



Universidad Miguel Hernández

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche
Graduado en Comunicación Audiovisual

Producción de cinco ilustraciones animadas para el EP musical
Luces de medianoche, “El visualizer”

Trabajo Fin de Grado
Curso académico 2024 - 2025

Trabajo de carácter práctico

Alumno: Antonio Navarro Urbán
Tutor: Fernando Fernández Torres

1. INTRODUCCIÓN.....	4
1.1. Resumen.....	4
1.1.2. Abstract.....	4
1.2. Justificación y motivación del proyecto.....	5
1.3. Objetivos de estudio.....	6
1.3.1. Objetivos secundarios.....	6
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y MARCO TEÓRICO.....	7
2.1. CONCEPTO <i>VISUALIZER</i> MUSICAL.....	7
2.1.1. Definición y características principales.....	7
2.1.2. Historia y evolución de los <i>visualizers</i>	8
2.1.3. Tipos de <i>visualizers</i> y ejemplos destacados en la industria musical.....	10
2.1.3.1. Visual estático.....	11
2.1.3.2. Visual tipográfico.....	13
2.1.3.3. Visual interpretativo.....	15
2.1.3.4. Visual inmersivo.....	17
2.2. EL VIDEOCLIP MUSICAL.....	20
2.2.1. Definición y características esenciales.....	20
2.2.2. Función del videoclip en la promoción musical.....	21
2.3. COMPARACIÓN ENTRE <i>VISUALIZER</i> Y VIDEOCLIP.....	21
2.3.1. Diferencias conceptuales y narrativas.....	22
2.3.2. Diferencias en producción y presupuesto.....	23
2.3.3. Diferencias en impacto y recepción del público.....	24
2.3.4. Casos de estudio: Análisis de ejemplos de ambas categorías.....	25
3. METODOLOGÍA.....	26
3.1. Desarrollo de <i>Luces de medianoche</i> y producción de sus <i>visualizers</i>	26
3.2. Calendario por fases.....	27
4. ANÁLISIS DE <i>Luces de medianoche</i>.....	28
4.1. Resultados: <i>visualizers</i> de <i>Luces de medianoche</i>	31
4.1.1 No hablo de amor.....	32

4.1.2. Superclose.....	33
4.1.3. Podrías ser tú.....	34
4.1.4. Luz de luna.....	35
4.1.5. Amanecer.....	36
5. CONCLUSIONES	38
6. REFERENCIAS.....	40
6.1. Referencias bibliográficas.....	40
6.2. Referencias audiovisuales.....	41
6.3. Índice de tablas.....	43
6.4. Índice de figuras.....	43



1. INTRODUCCIÓN

1.1. Resumen

En la era digital, la música no solo se consume de forma auditiva, sino también visualmente. Los *visualizers* y los videoclips son dos formatos clave que complementan la experiencia musical pero con propósitos y ejecuciones diferentes. Mientras que los videoclips han sido históricamente la herramienta audiovisual principal de promoción artística, los *visualizers* han ganado relevancia estos años gracias a plataformas como YouTube, Spotify y Apple Music.

Este estudio busca analizar las diferencias entre ambos formatos, su impacto en la industria y cómo influyen en la percepción del público, proporcionando una visión actualizada de su uso en el apartado estético de los proyectos.

Además, se desarrollará una serie de *visualizers* con carácter profesional para poner en práctica todo lo aprendido en la investigación.

1.1.2. Abstract

In the digital age, music is no longer consumed solely through sound, but also visually. Visualizers and music videos are two key formats that complement the musical experience, each with different purposes and executions. While music videos have historically served as the main audiovisual tool for artistic promotion, visualizers have gained relevance in recent years thanks to platforms such as YouTube, Spotify, and Apple Music.

This study aims to analyze the differences between both formats, their impact on the industry, and how they influence audience perception, offering an updated view of their role in the aesthetic dimension of musical projects.

In addition, a series of professionally crafted visualizers will be developed to put into practice all the knowledge acquired during the research.

Palabras clave: visual/visualizer, videoclip musical, redes sociales, industria, artistas, producción.

1.2. Justificación y motivación del proyecto

El propósito inicial de este estudio nace de la voluntad de crear el apartado estético visual de las cinco canciones que conforman el EP musical *Luces de medianoche* (2025) partiendo de cinco ilustraciones animadas únicas para cada tema, que en su totalidad ilustran la temática que el artista narra en sus letras.

Al mismo tiempo, también se busca describir el poco explorado mundo de los *visuals* analizando su funcionalidad, variedad, orígenes y evolución de estos. Dentro de este punto, se expondrán sus semejanzas y diferencias, así como las adversidades y ventajas frente al videoclip musical, ya consolidado en la industria desde hace décadas.

Esta idea se originó con la propuesta del artista Dasck de formar parte de su proyecto musical *Luces de medianoche* (2025). Él, junto a su equipo de productores, solicitaron el diseño y creación de una serie de cinco ilustraciones animadas que diesen vida a un personaje ficticio en diferentes contextos, basándose en lo que las letras de las canciones cuentan y transmiten, con el fin de emplearlos como *visuals* para la totalidad de su álbum.

Además, se interpretó todo este proyecto como una excusa perfecta para evolucionar y pulir los conocimientos sobre los programas de ilustración y animación habitualmente empleados After Effects, Photoshop y Animate de Adobe.

Por otra parte, tras la investigación y la búsqueda de fuentes académicas sobre todo lo relacionado a los *visualizers* musicales, se ha constatado que este es un campo muy poco analizado, mientras que los videoclips (que podríamos decir que es su contraparte) cuentan con cientos de estudios y análisis académicos que lo respaldan. Con esto, además de confirmar que iba a ser uno de los primeros estudios en analizar la historia y el término “*visual*”, nos permitió definir los objetivos de partida que comentamos a continuación..

1.3. Objetivos del estudio

Entender y analizar en profundidad el término *visualizer*, explorando sus antecedentes, orígenes, evolución e hitos significativos que han formado parte de su consolidación en la industria musical.

Describir y entender la importancia de los videoclips musicales con el fin de ponerlo en contraste con las características ya desarrolladas de los *visualizers*.

Ilustrar en detalle todos los pasos a seguir para la realización de un proyecto real. Se pretende documentar y desarrollar todos los procesos creativos que se necesitan para crear una serie de *visualizers* musicales con carácter profesional. Desde la concepción original de la idea, hasta el acabado de detalles finales, pasando por el proceso de ilustración, animación y demás apartados, todo ello expuesto en detalle con un fin didáctico.

1.3.1. Objetivos secundarios

Experimentar mediante los programas de ilustración y animación After Effects, Photoshop y Animate de Adobe, poniendo en uso todas las herramientas que estos tienen a su disposición para terminar con el resultado más pulido posible.

Publicar los *visualizers* de manera óptima y conseguir un resultado profesional en todos sus sentidos, sirviendo como proyecto para portfolio en el futuro.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y MARCO TEÓRICO

2.1. CONCEPTO DE *VISUALIZER* MUSICAL

En el panorama artístico actual, marcado por la omnipresencia de las redes sociales, los músicos buscan modificar la relación que tienen entre sonido e imagen. Ante la saturación de los formatos audiovisuales tradicionales (como el cine y la televisión), surge una necesidad de encontrar alternativas más flexibles, inmersivas y acorde con los hábitos de consumo de la audiencia a través de los nuevos medios de comunicación. Es en este contexto donde el *visualizer*, también llamado visual musical, emerge como una herramienta actualizada que sirve de complemento estético y lenguaje único que aporta más capas de profundidad a la obra que acompaña. Como señala el crítico musical Luis Troquel, “la música actual no solo se escucha, también se mira, y lo visual se ha convertido en una extensión emocional del sonido” (2018, párr. 2).

2.1.1. DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

En contraste con un videoclip, el *visualizer* musical no sigue una estructura narrativa tradicional (introducción, nudo y desenlace) y, mientras que el videoclip recurre frecuentemente a recursos cinematográficos, el *visualizer* opera en un terreno más abstracto y sensorial como veremos más adelante. Su meta no es contar una historia lineal, sino provocar emociones, reforzar la atmósfera de la música y crear una experiencia visual que cautive al espectador. Las imágenes, ya sean secuencias animadas o collages digitales, se sincronizan con la estética, el ritmo y con lo que el autor narra en su letra, generando una fusión entre lo auditivo y lo visual.

Los *visualizers* están diseñados para ejecutarse en bucle de fondo mientras acompañan a la música, integrándose de manera ideal en plataformas como YouTube, Spotify, TikTok e Instagram Reels, donde el contenido breve y repetitivo domina la interacción. Esta característica los convierte en perfectos para acompañar y complementar canciones en listas de reproducción o como fondo en pantallas de eventos, sin requerir toda la atención que exige un videoclip convencional. Como se explica en la web *LegisVideo*, “Los momentos clave de una actuación musical

pueden repetirse para crear impacto visual y resaltar el ritmo de la canción.” (2024, párr. 6).

Uno de los factores clave de su popularidad entre los artistas es que no requiere de altos niveles técnicos y económicos. Mientras que un videoclip tradicional demanda presupuestos elevados, equipos de producción complejos y tiempos extensos de posproducción, un *visualizer* puede crearse por un solo individuo utilizando herramientas sencillas. Esto facilita la generación de contenido visual, permitiendo a artistas independientes o emergentes mantener una identidad estética profesional sin la necesidad de grandes estudios. Según datos de Cristian Poow, “el coste medio de un *visualizer* ronda entre los 300 y 1000 euros, frente a los más de 10.000 que requiere un videoclip básico en condiciones profesionales” (2025, párr. 12).

Más que un recurso promocional, el *visualizer* presenta una evolución en la forma en que se consume música en una actualidad dominada por la era digital. Refleja, además, una transformación de paradigma: cambiamos los relatos cerrados por experiencias que afectan a los sentidos, las producciones masivas por la agilidad creativa, y la pasividad del espectador por la inmersión interactiva. Su expansión en paralelo al incremento del *streaming* y la masificación de las redes sociales asegura que, lejos de ser una moda pasajera, este formato seguirá reinventándose, influyendo tanto en la industria musical como en las artes visuales del futuro.

2.1.2. HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LOS VISUALIZERS

La conexión entre música e imagen ha sido un tema de estudio desde hace siglos, especialmente por el deseo de generar experiencias donde el sonido pueda ser interpretado visualmente. Uno de los primeros intentos formales en este sentido fue el órgano de color, ideado en el siglo XVIII por el jesuita francés Louis-Bertrand Castel. Su clavecín ocular buscaba vincular cada nota musical con un color en específico, proyectando luz mediante filtros de colores accionados por un teclado. A pesar de que el instrumento nunca funcionó plenamente, estableció los cimientos para la búsqueda de una reacción sistemática entre estímulos auditivos y visuales.

Según Rubén Díaz, a finales del siglo XIX, Alexander Wallace Rimington creó una versión más avanzada del órgano de color. Este aparato empleaba lámparas eléctricas y un sistema de prismas y filtros regulados por teclado, lo que permitía proyecciones de luz sincronizadas con composiciones musicales. Rimington abogaba por esta práctica como un nuevo género artístico: la “música de color”, una rama que no reemplazaba a la música ni a la pintura, sino que las combinaba (2013, párr, 14).

En el siglo XX, estos conceptos experimentaron una evolución gracias al avance de las tecnologías cinematográficas, electrónicas y digitales. Compositores como Alexander Scriabin incorporaron elementos visuales en sus composiciones, mientras que movimientos como el arte cinético y el arte psicodélico investigaron la relación entre luz, movimiento y melodía. Como señala el investigador García Miragall, “La idea de obtener imágenes a partir de la música ha sido tratada a lo largo de los siglos, este esfuerzo histórico se puede agrupar en lo que se ha venido a denominar ‘música visual’ (2018, p. 125). El auge de los videoclips musicales en la década de los 80 fortaleció la relación entre música popular e imagen, aunque se realizó desde una narrativa estructurada, con estética cinematográfica.

Con la expansión de los medios digitales y la transición del consumo de música hacia plataformas audiovisuales como YouTube, Vimeo o Spotify, empezaron a establecerse nuevas formas de representación visual que no dependían del formato narrativo convencional del video musical. Durante este cambio, el *visualizer* emergió como una opción práctica y estética que se ajustaba a las nuevas dinámicas de producción, distribución y consumo del momento. Este formato audiovisual ganó relevancia especialmente entre artistas independientes y productores emergentes, quienes hallaron en ella un medio más asequible y económico para acompañar sus obras musicales, sin necesidad de elaborar guiones, localizaciones o equipos técnicos de grandes dimensiones.

La expansión de herramientas digitales como After Effects, TouchDesigner, Blender o programas de creación de imágenes en tiempo real hizo más fácil este tipo de producción. Igualmente, el interés por estéticas minimalistas, glitch, retrofuturistas o abstractas, relacionadas con lo digital y lo generativo, encontró en el *visualizer* un atajo perfecto para su expresión. Sin embargo, el músico Mateo Cuarón detalla que

el punto de inflexión en su expansión puede ubicarse de manera evidente durante la cuarentena mundial de 2020, causada por la pandemia de COVID-19. (2021)

Durante ese período, los rodajes de videoclips se vieron limitados por las restricciones sanitarias, y la industria musical debió adaptarse con rapidez a nuevos formatos de promoción. Los *visuals* se transformaron en una respuesta creativa y factible frente a la incapacidad de realizar producciones convencionales. En numerosas situaciones, funcionaron como sustituto temporal de los videoclips, pero su influencia fue tan relevante que su uso trascendió ese escenario de emergencia. Artistas reconocidos como Dua Lipa, The Weeknd, Bad Bunny o Billie Eilish empezaron a publicar *visualizers* oficiales como parte de sus estrategias audiovisuales, legitimando el formato en el ámbito del *mainstream*.

Así, el *visualizer* dejó de ser una opción asequible para artistas independientes y se estableció como un instrumento expresivo característico del ecosistema digital contemporáneo, señalando un nuevo camino en la evolución histórica de los *visuals* musicales. Como indica Juan C.R., “la pandemia aceleró la transformación audiovisual en la música, evidenciando que las limitaciones físicas pueden impulsar innovaciones creativas y nuevas formas de interacción con el público” (2024, p. 6).

2.1.3 TIPOS DE VISUALIZERS Y EJEMPLOS DESTACADOS EN LA INDUSTRIA MUSICAL

En la actualidad, los *visualizers* musicales se han convertido en un instrumento esencial en el sector, particularmente en estilos urbanos como el reguetón, el trap, el rap o el R&B alternativo, donde la estética y la identidad visual tienen un rol fundamental. Tras profundizar en el uso de este recurso en distintos contextos, se ha desarrollado una clasificación propia –como resultado de la investigación– que agrupa los tipos de visuales más representativos. No son categorías oficiales, sino conclusiones personales fundamentadas en el análisis de tendencias, usos habituales y formatos repetidos dentro de la industria. Basándome en esto, sugiero cuatro clases de visuales que resumen los enfoques más comunes que los artistas utilizan hoy en día.

2.1.3.1. Visual estático

Una de las formas visuales más tempranas y extendidas de visual fue la portada animada o modificada del álbum o sencillo, lo que se podría interpretarse como una forma primigenia de los *visuals*. A pesar de que no satisface por completo las características expresivas de otros formatos, esta práctica marcó un punto en la evolución visual del consumo musical en las redes sociales. En un principio, los estrenos en plataformas como YouTube o Spotify solo presentaban la portada estática del disco. Sin embargo, con el paso del tiempo, empezaron a surgir versiones sutilmente animadas (ondas, cambios de color, efectos glitch, loops) que transformaban esa imagen fija en una experiencia visual mínima pero atractiva.

Ejemplos destacados de esta tipología serían *Las que no iban a salir* (Bad Bunny, 2020), *Love sick* (Don Toliver, 2023) y otros tantos como puede observarse en la figura 1.



Figura 1.

Capturas de visualizers de tipo estático



Fuente: Elaboración propia a partir de los visualizers *Pray you catch me* (Beyoncé, 2015, <https://tinyurl.com/27ekmx7x>), *One of wun* (Gunna, 2024, <https://tinyurl.com/nusmd6tj>), *La raíz del mal* (Cruz cafuné, 2024, <https://tinyurl.com/yjm4y2ae>), *Diamond eyes* (Deftones, 2010, <https://tinyurl.com/bnume59z>), *Bendiciones* (Bad bunny, 2020, <https://tinyurl.com/y2ftfvnn>) y *No pole* (Don tolover, 2023, <https://tinyurl.com/2wpts6aa>)

2.1.3.2. Visual tipográfico

El visual tipográfico, más conocido como *lyric video*, se ha convertido en uno de los formatos más reconocibles del visual contemporáneo. En este, la letra de la canción aparece sincronizada con el audio, frecuentemente acompañada de animaciones tipográficas dinámicas, collages digitales, símbolos gráficos o fondos en movimiento. Su objetivo no es únicamente mostrar la letra, sino que también pretende ser sensorial: convertir el texto en una experiencia visual coherente con la estética del sonido. Es habitual en lanzamientos de singles independientes, y también ha ganado fuerza por producciones hechas por fans, lo que refuerza su popularidad e impacto viral.

Ejemplos destacables de esta tipología serían *Physical* (Dua Lipa, 2020), *Heather* (Conan Gray, 2020) y otros tantos como se puede observar en la figura 2.



Figura 2.

Capturas de visualizers estilo tipográfico



Fuente de elaboración propia a partir de los visualizers: *Enterrauw* (Jhayco, 2021, <https://tinyurl.com/29ssjee3>), *Physical* (Dua lipa, 2020, <https://tinyurl.com/3bcvzper>), *Heather* (Conan gray, 2020, <https://tinyurl.com/4fk4u8yu>), *15 minutes* (Sabrina carpenter, 2024, <https://tinyurl.com/5x9m3pr4>), *Happier than ever* (Billie eilish, 2021, <https://tinyurl.com/mve8r3c4>) y *Universe* (Thuy, 2021, <https://tinyurl.com/3nxxdzpr>)

2.1.3.3. Visual interpretativo

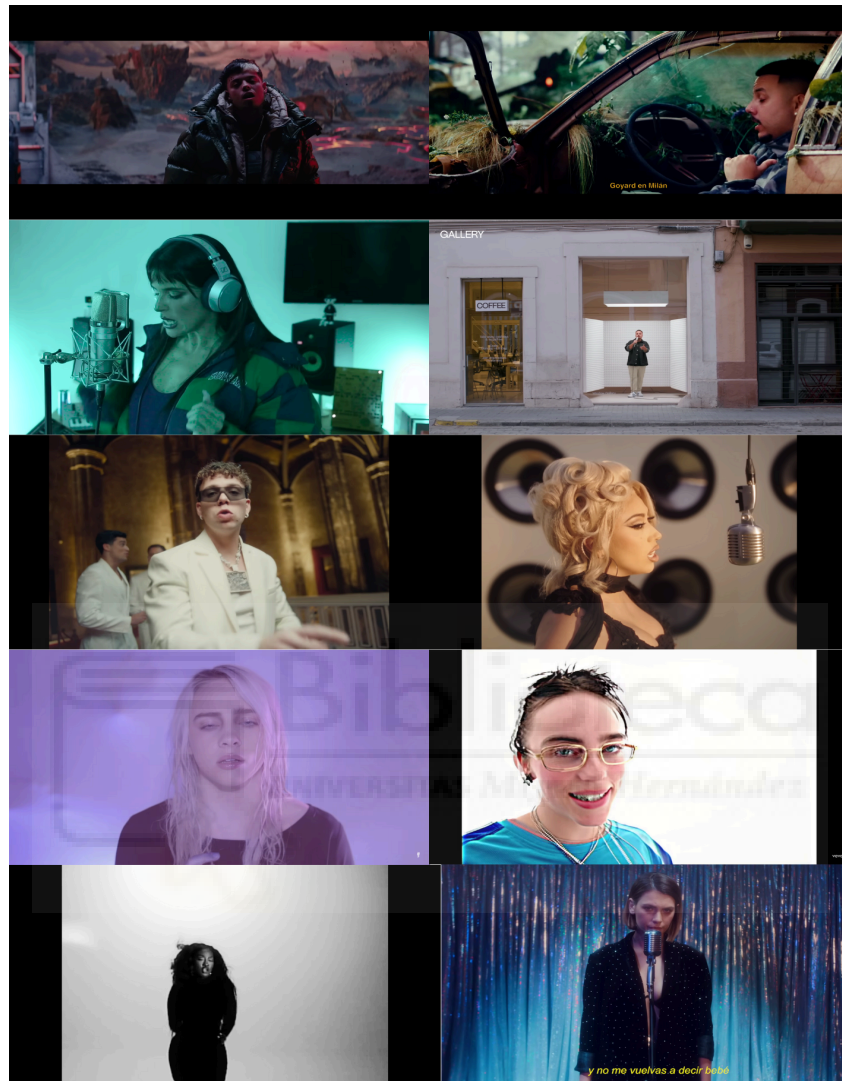
El visual interpretativo se centra en la performance minimalista del artista. Generalmente se compone de un plano fijo, medio o cerrado, en el que el cantante (o un actor o actriz) interpreta la canción mirando a cámara, creando una conexión directa con el espectador. En contraposición al videoclip convencional, aquí no hay una producción elaborada ni montaje narrativo: la fuerza reside en la presencia del rostro, el gesto y la emoción transmitida. Este formato ha sido particularmente utilizado en canciones íntimas, melancólicas o confesionales, donde la atención se dirige hacia la vulnerabilidad del intérprete.

Se es consciente que los *visualizers* de tipología interpretativa responden a la misma lógica que los videoclips conceptuales definidos por Ana María Sedeño, centrados en atmósferas y sensaciones más que en narrativas. No obstante, en este trabajo se ha optado por denominarlos así, dado que es el término más extendido en su difusión en redes sociales y plataformas digitales.

Entre los ejemplos destacados de esta tipología de visuals nos encontramos con *Me nuevo con Dios* (Cruz Cafuné, 2023), *Not an angel* (Tems, 2023) y muchos otros como se puede apreciar en la figura 3.

Figura 3.

Capturas de visualizers de tipo interpretativo



Fuente de elaboración propia a partir de los *visualizers*: *Eskeleto* (Saiko, 2024, <https://tinyurl.com/mvmxn7bc>), *FAXXXxxx* (Cruz cafuné, 2023, <https://tinyurl.com/5n88c43w>), *BZRP music session #36* (Bizarrap, 2020 <https://tinyurl.com/y2x8x5ty>), *Este verano* (Gallery session, 2022, <https://tinyurl.com/mrmew235>), *Mr. moondial* (Quevedo, 2024, <https://tinyurl.com/4v5w4pus>), *Melting* (Kali uchi, 2015, <https://tinyurl.com/4r9nh9f2>), *Lunch* (Billie eilish, 2024, <https://tinyurl.com/5bzdx2pv>), *Ocean eyes* (Billie eilish, 2017, <https://tinyurl.com/yb4dkbsb>), *Not an angel* (Tems, 2023, <https://tinyurl.com/y6zvry3w>) y *Solo de mí* (Bad bunny, 2018, <https://tinyurl.com/53d57335>)

2.1.3.4. Visual inmersivo

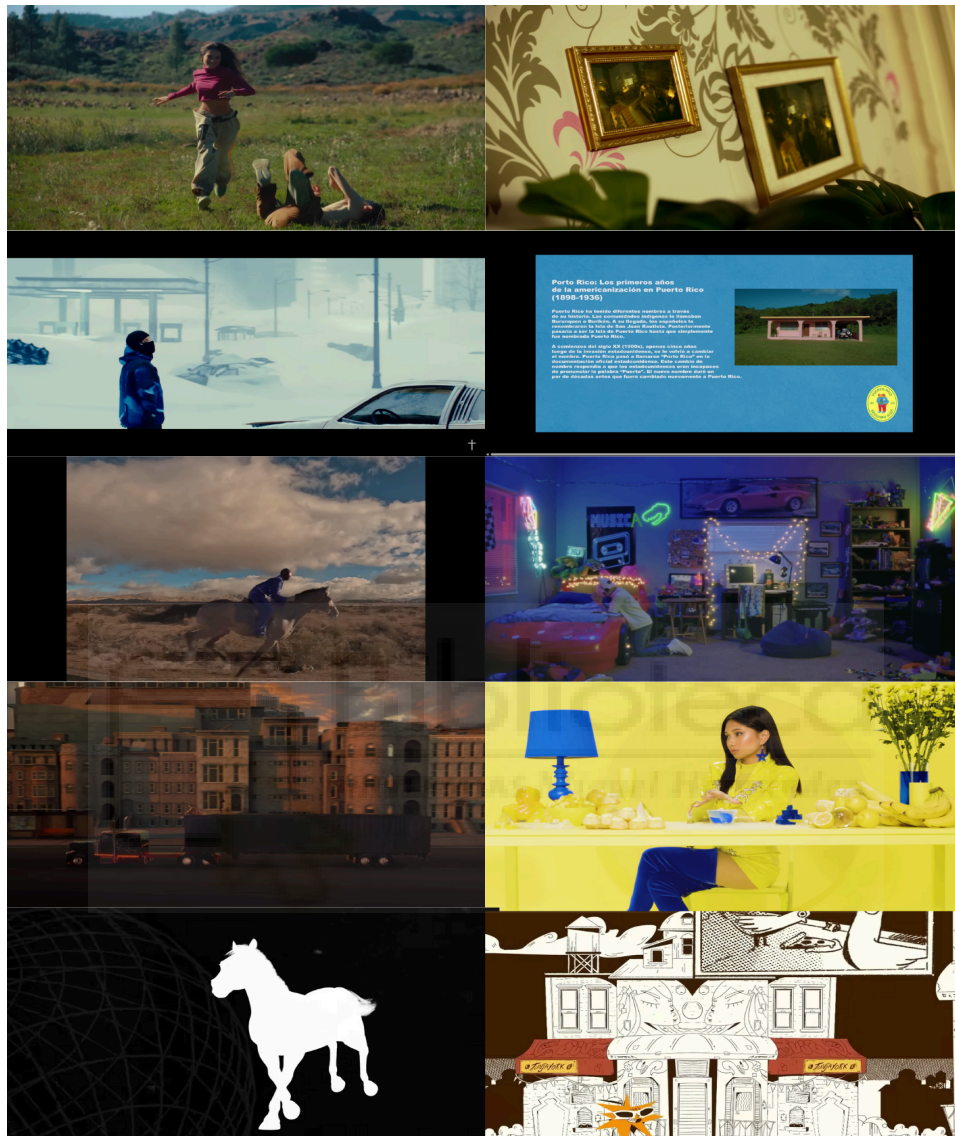
La forma más compleja y artística de visual actual es el visual inmersivo o conceptual. En este formato, el *visualizer* forma parte del universo narrativo del álbum desde su concepción, actuando como una extensión audiovisual coherente con el discurso sonoro y estético del proyecto. Estos visuales no solo complementan las canciones: las potencian, las contextualizan y, en algunos casos, las reinterpretan. Suelen incluir diseño escenográfico, narrativa abstracta o estética cinematográfica, y aunque no alcanzan el nivel de un videoclip en cuanto a guión o montaje, sí comparten con ellos una planificación artística y una inversión de producción considerable.

Algunos ejemplos de esta tipología son *Yo hago lo que me da la gana* (Bad Bunny, 2020), *Lowkey* (Niki, 2019) y otros tantos como se puede apreciar en la figura 4.



Figura 4.

Capturas de visualizers de tipo inmersivo

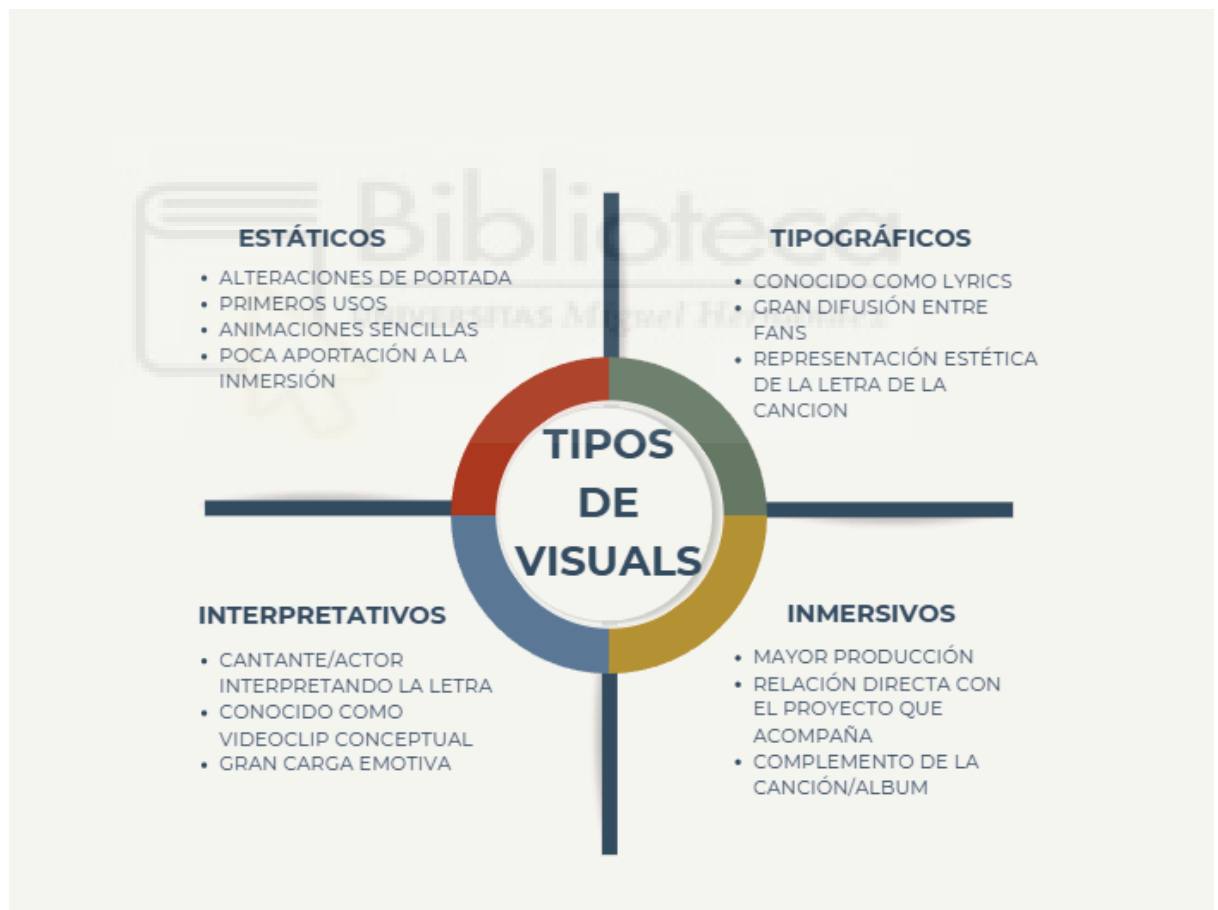


Fuente de elaboración propia a partir de los *visualizers*: *Luces azules* (Quevedo, 2023, <https://tinyurl.com/3u4fne75>), *El último beso* (Mora, 2025, <https://tinyurl.com/5n6pxj39>), *Abame jr.* (Cruz cafuné, 2023, <https://tinyurl.com/cnrvu3w>), *Baile inolvidable* (Bad bunny, 2025, <https://tinyurl.com/5amyv372>), *Fina* (Bad bunny, 2023, <https://tinyurl.com/2wx76892>), *La santa* (Bad bunny, 2020, <https://tinyurl.com/364pyhyj>), *120* (Bad bunny, 2020, <https://tinyurl.com/sn8z88we>), *Lowkey* (Niki, 2023, <https://tinyurl.com/mr2vxs63>), *Passengers* (Deftones, 2000, <https://tinyurl.com/dh6sf6b9>) y *Media luna* (Mora, 2023, <https://tinyurl.com/mwr53r43>)

Clasificar los tipos de visuales ayuda a entender qué aporta cada uno en el panorama musical actual. No se trata solo de “videos estéticos”, sino herramientas que desempeñan roles específicos: mostrar una identidad (como las portadas animadas), transmitir emociones (los interpretativos) o expandir el mensaje de una canción (los ambientales). Su auge, especialmente en los géneros urbanos, demuestra que la música ya no se consume solo con los oídos, sino también con los ojos. Cada tipo tiene su lógica, pero todos buscan lo mismo: intensificar la experiencia, sin la necesidad de recurrir al formato clásico de videoclip.

Tabla 01.

Tipología de vizualizers según las conclusiones de esta investigación



Fuente: elaboración propia

2.2. EL VIDEOCLIP MUSICAL

2.2.1. DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS ESENCIALES

Hoy en día, hablar sobre videoclips parece casi redundante: es un formato que ha sido parte fundamental de cómo entendemos y consumimos música durante décadas. Sin embargo, su definición va mucho más allá de ser un video que acompaña una canción. De acuerdo con el teórico Andrew Goodwin, “un videoclip es una pieza donde música, letra e imagen trabajan juntas, ya sea para ilustrar, amplificar o incluso contradecir el significado de una canción” (1992, p. 1). Es decir, no solo acompaña, sino que reinterpreta y expande. En palabras del musicólogo español Illescas, el videoclip puede entenderse como “Un cortometraje basado en el desarrollo de una composición musical previa que fundamenta el despliegue de un conjunto de imágenes, las cuales, unidas a la música, dan lugar a un nuevo discurso estético.” (2018, párr. 1), lo cual refuerza su carácter transversal y multifacético dentro de la industria musical actual.

Desde sus inicios en las décadas de 1960 y 1970, con experimentos visuales como los de The Beatles en su álbum *Sgt pepper's lonely hearts club band* (1967), hasta su explosión comercial en la época MTV, el videoclip se ha ido consolidando como un lenguaje visual propio, con reglas, estructuras y códigos que interactúan tanto con el cine como con la publicidad. A diferencia de otros formatos más actuales (como los *visualizers*), el videoclip suele tener una narrativa, una puesta en escena trabajada y una dirección artística evidente. No siempre cuenta una historia como tal, pero siempre comunica algo, aunque sea desde una perspectiva abstracta.

En cuanto a su producción, los videoclips suelen necesitar más recursos: existe un guion, dirección, rodaje, montaje... todo pensado para generar un impacto visual vinculado con la canción y con la identidad del artista. Por esta razón, suelen reservarse para los singles más importantes o para momentos clave dentro de un álbum o campaña.

2.2.2. FUNCIÓN DEL VIDEOCLIP EN LA PROMOCIÓN MUSICAL

Con el paso de las décadas, el videoclip ha demostrado ser mucho más que un complemento visual, es una herramienta indispensable para la promoción. Desde la aparición de MTV en los 80, los artistas comprendieron que una canción podía multiplicar su alcance si iba acompañada de un video atractivo, provocador o simplemente estéticamente potente.

Con el tiempo, esta función promocional no hizo más que crecer. En plataformas como YouTube, TikTok o Instagram, los videoclips desempeñan un papel crucial en la actualidad: no solo ayudan a la difusión de una canción, sino que la convierten en una experiencia audiovisual, en un fenómeno viral o en una declaración de intenciones artística. Existen canciones que, sin su videoclip, probablemente no habrían generado el mismo efecto. Casos como *Single Ladies* (2008) de Beyoncé o *Blinding Lights* (2020) de The Weeknd son ejemplos claros de este fenómeno: visualmente potentes, con coreografías o estéticas que luego se replican, se “memifican” y se hacen parte del imaginario colectivo.

El videoclip también ayuda a construir el universo visual de cada artista: su marca, su estilo, su narrativa personal. En una industria tan visual como la actual, el videoclip sigue marcando la diferencia entre una canción más y un lanzamiento pensado para perdurar.

2.3. COMPARACIÓN ENTRE VISUALIZER Y VIDEOCLIP

Ambos formatos conviven hoy en el panorama musical y las plataformas digitales, lo que hace que tanto visualizers como videoclips cumplan funciones diferentes y se abordan de maneras muy distintas. Esta sección explora las diferencias en términos conceptuales, de producción y recepción, además de analizar casos específicos que demuestran estas diferencias en la práctica.

2.3.1. DIFERENCIAS CONCEPTUALES Y NARRATIVAS

La principal diferencia conceptual entre videoclips y *visualizers* se encuentra en la estructura narrativa. El videoclip convencional busca contar una historia, o al menos desarrollar una puesta en escena compleja, con guión, montaje, estética definida e incluso actores o coreografías. En este sentido, el videoclip tiene similitudes con el lenguaje cinematográfico, ofreciendo una narrativa visual que puede ampliar o reinterpretar la canción.

Por el contrario, el *visualizer* tiene un carácter mucho más minimalista y abstracto. No tiene como objetivo narrar, funciona como acompañante. Suelen estar basados en bucles visuales, animaciones, movimientos de cámara suaves, o simplemente imágenes atmosféricas que refuerzan el tono emocional del tema. En algunos casos, se acerca al arte generativo y experimental. Si la narrativa existe, se fragmenta o se oculta. Este enfoque más abierto permite que los *visualizers* funcionen como espacios de interpretación más libres, donde la imagen no imponga un significado cerrado.

Un ejemplo claro de esta diferencia se puede ver en *Shivers* (2021) de Ed Sheeran, cuyo videoclip desarrolla una historia colorida y surreal, en contraparte a *visualizers* como los de *YHLQMDLG* (2020) de Bad Bunny, que muestran loops estéticos y urbanos sin un desarrollo narrativo definido.

Figura 5.

Ejemplo gráfico de las diferencias conceptuales y narrativas



Fuente de elaboración propia a partir de: *La santa* (Bad bunny, 2020, <https://tinyurl.com/364pyhyj>) y *Shivers* (Ed Sheeran, 2021, <https://tinyurl.com/jy783vz4>)

2.3.2. DIFERENCIAS EN PRODUCCIÓN Y PRESUPUESTO

Desde el punto de vista de la producción, las diferencias son claras. Un videoclip promedio (sobre todo si es de un artista *mainstream*) puede necesitar un equipo completo: director, director de arte, producción ejecutiva, localizaciones, iluminación, maquillaje, postproducción, entre otros. Esto conlleva una inversión que puede oscilar entre 20.000 y más de 500.000 dólares, según Miguel González (2024, párrafo nº 4) dependiendo del grado de ambición. Por ejemplo, la grabación del video *Look What You Made Me Do* (2017) de Taylor Swift costó más de 1 millón de dólares, incluyendo efectos visuales complejos y un equipo técnico de cine.

En cambio, un *visualizer* ofrece un método mucho más económico y accesible. Puede estar producido por una sola persona, utilizando animación en After Effects, renders 3D, técnicas de IA o simplemente montaje de clips grabados de forma casera o semi profesional. El presupuesto medio puede ir desde 300 a 3.000 dólares, en función de la técnica y del artista. Esto ha facilitado la popularidad de los *visualizers*, no sólo entre artistas emergentes, sino también entre grandes nombres que buscan una presencia visual constante sin necesidad de grandes despliegues. Como señala Daniela Sánchez Silva: "la reducción de costos y tiempos en la producción audiovisual ha democratizado la creación de contenido, permitiendo a artistas emergentes y consolidados explorar formatos visuales menos convencionales sin grandes inversiones económicas" (2024, párrafo nº77).

Además, muchos *visualizers* se producen en serie durante la fase de postproducción de un álbum, como parte de una estrategia de contenido. El caso del disco *Dawn FM* (2022) de The Weeknd es ilustrativo: varios temas cuentan con *visualizers* estilizados que mantienen coherencia visual, pero con un coste muy inferior al de un videoclip formal.

Figura 6.

Ejemplo gráfico de los visuals del disco Dawn FM



Fuente de elaboración propia a partir de: *Dawn FM* (The weeknd, 2021, <https://tinyurl.com/4vj6d4uk>)

2.3.3. DIFERENCIAS EN IMPACTO Y RECEPCIÓN DEL PÚBLICO

La forma en que el público consume visuales musicales también establece una diferencia importante entre ambos formatos. Los videoclips siguen teniendo un gran peso en la industria, independientemente del género. Ya sea una balada, un tema pop o un rock más clásico, el videoclip se considera una pieza esencial. No solo por su valor artístico o narrativo, sino porque sigue siendo la carta de presentación más eficaz para cualquier lanzamiento. En muchos casos, un videoclip de calidad es parte fundamental del éxito de una canción, tanto en términos de difusión como de posicionamiento cultural.

Los *visualizers*, en cambio, se desenvuelven con mayor comodidad en terrenos urbanos y actuales, como el trap, el reguetón, el R&B o el pop alternativo. Ahí han tenido un fuerte impacto, tanto por su estética como por su versatilidad. Son consumidos por un público más joven, acostumbrado a formatos más cortos, repetitivos y compartibles. Este público no necesita una historia cerrada, sino una experiencia visual que complemente lo que ya transmite la canción.

En cuanto a números, las diferencias también se notan. Un videoclip puede sobrepasar con facilidad las 100 millones de visitas si conecta con la audiencia y se

vuelve viral. Ejemplos como *"DESPECHÁ"* (2022) de Rosalía, que ha alcanzado más de 600 millones de visualizaciones en YouTube, demuestran que el videoclip sigue siendo un vehículo de masas. Por otro lado, los *visualizers* no suelen alcanzar cifras tan altas (aunque hay excepciones), ya que muchas veces funcionan como una herramienta más de acompañamiento o de identidad visual dentro de un proyecto más grande.

Los videoclips continúan siendo esenciales para cualquier tipo de canción, mientras que los *visualizers* funcionan mejor en géneros específicos y contextos más concretos. Pero ambos son útiles y se complementan bien, dependiendo de lo que el artista quiera transmitir y del tipo de vínculo que busque con su público.

2.3.4. CASOS DE ESTUDIO: ANÁLISIS DE EJEMPLOS DE AMBAS CATEGORÍAS

Para señalar estas diferencias, podemos analizar casos concretos:

En la categoría de videoclip narrativo, *HUMBLE* (2017) de Kendrick Lamar es un referente por su carga simbólica, dirección fotográfica y potente narrativa visual. Otro ejemplo sería *Cellophane* (2019) de FKA twigs, donde el video eleva emocionalmente la canción a través de una actuación intensa y efectos visuales impactantes.

En el terreno de los *visualizers*, destacan los del álbum *El Último Tour del Mundo* (2020) de Bad Bunny, que combinan paisajes desérticos, loops de cámara y un tono contemplativo. También *High School in Jakarta* (2022) de NIKI, cuyo *visualizer* fusiona la estética cinematográfica con un enfoque ambiental, sin narración directa.

En formatos híbridos como el de *Thuy* en *Universe* (2021), se combina lyric video con interpretación cantada, ampliando los límites de ambos formatos.

Un ejemplo especialmente interesante es el proyecto de Beyoncé con *Renaissance* (2022), donde se exploran visuales tipográficos con entornos futuristas y clips en loop, adelantando el valor de lo visual incluso sin un videoclip formal al momento del estreno.

3. METODOLOGÍA

3.1. DESARROLLO DE *Luces de medianoche* Y PRODUCCIÓN DE SUS VISUALIZERS.

El proceso creativo de los *visualizers* de *Luces de medianoche* se desarrolló a lo largo de varios meses y estuvo marcado por una colaboración constante entre el artista Dask, su productor musical y el autor del presente proyecto. A continuación, se detalla de forma cronológica la evolución del trabajo desde la fase inicial de concepción hasta la producción final:

Propuesta inicial (Noviembre 2024)

El proyecto nace a raíz de la propuesta del propio Dask de realizar un contenido visual animado que acompañara el lanzamiento de su EP. A partir de esta propuesta, se decide desarrollar dicho contenido como núcleo del Trabajo de Fin de Grado.

Diciembre 2024 – Enero 2025 — Reuniones creativas

Durante estos meses se llevaron a cabo varias reuniones entre el artista, su productor y el autor del proyecto. Se compartieron los primeros borradores musicales y se discutieron ideas generales sobre el tono y el contenido visual de cada pieza. Algunas propuestas iniciales fueron replanteadas, como en el caso del visual de *Podrías ser tú*, que sufrió modificaciones importantes respecto a su concepto original.

Enero 2025 — Investigación visual y definición del estilo

Tras las reuniones, se realizó una fase de búsqueda de referencias visuales, estilos artísticos y paletas cromáticas que se ajustasen a la atmósfera del EP. En esta etapa se propuso crear un personaje ficticio, *Dusk*, como alter ego visual de Dask, idea que se mantuvo a lo largo de todo el proyecto.

Febrero 2025 — Desarrollo conceptual

Comienza la elaboración del moodboard definitivo que sintetiza la identidad visual del proyecto (ver anexo). Paralelamente, se inicia la redacción del TFG y se consolidan las bases estéticas del conjunto.

Marzo 2025 — Bocetado manual

Se realizan los primeros bocetos a mano de cada visual (ver anexo). Estos bocetos sirvieron como guía directa para la posterior producción digital.

Finales de marzo – abril 2025 — Ilustración digital

Comienza la fase de ilustración en Photoshop. Durante este periodo, se realizaron múltiples reuniones de revisión con el artista para pulir detalles estéticos y ajustar los diseños al tono deseado. Este proceso fue iterativo, con varias correcciones sobre los mismos materiales.

Mayo 2025 — Animación y postproducción

Se inicia el trabajo de animación en After Effects, con un enfoque ambiental y de loops visuales. Esta fase culmina con la finalización de los cinco *visualizers*, cerrando así la producción activa del proyecto.

3.2. CALENDARIO POR FASES

Tabla 02

Calendario de producción - Visualizers de “Luces de medianoche”



Fuente: Elaboración propia

4. ANÁLISIS DE *Luces de medianoche*.

Luces de medianoche es el segundo EP del joven artista Dask, de 22 años, y representa una obra conceptual que narra un viaje emocional profundamente humano, marcado por el desencanto, la evasión, el deseo, la decepción y finalmente la introspección y la madurez. A lo largo de cinco canciones, el EP construye un arco narrativo que no solo busca conectar con el oyente a nivel emocional, sino que también plantea una evolución personal a través de la música, abordando temáticas realistas como el desamor, la soledad, el escapismo emocional o la construcción de la identidad en un contexto social saturado de estímulos y expectativas.

Cada canción del EP funciona como una escena dentro de esta travesía, y su orden no es aleatorio, sino que responde a una lógica narrativa cuidadosamente pensada. No se trata únicamente de canciones independientes, sino de capítulos que, escuchados en conjunto, dibujan una transformación interna. El título del EP, *Luces de medianoche*, ya sugiere una atmósfera nocturna, íntima, incluso introspectiva. La noche se presenta como el espacio simbólico donde todo ocurre: desde la fiesta hasta la soledad, desde el encuentro casual hasta la reflexión profunda. Las "luces" pueden hacer referencia a esos momentos de lucidez que se producen en medio de la oscuridad emocional.

Canción 1: NO HABLO DE AMOR

La primera pista del EP introduce al oyente en el estado inicial del protagonista: un individuo que se enfrenta a las secuelas emocionales de una relación pasada. La letra expresa el deseo de alejarse del sufrimiento amoroso, no a través de una superación real, sino mediante una negación deliberada del sentimiento. Se opta por la vía de la distracción y el desahogo a través del entorno social: salir con amigos, buscar diversión, romper con los pensamientos recurrentes.

Desde un punto de vista lírico y sonoro, la canción mezcla un tono confesional con una producción animada, generando un contraste que refleja la contradicción del personaje: aunque quiere convencerse de que ha superado el pasado, todavía carga con el peso emocional. Es el comienzo de un proceso de huida.

Canción 2: SUPERCLOSE

La segunda canción del EP continúa con esta lógica de evasión, pero mostrando cómo se vuelve más intensa y, en cierta forma, más peligrosa. El protagonista parece haber encontrado una rutina en el ocio y la noche, pero ya no como algo esporádico, sino como un modo de vida. La letra sugiere una pérdida de control: se han adoptado hábitos nuevos que ya no se reconocen como propios, y se han abandonado relaciones significativas.

Musicalmente, la canción transmite un ritmo más tranquilo, casi adormecido con una producción que refleja esa urgencia de escapar, de no pensar. Aquí la fiesta deja de ser una celebración para convertirse en anestesia. El protagonista no solo se aleja de su dolor, sino también de sí mismo, entrando en una etapa de confusión identitaria.

Canción 3: PODRÍAS SER TÚ

El tercer tema introduce un cambio sutil pero decisivo. En medio de esta dinámica autodestructiva aparece alguien que rompe el patrón. El protagonista se encuentra con una persona que, de manera inesperada, despierta de nuevo la posibilidad del amor. Sin embargo, esta aparición no es recibida con entusiasmo, sino con dudas. La canción se convierte en un monólogo interior, donde el miedo a ser herido otra vez se enfrenta con el deseo de volver a sentir.

La ambigüedad emocional domina la pieza: no hay una afirmación clara del sentimiento, ni una negación rotunda. Es una zona de incertidumbre donde el protagonista empieza a cuestionar su postura inicial. El tono musical es más contenido, menos saturado, lo que permite que la letra tenga mayor protagonismo. Es un momento de pausa dentro del recorrido, donde por primera vez surge la posibilidad de cambio.

Canción 4: LUZ DE LUNA

En la cuarta pista se resuelve el conflicto planteado en la anterior. El protagonista confirma sus sospechas: la otra persona no comparte su mismo nivel de implicación o deseo. Sin embargo, lo interesante es la forma en que reacciona. Ya no hay dramatismo ni ruptura emocional profunda, sino una aceptación calmada. Es aquí donde se hace evidente la evolución del personaje.

El título de la canción, *Luz de luna*, funciona como símbolo de claridad en la oscuridad. Aunque la experiencia no resulta como se esperaba, el protagonista no cae, sino que asume que no puede controlar los sentimientos ajenos. Se comienza a esbozar una madurez emocional que contrasta con la evasión inicial. Esta canción es clave dentro del EP porque marca el punto donde el personaje empieza a mirar hacia adentro y a reconocer sus propios errores y vulnerabilidades sin juzgarse.

Canción 5: AMANECER

El cierre del EP es también su clímax emocional. *Amanecer* funciona como una metáfora doble: por un lado, como fenómeno atmosférico que pone fin a la noche, y por otro, como despertar interior. El protagonista reflexiona sobre todo lo vivido y reconoce las dinámicas tóxicas en las que se ha sumergido. Asume que ha estado huyendo de sí mismo, dejando de lado sus emociones y rodeándose de ambientes y personas que no le hacían bien.

La canción transmite una sensación de calma y revelación. No es un final feliz en sentido convencional, pero sí es un final esperanzador. Hay una reconciliación con uno mismo y una toma de conciencia que sugiere que, aunque el camino ha sido oscuro, el futuro puede ser distinto. Desde la perspectiva narrativa, *Amanecer* cierra el ciclo de manera coherente, devolviendo al oyente a un punto de partida renovado.

4.1. RESULTADOS: VISUALIZERS DE *Luces de medianoche*

Dentro del proyecto *Luces de medianoche*, los *visualizers* cumplen un papel fundamental en la construcción de una experiencia sensorial y narrativa unificada. Lejos de ser meros acompañamientos estéticos, cada visual animado actúa como una extensión simbólica de la historia que se cuenta en la canción correspondiente. A través de un estilo gráfico influenciado por referentes como *Gorillaz* (1998), *Ed, Edd y Eddy* (1999) o *Invader Zim* (2001), se da vida a un universo visual que refuerza el carácter juvenil, gamberro e incluso grotesco del relato, pero que no por ello deja de estar dotado de sensibilidad y profundidad emocional.

Los *visualizers* aquí trabajados se inscriben dentro de la categoría de visuales ambientales, es decir, aquellos que no desarrollan una narrativa tradicional lineal como los videoclips convencionales, sino que se centran en generar una atmósfera envolvente, una cápsula estética que dialoga directamente con el tono emocional de la canción. Esta decisión de producción responde a una lógica contemporánea, donde el consumo musical en plataformas como YouTube o Spotify exige una presencia visual constante, pero también una flexibilidad narrativa que permita múltiples interpretaciones.

El nexo común de todos los *visualizers* es Dusk, un personaje ficticio que funciona como alter ego del artista y protagonista simbólico de la historia. A través de su figura caricaturesca (con cuernos, pelo rojo, dientes afilados y una ropa descuidada) se proyectan los estados anímicos del cantante durante las distintas etapas del EP. El diseño del personaje está pensado para ser camaleónico: dependiendo del estado emocional del protagonista en cada canción, Dusk se presenta más o menos demoníaco, más o menos humano. Este recurso permite que cada visual sea, además de una ambientación, un retrato psicológico.

Figura 7.

Composición con el diseño del personaje protagonista



Fuente: elaboración propia

A continuación, se analiza cada uno de los *visualizers*, explicando su simbología, estética y función dentro del relato general del EP:

4.1.1 NO HABLO DE AMOR

El *visualizer* de esta primera canción nos sitúa inmediatamente en el punto de partida del viaje emocional: la negación del amor y la búsqueda de evasión. Dusk aparece en primer plano, conduciendo un coche a través de una ciudad nocturna con una estética ciberpunk, donde dominan los tonos neón y los reflejos artificiales. La expresión de Dusk es enérgica, casi eufórica, denotando una actitud desafiante ante el dolor emocional que arrastra.

Este escenario no solo refleja la decisión del protagonista de dejar atrás el sufrimiento, sino también la idealización de la noche como espacio de libertad y olvido. La ciudad futurista y luminosa no es un espacio real, sino un reflejo mental, una representación del entusiasmo con el que se intenta tapar el malestar interno. La frontalidad del plano refuerza la idea de que, en este momento, el protagonista se siente al mando, aunque solo sea en apariencia.

Figura 8.

Visualizer *oficial* de No hablo de amor



Fuente: elaboración propia

Enlace al resultado final: <https://tinyurl.com/4abe958y>

4.1.2. SUPERCLOSE

En este segundo visual, el tono cambia radicalmente. La euforia inicial da paso a una imagen mucho más introspectiva, casi claustrofóbica. Dusk se encuentra en el baño de una discoteca, y lo vemos reflejado en el espejo. Su rostro muestra una expresión anestesiada, ausente, con ojos cansados y gesto apático. El baño está sucio, con luces parpadeantes y colores apagados, dando la sensación de abandono y saturación.

Aquí, el visual transmite el punto de quiebre entre la diversión y la autodestrucción. La noche ya no es una celebración, sino una rutina alienante. Dusk ha perdido el control y el entorno lo refleja. La imagen especular es clave: se nos muestra que el personaje ya no se reconoce a sí mismo. La identidad se difumina, la mirada está

vacía, y el espacio cerrado del baño se convierte en metáfora del encierro mental en el que se encuentra.

Figura 9.

Visualizer *oficial* de Superclose



Fuente: elaboración propia

Enlace al resultado final: <https://tinyurl.com/3tj7eas5>

4.1.3. PODRÍAS SER TÚ

El tercer visual mantiene la atmósfera nocturna, pero introduce un matiz diferente: la vulnerabilidad emocional. En esta ocasión, Dusk aparece apoyado en el marco de una ventana, fumando con gesto melancólico. Al fondo, se percibe una habitación iluminada por luces LED, con señales evidentes de un encuentro íntimo reciente. Sin embargo, lejos de expresar satisfacción, la escena transmite duda, distancia y soledad.

Este visualiza un momento de pausa dentro del caos emocional. La figura de Dusk sigue demacrada, pero se detiene por primera vez a observar su entorno, como si

intentara encontrar sentido en lo que está ocurriendo. La ventana actúa como símbolo de tránsito: está dentro, pero mira hacia fuera, dividido entre el deseo de acercarse a la nueva persona y el miedo a repetir el dolor del pasado. La noche sigue vigente, pero la agitación ha dado paso a la introspección.

Figura 10.

Visualizer *oficial* de Podrías ser tú



Fuente: elaboración propia

Enlace al resultado final: <https://tinyurl.com/mr39usu4>

4.1.4. LUZ DE LUNA

En la cuarta pieza visual, el aislamiento se hace más evidente. Dusk está solo en una parada de autobús, apenas visible como una sombra en la oscuridad. La ciudad, normalmente bulliciosa, aparece vacía, desierta, como si el mundo hubiera decidido detenerse. Solo algunos coches pasan ocasionalmente, pero no se detienen. El ambiente es frío, melancólico, casi suspendido en el tiempo.

Este visual enfatiza el aprendizaje emocional del protagonista. Aunque está solo, ya no se le muestra completamente roto, sino más bien contemplativo. La ciudad vacía no se percibe necesariamente como algo hostil, sino como un espacio de silencio necesario para procesar lo vivido. La sombra de Dusk sugiere que ha dejado atrás parte de su carga demoníaca: ya no necesita gritar para ser escuchado. Está en espera, en transición.

Figura 11.

Visualizer *oficial* de Luz de luna



Fuente: elaboración propia

Enlace al resultado final: <https://tinyurl.com/446rvtaf>

4.1.5. AMANECER

La última animación del EP es también la más luminosa y esperanzadora. Dusk aparece de espaldas, observando desde un mirador el amanecer sobre una gran ciudad rodeada de montañas y mar. A medida que avanza el visual, el cielo cambia lentamente del azul oscuro al claro del alba. Por primera vez, el personaje no está rodeado de luces artificiales, ni de entornos urbanos opresivos. Hay espacio, hay horizonte, hay aire.

La elección de mostrar a Dusk de espaldas tiene una carga simbólica poderosa: ha dejado de mirarse a sí mismo con obsesión y ahora observa el mundo. Su figura se percibe más humana, más tranquila. Ya no hay caricatura grotesca ni exageraciones visuales. La estética de este último visual encarna el punto de inflexión definitivo: el personaje ha salido del túnel emocional, ha aprendido, ha despertado. El amanecer representa el fin de la oscuridad emocional y la apertura hacia un futuro más equilibrado.

Figura 12.

Visualizer *oficial* de Amanecer



Fuente: elaboración propia

Enlace al resultado final: <https://tinyurl.com/bd2rjnta>

5. CONCLUSIONES

Tras todo el proceso de investigación, análisis teórico y desarrollo práctico de los visuals de *Luces de medianoche*, es posible identificar una serie de hallazgos clave que han ido dando forma al cuerpo del trabajo. Estos hallazgos no sólo refuerzan la validez de los objetivos planteados al inicio, sino que también abren la puerta a futuras reflexiones y posibles líneas de investigación en torno a un formato aún poco teorizado, pero cada vez más presente en el panorama audiovisual actual.

En primer lugar, el objetivo de entender y analizar en profundidad el término *visualizer* ha sido cumplido con éxito. A través de una revisión detallada de sus antecedentes, desde los experimentos visuales en las vanguardias artísticas del siglo XX hasta los primeros experimentos con software de visualización musical, se ha conseguido trazar una genealogía del formato. La investigación ha desembocado en una definición operativa clara y actualizada del término, entendiendo el *visualizer* no solo como un acompañamiento visual, sino como una herramienta expresiva con múltiples variantes. Fruto de este análisis, se han identificado y clasificado cuatro tipologías principales de *visualizers* (estáticos, tipográficos, interpretativos e inmersivos), comprendiendo sus características, intenciones y aplicaciones más frecuentes. Este trabajo de sistematización aporta un marco conceptual que, hasta ahora, era escaso o disperso en el ámbito académico.

En segundo lugar, el objetivo de comparar el *visualizer* con el videoclip musical tradicional se ha resuelto con profundidad. Se ha reflexionado sobre las diferencias estructurales, narrativas, técnicas y económicas entre ambos formatos, así como sus respectivos roles en la industria musical actual. Mientras que el videoclip mantiene su valor como formato de alto impacto y narrativa cerrada, el *visualizer* ha demostrado ser un medio más flexible, experimental y asequible, que responde a las nuevas dinámicas de consumo audiovisual y a la creciente importancia de lo digital. Esta comparativa ha permitido matizar los usos y significados de cada formato, revelando que no compiten directamente, sino que coexisten dentro de un ecosistema cada vez más amplio y fragmentado.

En relación al tercer objetivo, documentar y exponer con claridad todos los pasos de creación de un proyecto real de *visualizers*, el proyecto *Luces de medianoche* ha

servido como caso práctico ideal. Desde las primeras reuniones creativas con Dasck hasta la elaboración final de las piezas animadas, se ha trazado una línea de producción completa y verosímil. Este proceso ha incluido fases de investigación estética, creación de personajes, ilustración digital, animación, y revisión con el artista. Todo ha sido recogido y explicado con detalle, con el objetivo de ofrecer una guía útil para futuras producciones similares. Gracias a este desarrollo, se ha logrado una inmersión real en las dinámicas del mundo profesional, enfrentándose a decisiones estéticas, técnicas y colaborativas con rigor y compromiso. Esta parte del trabajo ha sido especialmente enriquecedora en lo personal, consolidando aprendizajes en torno a la producción digital y el trabajo artístico aplicado a contextos reales.

Además, un hallazgo transversal que atraviesa todo el proyecto es la poca documentación existente sobre el *visualizer* en el contexto hispanohablante. Si bien en el ámbito anglosajón se pueden encontrar algunas referencias dispersas, la mayoría de estudios y análisis en torno al audiovisual musical aún priorizan el videoclip como objeto principal de estudio. Este trabajo, por tanto, no sólo se limita a aportar un análisis puntual, sino que propone un punto de partida para futuras investigaciones, defendiendo la necesidad de pensar en los nuevos formatos audiovisuales desde una mirada crítica, histórica y estética. Hay que reconocer que queda mucho por explorar, pero este TFG aspira a contribuir de forma significativa al terreno, al menos como una primera aproximación seria al fenómeno desde un enfoque académico.

6. REFERENCIAS

6.1.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Anghinolfi, Calvi y C.R., Juan (2024). *Música en postpandemia nuevas estrategias de comunicación y educación musical online*. <https://tinyurl.com/2a5sexvr>

Díaz, Caviedes, Rubén. (09/10/2013). *Cromoscopianos, órganos de color y cromatófonos: así fracasó la música para los ojos*. Jot Down.
<https://tinyurl.com/ye73r3p8>

García, Miragall, Carlos Manuel (2018). *Música visual: de los órganos de color a los primeros ordenadores*. <https://tinyurl.com/23f9vxuy>

González, Miguel (23/08/2024). *¿Cuánto cuesta filmar un video musical?* Filmora.
<https://tinyurl.com/mw4unmy2>

Goodwin, Andrew (1992). *Andrew Goodwin's 6 Features of Music Videos*. A2 Media Studies. <https://tinyurl.com/mr2ea87n>

LegisVideo (30/08/2023). *"Efecto de repetición" en edición de video*. LegisVideo.
<https://tinyurl.com/88xe2ep2>

Poow, Cristian (30/08/2023). *Qué es un Visualizer en la Música y cómo potenciar tu estrategia de Marketing Musical*. Cristian Poow Academia de Marketing Musical.
<https://tinyurl.com/wzmae9ts>

Saavedra, David (20/07/2018). *Continúan los anticipos de 'El Mal Querer', ahora con Pienso en tu mirá. Escucha y deslúmbtrate con su videoclip*. Redbull.
<https://tinyurl.com/2u8azen7>

Sánchez, Silva, Daniela (2024). *Derechos audiovisuales y el impacto de streaming en directos*. Daniela Sánchez Silva, PR & evento manager.
<https://tinyurl.com/52yc662e>

6.2. REFERENCIAS AUDIOVISUALES

120 (Bad bunny, 2020, <https://tinyurl.com/sn8z88we>)

Abame jr. (Cruz cafuné, 2023, <https://tinyurl.com/cnrnvu3w>)

Baile inolvidable (Bad bunny, 2025, <https://tinyurl.com/5amyv372>)

Bendiciones (Bad bunny, 2020, <https://tinyurl.com/y2ftfvnn>)

BZRP music session #36 (Bizarrap, 2020 <https://tinyurl.com/y2x8x5ty>)

Diamond eyes (Deftones, 2010, <https://tinyurl.com/bnume59z>)

El último beso (Mora, 2025, <https://tinyurl.com/5n6pxj39>)

Enterrauw (Jhayco, 2021, <https://tinyurl.com/29ssjee3>)

Eskeleto (Saiko, 2024, <https://tinyurl.com/mvmxn7bc>)

Este verano (Gallery session, 2022, <https://tinyurl.com/mrmew235>)

FAXXXxxx (Cruz cafuné, 2023, <https://tinyurl.com/5n88c43w>)

Fina (Bad bunny, 2023, <https://tinyurl.com/2wx76892>)

Happier than ever (Billie eilish, 2021, <https://tinyurl.com/mve8r3c4>)

Heather (Conan gray, 2020, <https://tinyurl.com/4fk4u8yu>)

La raíz del mal (Cruz cafuné, 2024, <https://tinyurl.com/yjm4y2ae>)

La santa (Bad bunny, 2020, <https://tinyurl.com/364pyhyj>)

Lowkey (Niki, 2023, <https://tinyurl.com/mr2vxs63>)

Luces azules (Quevedo, 2023, <https://tinyurl.com/3u4fne75>)

Lunch (Billie eilish, 2024, <https://tinyurl.com/5bzdx2pv>)

Mateo Cuarón. (11/02/2021). *¿Que es un VISUALIZER?!*

Youtube. <https://tinyurl.com/ye59jxpu>

Media luna (Mora, 2023, <https://tinyurl.com/mwr53r43>)

Melting (Kali uchi, 2015, <https://tinyurl.com/4r9nh9f2>)

Mr. moondial (Quevedo, 2024, <https://tinyurl.com/4v5w4pus>)

No pole (Don toliver, 2023, <https://tinyurl.com/2wpts6aa>)

Not an angel (Tems, 2023, <https://tinyurl.com/y6zvry3w>)

Ocean eyes (Billie eilish, 2017, <https://tinyurl.com/yb4dkbsb>)

One of wun (Gunna, 2024, <https://tinyurl.com/nusmd6tj>)

Passengers (Deftones, 2000, <https://tinyurl.com/dh6sf6b9>)

Physical (Dua lipa, 2020, <https://tinyurl.com/3bcvzper>)

Pray you catch me (Beyoncé, 2015, <https://tinyurl.com/27ekmx7x>)

Solo de mí (Bad bunny, 2018, <https://tinyurl.com/53d57335>)

Universe (Thuy, 2021, <https://tinyurl.com/3nxxdzpr>)

15 minutes (Sabrina carpenter, 2024, <https://tinyurl.com/5x9m3pr4>)

6.3. ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 01. *Tipología de vizualizers según las conclusiones de esta investigación*

Tabla 02. *Calendario de producción - Visualizers de “Luces de medianoche”*

6.4. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. *Capturas de visualizers de tipo estático*

Figura 2. *Capturas de visualizers de tipo tipográfico*

Figura 3. *Capturas de visualizers de tipo interpretativo*

Figura 4. *Capturas de visualizers de tipo inmersivo*

Figura 5. *Ejemplo gráfico de las diferencias conceptuales y narrativas*

Figura 6. *Ejemplo gráfico de los visuals del disco Dawn FM*

Figura 7. *Composición con el diseño del personaje protagonista*

Figura 8. *Visualizer oficial de No hablo de amor*

Figura 9. *Visualizer oficial de Superclose*

Figura 10. *Visualizer oficial de Podrías ser tú*

Figura 11. *Visualizer oficial de Luz de luna*

Figura 12. *Visualizer oficial de Amanecer*