/las-portadas-de-hipgnosis>
- Usó-Arnal, J. C. (2014, 31 marzo). HISTORIA DE LA PSICODELIA. Revista Replicante.  
Recuperado de: <https://revistareplicante.com/historia-de-la-psicodelia/>
- Wikipedia contributors. (2020, 15 abril). Wes Wilson. Wikipedia.  
Recuperado de: [https://en.wikipedia.org/wiki/Wes\\_Wilson](https://en.wikipedia.org/wiki/Wes_Wilson)



