



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Artes y Diseño

**La gráfica en la industria musical
independiente en México respecto
a la década 2007 - 2017**

Tesis

**Que para obtener el título de:
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual**

Presenta: Alejandra Ramírez Arzola

Director de tesis: Licenciado Alejandro Herrerías Silva

CDMX 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas

Tesis Digitales

Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

PAPÁ

Por llevarme todas las mañanas a la puerta de la escuela, hasta que pude hacerlo sola. Por no negarme nunca un material escolar, por los helados y de más detalles que me motivan a ser mejor cada día. Por enseñarme los mejores principios y el valor de la responsabilidad. Por apoyarme en la carrera desde el primer día en que pise Xochimilco, creer en mí y en mi trabajo.

Por mostrarme el mejor ejemplo del ser padre, por existir y brindarme las mejores palabras de aliento, por ser el mejor mejor padre de todos los universos existentes y por existir, por amarme cada día, sin excepción. Te amo con todo mi corazón galáctico pá.

MAMÁ

Por los sándwiches escolares de todos los días para tener energía, por las mejores hamburguesas verdes para celebrar los logros. Por preocuparse porque siempre esté bien, por ayudarme en todos los aspecto y sentirse orgullosa de mi. Por ser la mejor mejor madre que mis ojos pueden admirar. Por los infinitos detalles hermosos que ha tenido siempre. Pero sobre todo, por apoyarme sin descanso desde el día uno en el que dije que quería ser diseñadora y no perder la esperanza en mí.

Por darme el mejor ejemplo que me pudo tocar y por llenar absolutamente todos los rincones de amor. Por estar, por compartirme tantas enseñanzas y por regalarme a la mejor mejor familia de todos los cosmos. Te amo con todo mi ser espacial má.

RUBÍ

Por guiarme en toda esta creación llamada *Tesis* y hacer que siempre me esfuerce uno más. Por apoyarme, creer en mi y decirme siempre que *Sí salía* aunque yo creía que no. Por compartirme los mejores episodios de Bullterrier FM. Pero sobre todo, por confiar en mi trabajo, en mis nuevos proyectos y ser la mejor Sister ingeniera química de todas las vía lácteas existentes y por existir.

CRISTAL

Por estar, apoyarme y creer siempre en mi, por mostrarme nuevas y viejas melodías, acompañarme a espectaculares conciertos y memorables festivales. Por apoyar todo lo que hago. Por adquirir mis primeras ilustraciones. Pero sobre todo, por ser el mejor soporte remoto espacial existente y por existir en este cosmos.

JAIRO

Por ser mi mentor en la escena musical y enseñarme las mejores melodías siempre. Por llevarme a los mejores conciertos desde pequeña, por apoyarme y creer en mí todo el tiempo. Por regalarme tu primera y única ilustración en paint cuando era pequeña. Por ser el mejor Bro de esta y todas las galaxias existentes.

ALEX
HERRERÍAS

Por haber aceptado subirme a navegar junto a mí entre ritmos y melodías en esta investigación, por creer en el proyecto, pero sobre todo en mí. Por compartirme de tu tiempo y darme críticas constructivas siempre. Por ser un gran tutor, profesor, ilustrador y amigo, gracias infinitas. Estoy segura de encontrarte en otra misión cósmica en un futuro.

AMIGOS

Por estar, por motivarme y creer en mí y en este proyecto. A los que me acompañaron durante las largas veladas cósmicas, a los que escuchaban cada dato nuevo que encontraba y se emocionaban por mí. A los que esperaron conmigo este momento, a los que están aquí y a los que no pudieron estar, por regalarme de su tiempo y cariño. Pero sobre todo, por ser grandes tripulantes espaciales en mi vida.

ABUE PLA

Por apoyarme siempre, por emocionarte con mis proyectos, por sentirte orgullosa nosotros. Por cumplir tu promesa de *no irte antes de que saliera de la escuela*, me faltó especificar que quería que te quedaras hasta este día, pero sé que lo estás desde alguna constelación desconocida. Gracias por tanto, por tantos años, por tanta felicidad, por enseñarme con tu presencia el verdadero afecto de un abuelo. Tu lugar siempre estará presente abuela, "¡Pero sonriiii!" Te amo tanto.

TEDDI-
NAUTAS

Teddy & Cosmonauta, por ser los mejores mejores perros galácticos del universo, por llegar a llenar de color, sonido y más amor todo mi espacio. Por acompañarme en cada uno de los días en esta larga *playlist* llamada vida y enseñarme el significado del ser *Incondicional*.

PULSSAR

Por permitirme viajar con ustedes a su galaxia, por dejarme ilustrar sus notas, por confiar en mi y creer en mi trabajo. Por darme el acceso a crear la vida gráfica de esta etapa tan importante para ustedes, por confiarme su música y permitirme complementar su obra sonoro, esta a la que nombraron *Viaje*.

ELENA, BENJAMIN,
FANNY Y CLAUDIA

Por aceptar subirse al final de este viaje. Por brindarme de su tiempo y navegar entre las hojas de este proyecto. Por el conocimiento, críticas y recomendaciones compartidas.

Pero sobre todo por acompañarme ha aterrizar esta nave, muchas gracias.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 9

1	LA INDUSTRIA MUSICAL INDEPENDIENTE EN MÉXICO	
1.1.	Contexto histórico	15
1.2.	Un viaje a través de los IMAS	20
1.3.	Retrospectiva gráfica de la música independiente a partir del diseño y la comunicación visual	29
1.3.1.	Comunicación visual	31
1.4.	Elementos formales de composición gráfica aplicados a la portada de álbum	33
1.4.1.	Diseño de portada	33
1.4.2.	Alex Steinweiss	35
1.4.3.	Fotografía	36
1.4.4.	Ilustración	38
1.4.5.	Tipografía	40
1.4.6.	Lettering	43
1.4.7.	Logo	44
1.4.8.	Color	46
1.5.	Formatos físicos	50
1.5.1.	Vinilo	51
1.5.2.	Casete	54
1.5.3.	Disco Compacto	57

2

ANÁLISIS DE DISEÑO
DE DISCOS INDEPENDIENTES
(2007-2017)

8

2.1. Fontana bella - Austin tv	64
2.2. Well Well Mr. Whale - Suave as hell	68
2.3. Historia de la luz - Furland	72
2.4. El seminuevo de manzana - La banderville	76
2.5. Bella época - Torreblanca	80
2.6. Arunima - Hello seahorse	84
2.7. El techo es el suelo - Quiero Club	88
2.8. Norte (japanese version) - Little Jesus	92
2.9. Frenesí - 60 tigres	96
2.10. Soltando Fantasma - Comunión	100
2.11. Tips para ir de viaje - Vaya Futuro	104
2.12. Análisis	108

3

PROYECTO
GRÁFICO
PULSSAR

3.1. ¿Quién es PULSSAR?	113
3.2. Método de construcción de diseño para PULSSAR	115
3.2.1 Análisis del problema	116
3.2.1.1. Formatos	118
3.2.1.2. Técnica	127
3.2.2. Planeación y organización	129
3.3. Diseño de personajes	131
3.3.1. Astronauta	132
3.3.2. Astronave	138
3.4. Proceso de creación de portada	142
3.5. Composición	149
3.6. Paleta de color	150
3.7. Tipografía	154
3.8. Booklet	157
3.8.1. Track 1 - Tú	160
3.8.2. Track 2 - Sábado	162
3.8.3. Track 3 - Olvidarte	164
3.8.4. Track 4 - Retrospectiva	166
3.8.5. Track 5 - Estelar	168
3.8.6. Track 6 - Viaje	170
3.8.7. Créditos	172
CONCLUSIONES	175
BIBLIOGRAFÍA	179

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación plantea la distinción del papel que juega la gráfica dentro de la industria musical independiente en México. De modo que pretende mostrar que el diseño es un complemento visual importante en la presentación de una obra musical. Convirtiéndose en un factor de gran valor a partir de la creación de la primera portada ilustrada, por el diseñador estadounidense Alex Steinweiss, publicada en 1940. En un primer plano se sabe que el papel principal de las cubiertas de discos tenían como fin la protección. Pero con la llegada de los años 40, esa perspectiva cambia y da un giro hacia la comunicación, comercialización y atracción, es aquí cuando entra el diseño y la comunicación visual en juego, teniendo como resultado una inmensidad de diseños, proyectando gráficamente los sonidos musicales desde entonces hasta la actualidad.

Planteando en el texto los elementos formales de diseño que interactúan en la portada de un álbum, dentro de los cuales se ubica: el color y sus respectivos contrastes, la ilustración, la fotografía, la tipografía y el lettering, los cuales se encargan de integrar la construcción de una imagen con un mensaje visual sobre una obra sonora. Así mismo, este proyecto contempla el origen de los soportes físicos más utilizados dentro de la historia en la industria musical, es decir: el vinilo, el casete y el disco compacto. Describiendo sus especificaciones entre las que destaca el contexto histórico, materiales, medidas y planos, ofreciendo así un panoramas más amplio sobre el uso de estos objetos físicos y la intervención que el diseñador tiene con ellos.

9

Pocas son las investigaciones que se han hecho respecto al diseño y su impacto en la industria musical, aunque menor, es el trabajo de investigación que se conoce a cerca del diseño y la industria musical en México. Por lo que la mayoría de las investigaciones parten de análisis norteamericanos e ingleses, dejando mucho que indagar sobre el tema en el país. Es por ello que este trabajo se centra en el estudio de diseño de portadas, considerando que la carátula es lo primero que el espectador ve en un disco y a esta como introducción a la obra musical del artista. Objetivo que se llevará acabo bajo el estudio de fundamentos del diseño de autores como Wucius Wong y Timothy Samara. Analizándola desde una investigación exploratoria y comparativa bajo los elementos de diseño, llevado a cabo por un repaso de portadas dentro de la década del 2007 al 2017 en el país, periodo en el que la escena independiente estuvo en su mayor auge y ha tenido grandes cambios importantes, tanto en el diseño, como en la industria.

La escena independiente en México llegó con el inicio del siglo XXI y a pesar de que ha pasado más de una década, el número de personas que la conocen es minoría. Una escena que tiene como filosofía el trabajo en conjunto y el reconocimiento de lo "Hecho en México", dentro de la cual se destaca el binomio entre diseño y música, llevando a cabo una relación más cercana entre diseñadores y artistas, con el mismo objetivo "La presentación de su trabajo". A partir de este enfoque la investigación plantea el estudio de factores en la industria

musical independiente y el diseño gráfico, como los son el contexto histórico, social, cultural y político en el periodo planteado, para poder comprender el escenario en el que se desarrolla el diseño. Años de cambios y oportunidades dentro de la escena independiente, quienes estrechan la mano para la presentación de un trabajo en conjunto entre diseño y música, mismo al que se le brinda reconocimiento en las próximas páginas.

El proyecto finaliza con una propuesta gráfica, resultado del análisis planteado dentro de la investigación, para la banda de rock independiente de la Ciudad de México *Pulssar*, y su primer álbum *Viaje*. De tal manera que se pretende obtener una imagen que sea capaz de lograr un impacto visual ante la audiencia, con el propósito de comunicar los conceptos que la banda desea transmitir. Mismo apartado en el que se desarrolla el proceso creativo que se lleva acabo para el resultado final del proyecto gráfico. Planteando así el resultado de una imagen atractiva, pregnante y funcional para *Pulssar*.



LA INDUSTRIA
MUSICAL
INDEPENDIENTE
EN MÉXICO

1.1. CONTEXTO HISTÓRICO

Se le denomina independiente a aquella banda o artista que no haya firmado contrato con ninguno de los cuatro sellos transnacionales, aunque sí pueden estar distribuidos por ellos

IMAS*

La crisis económica de los 90 fue un golpe duro en muchos aspectos del país, incluyendo la industria musical, provocando el cierre de oportunidades a las propuestas emergentes. Lo que dio paso a estas nuevas generaciones a una visión de “renovar o morir”, también conocido como “independizarse o morir”, resultado del inicio de una nueva era en el siglo XXI, dentro del que destaca la formación de pequeñas industrias que buscaban apoyarse entre todos, de una manera “colectiva”. Este nuevo siglo vino acompañado de una lista de innumerables propuestas que compartían una perspectiva en común: trabajar en forma independiente para impulsar proyectos, independizarse, ser alternativo o autogestivo. (Farías, 2007)

La diferencia de esta nueva etapa en comparación con la escena musical nacional entre los ochenta y noventa, fue la conciencia y aceptación sobre los proyectos independientes, ya que en el viejo siglo esa perspectiva era sinónimo de marginalidad social y de baja calidad en producción, lo que llegaba a provocar una restricción en los medios de comunicación.

Creciendo una nueva escena en el país como reflejo de la cultura que subyace de bajo de la vida cotidiana, con personas a las cuales las unen los mismos motivos: la música, la independencia y la colaboración.

* Premios mexicanos Indie O Music Awards

Mismas que no tienen los medios para alcanzar a una disquera transnacional¹ como lo son EMI, Sony music, Universal Music Group o Warner Music Group, pero luchan por tener un impacto ante la sociedad. Viéndose en la necesidad de aventurarse a apostar por la escena en el país, creando así nuevas propuestas y pequeñas industrias, la cuales ofrecían libertad creativa compositiva y personal, calidad de grabación a precios razonables y una difusión de proyectos.

Música que tuvo su inicio en el 2000, pero su apogeo en el 2007 - 2008 con bandas como Austin tv, Porter, Chikita violenta, Los Dynamite y Lebaron, por mencionar algunos. Época de grandes oportunidades no solo para la música que emergía en ese momento, sino también para la parte del diseño, ya que la idea se enfocaba en un todo colectivo, abriendo las puertas para que músicos y diseñadores trabajaran en conjunto como lo fueron Guram Lubaggi, Tervore Valenzuela, Marcos Castro o Victor Valverde, y de la mano uno con el otro partieran a la presentación de su trabajo a nivel nacional e internacional, justo cuando la sociedad en el país no creía más que en los proyectos extranjeros y no apostaban por el diseño.

¹ EMI (Electronic and Music Industries) Music (Inglaterra, 1931). Fue comprada por Vivendi, grupo empresarial francés poseedor de Universal Music en 2011.
Warner Music (Estados Unidos, 1958) fundado con el nombre de Warner Bros Records, en 1971 se convierte en Warner Music Group.
Universal Music (Estados Unidos, 1996) Inicialmente fue Decca Records, hasta que en 1996 se fusionó con Polygram para formar Universal Music Group.
Sony Music De origen japonés, a finales de la década de los ochenta compró la disquera CBS (de Estados Unidos) para fundar Sony Music Entertainment..

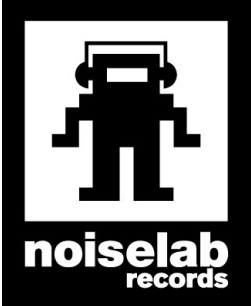


Figura 1.
Noiselab Records
(2000) CDMX
www.noiselab.com/tag/disquera/



Figura 2.
Intolerancia
(2006) CDMX
www.facebook.com/discosintolerancia/



Figura 3.
Nuevos Ricos
(2003-2009) CDMX
www.nuevosricos.com/



Figura 4.
Happy Fi
(1996) Monterrey
www.happy-fi.com



Figura 5.
Terrícolas Imbéciles
(2007) CDMX
www.facebook.com/TerricolasImbeciles/



Figura 6.
Art & Crafts México
(2008) CDMX
www.arts-crafts.com.mx/

A partir de este momento se comienza a reconocer el trabajo nacional independiente, como lo hacían los premios IMAS (*Indie-O Music Awards*), ya que buscaban promover a los artistas que de manera independiente tenían un impacto importante en la industria musical. Aquellos grupos que sin el apoyo de alguna disquera transnacional y sin una apabullante presencia en los medios principales, estaban dejado huella en la memoria artística de nuestro país. Años de cambios y oportunidades para la escena independiente mexicana, quienes estrechan la mano para trabajar en conjunto con otras disciplinas como lo era el diseño. Dulce Pinzón fundadora del colectivo Fresa Salvaje³ comentaba “La Ciudad de México tiene una de las escenas más vanguardistas en este momento”.

En conjunto surgen nuevos sellos discográficos independientes, los cuales se convirtieron

³ Colectivo de DJ's fundando en 2005 por los mexicanos Aldo Sanchez maestro curador de arte y la fotógrafa Dulce Pinzón en New York con el fin de ofrecer al público neoyorquino noches de música en español.

en una parte fundamental de la escena, ya que sin ellos no habría crecido de la misma manera toda la industria. En el mapa de la producción discográfica destacan ciudades como el Distrito Federal (actualmente Ciudad de México), Monterrey, Tijuana y Guadalajara. Entre los cuales podemos encontrar sellos que se han hecho presentes a nivel nacional e internacional como lo son: Noiselab, Nuevos Ricos, Intolerancia, Happy Fi, Terrícolas Imbéciles y Art & Crafts México.

En su libro *El nuevo rock en México, alternativas para armar tu banda*, Farías Rodrigo⁴ (2007) resalta que *A los sellos independientes suele llamárseles chicos, pero no por llevar esa etiqueta que minimiza, deja de cumplir una función vital: captan, desarrollan y canalizan la creación. Han sido un dinamo indispensable para movilizar el rock.*

⁴ Periodista mexicano, Co-director de Señales - Proyectos de Comunicación y Cultura S. C. Empresa cultural dedicada a la producción, difusión y desarrollo de proyectos musicales.

Por el mismo lado Camilo Lara⁵ (2003) comenta que *La labor de la disquera grande es la de capitalizar, y no podemos tener la labor de desarrollo de un sello pequeño.*

La escena independiente ha sido impulsada desde entonces hasta la actualidad por un conjunto de factores, entre los cuales destaca la constante organización de conciertos y el crecimiento de una infraestructura dedicada a la producción discográfica. Factores entre los cuales se manifiesta una colaboración de varias disciplinas para lograr el alcance de los objetivos. La escena independiente en el país muestra mayor inclinación para colaborar, Alejandro Luna, escenógrafo, comenta que: *No solo es un tema exclusivo de los novatos grupos de rock, también interesa a quienes desean desarrollar proyectos en otros campos artísticos.*

18

Recordando que la escena independiente no solo resguarda a músicos, va más allá, se trata de personas que comparten la idea de *Hacerlo ellos mismo*, en conjunto de artistas, diseñadores, músicos, escritores, comunicólogos, productores, entre muchas otras disciplinas. Julio Martínez⁶ (2010) describe que lo indi *no se trata exactamente de un genero musical ni de un estilo. Lo que tenemos enfrente es objetivo, no sustantivo. Indi es apócope de independiente. Tratando de música, eso quiere decir que un autor o grupo decide grabar sus discos con un sello pequeño y no con una multinacional grande. Así podemos encontrar pop indi, rock indi, metal indi, hip hop indi o cualquier otra variedad que podamos imaginar, como hamburgueserías indi, talleres mecánicos indi y bebedores indi, que no necesitan la compañía de otros para ponerse como cola de perro.*

Farías Rodrigo (2007) menciona que *Es importante no perder de vista que los productos culturales independientes también contribuyen, o deberían contribuir, a la conservación de la memoria popular, del mismo modo en que lo hacen otros productos de la corriente dominante o mainstream, aunque estos con mucha ventaja por la promoción masiva de la que son objeto y aquellos no tienen*".

⁵ Músico y productor mexicano, lidere del proyecto musical IMS (Instituto Mexicano del Sonido).

⁶ Locutor del programa "El fin del mundo" en Reactor 105, periodista y escritor mexicano.

Lo independiente también ha ido en paralelo con el surgimiento del uso de las redes, siendo el recurso alternativo más frecuente como medio de difusión, facilitando en la ultima década una exposición mundial, permitiendo el alcance de lo "Hecho en México" a las otras naciones.

En el libro *Crócknicas marcianas* (2014) Joselo Rangel, músico, compositor y escritor, integrante de la emblemática banda Café Tacuba, ante la pregunta "Grabar disco ¿realmente las bandas de rock en este momento quieren eso?" para una entrevista del periódico alternativo *La Rocka*, responde:

Si, en estos tiempos en donde la industria discográfica va en pique, es increíble ver como los músicos aun queremos ver nuestro material editado en un disco. Las bandas nuevas, quieren un disco físico. Un objeto redondo y plano, un CD o un vinilo, que contenga sus canciones en el orden que decidieron.

Yo pensaba que era cuestión de edad, pero conozco músicos muy jóvenes que, aunque tengan miles de canciones en mp3 en sus computadoras, quieren que su música aparezca en un disco con una buena portada y el logo del grupo bien impreso.

19

En la actualidad la escena independiente en el país está más fuerte que nunca, respaldada por un inmenso número de sellos en distintos estados de la república, festivales⁷ de gran talla que no solo se llevan a cabo en la capital del país, sino en diversas partes como: Monterrey, Guadalajara, Puebla, Guanajuato, Oaxaca, entre muchos más. El movimiento independiente apostó por una mirada de la nación a lo que se generaba fuera de la industria transnacional, y salió victoriosa ante una escena que permanece viva después de más de una década, compartiendo hasta la fecha el legado de *colectividad* y que no solo está en ojos de los mexicanos, sino en una mirada global.

⁷ Festivales en los que se manifiesta música independiente: Vive Latino www.vivelatino.com.mx, Festival Marvin www.festival.marvin.com.mx, NRMAL www.nrmal.net, Festival Catrina www.catrinafestival.mx, Friendstival www.friendstival.mx, Tecate Coordinada www.tecatecoordinadagdl.com.mx, Ceremonia www.festivalceremonia.com/

1.2. UN VIAJE A TRAVÉS DE LOS IMAS

La función de los premios IMAS es acercar la música hecha en México a gente allí afuera.

Armando David Ortigosa *

20

A la llegada de 2008, con la necesidad hacia la difusión y el reconocimiento cultural de lo independiente que se estaba generando en México, pero que no era valorado por el hecho de no pertenecer a una gran institución, con organizadores como Armando David Ortigosa y Ricardo Avendaño Vera⁸, se crean los Premios Indie- O Music Awards (IMAS), primeros premios que buscaban hacer que se les volteara a ver “Allá afuera” a la escena mexicana.

Considerados los únicos premios en la escena independiente de la Ciudad de México y los más importantes de todo el país hasta la fecha, los IMAS planteaban una difusión ante el trabajo creado en la escena independiente

* Musico, co-fundador de la agencia creativa multidisciplinaria “KTBO”, integrante de la banda independiente “Chikita Violenta” y coordinador de la disquera Art & Crafts México.

⁸ Especialista en marketing y estrategia de marca, director de producción y director de comunicaciones en Indie-O Music Awards de 2009 a 2015.

del país, la cual no sólo se enfocaba en el reconocimiento sonoro, sino también en todo lo que englobaba la industria independiente, dando ese mérito a los artistas, disqueras, festivales, producción, medios de comunicación y diseño, que se estaba haciendo en sus respectivos años.

Juan Pablo Ramírez, integrante de la banda Suave as Hell, opina que los IMAS representaban un reconocimiento importante, siendo hasta un cierto punto un motor para hacer las cosas bien, ya que creaban en el músico una esperanza de lograr ser nominado, prestando atención en los detalles, para poder llegar a estar ahí.

Cada edición los Indie-O Music Awards reconocían a lo mejor de la cultura independiente de un año anterior, es decir, en la primera edición llevada a cabo el 11 de junio de 2008, se premiaron proyectos elaborados durante todo el 2007 en el país. El jurados de los IMAS estaba conformado por

aproximadamente doscientas personas, integrado por artistas, locutores, productores, músicos, managers, diseñadores, comunicólogos, publicistas, fotógrafos, escritores, críticos, editores y periodistas musicales que estaban familiarizados con la escena.

Importantes por su iniciativa hacia la búsqueda de un espacio para la valoración de artistas y músicos nacionales, ya que es la primera organización que se preocupa por el apoyo hacia la escena independiente, cuando se encontraba en un escenario en el que nadie apostaba por la misma. Así mismo por ser unos premios integrales, que no solamente se centraban en un único genero musical, debido a que la escena independiente iba más allá de uno, en vista de que en ellos nos encontrábamos con rock, pop, hip hop, rap, metal, experimental, ska, entre otros.

No obstante los Indie- O Music Awards se consideraban cruciales también otros factores de la escena independiente, como lo era el diseño, categoría valiosa para nosotros, que se enfocaba en el reconocimiento del mejor “arte/empaque” del año. Siendo estos los únicos premios en el país en darle un reconocimiento al diseño como presentación de una obra musical, abriendo así una puerta para que músicos y diseñadores salieran a mostrar su trabajo, no solo nacional, sino incluso internacionalmente.

21

Kevin Krippson⁹ (2019) por su parte opina que *Fue una plataforma importante para darle cierta relevancia a proyectos independientes que de otra manera no la tenían. Así mismo, las ceremonias eran un gran punto de encuentro para bandas y mucha gente del music business.*

En cada ceremonia de los IMAS el número de categorías variaba entre diecinueve y veinticinco, ya que por año se incorporaban y descartaban algunas, de las cuales, las que permanecieron constantemente todas las ediciones fueron: Disco punk/ garage, Disco metal, Disco rock, Disco rockabilly/Surf, Disco dance/ electro, Disco experimental, Disco solista, Artista nuevo, Canción del año, Video del año, Acto en vivo, Arte/empaque, Disquera independiente o Netlabel y Medio musical independiente.

⁹ Fundador de la agencia musical independiente de la Ciudad de México INTRSTLRS y del festival Friendstival y Forever Alone Fest.

A mediados de Junio de 2008, en el Polyforum Cultural Siqueiros de la Ciudad de México, se llevó a cabo la primera edición de los premios Indie- O Music Awards, noche en la que Austin TV (Adoradores de Una Sombra Tímida Instrumental Nocturna) banda del sur de la capital, robó la noche al obtener el mayor numero de plumas con cuatro premios, incluido entre ellos el premio a mejor Arte/empaque con su álbum *Fontana Bella*. Diseño a cargo de los ilustradores Trevore Valenzuela y Marcos Castro, el cual consta de una portada ilustrada impresa en *hot tapping* y un álbum-libro lleno de un diseño editorial en forma de diario al interior en conjunto con ilustraciones.

En esta edición también se premió el Video del año ganado por la agrupación Chikita Violenta con la canción *War*, videoclip dirigido por Beto Hinojosa y Pablo Dávila, fundadores de Tigre Pictures productora independiente con sede en la Ciudad de México.

Así mismo en esta primera edición fue la única ocasión en la que se premió el *Mejor diseño web* ganada por la revista virtual *warp.com*, diseño web a cargo de Ivonne Barrón Benítez. De igual manera se otorgó el reconocimiento a *mejor Foro independiente* pluma ganada por Multiforo Alicia, lugar icónico en la escena independiente en la Ciudad de México hasta la fecha.

El 23 de Junio de 2009, llegó al Polyforum de la CDMX la segunda fecha de los premiso. Este año Suave as Hell, banda originaria de Guadalajara, pero radicada en la Ciudad de México, se llevó el premio a *mejor Arte/ Empaque* con su álbum *Well well Mr. Whale*, arte lleno de ilustraciones a cargo de Juan Pablo Ramírez guitarrista de la misma banda, en colaboración con el diseño de empaque de Erika Godínez.



Figura 7.
Cartel publicidad IMAS 2008
www.mehaceruido.com/2008/06/ganadores-del-indie-o-music-awards-2008/



Figura 8.
Cartel publicidad IMAS 2009
www.mehaceruido.com/2009/06/ganadores-indie-o-music-awards-2009/

La tercera presentación de los Indie-o Music Awards se llevaron a cabo a finales de Mayo de 2010 en el Teatro de la Ciudad Esperanza Iris, dando un gran salto en este año. Logrando uno de los objetivos principales de los IMAS, ya que la Unión Fonográfica Independiente (UFI) de España, con su origen en el 2003, asociación que de igual manera representaba lo mejor de la escena independiente en aquel país, abre una categoría de mérito en sus Premios de Música Independiente (MIN) que nacen en el 2009, a la cual llaman Artista mexicano del año, en conjunto con los IMAS, categoría que posteriormente nombran Premio IMAS mejor artista mexicano en la cual se reconoce el talento de nuestro país desde las tierras Europeas. Ese año los UFI determinaron como ganador al Instituto Mexicano del Sonido IMS como el mejor artista independiente en México.

Por otro lado en esta edición de los IMAS el álbum *Historia de la luz* de la banda chilanga Furland ganó la pluma de Arte/Empaque, trabajo realizado por Carlos Fernández, actual director creativo del estudio de diseño Torogüero y Mauricio Esparza Oteo Micro, director creativo del despacho Un mirador. En ese año se nominó también el arte de los discos *Bestia (edición especial)* de Hello seahorse diseñado por de Magic Plastic y Reez Ruiz, *Kimono en Llamas* de Liquits por Vena2, *Fantasmas de las Víctimas del Dr. Cerebro* por el diseñado Arturo Flores y *México DF, México DF, México DF* de Simona por el diseñador Daniel Avilés.



Figura 9.
Cartel publicidad IMAS 2010
www.facebook.com/losimas/

Así mismo, por segundo año consecutivo la disquera Intolerancia obtuvo el premio a *Mejor Disquera Independiente* o Netlabe, Sello discográfico fundado en la Ciudad de México en 1996, quien ha grabado proyectos de más de cien artistas diferentes, entre los que podemos citar a Los viejos, URSS Bajo el Árbol, Turbina, Salón Victoria, Jandro, Las pastillas del abuelo, La Banderville y muchos más.



Figura 10.
Cartel publicidad IMAS 2011
www.chilango.com/musica/sampler-imas-2011/

24

El 13 de Abril de 2011 con la llegada de la cuarta edición, los *Indie-O Music Awards* abren una convocatoria nueva en honor a los premios MIN de España nombrada *Premio UFI*, logrando así una conexión de reconocimiento con la industria independiente internacionalmente tanto para España como para nuestro país. Esta presentación los IMAS le otorgan pluma a Triángulo de Amor Bizarro como mejor banda española del 2010 y la *Unión Fonográfica Independiente* premió a Disco Ruido como mejor proyecto mexicano.

Este año el premio a mejor *Arte/empaque* en los IMAS lo ganó el álbum *Defensa* de la banda capitalina Torreblanca, diseño encargado por el fotógrafo y diseñador Dorian Ulises López, con una fotografía de portada. Categoría en la que también estuvieron nominados: *El Seminuevo de Manzana* de La Banderville por el diseñador Alejandro Magallanes, *Millonaria* de She's A Tease diseño por Bang Buro y *Suave As Hell* de Suave As Hell en el cual Ciler se encargó del arte.



Figura 11.
Cartel
publicidad
IMAS 2012
www.facebook.com/losimas/

La quinta edición de los premios IMAS se llevó a cabo el 21 de Marzo de 2012, en el cual Torreblanca vuelve a llevarse la pluma a mejor *Arte/Empaque* con el álbum *Bella época* diseñado nuevamente por Dorian López. Álbum que consta de una serie de fotografías en tonos sepia, aludiendo a una época antigua. En esta categoría encontramos nominados también el arte de *Boquita Pintada* de Paté de Fuá elaborada por Quique Ollervides, *Conejo en el Sombrero* de La Gusana Ciega por Maicol Dittner, *Futura Vía* de Bam Bam por Mou y *Los Caballeros del Albedrío* de Austin TV diseñado en colaboración por Trevore Valenzuela y Daniel Morales. Siendo Austin TV premiada en el mismo año por los *Premios de Música Independiente (MIN)* en España como mejor artista mexicano.



Figura 12.
Cartel
publicidad
IMAS 2013
www.facebook.com/losimas/

Con la llegada de Junio en 2013, llegó la sexta edición los *Indie - O Musica Awards*, edición en que se reconoció al álbum *Arunima* de Hello Seahorse como mejor *Arte/Empaque* del año, elaborado por el estudio de diseño de la Ciudad de México *Hula Hula*, proceso en el cual participaron para la creación del logo del disco Aldo Lugo y Denise Gutiérrez, vocalista de la misma banda y parte del equipo creativo de Hula Hula. Este despacho tiene su origen desde 1996 hasta la actualidad, creando así un gran numero de diseños en discos de la escena independiente en México, estudio que ha trabajado de la mano con artista como Ventilader, Comisario Pantera, Los Concorde, Pastilla, Sofi Mayer, Enjambre, DLD y compilados como *Compilado MUN* en 2012 y *José José un tributo 1 & 2* en 2013.

25

La séptima edición de los IMAS se llevó a cabo en el Salón Hidalgo de la Ciudad de México el 2 de Abril de 2014. En esta edición encontramos como ganador del Arte/empaque al disco *El techo es el suelo* de la banda regia pero radicada en la Ciudad de Mexico desde el 2010, Quiero Club. Diseño que se trabajó en colectivo con Gustavo Mauricio Hernandez Dávila ex guitarrista de la misma banda y la dirección de arte y collage por el estudio de la Ciudad de México *The Welcome Branding Group* quienes han trabajado para diversas bandas de la misma escena como lo son Café Tacvba y Presidente.

Este mismo año y por cuarta edición consecutiva la disquera *Terrícolas Imbéciles* obtuvo el premio a *Mejor Disquera Independiente* o *Netlabel*, nacida en el 2007 en la Ciudad de México y activa hasta la actualidad, la cual ha producido discos de grandes bandas como Yokozuna, Vincente Gayo, Austin TV, Bengala, Centavrvs, Furland, Meme, Lost Acapulco, Presidente, entre otra larga lista de artistas nacionales e internacionales.



Figura 13.
Cartel publicidad IMAS 2014
www.chilango.com/musica/nominados-a-los-premios-imas-2014/

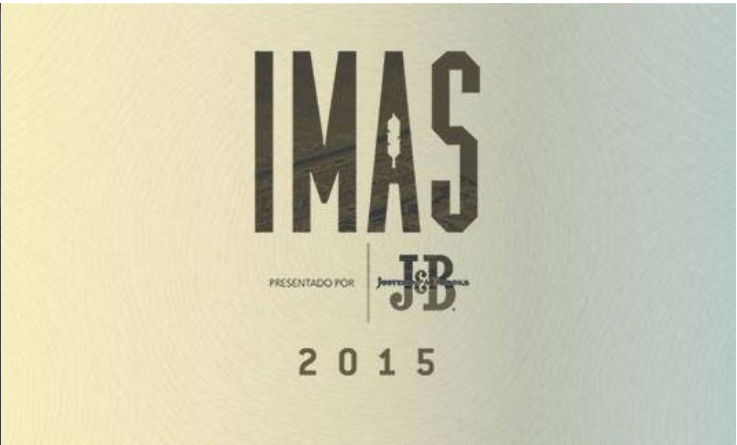


Figura 14.
Cartel publicidad IMAS 2015
www.facebook.com/losimas/

A mediados de Marzo de 2015, el Auditorio Blackberry abre sus puertas para la octava edición de los premios IMAS, en donde se entregó la pluma como mejor Arte/empaque al álbum *Norte (Japanese version)* a la banda de la Ciudad de México Little Jesus, diseño que estuvo trabajado por Fernando Bueno y Manuel Bueno, el cual está conformado por una serie de ilustraciones de personajes.

En esta categoría se nominaron también los diseños de *Sueño delta* de Ayer Amarillo por Ciler, *Sombras de oro* de Centavrvs por Saner, *Nos han dado la tierra* de Francisco Martínez por Yego, *Montenegro* de Montenegro por Ángel Trejo y *Moctezuma* de Porter por Christopher Houweling Voigt.

La última edición de los *Indie-O Music Awards* se llevó a cabo el 7 de junio de 2016 en el Centro Cultural de España en México, premiando en esta ceremonia como Mejor Arte /Empaque al álbum *Frenesí* de la banda regiomontana 60 Tigres, diseño a cargo del ilustrador Reez Ruiz. El cual lleva una ilustración de un rostro de perfil lleno de colores en la portada en spread sobre un fondo dorado.

Cerrando los IMAS un telón al haber obtenido los objetivos planteados en el inicio, dejando como legado el alcance, la difusión y el apoyo de la escena independiente hasta la actualidad.



Figura 15.
Cartel publicidad IMAS 2016
www.facebook.com/losimas/

1.3 RETROSPECTIVA GRÁFICA DE LA MÚSICA INDEPENDIENTE A PARTIR DEL DISEÑO Y LA COMUNICACIÓN VISUAL

Diseño es el proceso de creación y elaboración por medio del cual el diseñador traduce un propósito en una forma

Guillermo González Ruiz *

El diseño es la comunicación visual es disciplina encargada de comunicar un mensaje a través de imágenes, añadiéndoles un valor y un significado. De igual modo, se ocupa de asimilar conceptos verbales y les da una forma para conseguir el objetivo de comunicar.

Joan Costa'o (1994) en su libro *Diseño, comunicación y cultura*, afirma que la palabra Diseño proviene del termino italiano "disegno" y que es usado por el arquitecto, pintor y escritor italiano Giorgio Vasari (1511- 1574) como el "renacer" del arte. Así mismo, describe el diseño como una actividad proyectual. Todo diseño es fruto de un designio. Está hecho para cubrir una función, para solucionar un problema o para mejorar la calidad de vida de la gente.

Por lo que Mihaela Radulescu¹¹ (2013) describe que el diseño proyectual implica la consideración de la situación de comunicación y de la situación de producción como bases para la toma de decisiones creativas.

Siendo el diseño un proceso cuyo propósito es la resolución de problemas planteados en función de alguna necesidad, para que este exista tiene que haber previamente un fin determinado, buscando el diseñador la forma visual de presentar la respuesta ante tal necesidad. Vinculando la información con la semiótica, el diseño crea mensajes mediante sistemas de signos que contienen significados, el cual no sólo se vale de la estética, dando un gran peso a la vía semántica, comunicando a través signos visuales que logran dar un mensaje al público para el que va dirigido.

* Guillermo González Ruiz (Chascomús, Argentina, 1937) Diseñador gráfico y arquitecto, considerado uno de los pioneros del Diseño Gráfico argentino.

¹⁰ Diseñador, comunicólogo, investigador y metodólogo Español (1926).

¹¹ Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza, especialista en semiótica visual, con estudios de filología. Autora de libros de semiótica aplicada: *Introducción a la Semiótica Visual*, *Video Diseño*, *Stop Motion*, y de artículos en revistas especializadas y ensayos de arte y diseño

Con el paso de los años el diseño se ha manifestado en forma de multiplataforma, ya que no se limita a presentarse solo de manera impresa, sino también en salidas digitales, puesto a que con la llegada de la tecnología, las herramientas y técnicas se han ido multiplicando para el alcance de los diseñadores.

Timothy Samara¹² (2007) en su libro *Los elementos del diseño, manual de estilos para diseñadores gráficos*, define el diseñar como

El comprender los fundamentos de la forma y la composición, aplicar dichos fundamentos para evocar emociones y simbolizar conceptos de mayor alcance, manipular los mensajes del color, comprender la semiótica y la relación entre los distintos tipos de signos visuales, controlar el ritmo de la jerarquía material e informativa, integrar tipos e imágenes para producir un mensaje unificado y coherente, planear la elaboración del trabajo y, finalmente, asegurar la calidad física de este como objeto, ya sea impreso, digitalizado o construido.

30 El diseño dentro de la industria musical tiene su origen a finales de los años treinta, y desde entonces se ve presente en toda salida de álbumes, logrando desde entonces hasta la fecha que la persona pueda interactuar con el objeto. Evolucionado de la mano con los formatos de reproducción físicos, enfrentándose a diversos empaques que varían en tamaño, material y forma.

12 Diseñador gráfico, teórico e historiador norteamericano. Profesor en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York y autor de libros como: *Diseñar con y sin retícula*, *Typography Workbook*, *Tipografía para diseñadores: 850 tipos de letra y 40 gamas cromáticas*, entre otros.

1.3.1 COMUNICACIÓN VISUAL

La comunicación visual no es un movimiento aislado. Es un epifenómeno que avanza paralelamente con la tecnología hacia el futuro. Con la sociedad del conocimiento y de los valores.

Joan Costa

Partiendo de la etimología, la palabra Comunicación proviene del vocablo latino *communicatio*, con origen en la palabra *communis*, conformada por *Com* de con y *Munis* que habla de deberes y vínculos. Por lo que comunicación, significa establecer una conexión, un contacto entre dos cosas o personas que comparten algo.

Su estudio ha encontrado modelos, para explicar el proceso de comunicación y los diversos elementos que logran hacer que un mensaje sea decodificado correctamente, alcanzando así una plena comunicación.

El modelo clásico, basado en el modelo aristocrático, relaciona tres elementos básicos importantes para que exista una comunicación funcional, los cuales son: Emisor, mensaje y receptor.

Emisor: Es la parte inicial del intercambio de información, quien transmite el mensaje con un significado en específico, es decir, codifica. Selecciona los códigos y el canal por el cual será transmitido el mensaje para que pueda llegar y comunicar a el receptor.



Figura 16. Flujo de comunicación

Mensaje: Es la información que es transmitida por medio del emisor hacia el receptor. Está conformado por códigos y conceptos que son descifrados por el destinatario.

Receptor: Es la parte que recibe el mensaje, también conocido como destinatario. Se encarga de descifrar o decodificar el mensaje formulado por el Emisor.

A partir de este primer método, surgen otros conceptos claves con las investigaciones previas respecto a los modelos de comunicación, entre los que descanta:

Código: Revisa un sistema de significados, que debe ser entendible tanto para el emisor como para el receptor, es decir ambos comparten los mismos signos para transmitir un mensaje, permitiéndoles entender la información. Por lo tanto, esta parte del modelo se encarga de

enlazar emisor y receptor por el lenguaje o escritura, por lo que si alguno los dos no comparte el mismo código, el proceso de comunicación se ve interrumpido y por ende el mensaje no podrá ser entendido.

Canal: Es el medio físico por el que se transmite el mensaje, estableciendo una conexión entre emisor y receptor. El cual puede ser emitido de forma sonora (radio, música), táctil (código braille), personal o masivo.

Cuando un mensaje es captado de forma óptica, existe una comunicación visual, es decir, el mensaje es comunicado por un medio gráfico que puede estar de forma impresa presente en un folleto, cartel, libro, disco, entre otros soportes, o en forma digital, por medio de una pantalla, web o movibles, por mencionar algunos.

La comunicación visual, se encarga de la transmisión de información, de significados. En su artículo *Cambio de paradigma: la Comunicación Visual* Joan Costa (2012) menciona que:

32

Los nuevos campos de la comunicación visual sobrepasan incluso las clásicas colaboraciones del diseño gráfico con la arquitectura, el diseño industrial, la moda, la publicidad y el marketing. La sociedad del conocimiento reclama la intervención de la comunicación visual en los grandes ámbitos en desarrollo: las industrias culturales, la difusión de la ciencia, la tecnología, la educación, la cultura ambiental, el entorno urbano, la innovación, el civismo, la responsabilidad social.

En el caso de la comunicación visual dentro del diseño en la industria musical, tenemos que el emisor es el artista, el cual está produciendo su proyecto sonoro, el mensaje son los conceptos que el álbum quiere transmitir y el receptor es el escucha. Como código encontramos el sonido y la vista, puesto que si el emisor no logra escuchar y observar el álbum la información plasmada en el mensaje no podría ser decodificada por el receptor. Y por último el canal físico visual sería el álbum en alguno de sus tres soportes: Vinilo, casete o disco compacto. Mientras que como canal auditivo se encuentra: tocadiscos, estéreo y walkman, mismo que ayudan a decodificar el mensaje sonoro.

1.4. ELEMENTOS FORMALES DE COMPOSICIÓN GRÁFICA APLICADOS A LA PORTADA DE ÁLBUM

Que refleje la personalidad del artista, el mensaje del disco en cuestión y en la medida de lo posible que sea una pieza de arte en sí misma.

Trevore Valensuela*

1.4.1 DISEÑO DE PORTADAS

El arte en sus portadas no solo cuenta la historia del disco, comunica la esencia de la banda

Glocal design magazine**

El origen al diseño de portada se le acredita a Alex Steinweiss a finales de los años 30s, diseñador y melómano norteamericano. Quien creía que tal obra debía llevar una gráfica en el empaque de introducción, quien aparte de cumplir la necesidad de “cubrir” diera un mensaje visual al escucha. Antes de que Alex inventara la portada del álbum en 1938, todos los álbumes estaban empacados por fundas de cartón color marrón o papel estraza, por lo que la idea de crear un empaque que tuviera algo visual en el exterior para atraer al consumidor fue un gran éxito.

Esa simple creación revolucionó el negocio de los discos y generó un campo completamente nuevo dentro del diseño: “portada de álbum”. Logrando ser de gran importancia hasta la actualidad en la presentación de una obra sonora.

Trevore Valenzuela (2018) considera que:

La portada de un disco es importantísima, hace toda la diferencia, cómo músico buscas que la portada sea algo que represente ese momento de tu vida artística y lo englobe en algo estético y funcional.

33

* Diseñador y músico de la Ciudad de México, activo en la escena independiente desde hace más de 18 años.

** Glocal Design Magazine es una revista independiente fundada en 2010, posesionada en el mundo creativo, enfocada y especializada en temas de diseño, arquitectura, arte, cultura y moda.

Por su parte, Juan Pablo Ramírez¹³ (2018) comenta

La portada de un disco es fundamental, es la huella dactilar de una producción musical. Si bien la instrumentación, el sonido y la grabación acaban definiendo esa huella de una manera sonora, la portada y el arte, es lo que acaba definiendo y consagrando lo que es ese periodo musical de la banda. Hay portadas que automáticamente te remiten a lo que está sucediendo no solo en la música de ese proyecto, si no en la sociedad. Entonces las portadas no sólo describen a las bandas, sino que describen lo que las bandas viven en ese momento de creación y acaba siendo como un vestigio social también.

Así bien, el artista busca al diseñador para que interprete su obra musical gráficamente, plasmarlo en un empaque y en una portada para ese disco. Consiguiendo la creación de una narración con el objeto para el escucha, que va desde la portada hasta el interior del disco, obteniendo una interacción con el emisor y el objeto. Logrando el diseño de portada traer al mundo visual la música.

¹³ Cinematógrafo de Guadalajara e integrante de la banda Suave As Hell.

1.4.2. ALEX STEINWEISS

Se le considera como el padre para el diseño discográfico, ya que fue el primera persona que interpretó las portadas de disco como un medio para traducir el espíritu de la música que presenta y de los artistas, en un lenguaje visual, tipográfico y artístico.

Ismael López Medel*

Alex Steinweiss nació el 24 de marzo de 1917 en Brooklyn, Nueva York, hijos de Max y Betty Steinweiss, quienes habían emigrado de Europa del Este, su padre de Polonia, su madre de Letonia, para quedarse en Brooklyn. Max inculcó en Alex un aprecio por la música clásica, y cuando pudo pagarlo, llevó a su hijo a operas y sinfonías.

En 1930, Steinweiss ingresó en Abraham Lincoln High School en Brooklyn, en donde decidió inscribirse en el programa de diseño gráfico con Leon Friend coautor en 1936 del primer libro completo en América sobre comunicación moderna, *Diseño gráfico*. Alex ingresó a Parsons School of Design, graduándose como diseñador en 1937.

* Ismael López Medel, Diseñador gráfico y profesor Español del área de Publicidad y Comunicación. Sus líneas de investigación se centran en el diseño gráfico y en las industrias culturales.

Un año más tarde sería el creador del diseño de portada, que puso en práctica para la discográfica Columbia Records. La primera portada que diseñó fue para *Smash Song Hits* de Richard Rodgers y Lorenz Hart, interpretados por la Imperial Orchestra, lanzado en 1940.

En 1947, Columbia Records pide a Steinweiss diseñar un nuevo soporte de cartón que protegieran los frágiles discos de vinilo que comenzaban a surgir. Steinweiss logró crear una funda de una sola pieza de cartón que se plegaba mediante unas pestañas interiores, lo cual permitía introducir una bolsa de papel para proteger el vinilo. Cada cara de la funda medía 311 mm y se unían por medio de un lomo de 4 mm, sobre el cual se apreciaba el nombre del álbum. El nuevo empaque se impuso en los años 50s y quedó vigente como el soporte estándar para las fundas de discos de vinilo.

Con más de 2500 diseños distintos a lo largo de su vida, las portadas de Steinweiss son consideradas un icono del género gráfico dentro de la industria musical, características por su gráfica llamativa, colores vivos y distintivos, con una tipografía creativa y original.



Figura 17.
Primer diseño
de portada por
Alex Steinweiss

[www.primerofueelso-
nido.com/2017/02/11/
alex-steinweiss/](http://www.primerofueelso-nido.com/2017/02/11/alex-steinweiss/)

1.4.3. FOTOGRAFÍA

La fotografía es a la vez una ciencia y un arte, y ambos aspectos aparecen inseparablemente ligados a lo largo de su asombroso ascenso, desde ser un sustituto para la habilidad manual hasta ser una forma artística independiente.

A History of Photography. From 1839 to the Present*

Desde 1829 la fotografía ha sido un medio vital para la comunicación y la expresión. A partir de sus orígenes, ha intentado plasmar la existencia, siendo la alternativa más directa al realismo dentro de la gráfica. La fotografía de portada nos narra un momento, teniendo el poder de captar un instante para el escucha.

Siendo una de las primeras salidas gráficas en el medio discográfico, que en un principio se encargaba de presentar solamente a la integración de la agrupación, es decir, con el fin de dar a conocer al artista. Tras el paso del tiempo su presencia en las portadas toma un giro más elaborado y comienza a mostrarse cargada de conceptos que la música requiere transmitir, dejando de un lado la promoción del artista y tomando un papel de concepto-imagen. Antoine de Beaupré, coleccionista francés y especialista en fotografía junto a Serge Vincendet, reconocido experto en música francés mencionan que *los fotógrafos que han trabajado directamente para las portadas, en muchos casos crean una imagen icónica del músico*. Logrando situar momentos, épocas, sentimientos, ideas o pensamientos en una sola captura que van de la mano con el álbum.

Dentro de la fotografía podemos encontrar los distintos planos fotográficos, que buscan provocar ciertas sensaciones, partiendo de lo general a lo específico. Estos mismos se pueden ubicar en las fotografías de portada discográfica, de los cuales, algunos de los planos principales son:

* Libro alemán sobre la historia de la fotografía, escrito por varios autores, entre ellos William Johnson, Mark Rice y Carla Williams.



Figura 18.
Ramona “La segunda luz del día” 2015 / Ana Cárdenas
www.ramonaoficial.bandcamp.com



Figura 19.
Little Jesus “Río salvaje” 2016 / Fuerzas Básicas
www.facebook.com/thelittlejesus/



Figura 20.
Technicolors Fabricas “Bahía Santiago” 2015 / Andrés Solís y Balín Martínez Negrete
<https://www.facebook.com/technicolorfabrics/>



Figura 21.
She's a tease “Millonaria” 2010 / Estudio Bang Buró
www.facebook.com/shesatease/

• **Plano general:** Es el plano más gráfico, mostrando en escena la figura completa y la ambientación en el que se presenta el momento. **Fig. 18**

• **Plano americano:** Logra mostrar solamente hasta las rodillas, ayuda a captar la posición del modelo y apreciar mejor la figura. **Fig. 19**

• **Plano medio:** Es una toma que llega hasta la cintura, permitiendo capturar algunas partes gestuales del modelo.

• **Plano medio corto:** Este plano logra encuadrar hasta el pecho del cuerpo, poniendo toda la atención en el modelo, ya que es el punto principal de la fotografía. **Fig. 20**

• **Primer plano:** Es un plano que permite comprender las expresiones del modelo, logrando captar solo hasta los hombros.

• **Primerísimo primer plano:** capturando solamente el rostro del modelo, es el plano más íntimo y expresivo que existe entre todos.

• **Plano detalle:** Se enfoca en mostrar un elemento en específico en la toma. **Fig. 21**

Las ventajas de la fotografía a diferencia de la ilustración es que con ella el espectador llega a tener una conexión personal más directa, gracias al nivel icónico que maneja. Es por ello que hasta la fecha sigue siendo junto con la ilustración una de las salidas gráficas más vistas dentro de las portadas discográficas, mismo que se observa más adelante en el análisis de portadas realizado.

1.4.4. ILUSTRACIÓN

Expresión gráfica de una idea, plasmada en un papel como boceto o arte final para su aplicación en cualquier medio de comunicación visual

Reimers Design*

La ilustración es el componente gráfico que transmite un mensaje por medio de la narración, encargada de la producción de contenidos conceptuales a través de ella. Se conoce también, por ser una imagen asociada a las palabras, transmitiendo un mensaje visual. Viajando a su origen, recordemos a las pinturas rupestres de la prehistoria, las cuales estaban creadas con la intención de narrar un hecho.

Timothy Samara (2007) afirma que la ilustración posee una cualidad genuina, honrada y de calidad de la que carece la fotografía. El éxito de una ilustración radica en lo apropiado de su estilo, con respecto al tema que se está tratando. El ilustrador introduce connotaciones conceptuales, aumenta el detalle selectivamente en relación con la imagen realista, por medio de la composición, los colores y las cualidades gestuales.

En el área de la ilustración se encuentran dos salidas, la análoga que es la más antigua,

* Estudio de Washington, Estados Unidos, fundado en 2009. Especializado en diseño gráfico y marketing digital.

Figura 21.
Jósean log “Háblate de mí” (2016)/Shicake
www.facebook.com/joseanlog/



Figura 23.
Centaurus “Sombras de oro” (2014) / Saner
www.facebook.com/centaurus/

Figura 22.
Alfonso André “Cerro del aire” (2011)/ Cocoluú
www.facebook.com/alfonsoandre/

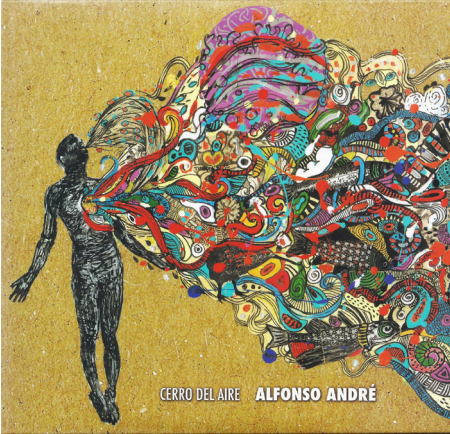


Figura 24.
Suave as hell “Selección natural” (2013) /
Alberto Fregosso Gafford
suaveashell.bandcamp.com

en la que encontramos técnicas como lo son: la acuarela, guache, lápices de colores y rotuladores, por mencionar algunas. Y la más contemporánea, que se crea a través de las herramientas digitales, destacando en ella la técnica vectorial, mapas de bits y la tercera dimensión o modelado 3D.

La ilustración de portada discográfica contiene gran peso visual, ya que gráficamente en ella se pueden agregar el mayor número de conceptos y elementos que expresen lo que el artista requiere, gracias a su cualidad propia, que almacena una libertad de construcción, la cual abre enormes posibilidades a la forma de transmitir el mensaje.

Del mismo lado, la ilustración de portada es considerada la más agradable visualmente dentro de la industria musical, debido a su alto nivel de detalle que puede llegar a tener, a diferencia de los otros elementos de portada. Por lo que desde su origen acreditado a Steinweiss a finales de los años 30s, hasta la actualidad, no ha dejado de innovarse en cada cubierta a través del tiempo completando las obras musicales.

1.4.5. TIPOGRAFÍA

Es fundamentalmente, el arte de diseñar letras y combinarlas en textos.

Gabriel Martinez Meave*

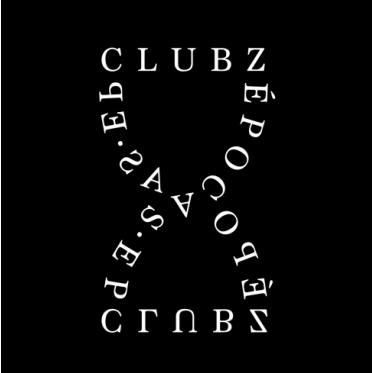


Figura 25.
Clubz “Épocas” (2015)
<https://www.facebook.com/clubzclubz/>



Figura 26.
The new york cabaret “Hang Out!” (2017)
<https://www.facebook.com/TheNewYorkCabaret/>



Figura 27.
Wet Baes “Changes” (2017)
<https://www.facebook.com/wetbaes/>



Figura 28.
Urss bajo el árbol “Lineas mentales” (2010)
<https://www.facebook.com/urssbajoelarbol/>

40

El significado de tipografía es realmente variado, por un lado encontramos que el origen radica del griego *typos*, sello, marchamo y de *graphein* que remite a escribir. Por otro lado se destaca que tipografía refiere a “el arte de imprimir”, y sin quitar el crédito a Gutenberg, padre de la imprenta, muchos la califican como un sistema de composición e impresión. Por su parte Gavin Ambrose¹⁴ (2009) define a la tipografía como: *El método por el que se le puede dar una forma a una idea. La tipografía es uno de los elementos con mayor influencia sobre el carácter y la cantidad emocional de un diseño.*

Integrada por Tipos, Fuentes, estilos y caracteres, Phil Baines (2005) manifiesta en el libro *Tipografía función, forma y diseño* que “Tipo es el objeto físico, un bloque de paralelepípedo de metal que tiene en su cara superior, en relieve e invertida, la imagen de una letra o signo para la impresión por sistema tipográfico. Fuente es un conjunto o surtido completo de letras, signos y blancos tipográficos de una clase o tipo determinados, en un tamaño o estilo concreto. Y “Carácter” a un signo de cualquier sistema de escritura; y de forma más precisa, a un cierto estilo o forma particular de escritura, a mano o de imprenta”.

* Diseñador de la Ciudad de México, especializado en ilustración, caligrafía y tipógrafa

14 Gavin Ambrose, diseñador gráfico y escritor Ingles, autor de libros sobre diseño entre los que destaca el tema de branding y packaging.

La tipografía, por su parte es un mecanismo de reproducción de letras que se encarga tanto de la creación de caracteres como de su formación para la transmisión de un mensaje. Dentro de ella se encuentran cuatro clasificaciones tipográficas, los cuales poseen características que los diferencian y ayudan a transmitir cierta información al estar presentes.

41

Serif: Se distingue por su presencia de patines en las terminaciones de cada carácter, y es uno de los estilos tipográficos más antiguos. Dentro de esta clasificación se puede apreciar un gran contraste entre delgados y gruesos de cada uno de los caracteres. Suele ser la más tradicional y una de las más utilizadas. Fig. 11

Sans Serif: También conocido como *sin serifas* o *palo seco*, es una tipografía muy limpia y funcional, considerada una tipografía moderna. Con origen en Inglaterra a mitad del siglo XIX, y con el mínimo contraste, casi nulo, entre gruesos y delgados, logran portar formas muy claras y legibles. Fig. 12

Script: Reconocidas también como de escritura son tipografías que como su nombre lo dice imitan estar hechas a mano, llegando a ser caligráficas o de trazado libre, la cual manifiesta gran libertad en su uso. Fig. 13

Decorativas: Conocidas también como de fantasía o exhibición, son las menos indicadas para el uso en cuerpo de texto, ya que pueden llegar a ser complicadas de leer en una lectura extensa. Consideradas la clasificación tipográfica más expresivas, ya que se centran en conceptos específicos, gracias a la experimentalidad que portan. Fig. 14

Cada tipografía plasmada en las portadas discográficas emite un mensaje, pasando de una función lingüística a una simbólica, logrando llevar una intención gráfica y comunicativa por medio de los elementos de diseño entre los que Timothy Samara destaca: forma, espacio, estructura, aspectos estilísticos, modulación, jerarquía, composición y color, por mencionar algunos.

Logrando influir en ella las proporciones generales, los rasgos gruesos y finos en la forma e incluso la modulación de cada rasgo de carácter, como si se tratara de una metáfora visual. Por un lado algunos muestran el estilo musical que resguarda el álbum, por otro, los tipos de sonidos que albergan, explosivos o tranquilos, fríos o cálidos, fuertes o suaves. Es por ello que la tipografía sola puesta en escena también logra plasmar conceptos, contextos históricos e incluso ubicaciones temporales.

1.4.6. LETTERING

Lettering es el mundo del diseño de letras a mano.

*Fidel López**

Lettering es una disciplina del diseño gráfico, que consiste en dibujar letras. A diferencia de la tipografía, éstas no se crean a través de un mecanismo de reproducción, por lo que cada una de las letras que forma un lettering son diferentes de las otras. No obstante, mantienen aspectos en común entre ellas, que hacen reconocerlas como preferentes a un mismo grupo.

Se puede observar lettering en las portadas de discos, debido a que su uso tiene un impacto llamativo, logrando crear una imagen gráfica a través de la escritura. Misma que se forma a través de la mezcla de: colores, formas, altura, anchos y peso.

Dos características muy particulares del lettering son :

- **Ligaduras:** Son uniones de dos o más caracteres que por lo general suelen funcionar por separado. Es decir, con un simple gesto se consigue cambiar , en gran manera , el aspecto del diseño.
- **Swashes:** Conocido también como “Floritura” consiste en añadir detalles para ornamentar los caracteres.

* Diseñador industrial y gráfico, Español. Fundador del Lettering Time, blog especializado en estos campos y la comunidad más grande sobre lettering alrededor de la letra en habla hispana.

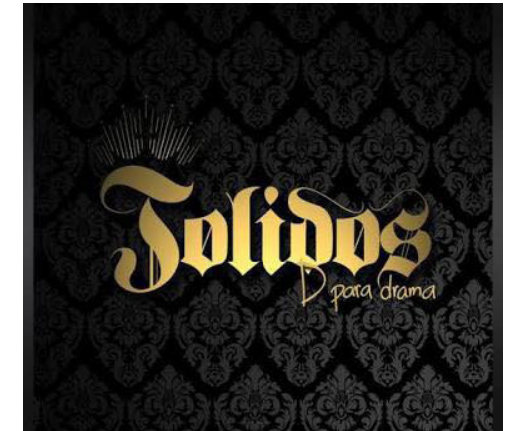


Figura 29.
Tolidos “De para drama” (2008)



Figura 30.
Hello Seahorse! “Berstia” (2008)
Magic Plastic

1.4.7. LOGOTIPO

Iniciales o palabras ordenadas según una sola unidad compositiva que sirven, generalmente, como firma o sello.

Glosario para diseñadores

Retomando a Joan Costa (2014), la marca de ser signo lingüístico, se transforma en un signo verbal, es decir en un *logotipo*. Quien con una fusión principal de identificación, tiene su origen en la Europa, en épocas de la Edad Media, siendo utilizado como "Elemento Identificador en las antiguas culturas.

Los logotipos al igual que los elementos anteriores comunican conceptos específicos, por lo que cuando se trata del ámbito musical, se logra conceptualizar gráficamente lo que la banda quiere transmitir al emisor. En ellos el diseñador se encarga de expresar aspectos musicales específicos como: El estilo de la banda, características representativas e incluso al igual que las imágenes corporativas: actitudes y aptitudes, que la diferencian de las demás.

La creación de logotipos es una tarea complicada, ya que tiene como objetivo el ser identificado por completo para los escuchas, siendo la parte visual emblemática de la banda. Teniendo el peso gráfico, que muchas veces no solo se ve en portadas discográficas, si no en la mayoría de publicidad que la banda llega a ofrecer a diferencia del uso de las otras áreas del diseño para la industria musical.

Un logotipo encierra un profundo significado, al que contribuyen todos los elementos, que lo componen, es por ello, que su creación llega a formar parte importante dentro de la industria.



Figura 31.
Austin TV “Caballeros del Albedrío” (2011) /
Trevore Valensuela
www.austintvmusic.bandcamp.com

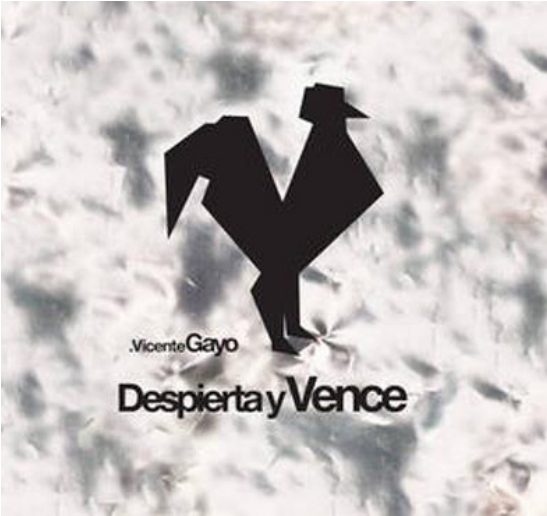


Figura 32.
Vicente Gayo “Despierta y vence” (2012) / Rafael Rodrigo
Pachiclón
www.facebook.com/uicentegayo/



Figura 33.
DLD “Por encima” (2009) / Alex Cardeanas
www.facebook.com/dldmexico/



Figura 34.
Yokozuna “II” (2009) / S/N
www.facebook.com/yokozunarock/

1.4.8. COLOR

Trato de aplicar colores como palabras que forman poemas, como notas que forman música.

Joan Miró *

¿Qué es el color? Al igual que para Miró, el color solo es una sensación, una percepción fisiológica, física, química o psicológica, son vibraciones electromagnéticas que estimulan al órgano visual. El color es parte elemental en el diseño, gracias a esta herramienta se pueden transmitir mensajes específicos que puedes repercutir incluso en las emociones humanas.

46 En todos los colores existentes se pueden identificar tres propiedades importantes, que logran ser único a cada determinado color, entre los que Wucius Wong (1988) en su libro *Principios del diseño en color* destaca:

Matiz: Denominado de igual manera como *tono* o *tinte*, es la cualidad por la cual diferenciamos y damos a su nombre un color, en el estado puro sin el blanco o negro agregado. Los tres colores primarios representan a los tres matices primarios.

Valor: También conocido como *luminosidad* se encarga de describir lo claro u oscuro que parece un color, se refiere a la cantidad de luz recibida. Los colores con valor alto reflejan más luz y los colores que poseen menos absorben más luz, es decir son más oscuros.

Saturación: Definido también como *brillo* del color, representa su intensidad o palidez. Esta depende completamente de la pureza del color. Aplicando pequeñas cantidades de gris al color puro se cambia su brillo. Por lo específica que los colores de gran intensidad son los más brillantes y expresivos, es decir, entre más intensidad, más saturado está, y se reconoce como menos saturado, cuando más tono gris se le agrega.

El color tiene diferentes teorías, con base a lo que se han desarrollado diversos ordenes plasmados en modelos de clasificación de color, con el objetivo de poder analizar y estudiar las mezclas y sus aplicaciones en el área de creación y diseño. Basado en el modelo del círculo cromático tradicional, se destacan dos clasificaciones:

- **Sistema sustractivo/colores pigmento:** Son aquellos que no emiten luz y se mezclan como su nombre lo indica, mediante pigmentos. Los colores primarios son aquellos colores puros que no se pueden obtener mediante ninguna mezcla de otro color, en este grupo se encuentran: *Rojo, Amarillo y Azul*. Mientras que en los colores secundarios, mismos que se forman a partir de la combinación de dos colores primarios están: *Naranja, Violeta y Verde*.
- **Sistema aditivo/Colores luz:** Son aquellos colores que están compuestos por la luz y se ven mediante medios digitales. En el grupo de colores primarios se encuentran: Rojo, Verde y Azul (RGB) y como secundarios: Magenta, Cían y Amarillo.

* Pintor, escultor y grabador español, considerado uno de los máximos representantes del surrealismo.

Finalmente, existen dos formas básicas compositivas del color:

Armonía: Es la combinación de colores, en la que se comparten propiedades del color en común, como lo son el tono, el brillo o la saturación, logrando composiciones agradables y rítmicas entre ellas. Los colores armónicos son aquellos que funcionan bien juntos, produciendo un efecto de color sensible al sentido, pertenecientes a el mismo grupo del círculo cromático y por ende comparten características comunes.

Contraste: Johannes Itten¹⁵ en su libro *El arte del color* describe la existencia de siete contrastes de color importantes

Figura 35.
Big Big Loue "Friendship" (2016)/
Fuerzas básicas
www.facebook.com/bigbiglouebigbigloue/

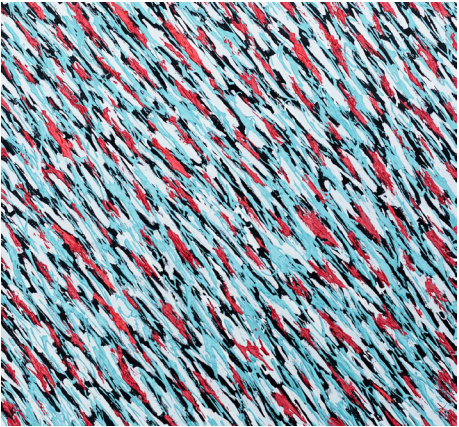


Figura 36.
Diego flores y los truenos del norte
"Cartas a nadie" (2015) | Prís Alanís
www.diegofloresylostruenosdelnorte.bandcamp.com



Contraste del color en si mismo:
Es considerado uno de los contrastes más sencillo de lograr, ya que para su representación se usa cualquier color puro y luminoso. Los colores más fuertes para este contraste son el Amarillo, rojo y azul. Cuando dentro de esta composición cromática se implementa el uso de negro o blanco puro, su carácter se vuelve más resaltante.

Contraste claro-oscuro:
Es un contraste polar, de extremo a extremo, representando la diferencia de valores en un color, mostrando las diferentes versiones entre luz y oscuridad en él.

15 (1888-1967) Pintor, diseñador, profesor y escritor Suizo.



Figura 37.
Kill aniston “Hospitales y funerales” (2013) /
Mathias Martyspor
www.facebook.com/killaniston/



Figura 38.
Elliot the furniture “Punk” (2017) / Marysol Suastegui
www.facebook.com/elliottthefurniture/

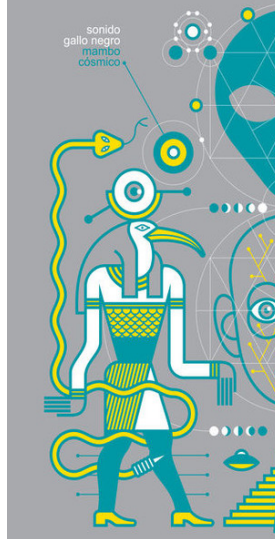


Figura 39.
Sonido gallo negro
(2017) / Dr. Alderete
www.facebook.com/sonidogallonegro/



Figura 39.
“Mambo cósmico”
(2017) / Dr. Alderete
www.facebook.com/sonidogallonegro/



Figura 40.
I can chanse dragons! “Expansión” (2012) / Julio Derbez
www.facebook.com/icanchasedragons/



Figura 41.
She's a tease - II - 2016 - Aldo Arillo y Carlos Enderte
www.facebook.com/shesatease/

**Contraste
caliente-frío:**

De los siete contrastes, este es el más llamativo, ya que en el se utiliza el contraste de temperaturas, considerado el azul-verde como el color más frío y el rojo-anaranjado el más cálido. Los colores considerados fríos son: verde, azul y violeta. Los colores cálidos por su parte son: rojo, amarillo y naranja. Este contraste permite efectos muy curiosos y crea una atmósfera de carácter musical, irreal. Como Itten (1961) afirma, permite componer a través de colores una música magnífica.

Fig. 37

**Contraste de los
complementarios:**

Son aquellos colores que se encuentran de forma opuesta al lado contrario en el círculo cromático. Es uno de los más utilizado ya que ofrece el máximo de los contrastes tonales. Teniendo como pares opuestos:

- Rojo-Verde
- Amarillo-Violeta
- Azul-anaranjado

Fig. 38

**Contraste
simultáneo:**

Produce el fenómeno por el cual el ojo exige un color que complete la composición tonal, produciéndolo por el mismo. Así bien, cuando se detecta un color, la percepción hacia él es influida por los colores que lo rodean.

Fig. 39

**Contraste
cualitativo:**

En él se encuentra la oposición entre un color saturado y luminoso, y otro color apagado y sin resplandor. Modificando las propiedades del color por medio de blanco, negro, gris o su complementario.

Fig. 40

**Contraste
cuantitativo:**

Este es un contraste de tamaños, el cual provoca que exista una relación entre Mucho-Poco o Grande-Pequeño. Siendo en este caso la luminosidad y el tamaño del color, los factores determinantes de la fuerza de expresión presentes en la gráfica.

Fig. 41

1.5. FORMATOS FÍSICOS

Amo tanto la música y tenía tal ambición que estaba deseoso de ir mucho más allá de lo que diantres me pagaran. Quería que la gente mirara la obra artística y escuchara la música.

Alex Steinweiss

50

A lo largo de la historia de la industria musical, se han presentado las melodías en diferentes soportes físicos, siendo los más emblemáticos el vinilo, casete y disco compacto, con específica importancia cada formato abarca cierta época dentro de la historia, de la cual hablaremos en las próximas páginas.

Parte fundamental del diseño se da a partir de la salida de estos soportes, con la necesidad de una imagen para la distribución de los mismos, momento desde el cual inicia el trabajo en conjunto entre la gráfica y la música.



Figura 42.
Vinilo
Clubz
“Texturas”
(2014)
Mauro Bonillo



Figura 43.
Casete
Policías y
ladrones
“Flores”
(2016)
Iuán Felix



Figura 44.
CD
Porter
“Moctezuma”
(2015)
Christopher
Houweling
Voigt

1.5.1. VINILO

El disco de vinilo o disco gramofónico es un formato de reproducción de sonido basado en la grabación mecánica analógica. Se ha generalizado la nomenclatura disco de vinilo o solo vinilo porque los grupos polivinílicos es el material habitual para su fabricación.

Beatriz Peña Rodríguez*

Aunque el primer acercamiento al origen de este formato se data en 1876 con Thomas Edison¹⁶ y su invento del fonógrafo, después de una larga serie de modificaciones tanto de materiales, tamaños e incluso forma, recordando que el fonógrafo reproducía cilindros de cera. Su aparición dentro de la industria musical se da a principios de los años 30, con la invención del disco de larga duración Lp (Long play) de una velocidad de 33 revoluciones por minuto (RPM), alcanzando una mayor calidad de sonido y material.

Este disco de vinilo porta un tamaño de 12” (30.5 cm) de diámetro, y está fabricado de policloruro de vinilo (PVC), material que lo hizo más ligero en comparación de sus antecedentes que llegaron ser de goma y laca.

Aunque el swing, jazz y los sonidos orquestales fueron los primeros géneros en usarlo, su mayor lanzamiento fue con el rock, a principios de los 60s, ya que las nuevas generaciones gustaban de este formato y de estos ritmos.

En conjunto con este formato, Alex Steinweiss hace presente la aparición de la gráfica en portada dentro de la industria musical, quien afirma *Consideraba que aquello no era manera de envolver algo tan hermoso como la música. Me imaginaba carteles a color que enlazasen con el espíritu de cada disco en vez de aquellas bolsas-lápida de papel o cartón.*

* Beatriz Peña Rodriguez, escritora de Salamanca, integrante del ACAL (Asociación de los Archiveros de Castilla y León), entre sus artículos destaca “Conservación de vinilos y casetes”

16 Thomas Alva Edison (1847- 1931) inventor norteamericano.

51

Logrando con este invento la creación de una necesidad hacia el escucha de posesión y por ende el incremento masivo de ventas dentro de la industria, pero sobre todo el inicio de una nueva salida de diseño.

Teniendo su auge de ventas entre 1975 y 1979, con la llegada del casete, comienza la decadencia de este formato, hasta llegar a su punto más bajo a mitad de los noventa con la aparición del disco compacto. Es a partir del 2005, cuando todos pensaban que ya había desaparecido, que resurge el vinilo, regresando más fuerte que nunca, gracias a su esencia artística tanto de imagen como de sonido. En México existen sellos independientes discográficos encargados en la producción de este formato entre los que destacan: Arts & Crafts México, Buendía Records y Light & Noise Records.

El diseño de disco de vinilo ha avanzado tanto, que incluso llega a buscar un todo desde el color del plástico, modificando el patrón clásico del disco en tono negro de los primeros años, a pastas de colores solidas o traslúcidas de acuerdo a las necesidades comunicativas del álbum. Music Radar Clan (2017), canal especializado en la divulgación musical, cometa que en ocasiones llega a tener mayor importancia la calidad de la pieza visualmente, que la calidad de la pieza auditiva, en vista de que no se fabrica como objeto para escuchar, sino como objeto de coleccionismo.



SOPORTE VINILO

El empaque del disco vinilo de 12" tiene un tamaño cuadrado de 31.3 cm x 31.3 cm, este estuche solo logra ser impreso en cartón a excepción de los sobres de plástico que no han logrado ser tan comunes. Los formato más comunes son: Carterilla, en el cual se puede anexar un agujero o dos, permitiendo visualizar la galleta del acetato y Digi pack de cuatro paneles, el cual comparte mucha similitud con el de los discos compactos de hoy en día

Figura 45.
Portada vinilo Sotomayor
"Conquistador" (2017) /Dr. Alderete



Figura 46.
Diagrama empaque vinilo
Portada: 31.3 cm x 31.3 cm

La galleta es la parte gráfica que posee el disco de vinilo, tiene una dimensión de 10 cm de circunferencia con un agujero al interior de 7.2 mm.

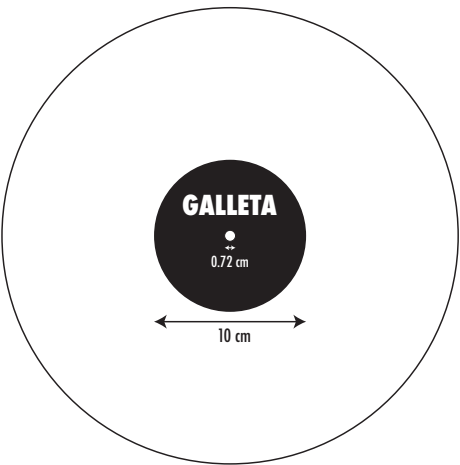


Figura 47.
Diagrama galleta de vinilo
Diametro: 10 cm



Figura 48.
Galleta "Conquistador" / Sotomayor
(2017) Dr. Alderete

1.5.2. CASETE

Formato de grabación de sonido de cinta magnética ampliamente utilizado; designado a menudo carrete de audio, cinta casete, o simplemente casete. Entre los años 70 y empezando los 90, el casete era uno de los dos formatos más comunes para la música grabada

Carolina Asuaga*

En 1963 Philips¹⁷ se hace presente en la industria con la creación del casete, una pequeña caja de plástico con una cinta magnética enrollada en dos bobinas, de grabación analógica. Siendo este soporte de gran innovación por su portabilidad, gracias a la facilidad de grabación y a su tamaño mucho más compacto en comparación con el vinilo.

Con 10 cm de largo, 6.5 cm de alto y 0.9 cm de ancho, un almacenamiento entre 30 y 120 minutos, en una cinta magnética reforzada que mejoró el proceso electromagnético y redujo el ruido en el audio, el casete fortaleció el mercado de la industria musical por completo.

La época dorada de este formato se da en 1979, con la invención del Walkman, lanzado por Sony, el cual logra un impacto en ventas de casetes. Primer aparato portátil para escuchar estas cintas, produciendo un gran efecto de ventas debido a su pequeño tamaño, mínimamente mayor al del casete, la facilidad

* Escritora del artículo “La cultura en Uruguay: una mirada desde las ciencias económicas, 2011”

17 Philips Company, empresa de tecnología más grande e importante del mundo. Fundada en 1891 por Gerard Philips y su padre Frederik Philips en los Países Bajos.

de movimientos durante el uso sin causar alteraciones y sobre todo el uso de menos energía necesaria para su reproducción.

Aparte de los avances puramente técnicos del casete, éste elemento sirvió como catalizador para el cambio social. Su durabilidad y facilidad de copiado en casa ayudaron a expandir la música underground, el rock y el punk, promoviendo la identidad musical en la cultura occidental, especialmente entre las generaciones más jóvenes. Peña Beatriz (2015)

Su declive comienza a mitad de los 90s, con la invención del disco compacto quien portaba un mejor audio, trayendo con él la introducción a la grabación digital y la presentación del Discman, quien aceleró la desaparición mayoritaria de las productoras de casetes.

En la actualidad la producción de casete está de vuelta, en el país podemos encontrar sellos independientes que desde 2010 se encargan de fomentar este formato, como lo son: Amigos Records, Buendía records, CINTAS y Penelope records, por mencionar algunos.

SOPORTE CASETE

A pesar de su distinta forma, en comparación de los antiguos soportes, el casete porta una formato de portada rectangular, muy peculiar, en el cual el diseño cuenta con un soporte de 10.16 cm x 6.5 cm, siendo este el formato más pequeño entre los tres soportes.

El formato de empaque para el estuche de casete, es un rectángulo horizontal de 10.6 cm x 10.16 cm dividido en tres paneles principales: Portada, lomo y cola. Se pueden anexar paneles extras de lado derecho a la portada, los cuales se despliegan al salir del estuche.



Figura 49. Portada casete “Conquistador” / Sotomayor (2017) Dr. Alderete 10.6 cm x 6.5 cm

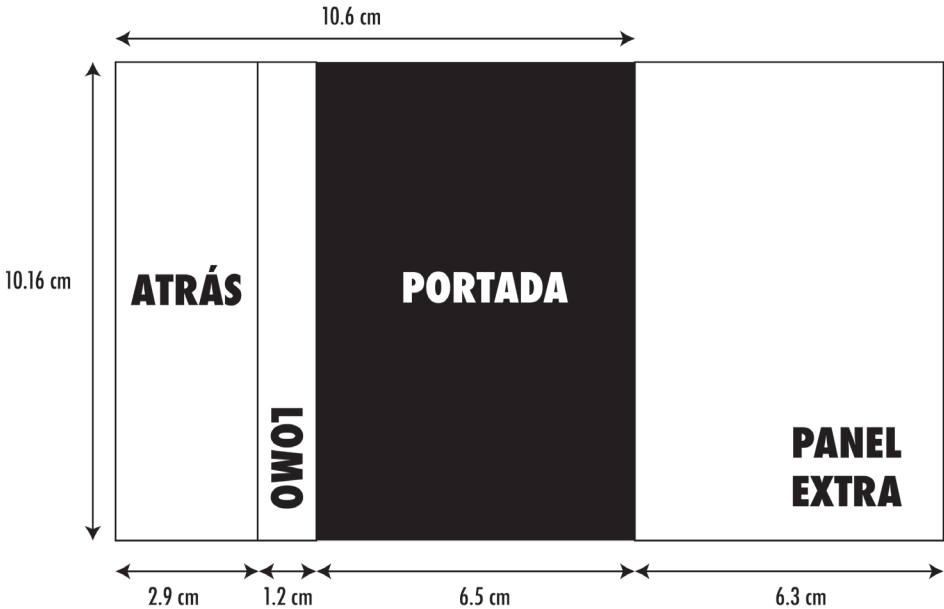


Figura 50. Diagrama soporte casete. Portada: 10.16 cm x 6.5 cm



Figura 51.
Casete “Conquistador” /
Sotomayor (2017)

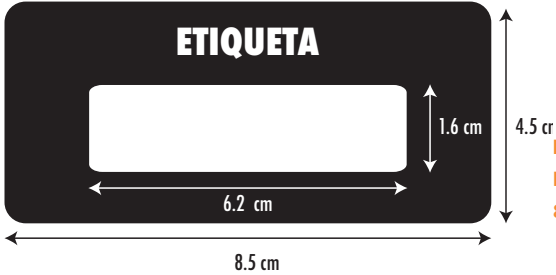


Figura 52.
Diagrama Etiqueta casete
8.5 cm x 4.5 cm



Figura 53.
Diagrama zona de impresión
en serigrafía para casete.
8.5 cm x 4.5 cm

Por su parte el casete cuenta con una etiqueta o zona de impresión (esta última realizada mediante serigrafía), que tiene la misma función a la galleta del disco, en la cual se encuentran datos como nombre de la banda, título del álbum y lado de la cinta.

Esta zona gráfica tiene una dimensión de 8.5 cm x 4.5 cm.

1.5.3. DISCO COMPACTO

Primer sistema de grabación óptica digital. El CD de audio pretendía superar las limitaciones de los formatos convencionales, instituyéndose como el primer sistema de reproducción de sonido que no se deteriora con el uso. Podía reproducirse una y otra vez, sin perder calidad de sonido.

Carolina Asuaga

En 1979 aparece el invento más revolucionario de la industria musical, un formato digital por excelencia llamado Disco Compacto, CD (Compact Disc). El primer formato digital por completo, desarrollado en colaboración por Sony y Philips. Su evolución fue lenta, debido a que su adquisición era muy costosa en los primeros años y los reproductores de discos eran aun más caros.

Facilitando el traslado por su pequeño tamaño en diferencia de los Lps, con un sonido mejor al del sonido análogo, por su innovadora grabación digital. Siendo más resistente y duradero, pero sobre todo con una mayor capacidad de almacenamiento a comparación de los vinilos y casetes, el CD logra impactar en la producción musical.

Con dimensiones de 12 cm de diámetro y con un grosor de 1.2 mm conformado por policarbonato de plástico, una capa reflectante de aluminio y una capa protectora de laca, misma que actúa como protector del aluminio. El disco compacto marcaba el inicio de una nueva era para la industria musical y el último gran invento del formato físico.



Figura 54.
Portada Disco compacto
“Conquistador” / Sotomayor (2017)
Dr. Alderete

Aunque tardó más de diez años en tomar importancia en la industria, en los 90s se explota por completo la demanda del disco compacto, marcando su impacto, logrando culminar en su mayoría con el vinilo y casete. A partir del 1994, con la aparición del primer reproductor portátil de CD, *Discman*, lanzado por Sony, lo que logra un reducimiento de precios, y así el asentamiento del disco como el nuevo estándar de la música. Con un formato que permite la creación de un diseño más completo, haciendo una planeación conceptual diseño - música, que cuenta con una variedad de materiales, acabados, tipos de impresión y soporte, entre otros aspectos.

A pesar de que en el nuevo siglo la era digital ha traído muchos conflictos para este formado, como lo son el mp3, los reproductores digitales de música portátil y las plataformas de *streaming*, el CD sigue siendo el formato más utilizado para la presentación de forma física en la industria musical y el objeto de posesión que los escuchas siguen comprando, sea por pasión o colección.

SOPORTE CD

En la actualidad podemos encontrar diversos soportes como lo son *Digi pack* (díptico, tríptico o cuadríptico), *Sobre promocional* y *Jewel case*, según las necesidades del artista Las dimensiones más comunes son: 14 cm x 12.5 cm, marcando una pequeña diferencia al formato del vinilo, con una forma rectangular.

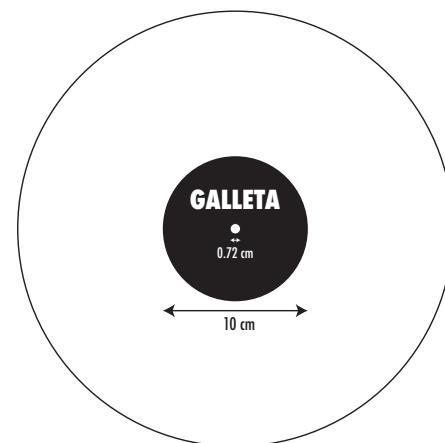


Figura 55.
Diagrama empaque disco compacto
Portada: 14 cm x 12.5 cm

Figura 56.
Diagrama galleta de CD
Diámetro: 11.9 cm



Figura 57.
Diagrama galleta de Vinilo.
Diámetro: 10 cm



La galleta del CD a diferencia del vinilo abarca toda la superficie del disco, portando un mayor peso gráfico. Tiene una dimensión de 11.9 cm de diámetro con un agujero al interior de 2.2 cm.



Figura 58.
Galleta CD "Conquistador" Soto mayor (2017)
Dr. Alderete

ANÁLISIS DE
DISEÑO
DE DISCOS
INDEPENDIENTES
(2007-2017)

En las próximas páginas, se realiza el análisis de diseño de portadas por año de 2007 a 2017, el cual se lleva a cabo bajo el análisis comparativo de Giovanni Sartori, uno de los pensadores contemporáneos más importantes en el área del estudio comparativo. Quien escribe el análisis en tres fases:

- 1) Definición de las variables de estudio
- 2) Objeto de estudio
- 3) Análisis determinado. Caso, estrategias, diferencias y similitudes.

Iniciando con la selección de criterios para la definición de variables, proceso en el que se hizo revisión en los elementos de diseño de los autores Wucius Wong y Timothy Samara. De los cuales se logran destacar las variables: Concepto, Color, Composición, Tipografía/ Lettering, Fotografía/Ilustración, Técnica y Soporte.

Continuando con los objetos de estudio, es decir la selección de portadas entre las cuales se seleccionaron a los ganadores o nominados en la categoría a *Mejor Arte /Empaque* dentro de los *Indie O Music Awards*. Y en vista de su termino, los discos posteriores a estos premios, 2016 y 2017, se seleccionaron con base a las críticas de mejores álbumes en estos años por revistas de la industria independiente como lo son: *INDIE ROCKS*, *La zona sucia*, *Clinic Diafragma* o *Lifeboxset*. Posteriormente a estos datos, se hizo la revisión de la gráfica.

Concluyendo con el análisis de los casos, el cual nos ayuda a perfilar nuevos conocimientos, destacar lo peculiar de fenómenos nuevos o conocidos, diferencias y similitudes.

AUSTIN TV

Fontana Bella (2007)

64

“Y si tienes una verdad interior, es real amigo. Muchos ocultamos sentimientos, las luciérnagas ocultan reflejos apagados, no desesperes observa”

- El secreto (de las luciérnagas)

Figura 59.



INTEGRANTES:

- Fando (guitarra)
- Totore (guitarra)
- Chiosan (sintetizadores)
- Xnayer (batería)
- Rata (bajo)

Con mezcla de sonido *Post-Rock instrumental*, formada a finales del 2001 en la ciudad de México, Austin TV cuenta con cinco discos editados, cada álbum trabajado bajo conceptos visuales y sonoros, logrando con ello ser una banda emblemática para el escena independiente del país.

Fontana Bella es un disco conceptual - integral el cual busca hacer que el espectador vea, lea, busque, encuentre, piense y escuche, un álbum interactivo.

<https://austintvmusic.bandcamp.com/>

Trevore Valensuela

Ilustrador de la ciudad de México, con un estilo muy particular. Estudio en la Escuela Nacional de Artes Plásticas ENAP de la UNAM. Diseñador, tatuador y músico en bandas como: Hule Spuma, Austin Tv, Dolores de huevos y Desmemoriados.

Encargado del artwork principal de la industria musical independiente Wio.

<https://trevoreru.wordpress.com>

Marcos Castro

Ilustrador con uso de elementos simbólicos míticos dentro de su trabajo, usa el dibujo como punto central para cualquier proceso creativo.

Entre sus exposiciones colectivas se encuentran: *Estudio de Trazo*, *Panorámica* y *Ruta Mística-MARCO*. Ha sido dos veces acreedor de la beca Jóvenes Creadores del FONCA.

[@costramark](https://www.instagram.com/costramark)

65



CONCEPTOS

- Bosque
- Muerte
- Vida

PALETA DE COLOR

Como paleta de color encontramos en su mayoría un tono verde que nos remite de inmediato a la naturaleza, bosque y árboles, parte importante entre los conceptos de este álbum.

TIPOGRAFÍA

No hay presencia tipográfica sobre la portada de este álbum. Pero como tipografía principal en el interior se encuentra una Script, la cual refleja la libertad que se plasma en este álbum. En segundo lugar una Serif, que logra un contraste con la fuente principal para resalta el nombre de la banda y las canciones en la contraportada.

COMPOSICIÓN

Posee una composición simétrica centrada, en la cual podemos observar el mismo peso visual tanto del lado izquierdo como del derecho. Partiendo de una retícula clásica que se compone de diagonales de extremo a extremo y un eje central vertical y horizontal.

ILUSTRACIÓN

Digital
Técnica: Vectorial
Impreso en *hot stamping* plateado.

SOPORTE

Libro álbum de 14.5 cm x 13 cm. Con 34 paginas conformadas por texto e ilustraciones.

DISEÑO

Trevore Valensuela

ILUSTRACIONES

Marcos Castro



Figura 60.
Diagramación de portada

Mario Lupo González Fábila:
Personaje principal presente con su rostro, el cual muestra a una persona mayor, quien es el centro de toda la historia dentro de este disco.

ELEMENTOS

Árboles:
Como símbolo de la vida y la muerte, por lo que el derecho posee hojas y el izquierdo se encuentra completamente seco.

Cabaña:
Elemento, que resalta la importancia del sitio como producción visual y sonora para la banda.

Perro:
Es el segundo personaje, el cual acompaña en su viaje al personaje principal durante la historia. Se relaciona a los caninos como seres perceptores de lo paranormal.

SUAVE AS HELL

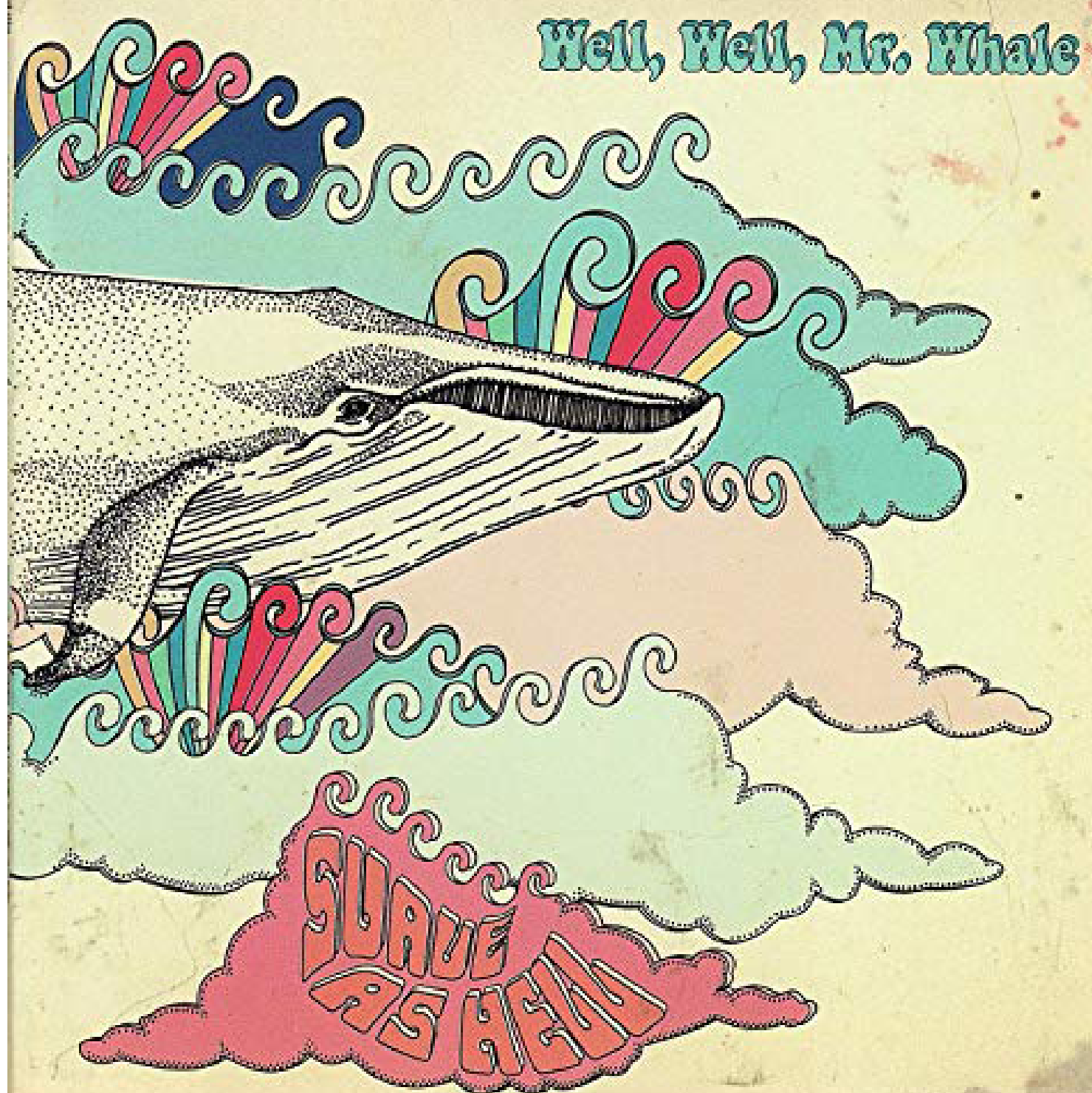
*Well Well
Mr. Whale
(2008)*

68

INTEGRANTES:

- Juan Pablo Ramírez (guitarra / voz)
- Omar Vega (teclados / guitarra / coros)
 - Apache O'Raspi (bajo / coros)
- Francisco Atristain (batería)

Figura 61.



Well, Well, Mr. Whale

"You should come home and see, how birds are talking to the clouds, pretending they can hear, and waiting for a musical rain"

And affair

Originarios de Guadalajara en 2007, Suave as hell es una banda de *classic rock, psychedelic y pop independiente* con tres trabajos discográficos. Con una combinación de ballenas que vuelan, osos polares, pájaros y un sin fin de personajes animales, como dicen Ellos: *la cualidad más importante de esta banda es su imaginación, la única fuente creativa que no tiene límites.*

Well, Well, Well Mr. Whale es un álbum lleno de creatividad que logra sumergir en un universo onírico psicodélico visual y sonoro.

69

 [Suave as hell](#)

Erika Godínez

Diseñadora y melómana originaria de Guadalajara, radicando la importancia de su trabajo con las palabras *"Si te gusta mucho el arte de un disco dices ¡sí lo pago!, mejor no lo bajo".*

Juan Pablo Ramírez Ibañez

Cinefotógrafo miembro de la sociedad mexicana de autores de fotografía cinematográfica, AMC. Entre sus largometrajes más importantes encontramos *Sin la habana* de Kaveh Nabatian, *El reino de la sirena* de Luis Rincón, *Chicuarotes* de Gael García Bernal.

Fue seleccionado en 2015 para el Talents durante la 65 edición de la *Berlinale*, en Berlin, Alemania.

<https://www.jpabloramirez.com/>



CONCEPTOS

- Sueños
- Psicodelia

PALETA DE COLOR

Gama cromática bastante amplia en este caso, la cual se compone de un fondo color crema y un juego de azul, rojo, rosa y amarillo aplicado al interior de la ilustración con línea negra de contorno.

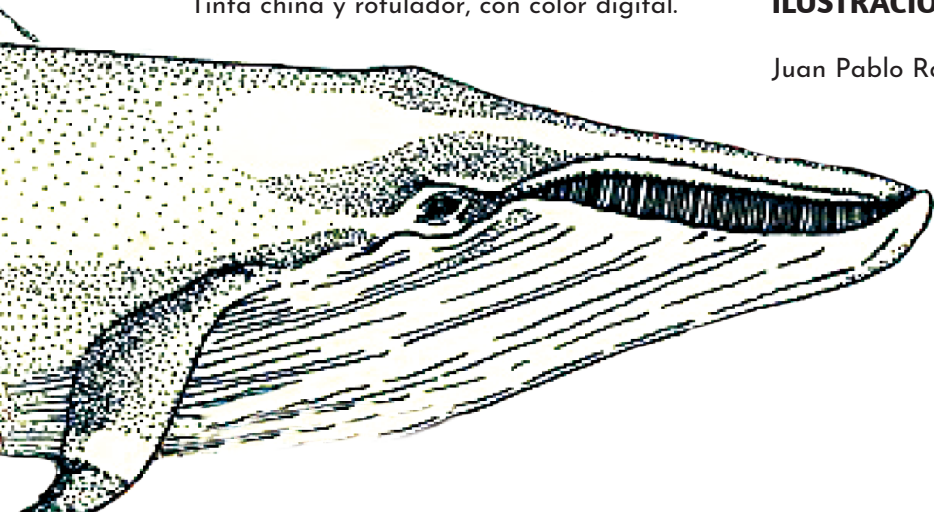
COMPOSICIÓN

Esta portada está creada a través de una retícula áurea, la cual parte de una razón mayor y una razón menor, obteniendo así rectas principales.

ILUSTRACIÓN

Mixta: Tradicional y digital.

Tinta china y rotulador, con color digital.



SOPORTE

Digi Díptico con *booklet* en el interior conformado por cuatro ilustraciones de rotulador y acuarela.

TIPOGRAFÍA

Se encuentra una tipografía decorativa, la cual logra dar una gran personalidad y homogeneidad a toda la ilustración, obteniendo un conjunto visual total. Utilizada para el nombre de la banda y del álbum, el cual se diferencia por el color y el uso de altas y bajas.



DISEÑO

Erika Godínez

ILUSTRACIONES

Juan Pablo Ramírez Ibañez

Figura 54.

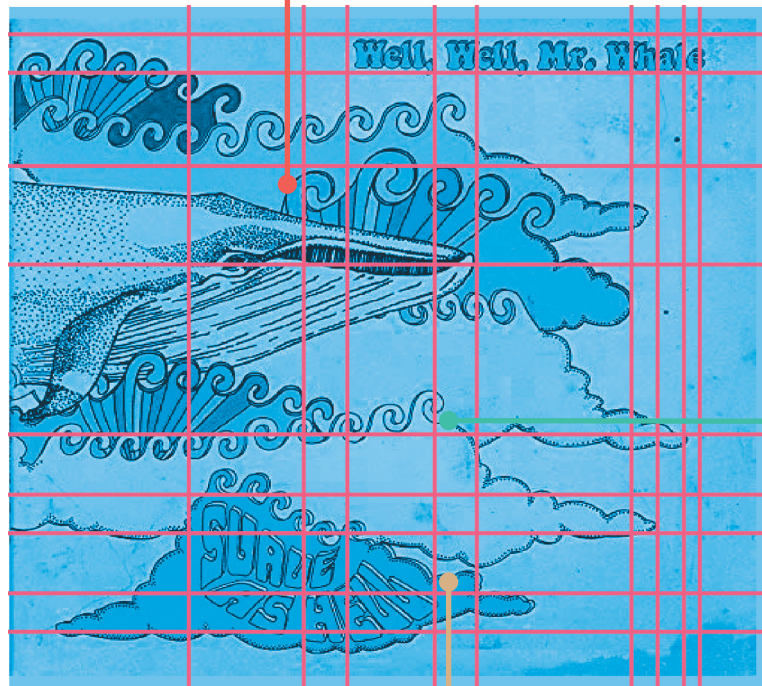


Figura 62.
Diagramación de portada

Ballena:

Elemento muy emblemático de la banda, que hace completa relación con el nombre del álbum, la cual fue una identidad propia de Suave as Hell.

ELEMENTOS

Olas:

Como símbolo de mundo imaginario que se plantea, el cual está en constante movimiento, en las que algunas se encuentran llenas de colores, como reflejo de esa explosión psicológica que se plantea.

Nubes:

Como símbolo de ese "sueño" psicodélico que la agrupación planteaba en sus melodías.

FURLAND

*Historia
De La Luz
(2009)*

*“Y escucha cómo se
llena de calor mi vida,
observa cómo se llena
de color mi cielo”*

Colores, colores, colores

Figura 63.



Con música *Folk Rock* en español, Furland es una banda de la Ciudad de México con origen en el 2005, identificada como la banda de la bola de pasto ya que solía aparecer en sus eventos con este objeto representativo de ellos.

Con dos discos y un Ep, Furland a tocado en varios festivales dentro del país y fuera como el LAMC en Nueva York y SXSW en Austin, TX.

Mancilla A.(2012) Menciona *Historia de la luz, se encuentra poblado de personajes instalados en la tierra, pero lunáticos de corazón, que buscan trascender el tiempo y el espacio entre recuerdos, luces, oscuridad, metáforas, promesas y colores.*

[Furland](#)

INTEGRANTES:

- Sergio Silva (guitarra / voz)
- Ricardo Nájera (batería)
- Carlos Fernández (bajo)
- Jacinto (teclados)

Carlos Fernández

Diseñador, músico, fundador y director creativo del estudio de diseño de la Ciudad de México *Torogüero*, quien tiene como objetivo principal diseñar bellas imágenes para la industria del cine. Ha trabajado los diseño de cartel para películas como *Después de Lucia* (2012), *Camiño a marte* (2017), *Museo* (2018), entre otras.

<http://toroguero.com/>

Mauricio Esparza Oteo “Micro”

Diseñador gráfico mexicano y coleccionista de LPs. En 2006 formó su despacho llamado *Un mirador*, en donde se especializó en el desarrollo de campañas en el rubro de la música, para clientes como: *EMI music*, *Warner Music*, *Universal music*, *OCESA Seitrack*, *Casete*, entre muchos otros.

En 2014 publicó el libro *Casi todo lo que sé acerca del vinyl*.

[@elmicron](#)

CONCEPTOS

- Sentimientos
- Descomposición de la luz

COMPOSICIÓN

Nos encontramos con una composición centrada para la bola de pasto, por otro lado encontramos el nombre de la banda y el álbum en la esquina superior derecha, texto que cruza con diagonales que cruzan con las vértices de este cuadrante.

TIPOGRAFÍA

Ubicamos una tipografía *palo seco* alineada a la derecha para ambos títulos, los cuales se diferencian por el color del texto y puntaje.

PALETA DE COLOR

En esta portada encontramos que se hace una representación de “los colores luz” en base a los conceptos planteados, por lo que podemos ver presente la selección del color rojo, verde y azul. Sobre una base color crema y la presencia de negro en otros elementos.

ILUSTRACIÓN

Digital
Mapas de bits

SOPORTE

Digi Dptico con booklet en forma de póster en el interior. Dividido en seis paneles, que forman un cartel vertical de 23.5 cm x 35 cm.

DISEÑO

Carlos Fernández
Mauricio Micro

ILUSTRACIONES

Carlos Fernández



Figura 64.
Diagramación de portada

- Rojo:



Color luz primario en representación del amor, la pasión y la fuerza.

- Verde:



Interpretado como la esperanza, estabilidad, crecimiento y vida.

- Azul:



Color que simboliza la estabilidad, tranquilidad, confianza, libertad, energía y progreso.

- Negro:



Como símbolo de obscuridad, tristeza y nostalgia.

ELEMENTOS



- Bola de pasto:

Objeto emblemático de la banda, como también se le conocía en sus inicios. Plasmando así en la portada una invitación a conocer el mundo de la bola de pasto perteneciente a Furland.

- Hojas:

Las cuales forma la figura de la bola de pasto, logrando un dinamismo en la imagen. Mismas que contienen un acento de colores, en las cuales se hace presente el concepto del álbum en la imagen con los colores luz primarios plasmados (RGB).

LA BANDERVILLE

*El Seminuevo
De Manzana (2010)*

76

“No es por el tiempo, no es el espacio, es lo relativo, es lo absoluto, es solo un minuto, es contemplación y lo haces minúsculo”

- Superpasto

Figura 65.



INTEGRANTES:

- Daniel (voz)
- Ana (teclado)
- Danyx (guitarra)
- Monyk (bajo)
- Cachi (batería)

Proveniente de Ciudad Satélite, con influencias como los Flaming Lips, Elvis Costello, Hitters y Daniela Romo, la Banderville es una banda de Rock independiente con origen en 2006. Con tres álbumes, se han presentado en foros como el Lunario del Auditorio Nacional, el Vive Cuervo Salón o el Auditorio Blackberry y en festivales como *Música para los Dioses* y *Vive Latino*.

El Seminuevo de Manzana, fue su primer álbum, del cual ellos destacan “No queremos encontrar el hilo negro de las cosas, solo hacemos algo que ya existe por eso el *Seminuevo*, y el *Manzana* es simplemente porque sabe rico. Queríamos hacer algo que tal vez no es nuevo, pero que sepa rico.” La banderville (2010)

 [La Banderville](#)

77

Alejandro Magallanes

Estudió diseño en la ENAP de la UNAM. Ilustrador y narrador, miembro de la Alianza Gráfica Internacional. Ha ilustrado un sin fin de libros para niños y escrito otros como *Esto no es y ¡Ven, hada!*.

Sus carteles han sido premiados y expuestos en Polonia, Japón, Canadá, Francia, Holanda, Argentina, República Checa, España, y México, entre muchos otros.

<https://alejandromagallanes.com/>



CONCEPTO

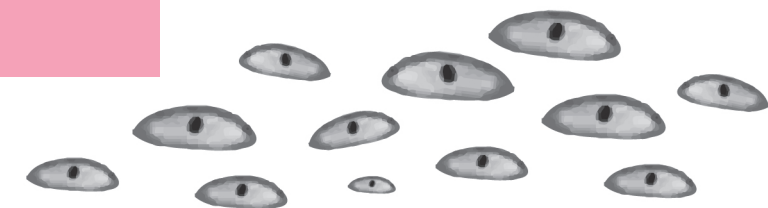
- Sabor

COMPOSICIÓN

Centrada, construida por un eje central horizontal y vertical, líneas diagonales que van de un vértice a otro, de Norte a Este, Norte a Oeste, Sur a Este y Sur a Oeste.

LETTERING

Para el nombre de la banda se encuentra un lettering con un peso *semi bold* a mano alzada en tono rosado, seguida de un contraste de grosor con el título del álbum, el cual también está en trazo pero está vez fino.



PALETA DE COLOR

Con una gama cromática que juega con una mezcla de colores y sabores frescos, este álbum porta un fondo color crema, encontramos gran presencia de tonos verdes que nos remiten a la natalidad y frescura del álbum, matices rosas y destellos de café.

ILUSTRACIÓN

Técnica digital
Mapas de bits/Pintura digital

SOPORTE

Digi tríptico con *booklet* al interior.

DISEÑO/ ILUSTRACIONES

Alejandro Magallanes

ELEMENTOS



Figura 66.
Diagramación de portada

Manzana:

Elemento principal que remite de inmediato el concepto-imagen que la banda pretende dar. Hacemos algo que ya existe por eso el "Seminuevo", y el "Manzana" porque sabe rico. Queríamos hacer algo que tal vez no es nuevo, pero que sepa rico. La banderville (2010)

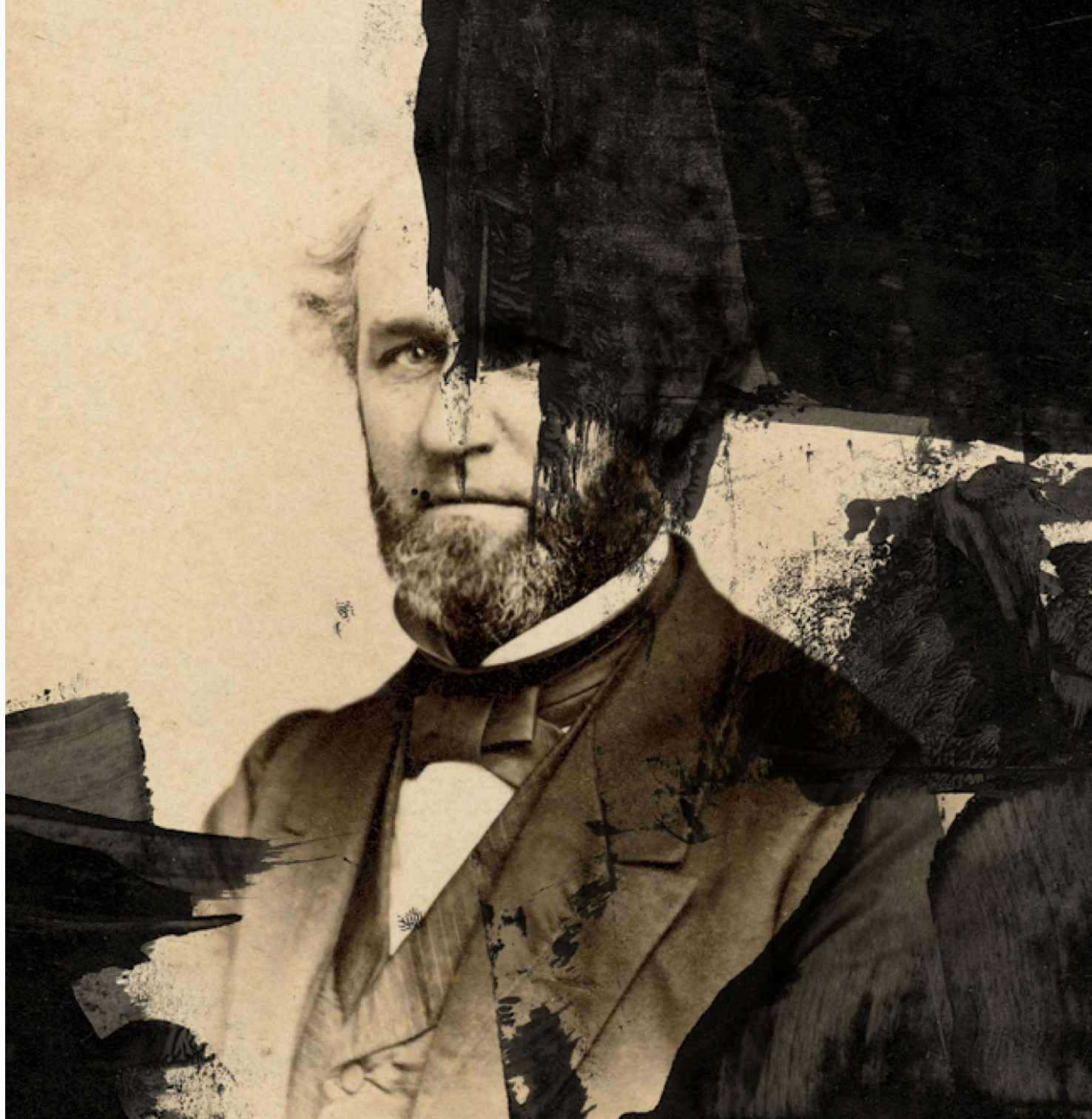
TORREBLANCA

*Bella
Época
(2011)*

“Mamá lloró, papá lloró, también para mí fue lo peor, papá lloraba también. Y me vendió por un billete de cien, la TV repetía que todo estaría bien”

- Hueco

Figura 67.



INTEGRANTES:

- Juan Manuel Torreblanca (piano/ voz)
- Abuelo (bajo)
- Jerson (batería)
- El Tío (alientos/coros)
- Andrea Balency (acordeón / voz)

Con un sonido muy característico de mezcla entre *post rock* y *pop alternativo* con toques *sinfónicos*, Torreblanca tiene su origen en la Ciudad de México a finales del 2007.

De la mano de letras raras, íntimas y profundas, intentan conectar con los escuchas, ideas, pensamientos y emociones a través de su música. Gracias a sus álbumes *Defensa*, *Bella Época* y *El polvo en la luz*, han logrado pisar grandes escenarios en Canadá, España, Inglaterra y Estados Unidos.

Bella Época trata de un disco más directo, fuerte, que refleja mayor madurez musical para la agrupación, plasmando en él una temáticas reflexiva ante los problemas sociales.

[!\[\]\(95b425611cbd2b8716a140cf67c81822_img.jpg\):Torreblanca](#)

Dorian López

Diseñador y fotógrafo mexicano, ha trabajado en revistas como: *Código* y *Chilango*, así como director de arte en *Life & Style* y *ELLE México*.

Su trabajo fotográfico destaca por ver el mundo de otra manera, capturando la belleza mexicana de la piel morena.

[!\[\]\(56549452e01ca28bdf2500ced9653143_img.jpg\)/dorianuliseslopez](#)

La adolescencia terminó pero yo sigo loco
 la manurey nunca lloré más el cuerpo envejeció
 de las ilusiones caravanas se cansó de la resaca barata
 pesó la cuenta y se agotó y el dinero y el sexo
 se dio la vuelta y el gélido no ajustaba la abstracción.
 Entrar... tener que no... pensar...
 que necesita cambiar necesita una nueva oportunidad
 que necesita cambiar necesita volver a la tiniebla
 hínchese pierda... pierda...
 cuando me pierdo pierdo todo que soy.

CONCEPTO

Nostalgia
 Pasado
 Crítica social

COMPOSICIÓN

Se encuentra con otra composición centrada, que parte de un eje horizontal y vertical, así como diagonales de extremo a extremo.

PALETA DE COLOR

La gama cromática de este álbum está muy sintetizada a cargo de tonos sepias, haciendo una referencia con estos a una época antigua.

TIPOGRAFÍA

No se encuentra tipografía en la portada del álbum, sin embargo el diseño gráfico de *Bella Época* está conformado por una gran presencia de caligrafía a cargo de María Elena de Hoyos, que de igual forma que la paleta de color nos transportan a una antigüedad.

FOTOGRAFÍA

Toma de un plano medio corto, en el cual se encuentra la captura de un hombre mayor en color sepia.

SOPORTE

Jewel Case con funda de cartón en la cual se encuentra impresa la misma portada, pero en formato vertical.

Booklet tradicional de librito en el interior, integrado por diez caras entre las que se encuentran fotografías y caligrafía con las letras de canciones.



DISEÑO

Dorian López



ELEMENTOS

Personaje:

Se visualiza a un hombre de edad avanzada, la cual se detecta con el tono de cabello y los blanco presentes en su barba, personaje que se encuentra observando al espectador. Mismo que con la vestimenta que porta remite a una época pasada.

Por su parte la banda comenta que ante la situación social y violenta en México, hay mucha gente que inevitablemente piensa que antes era mejor y a eso se refiere también la "Bella Época"



Figura 68.

Diagramación de portada

Tinta:

Mismas que causan un ruido visual, como parte de la crítica social ante la época actual manchada de violencia, que resguarda el álbum.

HELLO SEAHORSE!

Arunima (2012)

84

“Me rompo en mil pedazos, y luego me abrazo, en mi melodía, encuentro la energía”

El artista

Figura 69.



HELLO
SEAHORSE!
ARUNIMA

A través de sonidos de rock pop, Hello Seahorse! es un grupo formado en la Ciudad de México a finales del año 2005. Con cinco álbumes, logran ser considerados como una banda representativa de México.

Han participado en grandes festivales nacionales e internacionales como MX Beat, South By Southwest, Vive Latino y Coachella.

Arunima es considerado el disco mejor trabajado por la banda, en el que se logra encontrar el equilibrio perfecto de sus virtudes, en el que se mezcla luz y oscuridad.

[Hello Seahorse!](http://HelloSeahorse!)

INTEGRANTES:

- Denise (voces)
- Burgos (sintetizadores / bajo)
- Bonnz! (batería)
- Joe (guitarra / bajo)

Hula Hula

Estudio de diseño en la Ciudad de México integrado por Chal, Aldo Lugo y Claudia García, desde 1996. Ha representado al país en distintas naciones como Estados Unidos, Argentina, España, Italia, Francia y Holanda.

Dedicado principalmente al diseño de la industria del entretenimiento, encabezando esta lista por Sony, EMI, Universal, MTV y muchas otras.

Hula Hula expresa: *Nos gusta el humor, el color, la música, los lápices y las plumas. Nos gusta ver a nuestros clientes y a sus clientes sonreír. Nos gusta lo que hacemos y hacemos lo que nos gusta.*

<http://hulahula.com.mx/>

85

ELEMENTOS

CONCEPTO

- Nostalgia
- Amor
- Soledad

COMPOSICIÓN

Podemos encontrar una distribución que se forma a través de una retícula áurea, partiendo de una razón mayor y una menor, dando como resultado puntos esenciales.

PALETA DE COLOR

La paleta de color para este disco es breve, ya que está conformada solamente por dorado, blanco y negro.



TIPOGRAFÍA

La tipografía juega un papel muy importante en esta portada, ya que es parte del imago-tipo establecido para el álbum. En este caso nos encontramos con una tipografía creada especialmente para el álbum por el estudio de diseño Hula Hula, de estilo decorativa, la cual parte de líneas rectas, zig zag y diagonales.

IMAGOTIPO

Integrado por un imagotipo, que como se sabe se conforma por un isótipo en vectores lleno de elementos que responden a los conceptos del álbum y un logotipo que hace uso de la tipografía diseñada, en la que se hace presente el nombre de la banda y álbum. Logrando un peso visual equilibrado y armónico.

SOPORTE

Jewel Case con funda de cartón, en la cual se repite en la portada. Booklet en serie al interior conformado por cuatro paneles seguidos a lo horizontal, integrado por tipografía y fotografía.

DISEÑO

Hula Hula

Picos:

Los cuales forman el “resplandor del amanecer” mismo que refiere al significado del nombre del álbum.

Ojo:

Símbolo emblemático en la banda.

Mano:

La cual se encuentra colocada en una posición de ofrecimiento, como si estuviera brindando esa mirada llena de perspectivas de aquel resplandor del amanecer, lleno de melodías nostálgicas, entre las que se encuentra una llena de luz.

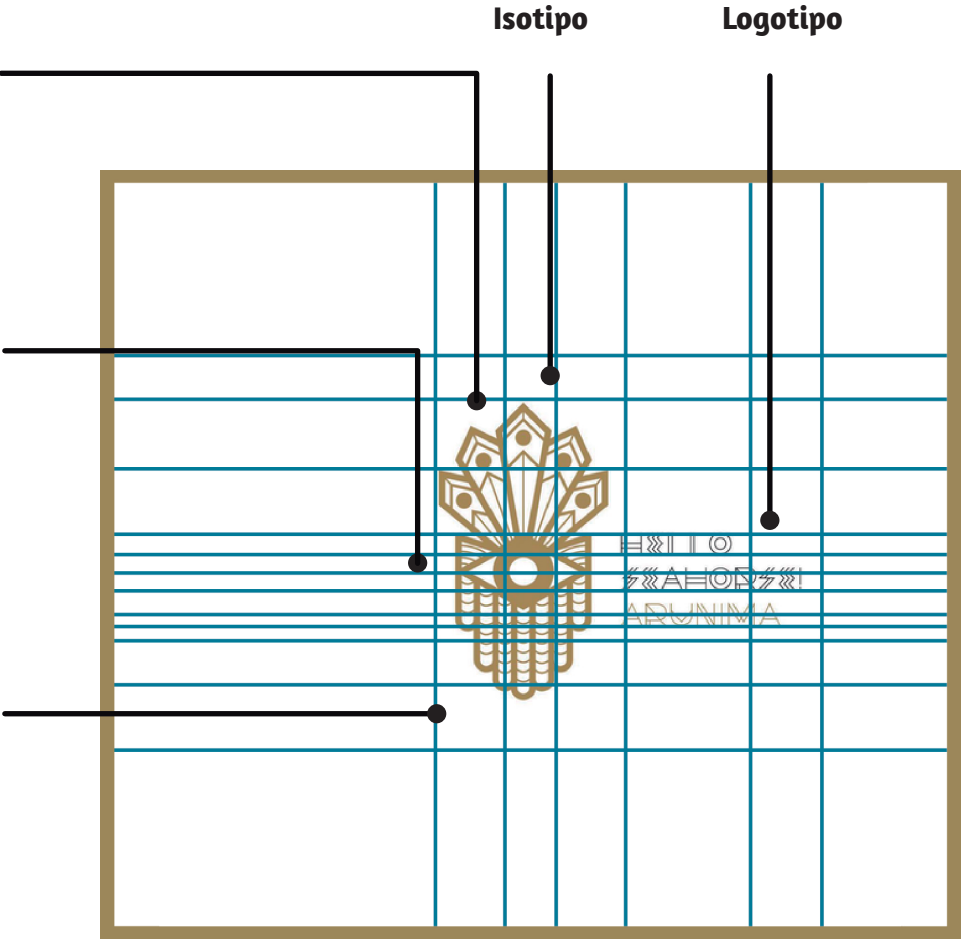


Figura 70.
Diagramación de portada

QUIERO CLUB

El Techo Es El Suelo
(2013)

88

“Conversación tras conversación, no eres el héroe de mi nación. Yo no soy tu prisionero. Y mientras nos resulta igual, vamos pensando que el clima nunca cambiará”

Weather Talks

Figura 71.



INTEGRANTES:

- Priscila González (voz/guitarra)
- Marcela Viejo (voz/teclado)
- Gustavo Mauricio (guitarra/teclado)
- Luis Fara (coros/bajo)
- Boscop Benavente (batería)

Con matices de pop y rock, Quiero club es una banda indie regiomontana con origen en 2004, bajo la filosofía *Hágalo usted mismo*. Con cuatro álbumes creados, Quiero Club ha tenido presencia en eventos importantes nacionales e internacionales como Argentina, Colombia, Perú y España.

El Techo es el Suelo es la respuesta hacia un desencanto político y de la violencia en el país. Quiero Club (2013)
Quien logro ganar premios a *Mejor Disco Electrónico* y *Mejor arte/empaque*.

89

[📞:Quiero Club](#)

The welcome branding group

Estudio multidisciplinario encargado del desarrollo de proyectos de moda, música, arte, cine, arquitectura y diseño. Han trabajado para clientes como *El Palacio de Hierro*, *Lorena Sarabia*, *The Feathered*, *The Beauty Effect*, *Presidente*, *Cañamel*, *Brantano* y un sin número de proyectos.

www.behance.net/welcomebranding



CONCEPTO

Crítica política
Perspectivas visuales

COMPOSICIÓN

En una división de cuatro partes iguales, y diagonales de vértice a vértice, se encuentra con una construcción centrada. En la cual observamos que la parte más gráfica de la portada queda completamente al centro.

De igual forma el nombre de la banda y el título del álbum se encuentran centrados en la parte inferior de la composición.

PALETA DE COLOR

La gama de color utilizada tiende a ir por la mezcla entre tonos rosados y amarillos.

FOTOGRAFÍA

Es con una portada creada a partir de un collage de fotografías digitales, que tiene como modelo a la guitarrista Priscila González. Dentro del cual se hace un juego de capturas en distintos planos, de los que se destacan: plano entero, plano medio, primer plano y primerísimo plano.

TIPOGRAFÍA

Se localiza un juego de contraste tipográfico que parte de una fuente *Script* para el nombre del grupo y una *Serif* en menor puntaje, centrada y en altas debajo de la anterior.

SOPORTE

Digi cuadríptico con laminado mate. Booklet en forma de póster en el interior, dividido en ocho paneles, mismo que formal un cartel vertical de 24 cm x 48 cm.

DISEÑO

The welcome branding group

Primer plano:

Se encuentra a una mujer en primer plano. Dentro de su rostro no se muestran emociones, pero resguarda una serie de capturas en diversas poses y planos.

Plano entero:

En el cual se ve a la modelo completamente, misma que observa hacia el suelo, enfatizando el nombre del álbum.

Primerísimo plano:

Transmite sensaciones, podemos percibir un rostro indignado, con desencanto.

ELEMENTOS

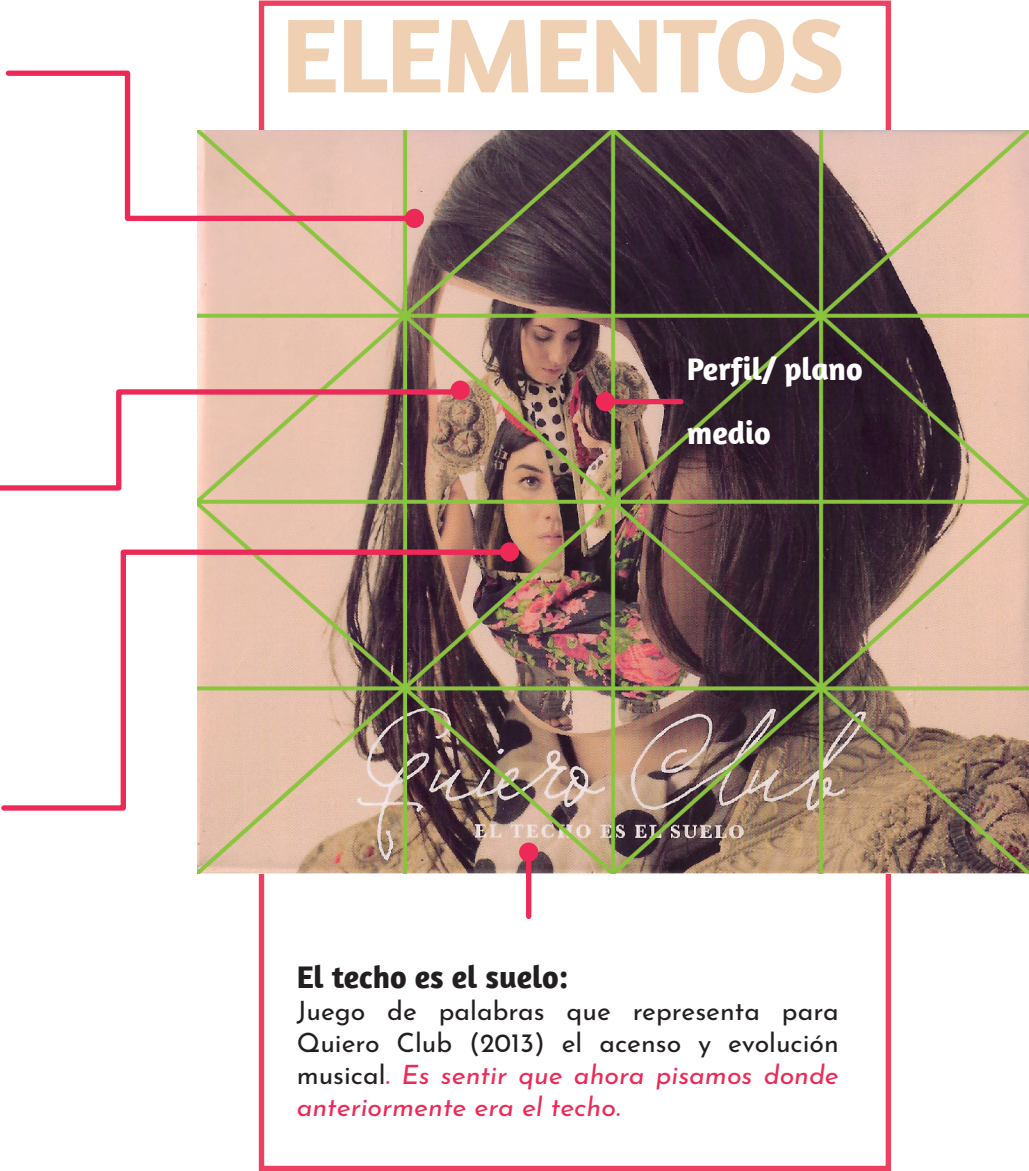


Figura 72.
Diagramación de portada

LITTLE JESUS

Norte (Japanese Version) (2014)

“Vamos a crecer y dejar de creer en lo que nunca vemos, pero sabemos que existe si queremos”

Azul

Figura 73.



INTEGRANTES:

- **Santiago Casillas** (voz / guitarra)
- **Truco Sánchez** (batería)
- **Fernando Bueno** (guitarra)
- **Arturo Vázquez-Vela** (teclados)
- **Carlos Medina** (bajo)

Con la combinación de rock y tropipop como ellos lo denominan, Little Jesus es una banda del Sur de la Ciudad de México con origen a mediados del 2012. Han logrado estar en festivales nacionales como *Vive Latino*, *NRMAL* y *Ceremonia*, así mismo en otros países entre los que destacan Estados Unidos, Colombia y España.

Con el premio a *Mejor arte empaque* en los IMAS 2015, *Norte (Japanese Version)* es un álbum peculiar que aparte de un gran trabajo visual y sonoro, porta dos melodías en japonés.

🎧: Little Jesus

Fernando Bueno (Poni)

Músico y diseñador de la Ciudad de México. Parte del equipo de la productora *Fuerzas Básicas* especializada en la creación de identidad gráfica, diseño de empaque y videoclips para la industria musical.

Ha trabajado para bandas como *Technicolors* fabrics, *The plástico revolution*, *Big Big Love*, *Daniela Spalla*, *Clubz* y muchos más

<https://fuerzasbasicas.com.mx/>

Manuel Bueno

Diseñador gráfico, especializado en la identidad corporativa e impresión. Fundador y director de la imprenta risográfica *Macolen*, quien se encarga de producir formatos para todo tipo de comercio y dar un espacio de exposición para el trabajo de artistas y diseñadores.

Ha trabajado para marcas como *Café Sena*, *Central de Maquetas* y *Little Jesus*.

<http://macolen.com/>



Figura 74.
Diagramación de portada

COMPOSICIÓN

Dividiendo la portada en cuatro paneles iguales, mostrando ejes horizontales, verticales y diagonales, observamos que a pesar de ser una composición llena de elementos, la parte que más peso visual tiene es la central.

Figura 75.
Triptico portada



CONCEPTO

- Personajes
- Historias

TIPOGRAFÍA

Encontramos presencia en la parte izquierda de tipografía en vertical, con escritura japonesa. Portando un contraste entre bold y regular, y el uso de dos tonos: Naranja y Negro.

PALETA DE COLOR

La paleta de color para este álbum es extensa, ya que se plasman a un gran numero de personajes, se puede destacar el uso de dos colores en todo el diseño: gris muy tenue como color base en todo el diseño y el uso de negro para de la línea de la ilustración.

ELEMENTOS

ILUSTRACIÓN

Ilustración de portada digital, conformada por un gran numero de personas, entre los que se destacan músicos, diseñadores y familiares. Formada por tres paneles: Principal (portada), intermedio (contraportada y final (interior del álbum).

Así mismo, la serie de personajes se encuentra mirando hacia el "Norte" nombre del álbum.

SOPORTE

Digi cuadríptico con laminado brillante. Booklet en forma de póster, de ocho paneles en horizontal (8x2) de medida 24 cm x 48 cm.

DISEÑO

Fernando Buen (Poni)

Manuel Bueno

Sipson ahuevo /
Músico

Yogui /
Músico

Moni Salsaná/
Directora festival
Nrmal

Lalo Rojas /
Representante

Torrent /
Productor

Los románticos de
zacatecas/ Banda

Caloncho / Músico

Emanuel
Bueno, perso-
naje principal
del video
"Norte"

60 TIGRES

Frenesí (2015)

96

*“Hay más calor de
sol que sombras
frívolas, abre los
ojos al color que te
escupe la realidad”*

Hay más

Figura 76.



INTEGRANTES:

- **Roberto Polo** (bajo/voz)
- **José Miguel Polo** (batería/coros)
- **Eduardo Robledo** (guitarra)
- **Fernando Portilla** (guitarra y sintetizador)

Con una fusión de ritmos post punk, beats suaves, sonidos paisajistas y ambientales, 60 Tigres es una banda originaria en Monterrey fundada en 2005. Con un estilo propio, tratando de plasmar situaciones sociales en la vida diaria del país.

Han participado en festivales nacionales e internacionales como *South By Southwest* 2008 y 2009, *Festival MySpace Latino* y *SPI Music Fest*.

Siendo *Frenesí* el tercer álbum editado, logró granar el premio a mejor arte/empaque de los IMAS en 2016.

<https://sesentatigres.bandcamp.com/>

97

Reez Ruiz

Hector Ruiz, mejor conocido como Reez, ilustrador y músico originario de Ciudad Juárez, radica desde hace más de 10 años en la CDMX.

Con un estilo propio, en el que se destaca el color en su gráfica, ha trabajado para bandas como: 60 Tigres, Centavrvs, Hello seahorse!, Great Shapes y Café Tacvba.

[@reezruiz](https://www.instagram.com/reezruiz)

CONCEPTO

- Emociones

COMPOSICIÓN

En una división de cuatro partes iguales, y diagonales de vértice a vértice, se encuentra que la parte gráfica del perfil ocupa la mitad izquierda de la composición, complementando el peso con la parte tipográfica en la mitad contraria de la composición.

PALETA DE COLOR

La paleta de color para este disco es amplia, en la que encontramos un contraste de color en si mismo conformado por azul, magenta, rojo, verde y amarillo, sobre un fondo dorado. Mismos que ayudan a expresar el frenesí emocional que se resguarda.

Lettering

Con un lettering muy irregular y en tono blanco, se ubica el nombre de la banda y del álbum. La cual da una sensación de estar escrita con aerosol por algunas de sus terminaciones que simulan estar chorreadas. La cual, va ad hoc con la ilustración, logrando una unión armónica al visualizar la portada.

ILUSTRACIÓN

Ilustración mixta, contorno análogo entintado con estilógrafo y color aplicado digitalmente. Formada en spread por panel de portada y panel dos.

SOPORTE

Digi Triptico con acabado mate y barniz brillante sobre ilustración.

Booklet en forma de poster en el interior, dividido en 8 paneles, mismo que formal un cartel horizontal de 46 cm x 23 cm.

DISEÑO

Reez Ruiz

ELEMENTOS

Tejido muscular:

Enfatiza la visión interior del ser humano que se le muestra al espectador.

Arterias:

La parte emocional siempre se enlazará con el corazón, es por ello que se observa la presencia de arterias, las cuales se encargan de conectar el corazón con todo el organismo. Siendo en este caso, el conductor de la explosión sonora alberga en álbum.



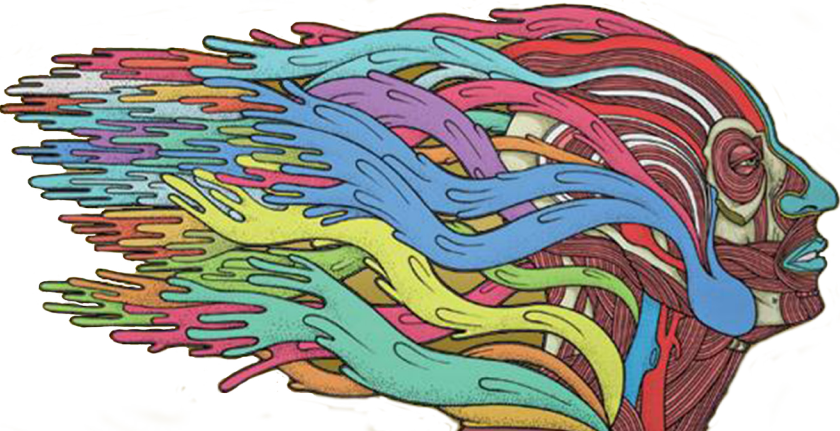
Figura 77.
Diagramación de portada

Perfil:

El cual enfatiza a la cabeza, lugar en donde se resguardan las emociones.

Retomando la definición de frenesí, la cual habla de una alteración en el estado de ánimo, un impulso que no puede ser controlado. Se observa al abrir los tres paneles del soporte como es que los colores salen del perfil, justo como esa liberación explosiva de emociones, mostrando movimiento y velocidad.

Es por ello, que al visualizar la portada hace desplegar los paneles y sentir desde un inicio el estallido de emociones que el álbum resguarda.



*Soltando
Fantasmas
(2016)*

*“Abriendo
caminos con
mundos vecinos,
recuerda, las
cosas pueden
mejorar”*

Universo

Figura 78.

COMMUNIÓN

SOLTANDO FANTASMAS



INTEGRANTES:

- Alexa Hakim (voz / guitarra)
- Diego Suarez (voz / guitarra)
- Amauri Sepulveda (guitarra)
- Milo Froideval (bajo)
- Luis Ledezma (batería)

Desde la *psicodelia* al *rock*, pasando por el *electro pop* y el *dream pop*, Comunión es una banda capitalina, integrada en un inicio por Diego, Alexa y Amarui, más tarde consolidándose con la integración de Milo Froideval y Ledezma. Comunión trata entonces, como su nombre lo dice de la comunión/unión de muchas ideas creativas/artísticas.

Con su álbum debut titulado *Soltando Fantasmas*, Comunión habla de aquello que arrastramos y necesitamos soltar, es decir, desprendernos de lo que nos afecta y liberarnos de ello.

[@Comunión](#)

Fernanda Navarro

Diseñadora de la Ciudad de México, especializada en Identidad visual y Branding, para marcas como *Humo* y *Sal*, *Cocina de la baja*, *Cerveza Playitas* y *Wino*, por mencionar algunos.

<https://www.behance.net/effnavarro>

ELEMENTOS

CONCEPTO

Unión de disciplinas artísticas

COMPOSICIÓN

Centrada, formada a partir de una división de cuatro partes iguales, y diagonales. Se observa que la parte más gráfica queda completamente al centro.

Aparición de un elemento en cada cuadrante. Por un lado, en el cuadrante uno y dos, se ubica el nombre de la banda y el título del álbum. Por otro lado, en el cuadrante tres se encuentra un gráfico en forma de insecto y finalmente en el cuadrante cuatro está posicionado el logo de la banda.

PALETA DE COLOR

Gama cromática inclinada hacia tonos fríos como lo son el azul, encontrando un jugo de valores entre este tono.

Así mismo toques rosados, que generan un acento visual como lo es el gráfico del cuadrante tres.

FOTOGRAFÍA

Portada generada a partir de un collage de fotografías, entre una modelo en plano medio corto en tonos blanco y negro, en conjunto con otra toma a color de el mar. En la cual se hace una segmentación de partes del rostro.

TIPOGRAFÍA

Uso de una sola tipografía *Acumin Pro* de clasificación Sans Serif en tono blanco para nombre de banda y álbum.

SOPORTE

Digi Dptico con charola de plástico. al interior

DISEÑO

Fernanda Navarro



Collage:

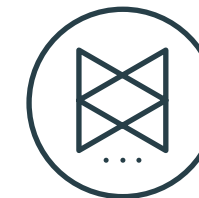
Como reflejo de la sensación de estar en otros lugares, misma que se crea en relación a los ritmos que resguarda el álbum.

Insecto:

Como símbolo del viaje que se emprende al "soltar esos fantasmas"

Figura 79.
Diagramación portada

Conjunto de disciplinas unidas:
Ilustración, Fotografía y Tipografía, igual a esa comunión.



Logotipo:

Figura de en medio unida en representación de la comunión artística: 4 triángulos y un diamante al centro. Al mismo tiempo como símbolo de los cinco integrantes de la banda. Tres puntos centrales, como el origen de la banda: Diego, Amauri y Alexa. Circulo como símbolo de la integración que pretende esta unión.

VAYA FUTURO

Tips Para Ir De Viaje
(2017)

104

INTEGRANTES:

- Luis Aguilar (voz / guitarra)
- Miguel Ahuage (batería)
- Lou Ros (bajo)
- Armando Aguilar (teclado / voz)
- Andrea Martínez (guitarra)

Figura 80.



“La tierra esta en llamas, no vas a regresar más, que han quedado atrás a donde llega a delatar, es momento de partir”

6 am

Con mezcla de sonidos noise, *psicodelic pop* y *post rock*, Vaya Futuro es una banda formada en Tijuana en 2011. Ganadores del concurso *Rubber Tracks* de Converse, quien les brindó la oportunidad de grabar en Islanda, en el reconocido estudio *Greenhouse Studio*, en donde han grabado bandas como: Feist, Björk, Sigur Rós y Damon Albarn.

Su tercer disco *Tips para ir de Viaje*, como ellos lo describen *Es un viaje sonoro y de temática. Trata de explicar que la vida es un viaje, también habla sobre la violencia y la realidad mexicana.*

 [:Vaya Futuro](#)

105

Miranda Rosales

Diseñadora de la Facultad de Artes y Diseño (FAD).

Colaboró en *ROOKIE mag* (2015-2018). Ganadora de mención honorífica en *ANIMASIVO* (2017) y finalista en la *primer Biental de ilustración Pictoline*.

www.mirandarosales.com/

Ana Blanco

Diseñadora gráfica originaria de Tijuana, actualmente reside en Ciudad de México. Integrante del equipo de diseño en *Cosmopolitan Magazine México*.

Ha trabajado proyectos fotográficos, audiovisuales, *booking* y diseño discográfico en la industria musical para bandas como: Vaya Futuro, Carla Morrison, Belanova y Love and The Skull.

<https://www.behance.net/banadsgn>

CONCEPTO

- Viaje
- Violencia
- Realidad

TIPOGRAFÍA

Presencia tipografía *Sans Serif* de manera muy discreta, misma que se adhiere a la fotografía y logra una homogenización. Mostrando el nombre de la banda en un puntaje pequeñamente mayor y en segundo lugar el título del álbum.

COMPOSICIÓN

Dividiendo la portada en cuatro paneles iguales, mostrando ejes horizontales, verticales y diagonales, se observa que a pesar de ser una composición llena de elementos, la parte que más peso visual tiene es la central. De tal forma que refleja un dinamismo circular que parte del centro.

PALETA DE COLOR

Gama cromática amónica compuesta por rojo, violeta rojizo y violeta.

FOTOGRAFÍA

Fotografía retocada digitalmente. Misma que se muestra en un plano general en un ángulo en contrapicada de una ciudad oriental.

SOPORTE

Jewel Case.
Booklet en el interior en forma de librito, integrado por fotografía y letras de canciones.

DISEÑO

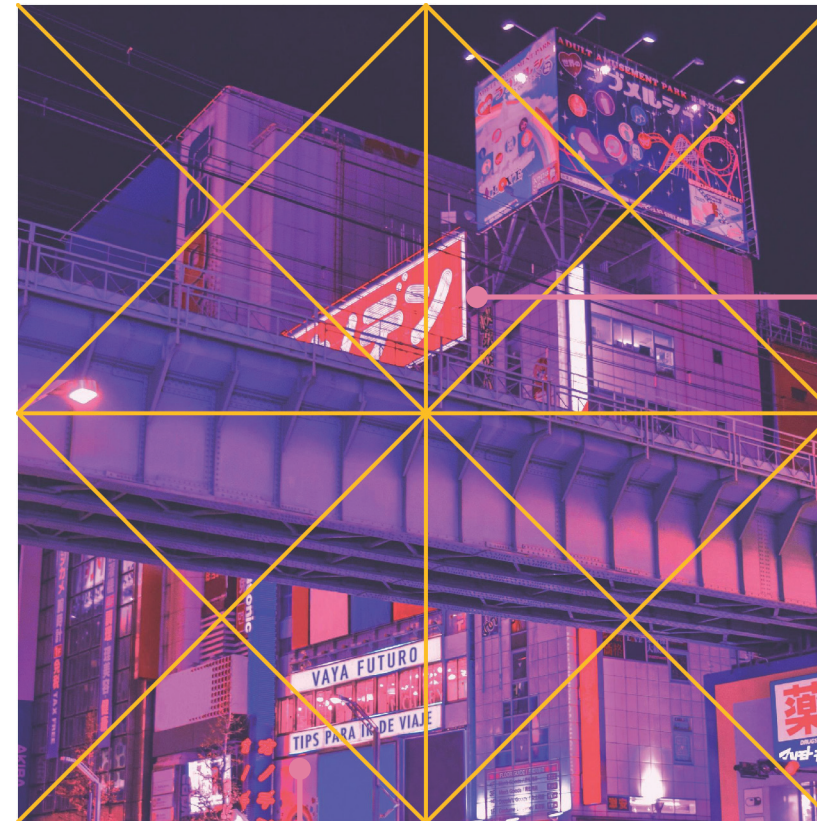
Ana Blanco

FOTOGRAFÍA

Miranda Rosales

ELEMENTOS

Por el viaje sonoro que Vaya Futuro ofrece en este álbum y retomando lo que la banda expresa ante la idea del mismo, se muestra una ciudad completamente distinta a la de México. Misma que enfatiza la idea de "Habla de una persona que se muda a otro país que trata de explicar que la vida es un viaje".



Nombre de banda y álbum.

Escritura oriental que ayuda a enfatizar que la ubicación corresponde a un lugar fuera de México.

Figura 81.
Diagramación portada

2.12. ANÁLISIS:

CONCEPTO:

El concepto es la parte más importante en la gráfica, ya que es el origen de todo el proceso creativo. Tanto, que al inicio de este análisis me llegué a preguntar ¿qué era más importante, la técnica o el concepto? A lo que concluyo completamente que *el concepto*.

Siendo la semilla de la imagen gráfica, determina el mensaje que como diseñadores debemos transmitir.

Hay conceptos que se hacen evidentes desde el título del disco o el nombre de la banda, en este caso como: *Frenesí*, *Tips para ir de viaje*, *comuni3n* o *el seminuevo de manzana*.

De la misma forma, los conceptos que se codifican por medio de los elementos de dise1o como: el color, la tipografía, caligrafía o lettering, el dise1o de personajes, la ilustraci3n o fotografía, composici3n y formas.

PALETA DE COLOR:

Aunque al inicio de este análisis se comenzó esperando una gama cromática determinante para el sector seleccionado, realmente no existe una paleta de color constante ni por genero, tipos de sonidos o regi3n. Pero se llega a analizar que va muy de la mano a los conceptos que se desean transmitir. Un ejemplo de ello es *Fontana Bella*, en el que unos de los conceptos principales es el bosque, por lo que el fondo de la portada es completamente verde oscuro. Como otro ejemplo se encuentra *Bella 3poca*, la cual remite a una 3poca *antigua* y la que se hace presencia de una gama cromática llena de tonos sepias.

Así bien, la paleta cromática también es utilizada para enfatizar la parte emocional, caso observado en *Frenesí*, quien habla de una explosi3n de emociones, y en la que se observan acentos de diferentes tonos. *Historia de luz*, en donde se hace uso de la psicología de color y se hace una selecci3n tonal en parte por los conceptos que es la descomposici3n de la luz, y del mismo lado la parte emocional que resguarda y transmite el disco, dejando como gama cromática: Rojo, Verde, Azul y Negro.

Por otro lado, estos colores ayudan a enfatizar el contexto, caso que se observa en *Tips para ir de viaje*, en donde se usa una paleta de Morados y rosas, mismos que ayudan a enfatizar que la imagen se encuentra ubicada en el ambiente nocturno.

COMPOSICI3N:

En este caso solamente se analizaron dos composiciones:

1) Centrada, formada a partir de un eje vertical y horizontal junto a diagonales de esquina a esquina. La cual envuelve la parte principal de nuestro dise1o, logrando que a primera vista el espectador vea lo primordial como es el caso de: *El seminuevo de manzana*, *El techo es el suelo*, *Bella 3poca* e *Historia de luz*. Así mismo, ofrece una divisi3n en cuatro paneles, mismos que permiten una lectura fluida que va de izquierda-derecha, arriba-abajo, la cual nos ofrece una distribuci3n en movimiento, que permite que el receptor se encuentre con elementos al momento de visualizarlos. Caso de *Tips para ir de viaje*, en el que se encuentra el nombre de la banda y del álbum en el panel tres o de *Soltando fantasmas* en el que distribuye elementos simbólicos en cada panel. A su vez pude llegar a ser Simétrico o asimétrico como es el caso de *Fontana bella*, quien lo utiliza para posicionar de lado derecho un concepto *Vida* y del lado izquierdo el otro *Muerte*.

2) Retícula áurea, formada a partir de una raz3n mayor y una menor. La cual se utiliza para ubicar elementos en lugares precisos. Como es el caso de *Arunima*, portada en la que es utilizada para posicionar el imagotipo. O en *Well Well Mr. Wale*, en la que se logra una composici3n arm3nica a pesar del numero de elementos que porta

a comparaci3n de *Arunima*. Como ventaja precisamente se resalta este punto, ya que a partir de la creaci3n de la retícula, la cual es la raz3n mayor y menor, busca puntos arm3nicos para la vista, motivo por el cual se proyecta un orden en los elementos. Así mismo, como desventaja se observa que puede llegar a prestar varios puntos de atenci3n en la composici3n si no es de un adecuado uso, efecto que provocaría que no se vea el elemento principal al instante.

TIPOGRAFÍA/ LETTERING/ CALIGRAFÍA:

Dentro de las portadas se puede encontrar la presencia de tipografía, *lettering*, Caligrafía o en su defecto la ausencia de estas.

En este análisis se observa que es más com3n el uso tipográfico, principalmente sobre fotografía. Y por otro lado el *Lettering* en su mayoría acompañando la ilustraci3n, logrando con él un efecto en conjunto gracias al dibujo de letra que es.

Así mismo se observa la aplicaci3n de jerarquías en su uso, en la que el nombre de la banda siempre tiene mayor impacto que el título del álbum. Efecto que se hace presente también con cambios de tipografías, contraste entre gruesos y delgados, estilos tipográficos, o color.

ILUSTRACIÓN/ FOTOGRAFÍA:

Considero que esta parte es la más utilizada en las portadas de discos, ya que hace que el soporte se convierta en un atractivo para el escucha. Se puede observar que tras pasar los años, el medio más utilizado es el digital. Debido a que en ambas áreas se emplea este recurso para la creación o retoque gráfico.

Cuestión interesante, tras este análisis ya que se obtuvo el alcance de poder realizar entrevista con parte de los diseñadores y artistas mencionados con anterioridad. Mismos que comentaban que en efecto, a pesar de que en 2000-2009 utilizaban la escuela análoga, actualmente el medio digital facilita muchos procesos y logra terminados con mejor calidad en la cuestión gráfica. Por lo que aunque hoy en día sea la salida más utilizada, estos efectos no serían predecibles sin las bases de las técnicas análogas. Motivo por el cual, considero que más que una tendencia, es una adaptación como diseñador, al avance tecnológico que no dejar de surgir. Mismo que ha logrado facilitar y disminuir procesos, como lo es la reproducción y el surgimiento de nuevas técnicas.

En el análisis se observa también, que a pesar de que en un inicio la salida gráfica más utilizada en portada de disco era la fotografía, en este caso la ilustración tiene gran y mayor presencia.

SOPORTE

Las salidas de soporte más utilizadas, son el Digi (Díptico, Tríptico o Cuadríptico) y el Jewel Case, soportes que permiten el anexo de elementos extra. Por un lado el Digi (Díptico, Tríptico o Cuadríptico) ofrece la ventaja de utilizar el número de paneles que se desee, siendo este un recurso extra para el proceso de diseño, logrando diseños desprendibles como es el caso de Frenesí, El techo es el suelo y Norte (Japanese version). Como desventaja se encuentra el costo de maquila, ya que el área de impresión y el armado es mayor a los demás soportes.

Por otro lado el Jewel Case, permite el diseño de la charola para el CD, la cual entra en el conjunto del trabajo de diseño, logrando combinaciones interesantes. Tras el análisis se destaca que su desventaja mayor es su material, debido a que al ser de plástico tiende a romperse o rayarse con facilidad, lo cual afecta el diseño y producto.



3.1. ¿QUIÉN ES PULSSAR?

Nuestro objetivo es lograr un reconocimiento por la comunidad artística independiente a través de nuestra música, siendo el motor principal el amor al arte

PULSSAR

Pulssar es una banda originaria de la Ciudad de México con un sonido muy característico ambiental, que lleva a la audiencia por un viaje imaginario a través de sus melodías y armonías, debido a las distintas influencias de los integrantes entre los que destacan géneros y sub géneros como el *post punk*, *hard rock*, *psychedelic*, *rock* y *space rock*. Sus letras principalmente hablan sobre sentimientos y temas más profundos como la reflexión, el miedo a la soledad y la superación.

Como muchas otras bandas, Pulssar surge como el resultado de un grupo de amigos que se reúnen para tocar canciones de sus bandas favoritas. Todo comienza en el 2013 cuando Jonathan Campos, Felipe Cruz, Ricardo Cortés y Omar Gómez se conocen en el Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH) plantel Oriente y deciden tener un primer ensayo. A partir de este año los cuatro integrantes tienen ensayos intermitentes sólo por pasión a la música. Esta etapa les sirvió para entablar una gran amistad y madurez musical.

Tres años después y luego de una gran lista de diferentes voces, en 2016 Alexandro Carbajal se integra oficialmente como vocalista de la banda, momento en que la banda comienza a plantearse la idea de componer su propia música, y formar así parte de la escena independiente de la Ciudad de México.

A principios de 2017 Yudy Nava se incorpora en el bajo, tras la salida de Jonathan Campos y Nadya Ortega se integra en los sintetizadores. A partir de este momento el proyecto se formaliza y toma el nombre de *The Last Tesselart*, propuesto por Alexandro, quien mezcla la palabra *Tesela* que refiere a mosaicos de figuras geométricas (hipnóticas) y *art* de la palabra arte en inglés. Para hacer más interesante el nombre, los integrantes deciden agregar *the last*.

El 14 de Mayo del 2017 sale el primer sencillo de la banda, que llevaría por título "Tú" grabado en el estudio independiente de colonia Roma *La casa del abuelo*, el cual tuvo buena aceptación del público, logrando así su aparición en los

medios de *streaming* como lo son Spotify y YouTube, e impulsó a los integrantes a seguir creando nuevas canciones. En diciembre del mismo año, la banda regresa al estudio para grabar su segundo sencillo titulado *Viaje*. Para la banda el 2017 fue un año muy importante, ya que en él desarrollaron nuevos temas y consolidaron mejor el proyecto.

Al llegar la primavera del 2018, en Marzo, después de varias pláticas, la banda decide cambiar el nombre *The last tesselart*, en vista de que era demasiado confuso para los espectadores. Buscando un nuevo nombre que se relacione con su música y con algún fenómeno natural o espacial, pero sobre todo, tratando de ser más breve y significativo.

Es así como Omar Gómez propone *Pulsar* quien encuentra que se le nombra así a las radiaciones muy intensas que emiten las estrellas, provocando explosiones de colores simplemente hermosas. Les gustó demasiado la idea, ya que se

acoplaba completamente a los sonidos de su música. Por temas legales, tuvieron que agregarle una “S” extra al nombre, aunque después de todo, ellos creen que esa doble “ese” les da más personalidad desde un inicio.

En el mismo mes de la presentación de *Pulssar* como nuevo nombre, la banda libera nuevamente en las plataformas de *streaming* su canción “Viaje”, la cual representaba todos los conceptos sonoros que querían reflejar con el nuevo nombre, llena de explosión de sonidos ambientales, llevándolos después a un nivel más fuerte para volver a caer en la tranquilidad.

2018 fue un año de cambios, ya que Nadya y Yudy Nava dejan el proyecto y sus lugares son ocupados por Andrea Victoria y José López, dejando así como alineación final: Alexandro Carbajal en la voz y guitarra acústica, Felipe Cruz y Omar Gómez en las guitarras, José López en el bajo, Ricardo Cortés en la batería y Andrea Victoria en el Sintetizador.

3.2. MÉTODO DE CONSTRUCCIÓN PARA EL DISEÑO DE PULSSAR

El diseño es el método de juntar la forma y el contenido. El diseño es simple, por eso es tan complicado

*Paul Rand**

El método utilizado para la creación de la imagen de Pulssar se basa en el proceso creativo de solución de problemas de Bernd Löbach, diseñador alemán que considera al proceso de diseño como el conjunto de posibles relaciones entre el diseñador y el objeto diseñado para que este resulte un producto reproducible.

Modelo que consta de cuatro fases:

- 1) Análisis del problema, es decir, se plantea el problema a resolver.
- 2) Soluciones del problema, momento en el que se reúne información del problema, se valoran y se determinan ideas.
- 3) Valoración de las soluciones del problema, punto en el que se analizan las alternativas y se selecciona una para trabajar sobre ella.
- 4) Realización de la solución del problema, en esta fase se concreta la idea y se afinan detalles para que esté lista.

* Paul Rand (1914 - 1996) Diseñador gráfico estadounidense reconocido por el diseño de marcas institucionales, pero sobre todo por ser un maestro en la creación de logos..

3.2.1. ANÁLISIS DEL PROBLEMA

Siendo *Viaje* el primer álbum de la banda capitalina Pulssar, la agrupación busca crear gran aceptación en el espectador con su gráfica, de manera que se requiere crear una representación visual a través de un conjunto de conceptos que los integrantes del grupo quieren reflejar.

Es por ello que con base al objetivo planteado anteriormente, se encuentran las siguientes necesidades:

- Creación de identidad visual emblemática para la banda, la cual esté conformada por los conceptos que Pulssar quiere transmitir, planteados desde un inicio con el nombre oficial de la agrupación. La cual logre un impacto significativo en el receptor, debido que al ser visualizada consiga un reconocimiento en totalidad.
- Portada para el disco *Viaje* la cual transmita visualmente los símbolos sonoros que Pulssar resguarda tras las melodías que integran este álbum.
- Diseño del álbum (*artwork*) dentro del cual se trabaje el diseño de *booklet* y de la galleta de CD.

Con el fin de realizar los puntos anteriores se toman en cuenta diversos factores, comenzando con el listado de conceptos principales que se quieren representar:

- **Espacio:** Porción del universo que queda fuera de los límites de la atmósfera terrestre.
- **Movimiento:** Cambio de posición o de lugar de alguien o de algo. Es también el estado en que se encuentra un cuerpo mientras cambia de posición. Esta palabra también significa sacudida o agitación de un cuerpo. En Música, un movimiento es cada una de las partes de una obra musical.

- **Viaje:** Trasladarse de un lugar a otro. El concepto se utiliza para nombrar al traslado en sí mismo, al periodo en que se realiza dicho traslado y a la ida a cualquier parte.

Mediante un análisis de las letras de canciones con las que contará este álbum, se llega a la conclusión de que uno de los conceptos bases para la conexión entre melodía y conceptos principales, es el *Tiempo*. Teniendo así por un lado un concepto espacial, que remite al nombre de la banda *Pulssar*, un segundo que conecta con el nombre de nuestro álbum *Viaje*. Un tercero que produce un desplazamiento de tonos altos y bajos de la mano de nuestras melodías que es *Movimiento*, y un cuarto que el *Tiempo*, por ello que se plantea un viaje musical a través del Tiempo y Espacio, siendo este el punto central de enlace entre cada una de las letras de canciones, debido a que en todas se habla de una u otra forma sobre el tiempo, ya sea como magnitud, secuencia o suceso.

- **Tiempo:** Es aquello en lo que se producen los acontecimientos. El tiempo es algo en lo que se puede fijar arbitrariamente un punto que es un ahora, de tal manera que en relación con dos puntos temporales siempre se puede decir que uno es anterior y otro posterior.

3.2.1.1. FORMATOS

Es parte importante del proyecto, el tomar en cuenta desde un inicio el tipo de soportes que se usarán para la producción final del diseño. Debido a que existen una variedad de formatos y materiales al momento de maquilar, que abarcan el soporte de álbum, el tipo de *booklet* (librillo al interior) y la impresión de galleta (parte gráfica del disco compacto). Formatos que tienen diversas propiedades, y logran acoplarse a cada necesidad según sea deseado.

Sobre promocional, como su nombre lo dice solo es una cartera que sirve para portar nuestro CD, es el soporte más sencillo y económico, ya que en él solo se pueden trabajar dos paneles de diseño, es decir, la portada y la contra portada. Este tipo de estuche no puede resguardar algún plus, como lo podrían ser un librillo o póster ya que su almacenamiento es meramente para el disco compacto debido a sus dimensiones. Las medidas que porta este estuche son de 12.5 cm x 12.5 cm.

118

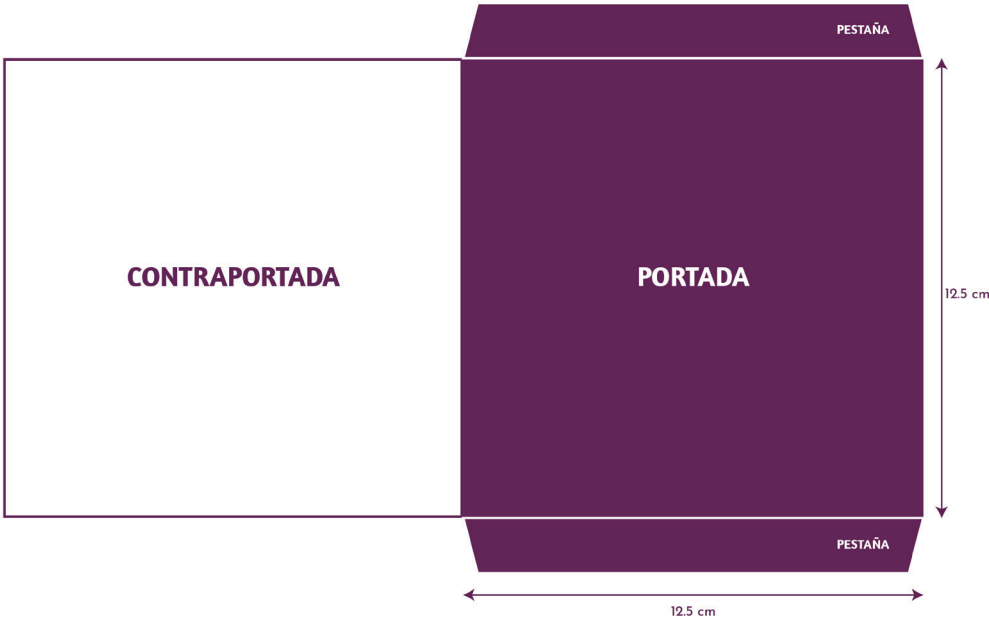
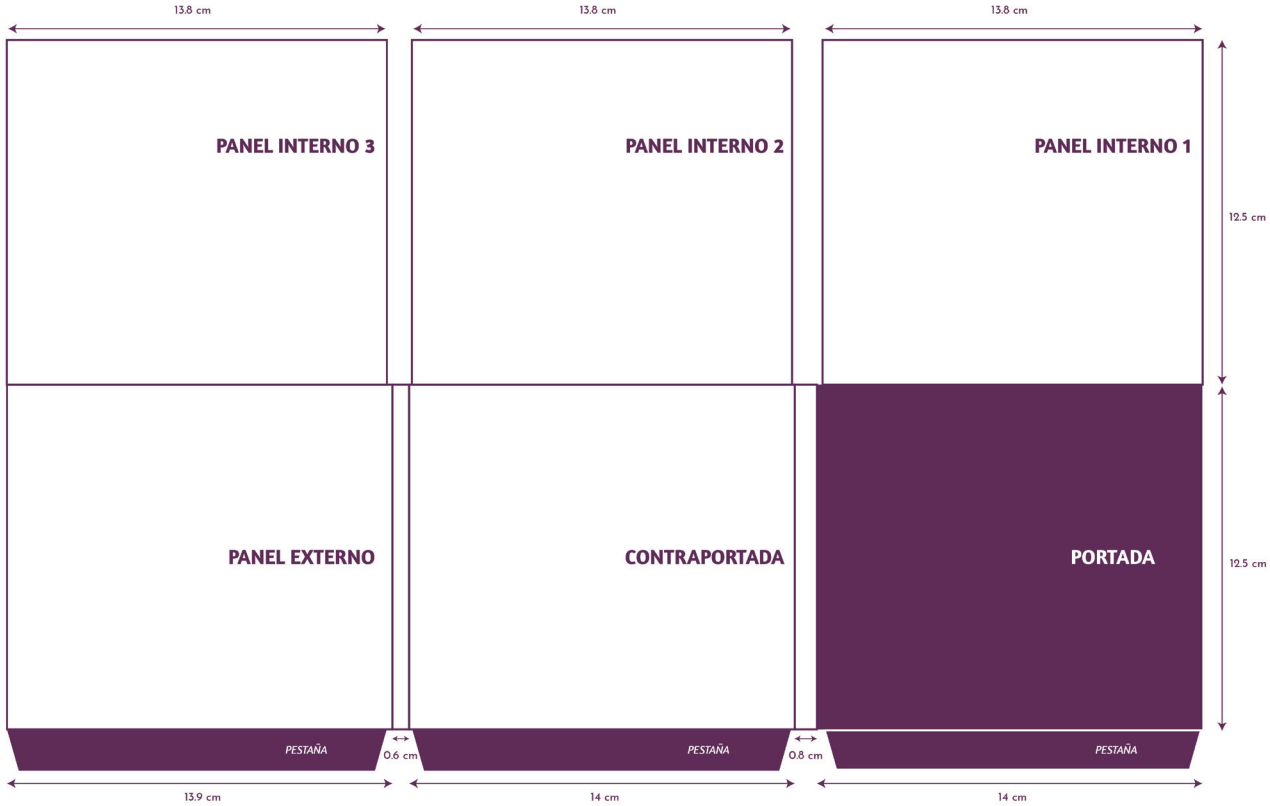


Figura 82.
Diagrama
Sobre promocional
Portada:
12.5cm x 12.5 cm

El estuche **Digi tríptico** en su mayoría está fabricado de cartón, cuenta con seis paneles distintos, tres externas y tres internas. En este tríptico podemos encontrar una, dos o tres ranuras internas, según sean las necesidades. Las dimensiones y material de este estuche son las mismas que el díptico 14 cm x 12.5 cm.

Es un soporte que ofrece la oportunidad de agregar elementos complementarios, como puede ser: *booklet*, *sticker*, postales, poster, etcétera.

Figura 83.
Diagrama Digi
tríptico
Portada:
14 cm x 12.5 cm



El **Jewel Case** es un soporte de plástico transparente que cuenta con tres paneles divididos. En este caso la portada del álbum está unida al *booklet*, por otro lado la charola de CD y contraportada son los dos paneles restantes. Este estuche requiere medidas distintas por panel, las dimensiones del panel frontal/portada/*booklet* son de 12cm x 12cm. Mientas que las dimensiones de la contra portada y charola de CD son de 13.8 cm x 11.8 cm, dejando 0.6 cm extra de lado derecho e izquierdo para el titulo del álbum

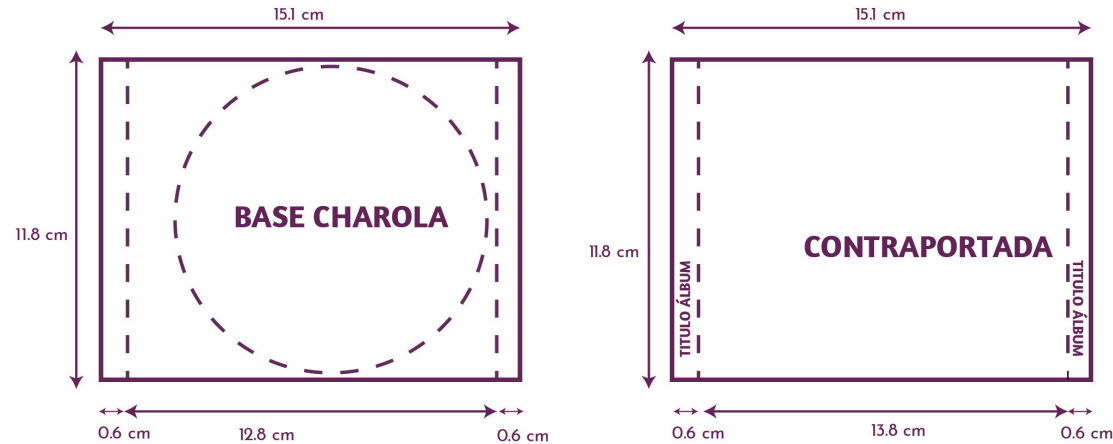
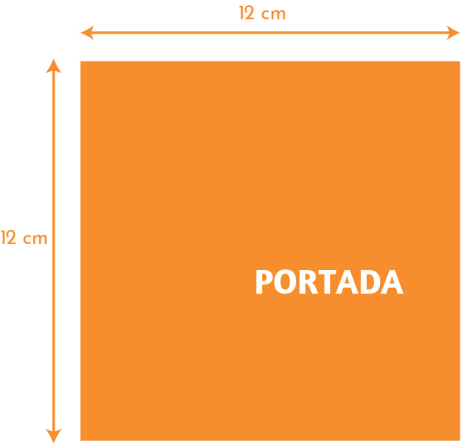


Figura 84.
Diagrama Jewel Case
Portada: 14 cm x 12.5 cm

Por último el **Digi Díptico** cuenta con cuatro paneles para trabajar su diseño, dos externos (portada y contra portada) y dos internos. Una buena alternativa, ya que en su diseño es más personalizado, ofreciendo la accesibilidad de personalizar el interior del empaque. Este formato permite agregar algún elemento extra aparte del disco compacto, en él se pueden incluir stickers, postre o *booklet*, así mismo es un soporte completamente de cartón. Las dimensiones por panel son de 14 cm x 12.5 cm.

Después de un análisis y revisión con la banda, se llegó a la decisión de que el estuche del álbum sería un **Digi Díptico** ya que es más duradero debido al material y por ende más ecológico. Así mismo se adapta a las necesidades de la agrupación, seleccionando con doble ranura en el interior, una para el *booklet* y otra para el disco compacto. Por lo que es necesario tomar en cuenta las medidas de la portada y contra portada las cuales son 14 cm x 12.5 cm.



Figura 85.
Diagrama Digi díptico.
Portada: 14 cm x 12.5 cm

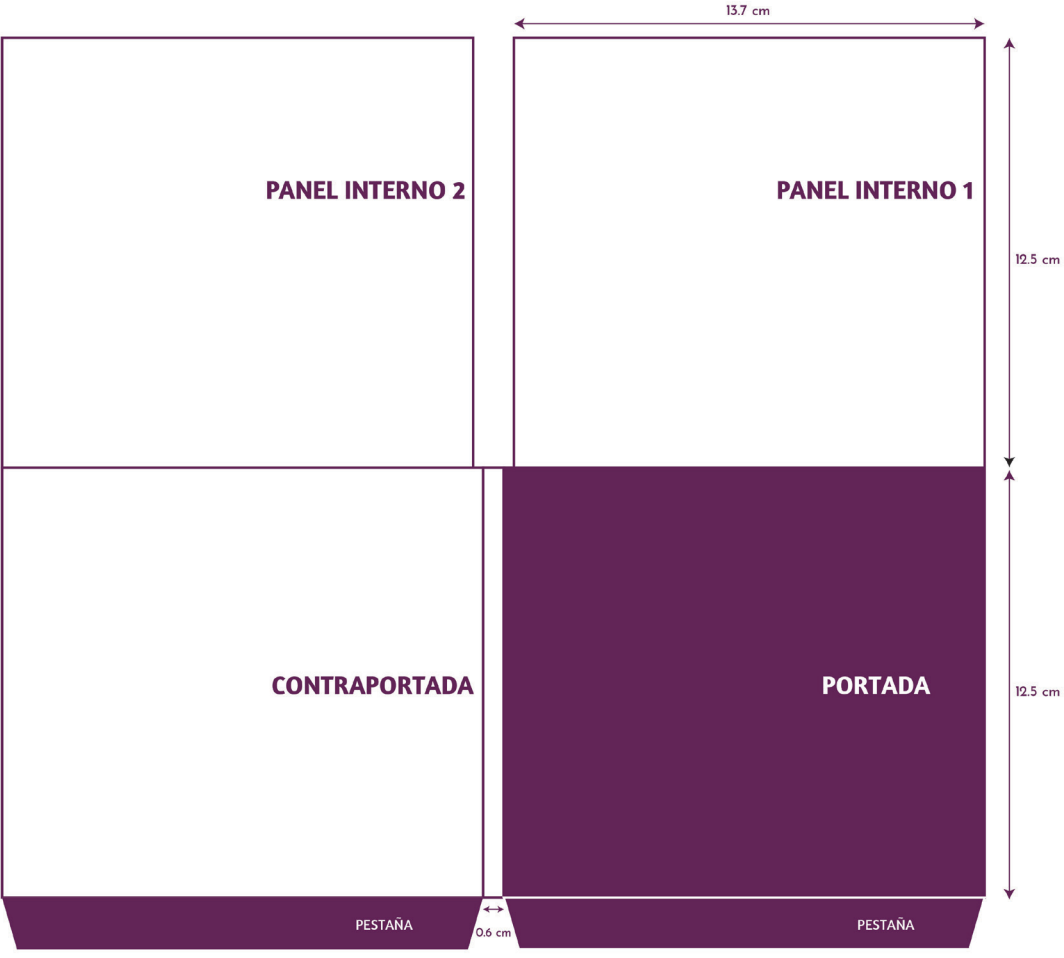


Figura 86.
Diagrama empaque CD
Digi Dptico.

Booklet

Booklet es aquel elemento tangible extra que se encuentra dentro del álbum, el cual porta diversa información. Puede ir desde las letras de las canciones, datos de la banda como los son integrantes y los instrumento que toca cada uno, productor y agradecimientos. Las dimensiones de este cuadernillo pueden variar según el tipo de *booklet* deseado.

El formato **Tradicional**, es un cuadernillo, posee dimensiones de 12 cm x 12 cm y el número de caras varia según el diseño y las necesidades, desde dos hasta veinticuatro caras, las cuales se encuentran engrapadas.



Figura 88.
Modelos Booklet tradicional

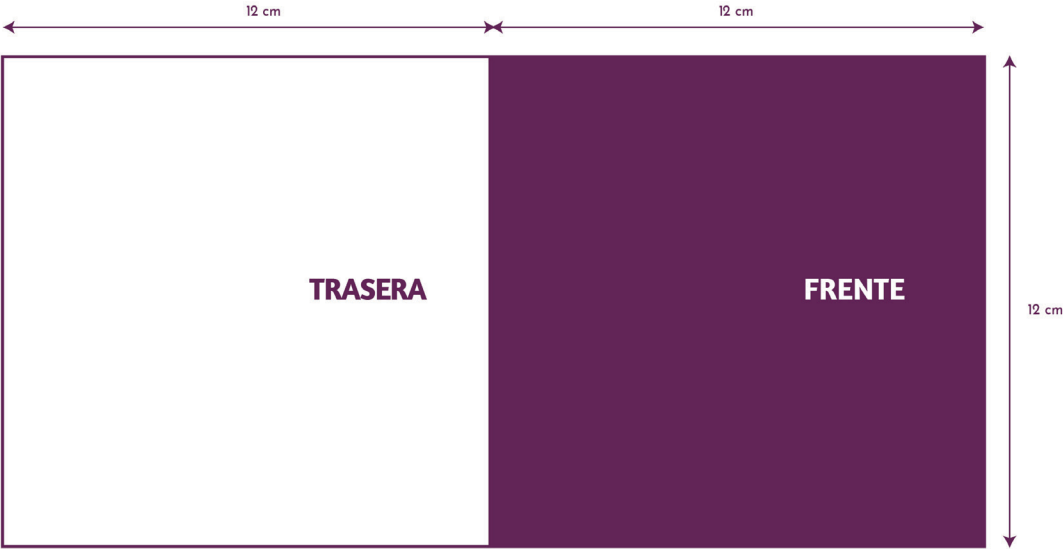


Figura 87.
Diagrama booklet
tradicional.
12 cm x 12 cm

Otra presentación es **En serie**, el cual son módulos continuos de forma horizontal, con dobleces en diversas formas, que permiten resguardarse y obtener una forma final de 12 cm x 12 cm. El número de paneles en este tipo de *booklet* es completamente libre.

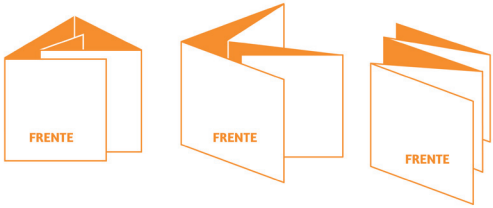


Figura 89.
Modelos
Booklet en
serie.

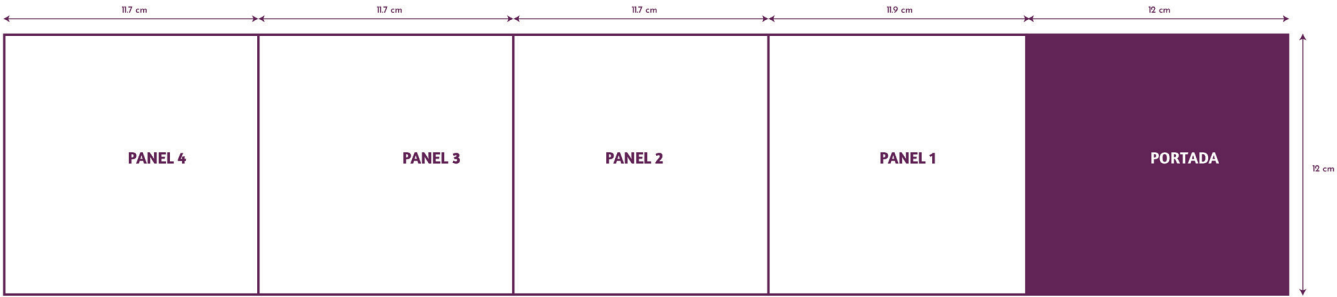


Figura 90.
Diagrama booklet en Serie.
Panel portada: 12 cm x 12 cm

124

El formato **Individual** está conformado por paneles separados de 12 cm x 12 cm, los cuales portan información por partes. El numero de piezas para este formato es variable, al igual que los materiales, ya que pueden llegar a ser gruesos por la ausencia de dobleces.

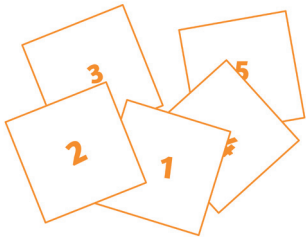


Figura 91.
Modelos
Booklet
Individual

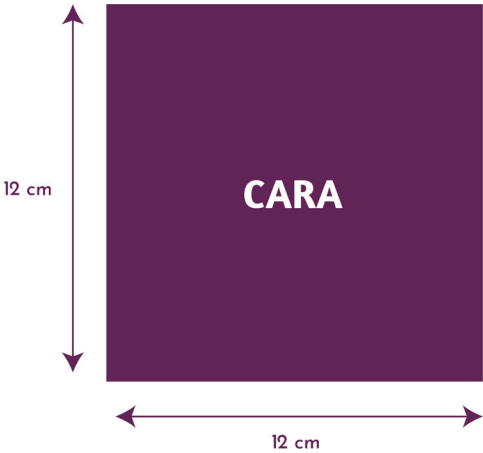


Figura 92.
Diagrama
booklet
Individual.
12 cm x 12 cm

Como su nombre lo dice, el formato **Póster** da la utilidad de al abrir convertirse en un cartel. Conformado por cierto numero de paneles que al desdoblar formar una imagen por un lado, y en ocasiones por el inverso puede almacenar la información deseada, llevando en él una funcionalidad doble.

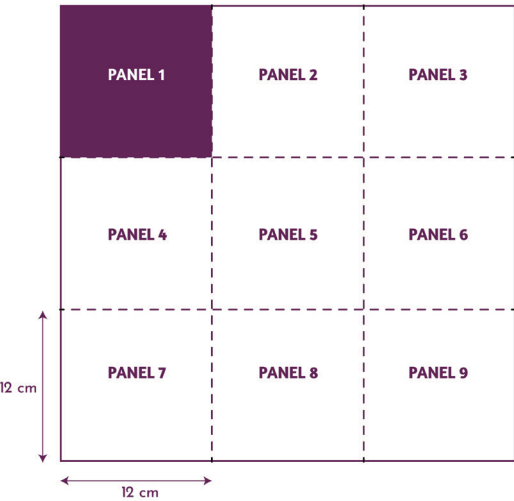
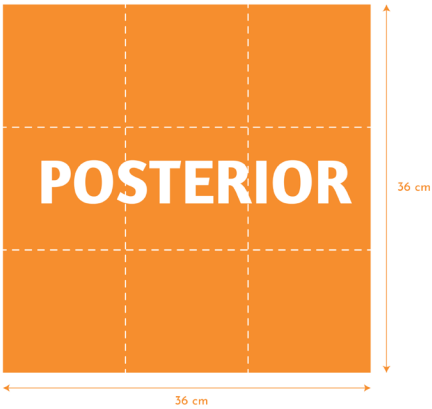


Figura 94.
Diagrama booklet Poster.
Panel: 12 cm x 12 cm

Es por esta manera que se plantea así una narración que constará de una serie de ilustraciones encontradas en el interior del *booklet*, las cuales acompañarán las canciones que integran el álbum. Es decir, un track por ilustración, en vista de que cada melodía engloba significados diferentes.

Tomando en cuenta lo anterior se establece que el *booklet* para el álbum *Viaje*, tendrá el formato tradicional de cuadernillo con grapas, que contará con ocho caras, de las cuales la primera será la portada del mismo y las otras siete serán ilustraciones en *spread* que portarán cada letra de canción, a excepción de la séptima, la cual incluirá los datos de colaboración en el proceso del álbum.

125

Galleta de CD

Se le llama “Galleta” a la parte gráfica que se encuentra sobre el disco compacto, dentro de la cual se puede apreciar datos como el nombre del grupo y del álbum. Esta zona puede estar inyectada, impresa o estampada, según sea la elección de tipo de maquilación final deseado.

El área de impresión cuenta con una circunferencia de 11.9 cm, dentro de la cual se encuentra un agujero central con circunferencia de 2.2 cm. Mismo que es utilizado para colocar el disco.

El diseño de la galleta es importante, ya que es una pieza que se extrae del empaque y logra comunicar conceptos del álbum por su parte.



Figura 95.
Galleta de disco compacto
Diámetro: 11.9 cm x 11.9 cm

4.2.1.2. TÉCNICA

ILUSTRACIÓN DIGITAL

Se entiende por ilustración como una expresión gráfica plasmada en un soporte, que logre transmitir un mensaje. En general se le denomina ilustración digital, a aquella que depende como su nombre lo dice de herramientas digitales y diferentes programas que le ayudan al diseñador crear imágenes.

VECTORES

La ilustración vectorial es una técnica que permite modificar elementos de forma más rápida, así como la facilidad al poder escalar imágenes. Es por ellos que se decidió trabajar con ella, ya que ofrece una buena calidad gráfica, permitiendo el enlace entre nodos escalar formas sin pérdida de calidad, una de las mejores cualidades que se puede observar al usar esta técnica.

Así mismo otra de sus beneficios es lo ligero que suelen pesar los archivos, al trabajar con

estas uniones geométricas y sobre todo el uso de plastas para su creación, ya que este tipo de ilustración descartan la presencia de ellas. Logrando resultados simples o complejos, según sea la necesidad, a partir de la superposición de estas plastas. Las cuales evitan la distorsión al ser visualizadas y provocan un gran peso gráfico en la ilustración.

Por otro lado los archivos en vectores facilitan el trabajo en otras aplicaciones, es decir pensando en que algunos elementos del diseño para el álbum podrían ser utilizados para publicidad posteriormente de la banda. De este modo se puede utilizar la *identidad visual* de Pulssar o algunos elementos de otras ilustraciones en diversos soportes sin riesgos de alteraciones visuales o pixeleos, pensando incluso en alguna animación. De igual forma los gráficos vectoriales impresos lucen mejor, con más nitidez y precisión, ya que se pueden apreciar sin problema los pequeños detalles.

3.2.2. PLANEACIÓN, ORGANIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

Para la identidad visual representativa de la banda, se planeó hacer algo meramente ilustrativo, es decir dejar de un lado lo tipográfico/logo, generando así un peso gráfico figurativo y por ende comunicativo en algún protagonista. Se buscará crear un diseño de personaje que desde la portada nos ayude a narrar un viaje durante toda la obra musical y visual del álbum.

Retomando el concepto principal de la agrupación el cual es el “Espacio” y que se plantea desde la elección del nombre, se tiene presente que *PULSSAR* proviene de la palabra Púlsar/ Púlsares, la cual según el diccionario de astronomía español (2009) nos dice que *Son estrellas de neutrones en rápida rotación y con su intenso campo magnético inclinado respecto al eje de rotación. Los púlsares fueron descubiertos en 1967 por Jocellyn Bell Burnell como fuentes de radio que pulsaban rápidamente a frecuencias constantes. Los púlsares realmente no pulsan sino que emiten ondas de radio que escapan por los polos del potente campo magnético de la estrella. Debido a que el eje del campo magnético no coincide con el eje de rotación, estos potentes*

chorros de ondas de radio describen un círculo alrededor del eje de rotación de la estrella y desde el observador aparecen y desaparecen como la luz de un faro. Los periodos de rotación típicos de los púlsares van desde el milisegundo a unos pocos segundos.



Figura 96.
Imagen compuesta en visible y rayos X del centro de la supernova del Cangrejo que muestra la radiación del púlsar.

Después de lo anterior expuesto y tomando en cuenta los conceptos complementarios los cuales son tiempo, viaje y movimiento, se busca crear una figura representativa que logre abarcar los conceptos planteados dentro de él. Se plantea que un viajero galáctico puede ser el personaje ideal para la representación del proyecto.

Encontramos que se le denomina astronauta o cosmonauta *A las personas que viajan por el espacio exterior, más allá de la atmósfera de la Tierra. (...) Cabría calificar de astronauta a cualquier persona que se haya aventurado a sobrepasar esa distancia, aunque una definición algo más rigurosa requeriría además que el viaje se efectúe en un vehículo capacitado para maniobrar en órbita alrededor de la Tierra. En los medios de comunicación se suele aplicar la palabra cosmonauta a los astronautas que viajan en vehículos espaciales de tecnología soviética o rusa. Esta distinción carece de sentido y en realidad las palabras astronauta y cosmonauta tendrían que usarse como lo que son: sinónimos estrictos.* (Garzón, 2009)

De este modo se decide que el personaje principal sea un astronauta, ya que remite de inmediato a lo cósmico, y por ende a la relatividad que existe entre el tiempo-espacio. Así como se sabe que un viajero galáctico se encuentra en constante movimiento, y como su nombre lo dice, nos lleva con él por un viaje espacial, mismo viaje que los *Pulssar* plantean hacer con el escucha con este álbum.

Por su parte, se busca primero que nada, la creación del personaje principal, aterrizando las ideas que se van a trabajar, para posteriormente encargarse de las demás escenas, definiendo la técnica, estilo y color a partir del diseño de portada. Buscando así una unión y armonía en todo el trabajo gráfico.

3.3. DISEÑO DE PERSONAJE

El corazón de un personaje se construye desde afuera hacia adentro, ya que el impacto estético y emocional que recibimos, nos llega a través de su forma y de sus proporciones

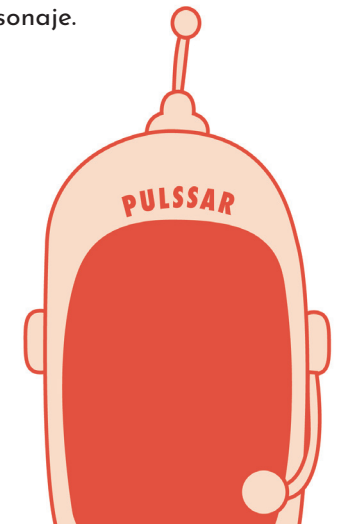
*Jean Fraisse**

Los personajes juegan un papel importante en el diseño, ya que pueden llegar a hacer que el espectador se sienta identificado con ellos, provocando incluso emociones. Esta rama del diseño puede aplicarse en distintas áreas como lo son la ilustración, la animación, los videojuegos, el cómic, entre otros.

El diseño de personajes en ocasiones logra ser la clave para un diseño atractivo, y de igual manera es de gran ayuda para la planeación de un proyecto, contribuyendo en parte de la elaboración del mismo. No hay que dejar de lado que el diseño de personaje posee ciertas características comunicativas al generar una reacción al percibirlo, al igual que otros elementos en un diseño.

Para la creación de un personaje se toman en cuenta varios factores, que a pesar de no ser obligatorios, logran apoyar en un mejor aterrizaje de ideas. Los cuales pueden ser:

- **Conceptos**
- **Arquetipos:** Habla sobre el rol que el personaje juega. Podemos encontrar héroe, mentor o antagonista
- **Fisiología:** Tratan todos los aspectos físicos. Abarca el diseño de cuerpo y de cabeza.
- **Psicología:** En ella se encuentran las actitudes y el carácter del personaje. Se presta atención en los gestos, muecas y poses.
- **Sociología:** Ayuda a plasmar el ambiente, situación o en el entorno en el que se ubicará al personaje.



* Diseñador de origen francés, actualmente radicando en Ciudad de México. Director de Arte en *Huevo cartoon* Producciones.

4.3.1. ASTRONAUTA

Un astronauta es un tripulante de un vehículo espacial, es decir un ‘viajero del espacio’. La palabra proviene de astronáutica, la ciencia y tecnología de los vuelos espaciales. En los países de la antigua URSS, esta ciencia se llamaba cosmonáutica y cosmonautas a los miembros de la tripulación.

Diccionario de la astronomía

Para la creación del astronauta se tomaron en cuenta parte de los factores mencionados con anterioridad, ya que gracias a estos se pudo partir de ideas más claras para su construcción. Es por ello que se mantienen los conceptos definidos en el primer apartado de la planeación para la creación de este personaje, conservando una integración de espacio, movimiento y tiempo, en todo el diseño.

Teniendo presente los elementos principales del viajero espacial, entre los que la NASA destaca cinco, que son considerados a la hora del proceso creativo:

- El torso superior rígido cubre el pecho del astronauta.
- El montaje para los brazos cubre los brazos y se conecta con los guantes.
- El casco y el visor extravehicular protegen la cabeza del astronauta y, a la vez, le permiten ver tanto como sea posible.
- La parte del torso inferior cubre las piernas y los pies del astronauta.



- En la parte de la espalda del traje hay una mochila llamada *Subsistema Primario de Soporte de Vida*. Esta mochila contiene el oxígeno que los astronautas respiran durante un paseo espacial y elimina el dióxido de carbono que los astronautas exhalan. La mochila también le da electricidad al traje. Un ventilador hace que el oxígeno circule por el traje espacial y los sistemas de soporte de vida, y un tanque de agua contiene el agua refrigerada que circula por el traje LCVG.¹⁸

Pasando a los aspectos fisiológicos, en un principio se encuentra que el personaje parte de una estructura rectangular, la cual es la más estable entre las estructuras. Así mismo, la altura del astronauta se conforma por cuatro cabezas.

¹⁸ Elementos ubicados en el portal oficial de la NASA (*National Aeronautics and Space Administration*)

El casco que el navegante espacial porta es creado a partir del prototipo de traje espacial de Emilio Herrera¹⁹ el "Verne español" en 1935. El cual parte de una estructura cilíndrica y con una burbuja de cristal en el centro, así mismo podemos encontrar una antena radiofónica y un sistema de radiotelefonía conectado a él.

¹⁹ Emilio Herrera Linares (1879- 1967) ingeniero militar español que inventó el primer traje espacial.

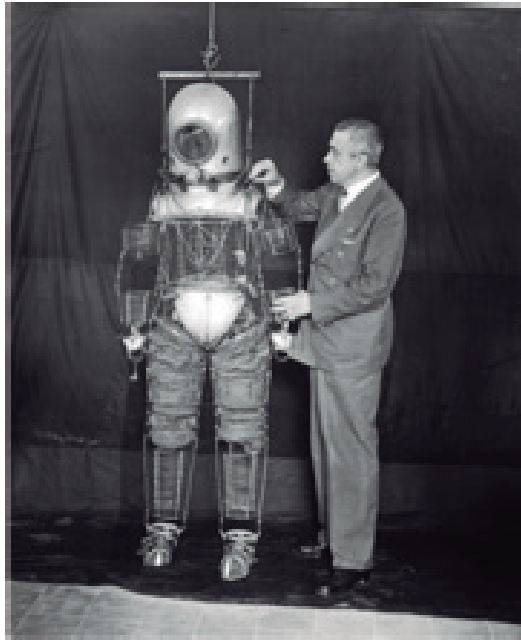


Figura 97.
Fotografía tomada del ingeniero militar Emilio Herrera con su escafandra.
Extraída de SINC (Servicio de Información y Noticias Científicas).

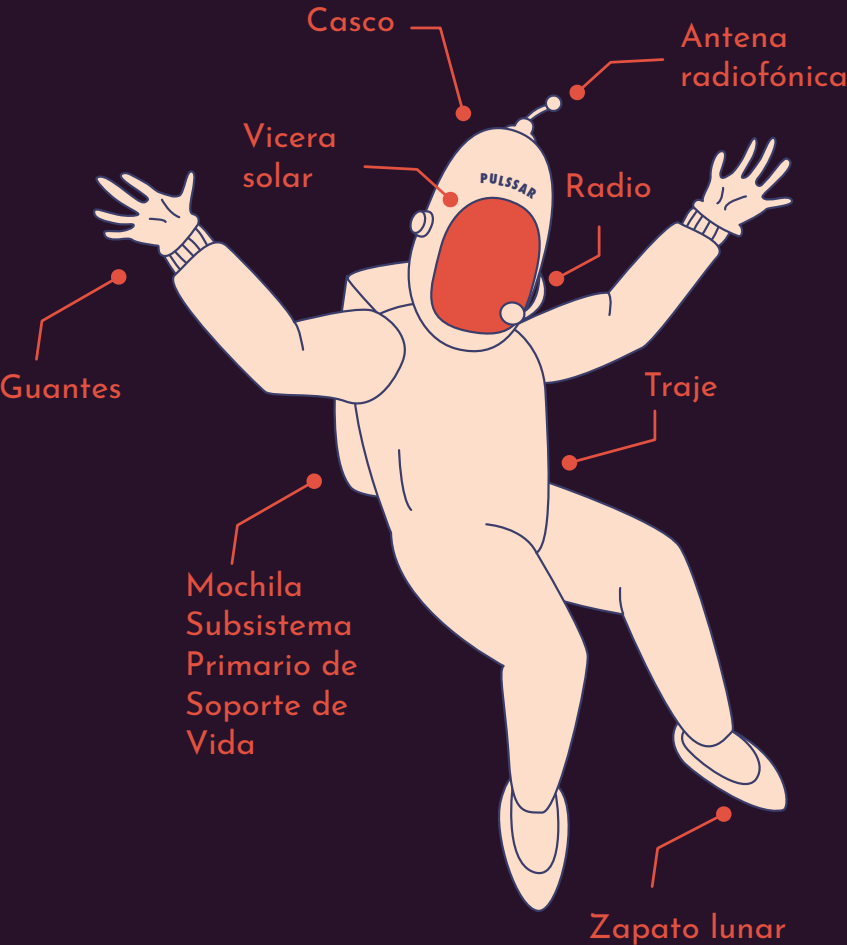
El traje que lleva el personaje se trata de sintetizar lo mayor posible, en vista de que se le quiere dar una estética muy limpia. Dejando así un traje en una sola pieza, que va desde los brazos hasta las piernas. Portando también un par de guantes, ya que son parte importante del traje espacial. El calzado que se le pone a el personaje al igual que con el traje, se trata de sintetizar en su mayoría, dejando así unos zapatos lunares muy sintéticos que solo se encargan de cubrir su pie, modificando esta vez a las habituales botas espaciales.

Como último elemento, se encuentra que porta una mochila, elemento muy importante en los trajes espaciales, la cual contiene el oxígeno que los astronautas respiran durante un paseo espacial, creada acorde al estilo que maneja el personaje.

Para los aspectos psicológicos se decide no mostrar el rostro del viajero espacial, sugiriendo una dinámica más personal entre personaje-espectador, dejando libertad creativa para cada uno. Invitando así al escucha a sentirse identificado por completo con él al no presentar un rostro en concreto. Es decir, los aspectos psicológicos se dejan en manos del espectador y las reacciones personales ante los sonidos de las melodías que resguarda el álbum.

VIAJERO GALÁCTICO

Hoja de personaje

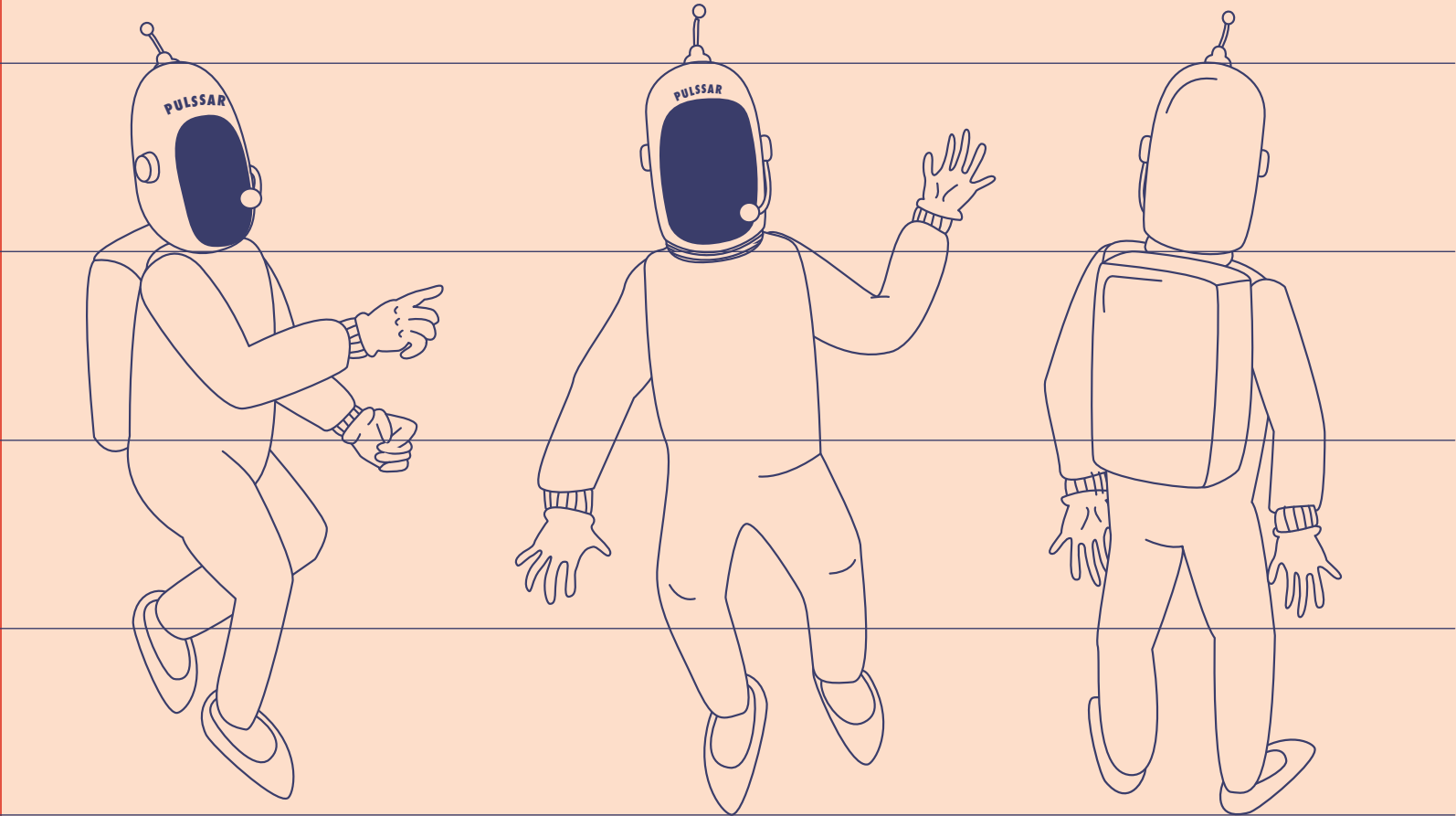
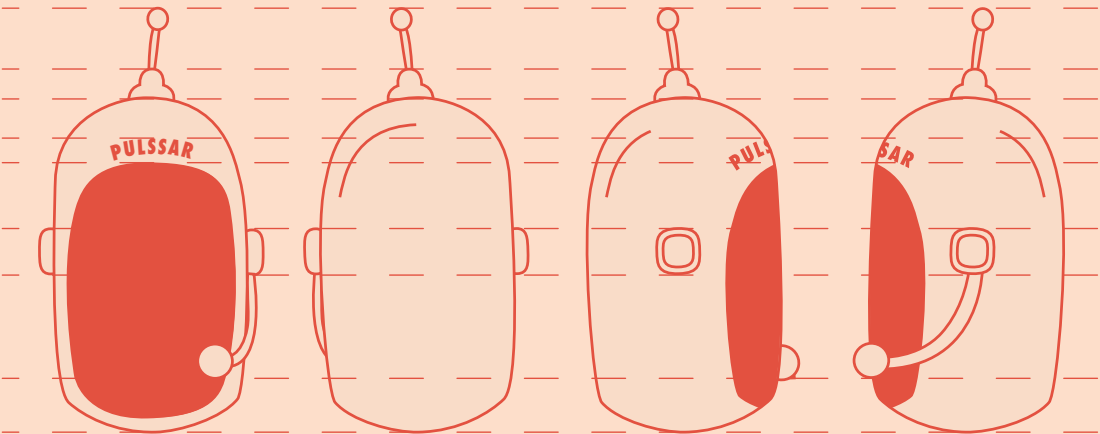


Viajero espacial, que logra percibir ondas sonoras con su antena radiofónica, las cuales lo conducen durante su trayecto galáctico.

Dejándose llevar por melodías, narra memorias a través de un viaje espacial en conjunto con su nave en seis episodios

dentro de un agujero de gusano jugando con el tiempo y espacio.

Perdido en el cosmos, viaja entre letras y sonidos para encontrarse a él mismo.



1

2

3

4

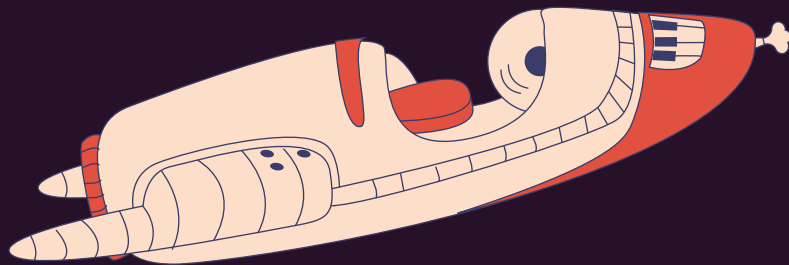


Figura 98.

3.3.2. ASTRONAVE P-6

Máquina provista de medios de propulsión y dirección que le permiten navegar fuera de la atmósfera terrestre con o sin tripulantes.

Real Academia Española



Por un lado se tiene a el astronauta como personaje principal ya que porta un peso importante en el diseño del álbum, pero ¿Qué pasa con su nave? Todo viajero galáctico debe contar con una para transportarse, justo como lo hacen los sonidos mediante este disco. Es por ello, que se busca crear un complemento que ayude a representar a la banda de una forma más directa. Un elemento que se involucre en el viaje del disco, pero a su vez sea pregnante y representativo logrando integrar elementos característicos de Pulssar.

Después de las consideraciones anteriores se llega al planteamiento del diseño de una nave espacial que acompañe al navegante en su viaje, pero que al mismo tiempo esté integrada por algo propio de cada miembro de la agrupación. Siendo esta un distintivo para la banda, es decir, por un lado se encuentra con el astronauta como personaje representativo, pero por otro y no menos importante la nave, que resguarde no solo los conceptos del álbum, sino también los propios integrantes de Pulssar.

ASTRO-NAVE

P-6

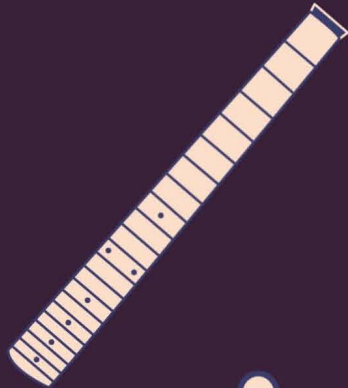
Nave creada a través de instrumentos musicales que están presentes en Pulssar.

Color

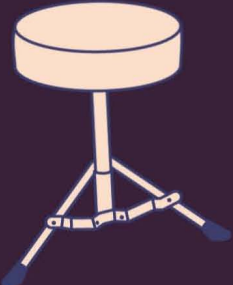
Contraste de colores entre claro y oscuro, tal como los sonidos de Pulssar, una armonía entre tonos musicales activos y pasivos.



Felipe Cruz: Guitarra
Ala izquierda de la nave compuesta por un fragmento de mástil de guitarra.

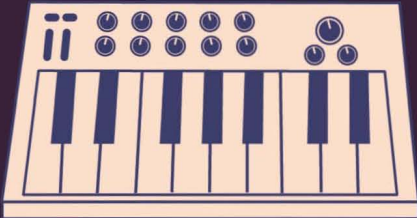


Ricardo Cortés/Batería
Platillo de batería como protector de la cabina.
Asiento de la nave muy al estilo de los bancos cilíndricos de las baterías.

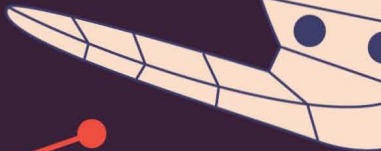


José López/Bajo
Clavija para bajo

Andrea Victoria/ Voz y Sintetizador
Teclas de sintetizador presentes en la parte frontal de la nave.



Omar Gómez/Guitarra
Partes de un mástil en representación de la guitarra como ala derecha de la nave.



Alexandro Carbajal/Voz y guitarra acústica.

P: Pulssar
6: Número de integrantes de la banda.

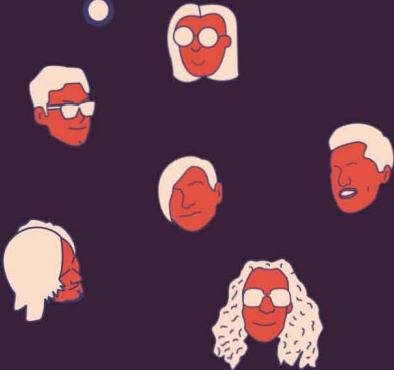


Figura 99.

3.4.PROCESO DE CREACIÓN DE PORTADA

Para llegar a la propuesta de boceto final, se llevó a cabo un proceso creativo en el cual, después de una selección de ideas, se realizaron tres propuestas diferentes, en los que se engloban los conceptos importantes a representar, pero desde diversos abordajes. Por lo que se logró apreciar de distintas maneras las soluciones comunicativas y gráficas que se llevaron a cabo en este primer proceso.

De tal modo que después de analizar las variantes, se obtuvo la propuesta que mejor representa nuestros conceptos e ideas, así como la representación y pregnancia necesaria planteada desde el inicio del capítulo para la banda Pulssar. Por lo que de la mano con la propuesta seleccionada se siguió trabajando en la composición, jerarquía, forma, color y diversos detalles, hasta concluir con la propuesta de portada final.

PROPUESTA UNO

Para esta primera representación se aborda una escena dentro del casco como el inicio de un “viaje” de memorias propias del personaje, las cuales son observadas desde afuera por el mismo espectador. Se le acredita cierto dominio a la imagen del interior del casco por el peso visual que abarca el espacio circular de tono solido sobre la composición. Es decir, al terminar el recorrido visual por la portada, el espectador logra detener la mirada en la circunferencia rellena, para analizar con tranquilidad lo puesto en escena. Dentro de la cual se presenta un camino en perspectiva que conduce hacia una puerta, esta como símbolo del inicio al viaje visual-sonoro que se pretende con la gráfica del álbum.



Por su parte se encuentra con la presencia del personaje en primer plano, el cual es un astronauta que porta un casco espacial convencional de estilo esférico, y al mismo tiempo un atuendo casual.

De fondo observamos líneas horizontales que convergen y divergen, logrando crear cierto dinamismo en nuestra imagen, rescatando en ellas el concepto de movimiento que se busca transmitir aludiendo a los sonidos de las melodías de la agrupación.

Finalmente en la parte superior del casco se ubica el nombre de la banda y el álbum, los cuales se adhieren al diseño del personaje, creando una armonía en conjunto con todos los elementos del diseño, logrando así una composición centrada, casi simétrica, que al pasar la vista por la línea intermedia divisora logra cruzar exactamente con el nombre, en vista de la importancia de este dato.

Figura 100.
Boceto de propuesta de portada No. Uno

PROPUESTA DOS

La segunda propuesta es una portada que parte del concepto de *paisaje*, el cual es una porción de espacio que es observada por el espectador, aterrizado muy al estilo *psicodélico* en vista de las influencias de la agrupación, se muestra un paisaje galáctico fuera de la realidad, en el que aparecen un conjunto de montañas en la parte inferior y un par de planetas de fondo.

Para esta propuesta se pensó en establecer una nave emblemática completamente diferente, la cual parte de la idea de un carrito de supermercado, quien acompañaría en su viaje a el astronauta por todo el álbum. Por lo que en el cuadrante izquierdo superior localizamos a el personaje viajando en su nave, sugiriendo en esta portada que ya se encuentra en ese recorrido espacial visual y sonoro al que se pretende llegar en el disco entre sonidos de guitarras y sintetizadores.

Dentro de las montañas se encuentran una triada de ojos, los cuales aparecen abiertos y en representación de la visión psíquica, dirigiéndose al observador, siendo estos un punto de atención hacia la portada, y el segundo ubicado en un punto de atención mediante una composición de tercios en la intercesión del cuadrante inferior izquierdo, el cual representa una visión interna, invitando así al espectador a visualizar el interior del álbum.

Por último en la parte superior derecha en una forma discreta, estando presente, sin tener gran peso visual, se ubica el nombre de la banda y el álbum, posicionado en el cuadrante superior derecho y sobre la diagonal de lectura que el espectador suele hacer de izquierda a derecha al visualizar una imagen, para así al finalizar este recorrido encontrarse con él.

Figura 101.
Boceto de
propuesta de
portada
No. Dos



PROPUESTA TRES

Analizando una vez más los conceptos claves, se llega la conclusión de la creación de un diseño a través de un “tiempo y espacio”, es decir, un viaje por medio de un agujero de gusano.

Indagando entre las definiciones de Agujero de gusano se encuentra con que:

Un agujero de gusano es un pasaje teórico a través del espacio-tiempo que podría crear atajos para viajes largos a través del universo. (Redd, 2017)

Por lo que nuestra tercera propuesta de portada nos plantea a un viajero espacial apunto de entrar a un agujero de gusano, invitando al espectador a hacer un viaje junto a él a través de este álbum.

En esta propuesta se le da mayor importancia a el personaje, ya que tiene gran peso visual en toda nuestra composición.

En el casco del astronauta, poco convencional y cilíndrico, se encuentra presente el nombre de la banda, ya que no es necesario ponerlo en mayor tamaño, en vista de que solo se quiere dar presencia discreta. El nombre del álbum aparece en la parte superior central.



Figura 102.
Boceto de propuesta de portada No. Tres

Después de una serie de bocetaje y propuestas para el personaje principal de la portada de disco se decide trabajar con la tercera opción, un navegante espacial con un casco cilíndrico de características muy sintéticas, en el que desde la portada se plantea un viaje galáctico *tiempo - espacio* por un agujero de gusano, contando este viaje por medio de ilustraciones y melodías que se encontrarán dentro del *booklet*.

Se hicieron dos variantes más de esta propuesta para llegar al boceto final definitivo:

En primer lugar se encuentra con la propuesta original en la que se observa la boca del agujero de gusano completa. En esta composición el agujero se puede apreciar en un tamaño más pequeño, el cual lo deja en un segundo plano y más alejado.

La segunda propuesta, es una composición mejor planteada, en cuestión de proporción *personaje-agujero*. En la cual se hace un acercamiento a el agujero de gusano, al cual de igual forma se le aplica un aumento de tamaño, consiguiendo ser así más proporcional a la medida del personaje.



147
Figura 103.
Variante No. 1

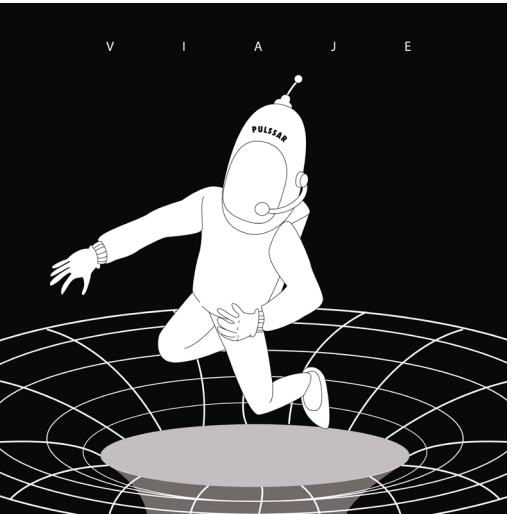


Figura 104.
Variante No. 2

La tercera variante y con la que se decide trabajar es una composición que cuenta con una *ventanilla*, la cual resguarda dentro de ella a la composición No. dos, haciendo así una invitación a el espectador a mirar dentro del disco y viajar de la mano con este.

Al contrario de las composiciones anteriores, en esta se propone encontrar el nombre del álbum fuera de la escena, es decir en el exterior, en el lado inferior de la ventana. Encontrando el nombre de la banda en el casco del personaje y el nombre del álbum centrado sobre la ventanilla.



Figura 105.
Variante No. 3

3.5. COMPOSICIÓN

“Arte de agrupar las figuras y combinar los elementos necesarios para conseguir una obra plástica lo más armoniosa y equilibrada posible”

Real Academia Española

La composición en un diseño es muy importante ya que es la vibración de las formas en el espacio gráfico, ayudando a ubicar los elementos en puntos clave para la creación de un orden visual hacia el espectador.

En el caso de la portada de *Viaje* se parte de una retícula que se divide en cuatro paneles iguales, la cual forma un eje vertical y horizontal al centro de la composición. Así mismo se integran líneas diagonales que parten de esquina a esquina, pasando por el centro del eje, para finalizar con diagonales que van del extremo superior del eje vertical a las esquinas inferiores y del extremo inferior del mismo eje a las esquinas superiores.

Obteniendo así el área central de la composición, a la que se le da mayor peso visual y que dirige de inmediato la mirada del espectador.

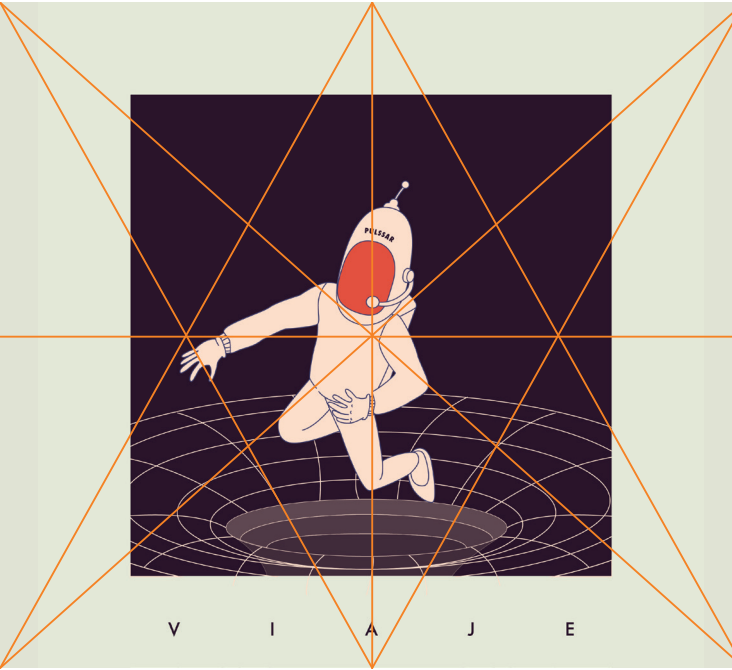


Figura 106.
Composición portada

3.6. PALETA DE COLOR

El color es un medio para ejercer influencia directa sobre el alma: el color es la tela, el ojo el macillo, y el alma es el piano con sus cuerdas

Wassily Kandinski *

La paleta de color siempre jugará un papel importante en el diseño, ya que se puede llegar a transmitir conceptos desde el lado cromático. En este caso se hicieron diversas pruebas de color tomando en cuenta algunos aspectos valiosos, que ayudaron a determinarla, mismas que se muestran a continuación, de modo que nos hacen llegar a la determinación de una paleta de color específica para todo el diseño.

* Vasili Kandinsky (1866 - 1944) Pintor ruso y teórico, constructor de un arte basado en el color y la forma. Padre del arte abstracto.



La primera paleta de colores es monocromática, seccionando un color negro que remite precisamente al lado espacial y dando grandes contrastes con el color blanco.

Figura 107.
Propuesta de color No. 1



La segunda paleta esta compuesta por una selección de colores fríos de tono azulado, que van de colores luminosos a saturados. Permitiendo así un dinamismo con un solo color en diferentes tonalidades.

Figura 108.
Propuesta de color No. 2



La tercera variante de color es más amplia, ya que presenta tonos morados, violetas y rosados. Creando en ella un balances entre fríos y cálidos con la combinación entre el rojo y azul para la obtención de los mismo. Paleta que permite expresar con ella mezclas entre tonalidades claras y oscuras, aunque sean de distintos colores a diferencia de los casos anteriores.

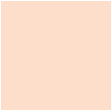


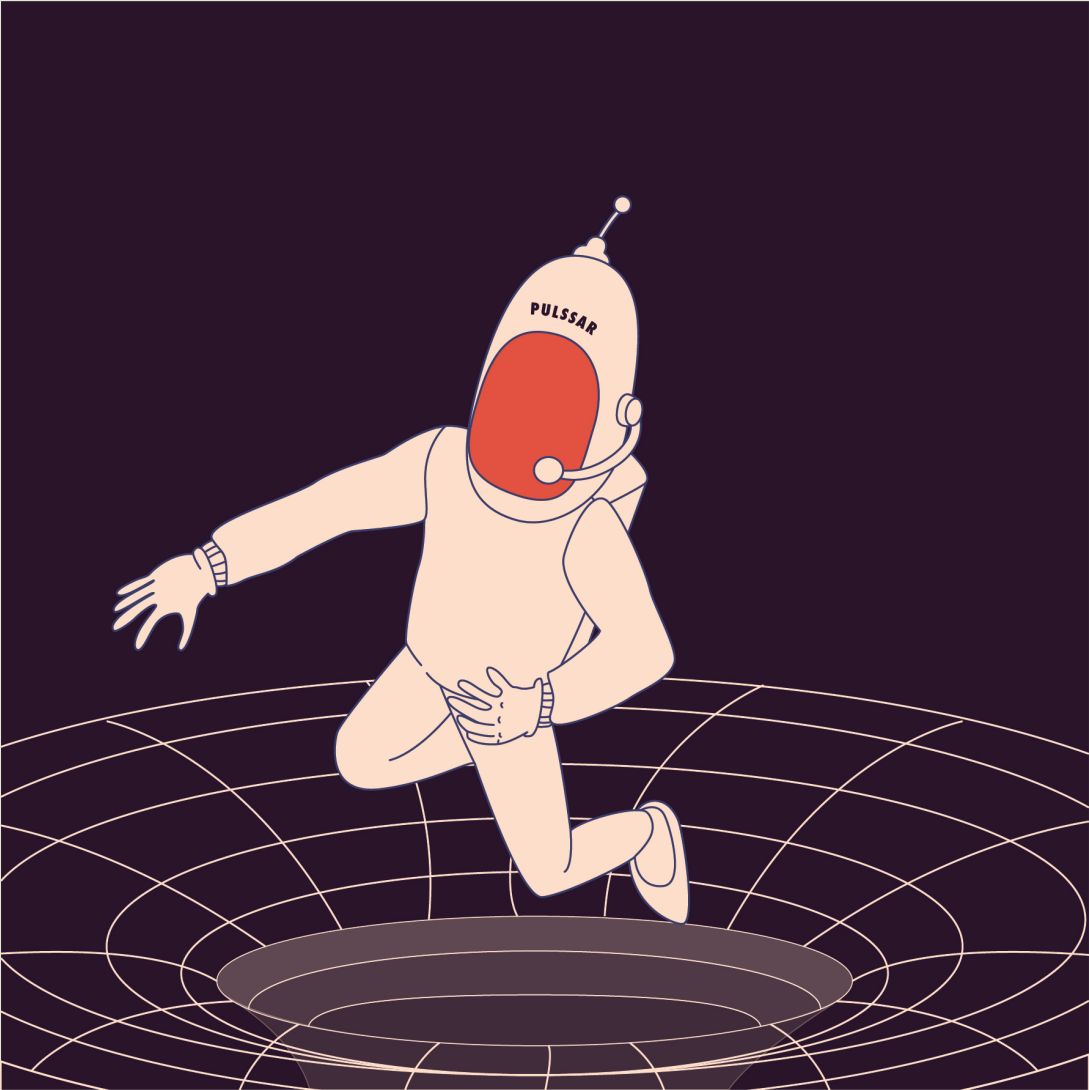
Figura 109.
Propuesta de color No. 3

Llegando así a la obtención de la paleta cromática final, la cual se compone de Morado, Amarillo crema, Azul y Naranja. Logrando con esta una mezcla armónica de colores complementarios entre el Morado-Amarillo y Azul-Naranja que a su vez dan una combinación de tonos cálidos y fríos, justo como son los ritmos de Pulssar. Sin dejar de un lado el juego de contraste entre claro/oscuro que se llega a plasmar con todas estas tonalidades, juego que a su vez también nos genera un ritmo.

En el caso de la portada y contra portada se anexa un color verde casi neutral muy claro, cerca del tono blanco, para distinguirse así el marco de ventana exterior de la paleta establecida para todo el diseño.

Figura 110.
Propuesta final de color.

	C 11%
	M 4%
	Y 16%
	K 0%
	C 82%
	M 93%
	Y 63%
	K 50%
	C 7%
	M 83%
	Y 80%
	K 0%
	C 92%
	M 90%
	Y 42%
	K 7%
	C 0%
	M 14%
	Y 18%
	K 0%



V I A J E

3.7. TIPOGRAFÍA

La Nueva Tipografía no empieza en una forma, sino que en primer lugar reflexiona sobre la función.

Paul Renner *

Para el diseño de este disco se hace el uso de dos familias tipográficas distintas. Antes que nada, se ubica la portada, lugar en la que se encuentra la presencia de *Futura*, una tipografía de estilo *Sans serif*, de tipo geométrica, creada por el diseñador alemán Paul Renner en 1927, influenciado sin duda por las ideas de la *Bauhaus*. La cual con su fuerza ayuda a transmitir modernidad, utilizada para el nombre del álbum y el nombre de la banda presente en el casco del personaje principal.

Remontando un poco a la historia, se recuerda que *Futura* fue la primera tipografía que viajó al espacio, utilizada en la primera nave que llegó la luna, en la misión *Apollo 11* en 1969. Por lo que se eligió está tipografía ya que se utilizó en un suceso espacial, siendo este el concepto principal del disco.

* Paul Renner (1878.- 1956) Diseñador gráfico, tipógrafo y maestro alemán.. Defensor de *La nueva tipografía*. Director de la Escuela de Oficios de Impresión en Múnich y co-fundador y director de la Escuela de Maestros para Impresores alemanes.

Figura 111.
Caracteres del estilo tipográfico
Futura Condensed Extrabold.

Se hizo el uso de dos de sus estilos, marcando así un contraste en la portada. Por un lado se encuentra en el nombre del grupo posicionado sobre el la parte superior del casco del astronauta en *Futura Condensed ExtraBold*. Fuente que da cierta dureza y peso visual para mostrarlo con el nombre de *PULSSAR*.

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
ñopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
ñopqrstuvwxyz
1234567890

Por otro lado y utilizada para el nombre del álbum, en la parte central inferior del marco, se encuentra con *Futura Medium*. La cual muestra la palabra *Viaje*, de una forma muy ligera, logrando cierto contraste entre ambos datos importantes en la composición. Para este texto se decide dar un aumento de *tracking*, logrando dejar la tipográfica casi a nivel de nuestra ventana, y al mismo tiempo causado un efecto de dinamismo.

Figura 112.
Caracteres del estilo tipográfico
Futura Medium.

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
ñopqrstuvwxyz
1234567890

Figura 113.
Caracteres del estilo tipográfico
Noteworthy Bold.

La segunda familia tipográfica presente y utilizada en el interior del álbum es *Noteworthy Bold*, una tipografía de estilo *Sans*, que a pesar de tener carácter fantástico da una legibilidad durante su camino. Aportando una personalidad más libre que al mismo tiempo transmite movimiento. Localizada en las letras de canciones, los créditos y de más datos del álbum.

3.8. BOOKLET

“Booklet es un libro pequeño que tiene una cubierta de papel y que le brinda información sobre algo”

*Collins English
Dictionary*

Se le denomina booklet a aquel folleto impreso, completamente tangible que acompaña al disco, el cual se encarga de resguardar información del álbum como lo son: Las letra de canciones y los créditos de quienes interactuaron en el mismo, la información que porta es completamente arbitraria y opcional, valiéndose de cada fin que desea el artista.

Este cuadernillo muchas ocasiones tiene un peso importante en la presentación de la obra física, ya que hace que el espectador interactúe con él, mientras se escucha la obra musical.

En este caso el booklet de *Viaje* está conformado por una serie de ilustraciones que acompañan cada canción del Ep, logrando transmitir visualmente conceptos que Pulssar emite en sus melodías.

En el diseño de las ilustraciones de este booklet no hay una secuencia narrativa clásica, es decir los sucesos dibujados no siguen una línea cronológica, dado que nos encontramos dentro de un agujero de gusano, en el cual se juega un papel dinámico con el tiempo y espacio en las escenas.

Primero que nada, se inicia el despegue de este viaje desde la portada del Booklet, en la cual se encuentra centrada a la Astronave P-6, nave muy emblemática, que como se ha mencionado anteriormente, no es menos importante en el conjunto del diseño de Pulssar, teniendo la misma importancia que el astronauta. Generando un viaje a través de seis melodías, en conjunto con una serie de siete ilustraciones que van de la mano con esta nave y el personaje, dejando al espectador un recorrido estelar visual y sonoro con el paso de las páginas.

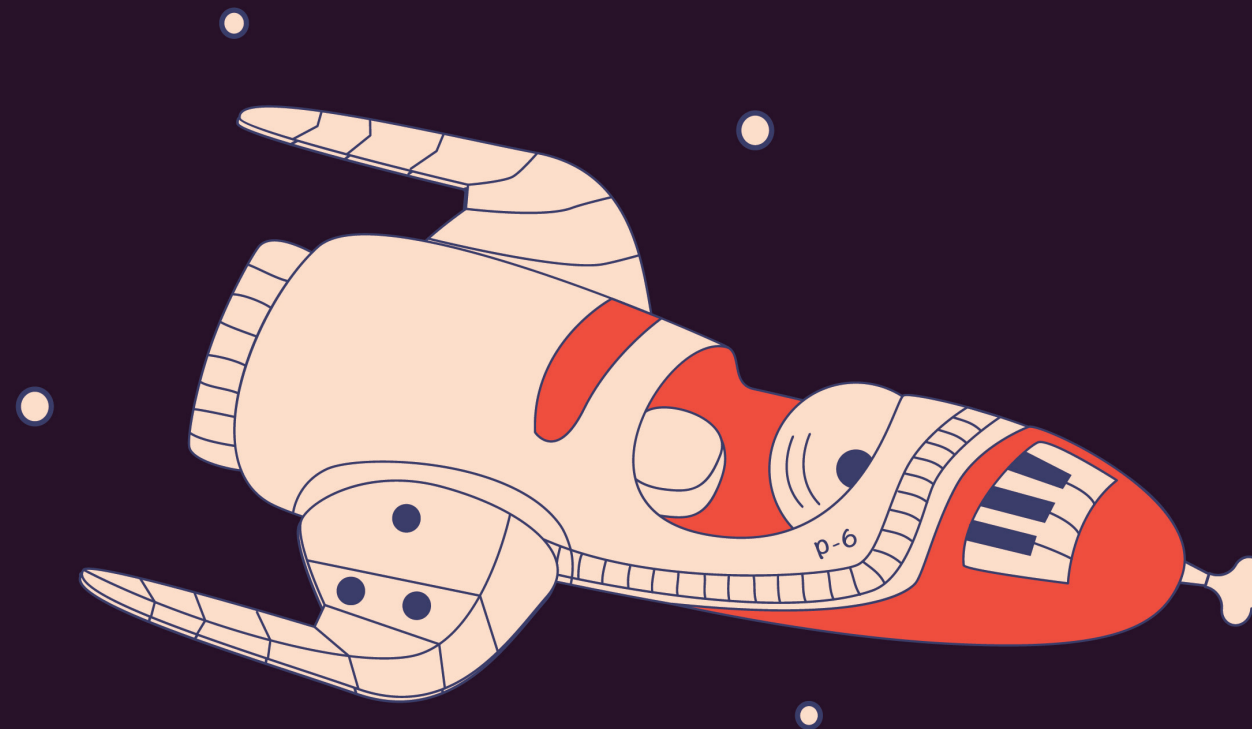


Figura 114.
Portada Booklet de
álbum *Viaje*

3.8.1. TRACK 1 - TÚ
(Omar Gómez)

Tú, tratar de explicar que el amor es tan complicado como tratar de resolver un rompecabezas de 1000 piezas. Todos tienen una idea distinta, una forma única de querer. De esto va esta canción. Un intento de decirle a alguien, “Hey! me haces tan feliz que no encuentro las palabras para decirte lo mucho que me importas

Omar Gómez (Guitarra)



Como primera melodía se encuentra con “Tú”, considerada una de las canciones más romántica de todo el álbum, melodía que habla de lo mucho que se puede adentrar en el sentimiento del amor, hablándonos del amor romántico. Es decir, como cuando se encuentra con una persona que logra hacer sentir tan bien que no se quiere separar de ella, convirtiéndose adicto a la manera en la que se siente y en la persona que se es cuando se está juntos.

En esta ilustración se refleja la sensación del dejarse llevar al ver en un primer plano de lado izquierdo al viajero espacial caer libremente por este sentimiento, al bajar de nivel en nivel. De fondo se encuentra con una secuencia de líneas en diferentes direcciones, con un degradado de colores sólidos al color morado que se usa de base, símbolo de lo intenso que se puede llegar a percibir este sentimiento, con tonos más claros en un principios y más oscuros mientras más profundo se puede llegar a percibir este.

Observando que la luz del lado derecho llega con una fuerza hacia nuestro personaje, iluminando por completo, justo como este sentimiento se llega a apropiarse de uno mismo. Así mismo de en el lado contrario del personaje en la composición se encuentra la letra de la canción.

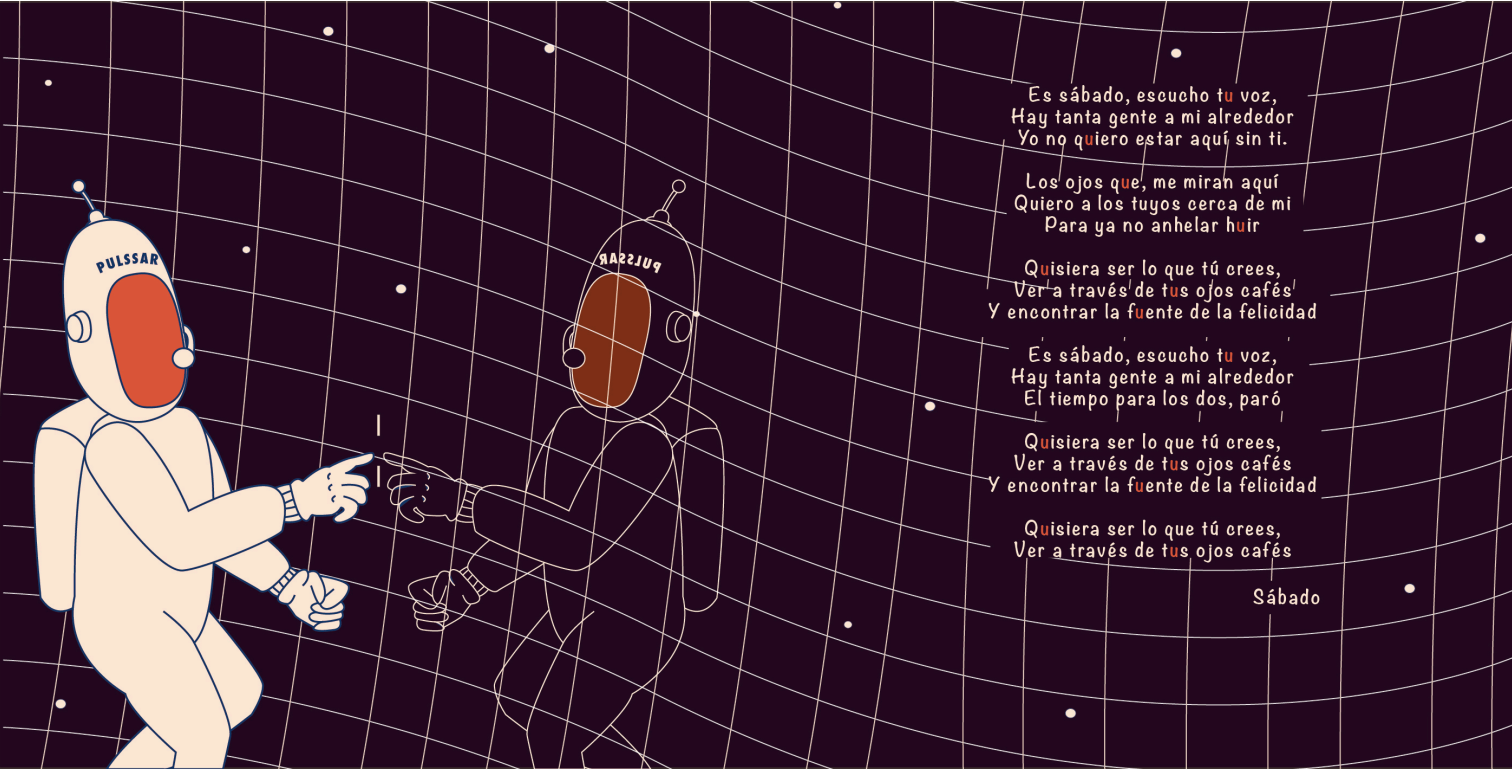
Iniciando en esta escena con una secuencia de acentos de color naranja en letras por melodía, en esta pagina se pueden ver las consonantes “P” resaltadas en color al leer la canción.

Figura 115.
Ilustración No.1 “Tú”

3.8.2. TRACK 2 - SÁBADO
(Omar Gómez)

Sábado, es una canción inspirada en las sensaciones y pensamientos difíciles de explicar que provoca alguien especial, que te hace olvidar por unos momentos todos tus miedos y simplemente hacerte disfrutar.

Andrea Victoria (Sintetizador y voz)



La segunda canción con la que se encuentra es “Sábado”, la cual se resume en las siguientes palabras: “¿Que ves en mí que te hace pensar que soy especial?” esa frase que muchas veces las personas suelen cuestionarse. Música más dramática, con grandes aportaciones de sintetizadores, y con un sampler de la película “Picelles”, la cual la hace lucir aun más atractiva.

En esta ilustración hallamos al cosmonauta posicionado en el cuadrante izquierdo, intentando tener conexión por medio de su dedo con su otro “yo” el cual se encuentra fuera del agujero de gusano. Esta escena como planteamiento de esa personalidad interna que se tiene y la externa que se llega a mostrar. Pretendiendo así nuestro personaje traspasar la red del agujero de gusano, como símbolo de esa personalidad que se resguarda haciéndonos haciéndose único y que es imposible desprenderse de ella.

El personaje del lado opuesto, como reflejo de esa persona que nos gustaría ser, pero se es imposible, es por ello que el sujeto fuera de la red de gusano no puede ser adherido al personaje, puesto que no es tangible, justo como lo son las personalidades, en vista de que cada persona tiene su propia esencia.

De lado derecho de la ilustración se encuentra la letra de canción, en la cual se ubica como letra resaltada en tono naranja a la vocal “U”

Figura 116.
Ilustración No.2 “Sábado”

3.8.3. TRACK 3 - OLVIDARTE

(Omar Gómez)

164

Olvidarte es la tercera canción que se encuentra en el álbum y por consiguiente en el booklet. Esta melodía habla sobre el amor, pero esta vez de los que son fugaces o inalcanzables. De los que se sabe que no tienen futuro pero se cree que pueden funcionar, y al mismo tiempo de la aceptación y el olvido como su nombre lo reitera.

Ante la situación planteada, se hace un primer plano del cosmonauta para esta ilustración, en el que se muestra un reflejo dentro del casco del mismo, el cual muestra una visión del personaje.

Escena en la que aparece, un par de manos que intentan tocar una forma circular. Este círculo como representación de esa persona, de un “astro mayor” intocable, inalcanzable, infinito, que al mismo tiempo se está alejando como reflejo de proceso, es decir de cambio, de cierre de un ciclo, el círculo como símbolo del tiempo que transcurre en esta adaptación, misma razón por la cual las manos nunca lo tocan, dejándolo así por fin irse.

En la posición izquierda encontramos ubicada la letra de la melodía, en la cual está vez se resalta la consonante “L”.

Está canción está inspirada por los sentimientos no correspondidos. Esos que no te dejan estar tranquilo y te hacen sentir confundido. Aunque sabes que la solución es tratar de olvidar y seguir adelante, simplemente sigues allí buscando aprovechar la más mínima oportunidad.

Ángel López (Bajo)

Figura 117.
Ilustración No.3
“Olvidarte”



3.8.4. TRACK 4 - RETROSPECTIVA
(Alexandro Carbajal)



¿Alguna vez has pensado en regresar en el tiempo para corregir tus errores? Pues Retrospectiva comenzó a partir de este punto, donde los recuerdos son la única idea de lo que fue y ya no estará.

Alexandro Carbajal (voz y guitarra acuática)

La cuarta canción en aparecer llena de un sonido armónico y fresco, es Retrospectiva, la cual habla sobre una partida y la soledad que la conlleva, donde las memorias son el único refugio de lo que alguna vez fue y se gustaría obtener de vuelta, aunque se tenga presente que es algo imposible, a lo que solo queda la idea latente de avanzar.

Es por ello que en esta ilustración se hace una primera aparición de la astronave dentro del booklet, de la cual se observa que salen cuatro cuerdas instrumentales de diversos tamaños de la zona de escape, reflejando así un efecto de movimiento en la nave. De la misma manera estas cuerdas enfatizan el hecho de que la nave está llena de piezas de instrumentos musicales.

En la misma escena se encuentra a el viajero espacial piloteándola, el cual está dejando ir un par de fotos que llevan plasmado en ellas recuerdos de una persona, motivo por el cual se ve en primer plano la foto de un ojo abierto, en segundo de unos labios y en tercero un ojo cerrado. El desprendimiento de estas como símbolo de la superación y avance. Por último encontramos un fondo completamente plano con detalles de destellos de estrellas.

Por el lado derecho de la ilustración se localiza la letra de canción de retrospectiva, en la cual se resalta letra "S" en tono naranja. En vista de que es una canción extensa, se decide dejar por un lado lo figurativo y por otro lo tipográfico en este caso, logrando así un balance entre ambos lados en esta escena.

Figura 118.
Ilustración No.4
"Retrospectiva"

3.8.5. TRACK 5 ESTELAR

(Omar Gómez)

Vamos a dar un viaje, donde la astrología y la metafísica convergerán, mostrándote el comienzo de anécdotas estelares.

Ricardo Cortés (Batería)



Figura 119.
Ilustración No.5 “Estelar”

Estelar es la quinta melodía en aparecer, una canción muy curiosa, la cual habla sobre la vida y sus diversos tiempos, tanto en el pasado, presente y futuro. En cómo es que la vida puede llegar a ser tan corta o larga, y en las cosas que se logran hacer, en el ciclo de la vida, que todo tiene un inicio y un final. Melodía en la cual Pulssar buscaba combinar sonidos acústicos, sintetizadores, y guitarras con un poco más de distorsión, encontrando un sonido dulce para una letra algo amarga.

169

En esta ilustración se pretende alcanzar la reflexión, por lo que se colocan a el astronauta en una postura de reposo mirando hacia el espacio, quien se encuentra meditando precisamente sobre las situaciones mencionadas anteriormente. Es por ello que por medio de la ranura entra un destello naranja, un destello lleno de reflexiones, en el que se colocan astros morados que son observados por el personaje, símbolo de un “Flashback” por la vida del viajero galáctico. Dejando así a la especulación sobre el final o inicio de un camino próximo al espectador.

En la parte izquierda de la ilustración aparece la letra de canción, en la que se resaltan de igual forma las consonantes “S”.

3.8.6. TRACK 6 VIAJE (Alexandro Carbajal)

Por último se encuentra con la canción “Viaje” la cual es el tema final del álbum, pero no la última ilustración que encontraremos dentro del booklet. Esta melodía es en su mayoría instrumental, dejando como su nombre lo dice, en un viaje sonoro completo entre notas fuertes y suaves.

170

Es por ello que se proyecta al astronauta en el viaje al que se invita desde la portada. En esta escena se visualiza el interior del agujero de gusano, mientras el viajero espacial y su nave flotan entre la red dejándose llevar por la ausencia de gravedad, hacia este viaje llamado vida, de cual no se sabe que esperar y solo queda aventurarse a vivir.

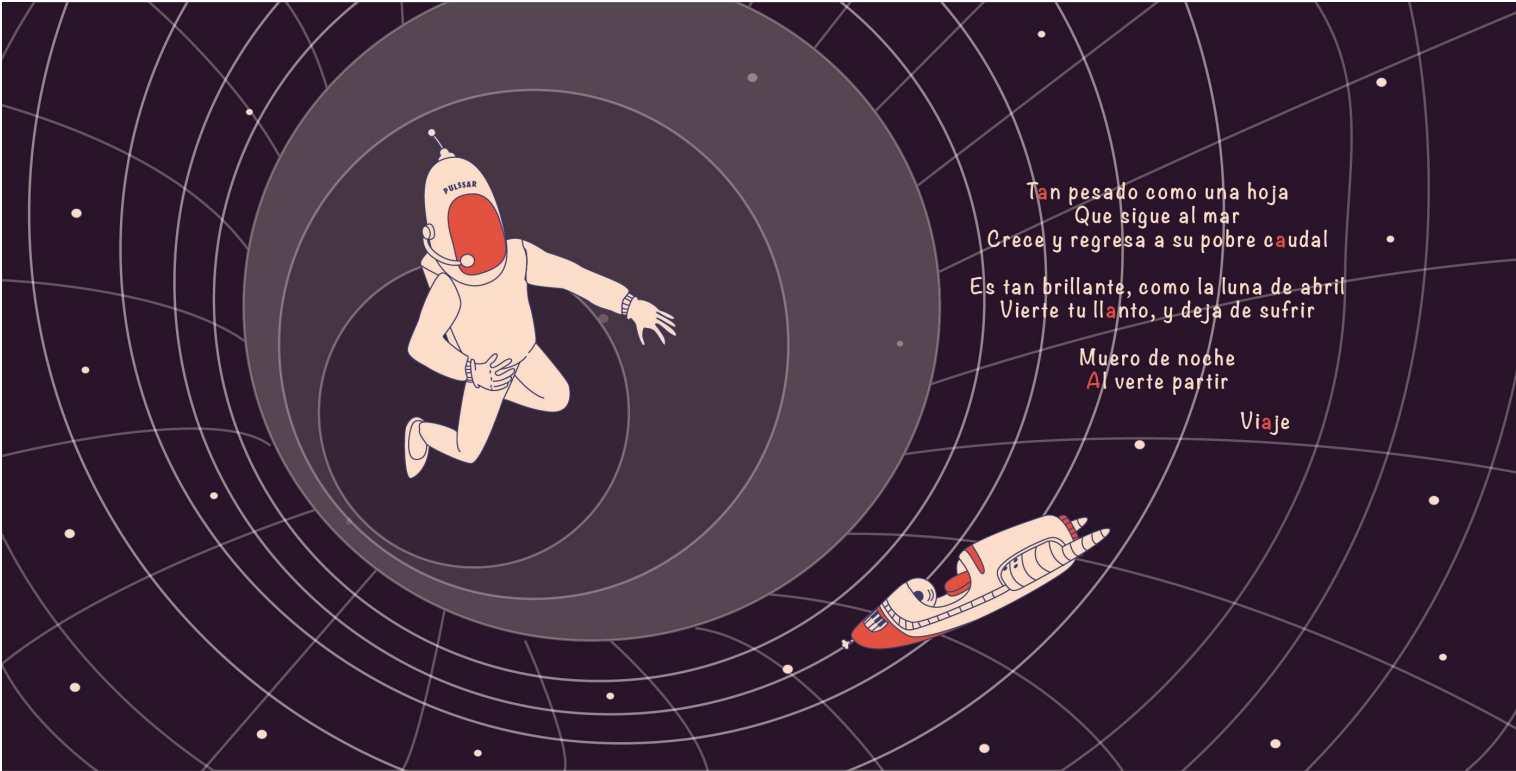
De fondo observamos la trama del agujero de gusano, la cual está conformada con circunferencia de diversos tamaños, que logran expresar una profundidad a través de un ritmo creciente entre las circunferencias, y líneas divergentes que salen del interior. Logrando en conjunto, circunferencias y líneas un movimiento armónico para el espectador, lleno de espacios largos y cortos, como lo es el ritmo de esta melodía.

En nuestro cuadrante derecho se localiza a la letra de canción, la cual es muy breve, acentuando las vocales “A” en color naranja.

Viaje y su melodía melancólica tiene la intención de recordarnos que algunas ocasiones las cosas no pueden salir como lo esperas, sin embargo la vida puede dar un giro inesperado de vez en cuando, sobre todo cuando estás a punto de “tirar la toalla” las cosas comienzan a mejorar.

Felipe Cruz (Guitarra)

Figura 120.
Ilustración No.6
“Viaje”



3.8.7. CRÉDITOS

Finalmente el booklet concluye con una última pagina, la cual se anexa en vista de dos motivos: Por un lado mostrando los créditos, en base a la importancia que se le da a todos los involucrados en el proceso del álbum.

172

Por otra parte, con la necesidad de una séptima página en spread para cumplir con la finalidad de los acentos tipográficos anaranjados durante el viaje de todo el librito. Debido a que Pulssar se conforma de siete letras y el álbum porta seis canciones, se requería un acento de color con la consonante “R”. Por lo que al completar la lectura del librito, el espectador leyera implícitamente el nombre de la banda de la mano en el viaje desde la primera, a la última página.

Concluyendo con una ilustración conformada por los seis integrantes de Pulssar y los diseños principales: el viajero espacial y su astronave P-6. Es así que en la parte inferior izquierda de la composición se coloca a los personajes sentados, interactuando en conjunto con el astronauta sobre la emblemática nave.

Finalizando con el texto de los créditos, en el que se ven acentuadas en color las letras “R”, ubicado en el cuadrante superior derecho, buscando así un equilibrio visual entre lo gráfico y tipográfico.

Presentaron su primer disco el cual tiene una riqueza armónica inefable, además de la construcción lírica con letras inteligentes y sensibles: Transparentes. Una música honesta que te invita a cerrar los ojos, latir junto con ellos, suspirar y mirar a los ojos al mundo. Gracias, Pulssar por latirnos tan fuerte y vibrarnos en el Jardín del ferrocarril.

Colectivo agua de horchata

Figura 121.
Ilustración No.7
“Créditos”



CONCLUSIÓN

Como diseñadora, melómana y amante de la escena *indie*, la presente tesis fue una oportunidad para plasmar, disfrutar e investigar un tema que realmente me apasiona. Por lo que este proyecto, no sólo se limita a rescatar la gráfica generada en el periodo de 2007 y 2017 en el país, logrando ir más allá. Al igual que la unión de disciplinas que plantea lo llamado “independiente”, se muestra un conjunto de áreas de estudio en la que destaca el diseño. Es por ello que todo el trabajo se elabora tras esta filosofía, la cual refleja la relación que el diseñador tiene con la música, los artistas y la industria musical en general.

Esta investigación es una ventana abierta para poder admirar el diseño que se ha hecho dentro de la escena independiente en México, del mismo modo es una invitación para la revisión de la obra musical de los artistas aquí referidos; la exploración y el reconocimiento del trabajo de algunos de los muchos diseñadores que se han visto involucrados en este binomio, pero sobre todo, trata de dejar una huella de la escena que ha sobrevivido y destacado en el país, gritando un *¡Hey! Aquí hemos estado, vean lo que se está y seguirá haciendo.*

Este proyecto sirve de reflector para mostrar los formatos que están de regreso dentro de la industria musical, como lo son: el vinilo y el casete. El diseño discográfico tiene mucho más alcance de lo que se piensa y aunque nos encontramos en una era en la que todo es digital, citando las palabras de la disquera Terrícolas Imbéciles: *El físico sí importa*. Logrando con la colaboración del diseño, convertir el formato físico en un coleccionable para el entusiasta de la música, añadiendo un valor al objeto y creando un vínculo tangible entre músico y escucha.

El desarrollo del diseño para el álbum *Viaje*, es resultado de todo el conocimiento adquirido tras esta investigación, trabajo que nos ha dejado satisfechos, tanto a mi como diseñadora al poder conseguir los objetivos planteados y a Pulssar como cliente obteniendo una imagen con gran peso conceptual y visual que los representa en esta etapa de su carrera. Estableciendo así, una alianza con la banda que garantiza futuras colaboraciones.

La melómana que habita en mí, se queda llena de placer con el descubrimiento de nuevas bandas, sonidos y ritmos, que se encuentran dispersos en los rincones del país. Forja una inquietud para seguir buscando proyectos musicales y un aumento al gusto por la adquisición de los formatos físicos, en el cual se plasma la combinación perfecta entre mis dos grandes pasiones: el diseño y la música. Conjunto que en lo personal puedo llamar *El binomio perfecto*.

Como diseñadora, establecí una perspectiva más amplia sobre el quehacer del diseño mexicano involucrado en la industria, la cual se engalana con diversos nombres de diseñadores y estudios creativos desconocidos para mi hasta el inicio de esta investigación. Así mismo, aprendí un mejor desarrollo en mi propio proceso creativo, que se nutre de nuevos soportes para trabajar, conceptos, elementos, métodos y teorías. Pero sobre todo, es una oportunidad de acceder en el área de diseño a la que estoy interesada en laborar profesionalmente en un futuro, y que antes de esta investigación desconocía la magnitud y el alcance que tiene, así como el poder y la responsabilidad gráfica que el diseñador tiene al momento de presentar una propuesta visual para una obra melódica.

Este trabajo finaliza con un fructuoso conocimiento respecto al diseño en la industria musical, reconociendo, que el diseño y la música van de la mano, logrando complementar con una cara a algo totalmente sonoro. Dejando en mí, la futura licenciada, la semilla para seguir navegando por la gráfica en la industria musical no solo discografica, sino también digital, en México, en el extranjero y ¿por qué no? En algún universo desconocido.

BIBLIOGRAFÍA

Libro impreso

- Baines, P. & Haslam, A. (2002). *Tipografía: función forma y diseño*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Bolaños, B. (8va Ed.)(2002). *Comunicación escrita*. San José, Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.
- Cortes, D. & González, A. (2012). *100 Discos Esenciales Del Rock Mexicano*. DF, México: Grupo editorial Tomo. 179
- Dondis, D.A. (16va Ed.) (2003) *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual*. España: Ed. Gustabo Gill.
- Farías, R. (2007). *El nuevo rock en México: alternativas para armar tu banda*. DF, México: Rios de tinta.
- Itten, J. (2002). *El arte del color*. Paris: Bouret.

- Johnson, W. Rice, M. & Williams, C. (2006). *The history of photography from 1839 to the present*. Alemania: Taschen.
- Martinez, J. (2010). *Arde La Calle!*. México: Grijalbo Mondadori.
- Mas, M. & Martín, J. (2009). *Manual de tipografía: del plomo a la era digital*. Valencia: Campgrafic.
- Moles, A. (1991). *La imagen: comunicación funcional*. DF, México: Trillas.
- Rafael, A. (2001). *Análisis de la imagen*. Madrid: Laberinto.
- Rangel, J. (2014). *Crocknicas marcianas*. DF, México: Rhythm & Books.
- Riversl, C. (2006). *CD. Diseño de portadas y packaging para CD*. Barcelona: Gustavo Gili..
- Swann Alan (2001). *Bases del diseño gráfico*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

- Terence, Dalley (1992). *Guía completa de ilustración y diseño, técnicas y materiales*. Madrid: Hermann Blume.
- Timothy, S. (2007). *Los elementos del diseño: manual de estilo para diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Velasco, J. H. (2013). *Rock en salsa verde. La larga y enjundiosa historia del rock mexicano*. México: Uva tinta ediciones.
- Vilchis, L.C. (2da Ed.).(2000). *Metodología del diseño: fundamentos básicos*. México: Claves latinoamericanas.
- Wong, W. (1988). *Principios del diseño en color*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Zeegen, L. (2007). *Ilustración digital: una clase magistral de creación de imágenes*. Barcelona, España: Promopress.

Fuentes en línea:

- Abuín, Natalia (2015). *La evolución de la industria musical en el contexto digital. El caso de México*. Recuperado de: www.telos.fundaciontelefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2015030311520002&idio=es [2018, 2 septiembre].
- Alfonso, Julia (2009). *100 conceptos básicos de astronomia*. Recuperado de: www.sea-astronomia.es/sites/default/files/100_conceptos_astr.pdf [2019, 14 abril].
- Arezo, Fernanda, Pereyra, Verónica... Torres, Beatriz (2011). *La cultura en Uruguay: una mirada desde las ciencias económicas*. Recuperado de: www.handbook.usfx.bo/nueva/vicerrectorado/citas/TECNOLOGICAS_20/Industrias_de_la_alimentacion/25.pdf [2019, 9 marzo].

- Barahona, Brenda (2016). *Diseño gráfico y música: el arte del disco*. Recuperado de: www.pixel-creativo.blogspot.mx/2015/04/disenograficoymusicaelartedel.html [2018, 16 octubre].
- Caribe Producciones. (19 de mayo de 2011). *TMTV - Portadas*. [Archivo de video]. Recuperado de: www.vimeo.com/23947308 [2018, 23 septiembre].
- Costa, J. (26 de diciembre, 2016). *Cambio de paradigma: la Comunicación Visual* [Publicación en un foro]. Recuperado de: www.foroalfa.org/articulos/cambio-de-paradigma-la-comunicacion-visual [2019, 21 enero].
- EFEEME (2017) *Portadas de discos concebidas como obras de arte*. Recuperado de: www.efeeme.com/libro-portadas-de-discos-concebidas-como-obras-de-arte/ [2018, 21 octubre].

- Escudero, J. (2013) *La portada de disco, el ingreso a la obra musical*. Recuperado de: www.wiki.ead.pucv.cl/El_hombre_y_la_portada_de_disco#LA_M.C3.9ASICA_DEL_DISE.C3.91O [2018, 12 diciembre].
- Fernandez, J. (s.f.). *Diccionario de la Astronomía*. Recuperado de: www.balamclub.files.wordpress.com/2012/07/diccionario-de-la-astronomia.pdf [2019, 14 abril].
- IMAS (2010). *INDIEO MUSIC AWARDS*. Recuperado de: www.indieomusicawards.com.mx/ [2018, 22 septiembre].
- Kun, J. (2007). *Mexico City's Indie Rock, Now Playing to the World*. Recuperado de: www.nytimes.com/2007/05/13/arts/music/13kun.html [2018, 17 abril].
- NASA (2014). *What Is a Spacesuit?*. Recuperado de: www.nasa.gov/audience/forstudents/nasaandyou/home/spacesuits_bkgd_sp.html [2018, 22 diciembre].
- Pastrana, S. (2011). *Indie-O Fest: la escena musical independiente visita México*. Recuperado de: www.expansion.mx/entretenimiento/2011/03/11/indie-o-fest-la-escena-musical-independiente-visita-mexico [2018, 22 septiembre].
- Pichon, C. P. (2012). *El diseño gráfico y los géneros musicales. Formas de categorización a través de los elementos gráficos*. Recuperado de: www.repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/10530/El_dise%C3%B1o_grafico_y_los_generos_musicales..pdf?sequence=1 [2018, 18 octubre].
- Torán, C. (2015). *La ilustración en la industria discográfica norteamericana de los años 50s*. Recuperado de: www.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/85889/281-4908-1-PB.pdf?sequence=1 [2019, 12 enero].
- Vignelli, M. (2008). *El canon de Vignelli*. Recuperado de : www.vignelli.com/canon.pdf [2019, 5 marzo].

