



The
Wallpapers

MEMORIA TFG

Grado en Diseño

Raúl Luis Fariña Barrera



MEMORIA DEL PROYECTO

Todos los derechos reservados

Alumno Raúl Luis Fariña Barrera
Tutor: Alfonso Ruiz Rallo

Facultad de Humanidades
Sección de Bellas Artes
Grado en Diseño
Universidad de La Laguna



Mi agradecimiento está dedicado a todas aquellas personas que me han acompañado y apoyado a lo largo de este viaje turbulento. A mis compañeros y amigos por sus críticas constructivas, a mis familiares por la motivación, y, en especial, mi tutor, Alfonso Ruiz Rallo, quien me ha sabido guiar en todo momento.



Resumen

Este Trabajo de Fin de Grado surge de la motivación por descubrir la relevancia de la labor de un diseñador tras un grupo musical, por lo que el proyecto consiste en la creación de una agrupación ficticia denominada The Wallpapers. De esta forma se abarcan distintas ramas del diseño como el diseño gráfico, la identidad corporativa, la ilustración y el diseño de gráficos animados.

El objetivo final es la creación de la marca del grupo y el desarrollo de material gráfico que lo dote de estilo y personalidad además de permitir su promoción para demostrar los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera.

Palabras clave:

Diseño gráfico, identidad corporativa, videoclip, merchandising, gráficos animados



Abstract

This Project arises from the motivation to discover the relevance of the work of a designer behind a band, so the project consists of the creation of a fictitious group called The Wallpapers. In this way it will cover different branches of design such as graphic design, corporate identity, illustration and design of animated graphics.

The final goal is the creation of the group brand and the development

of graphic material that gives it style and personality in addition to allow their promotion to demonstrate the knowledge acquired throughout the career.

Keywords:

Graphic design, branding, videoclip, merchandising, motion graphics



ÍNDICE

1. Introducción	11
2. Objetivos	15
3. Metodología	17
3.1. Metodología	18
3.2. Documentación	18
3.2.1. Investigación general	18
3.2.2. Investigación específica	19
3.3. Alcance	20
3.4. Cronograma	23
4. Investigación	25
4.1. Investigación General	26
4.1.1 El inicio de la revolución digital	26
4.1.2. Arte	27
4.1.3. Música	28
4.1.4. Japón	29
4.1.5. Revival	30



4.2. Investigación Específica	33
4.2.1. Post-Punk	35
4.2.2. Post-Punk Ruso	37
4.2.3. City Pop	39
4.2.4. Vaporwave	41
4.2.5. Lo-Fi Hip-Hop	45
4.2.6. Dream pop	48
4.3. Referentes	52
4.3.1 Gorillaz	52
4.3.2. Daft Punk	54
4.4 Conclusión	57
5. Desarrollo	59
5.1. Identidad Corporativa.....	60
5.1.1. Naming	60
5.1.1.1. Naming de otras marcas:	60
5.1.1.2. ¿Qué debe expresar la marca?	64
5.1.1.3. Mapas Mentales	65
5.1.1.4. Lluvia de Ideas	72
5.1.1.5. Propuestas:	72
5.1.1.6. Criba:	73
5.1.2. SÍMBOLO	75



5.1.3. logotipo	77
5.1.4. Color	79
5.1.5. PERSONAJES	80
5.1.5.1. Amy	82
5.1.5.2. Nikky	83
5.1.5.3. Mr. Richards	84
5.1.5.4. T.I.M. (Technical Instrument Manager)	85
5.2. Material Gráfico	86
5.2.1. Carteles de concierto	86
5.2.2. Pósters	91
5.2.3. Portada de disco	94
5.2.4. Merchandising	96
5.2.5. Púas	103
5.2.6. Frisbi	105
5.2.7. Videoclip	106
5.2.8. Funkos	108
6. Conclusiones	111
7. Bibliografía	115
8. Anexos	121
Anexo 1. Bocetos	122





1. INTRODUCCIÓN

1.1. INTRODUCCIÓN

The Wallpapers es un proyecto que surge de una curiosidad personal basada en la cultura de las nuevas tecnologías y cómo permiten que elementos del pasado puedan volver a renacer.

En los últimos años he descubierto muchos elementos estéticos y musicales característicos de la década de los 80, que sutilmente se han ido incorporando en la cultura pop de forma progresiva desde principios de la década de los años 10 del siglo XXI, dando pie a la aparición de

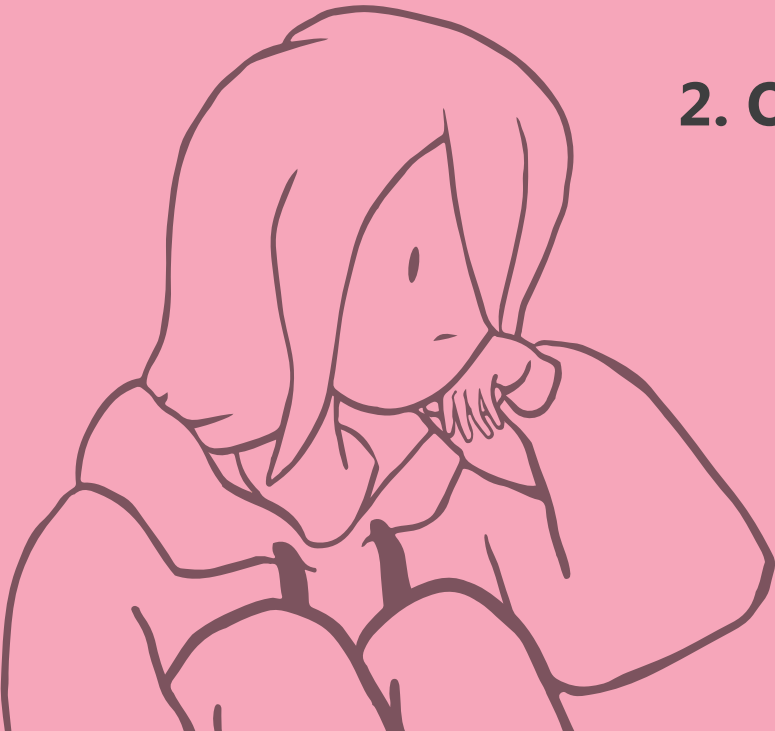


nuevos estilos como lo son el dream pop, el vaporwave o el lofi hip-hop.

Es por ello que he decidido combinar mis habilidades como diseñador con mi fascinación por la música, pues siempre me ha llamado la atención el trabajo de los diseñadores gráficos que hay detrás tanto de las portadas como de la imagen de cualquier músico con un mínimo de calidad además del impacto que generan sobre la audiencia. De esta forma, con este trabajo de fin de grado, pretendo acercarme a la labor de un diseñador en el ámbito musical para descubrir la importancia del apartado gráfico en el mundo sonoro y aprender sobre los nuevos estilos que continúan surgiendo y evolucionando gracias a los nuevos medios de comunicación.

De esta forma surge The Wallpapers, un grupo musical ficticio del cual he creado una imagen corporativa, unos personajes y un videoclip para demostrar todas aquellas habilidades que he aprendido y desarrollado durante los años que he cursado la carrera. En esta memoria se encuentra todo el proceso de investigación y desarrollo del proyecto además de las diferentes decisiones tomadas y su justificación y se encuentra acompañada y reforzada por el Manual de Identidad Corporativa.





2. OBJETIVOS

2. Objetivos

2.1. OBJETIVOS

Objetivos Generales

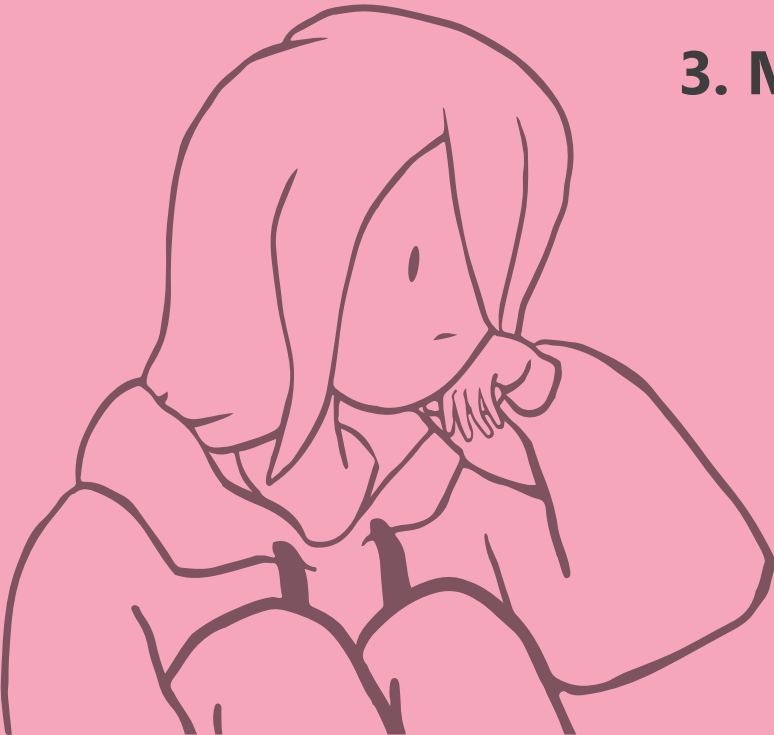
- Desarrollar un proyecto que pruebe mis habilidades como diseñador
- Creación de la imagen visual y material gráfico del grupo.

Objetivos Específicos

- Diseñar el aspecto de los distintos personajes que conformen el grupo
- Crear elementos en los cuales aplicar la imagen visual
- Crear propaganda en distintos formatos



3. METODOLOGÍA



3.1. METODOLOGÍA

En este apartado será descrito todo el proceso realizado previamente y durante el desarrollo del proyecto. La primera fase de este proyecto consiste en la búsqueda de una temática que abordar. En un inicio, el tema elegido para abordar fue la cultura visual y musical de los años ochenta. El trabajo se encuentra dividido en tres grandes apartados: investigación, desarrollo y conclusión.

3.2. DOCUMENTACIÓN

Para lograr una forma de trabajo más organizada opté por dividir la investigación en distintas fases de tal forma que comenzaría por lo general y, de forma progresiva, terminaría dando paso a una investigación más específica.

3.2.1. Investigación general

La primera fase de la investigación consistió en la obtención de información sobre los años 80 y su panorama musical a nivel mundial. Durante este proceso se descubrió



que en la actualidad, tanto la música mainstream como la underground continúan manteniendo influencias de forma directa o indirecta de la música de hace 40 años, por lo que se analizan las causas y se decide pasar a trabajar en un ámbito más reciente.

3.2.2. Investigación específica

Una vez descubierto el revival de los ochenta en la escena musical actual comencé a profundizar en este tema y descubrí una serie de géneros musicales y estéticos que han tomado relevancia en internet a partir de la década de 2010. Por lo que investigar más a fondo estos nuevos géneros que llegan a mantener ciertos puntos en común

con las vanguardias del siglo XX además de compartir características en el ámbito político, económico y social con el mundo de la década de los 80.



3.3. ALCANCE

El alcance de este proyecto se ha establecido de tal forma que muestre la importancia del trabajo de un diseñador gráfico en el ámbito musical. Es por ello por lo que se abarcan varios campos desde la creación de la marca, pasando por el diseño de los distintos componentes, hasta la producción de un videoclip que muestra la esencia del grupo.

El primer punto consiste en la creación de la marca junto a su respectivo manual de identidad corporativa. El resultado final surge

tras una serie de bocetos previos en los que se tiene en cuenta los resultados de la investigación.

El siguiente paso resultó en la creación de los personajes que conformarían el grupo. El diseño de estos personajes surge de la investigación previa, pues su estética se adecúa a la de los estilos previamente investigados.

A continuación tendría lugar la elaboración del material gráfico, el cual requería de la previa creación de la marca y de los personajes. En este punto se encuentra la creación de portadas, carteles y elementos de merchandising.

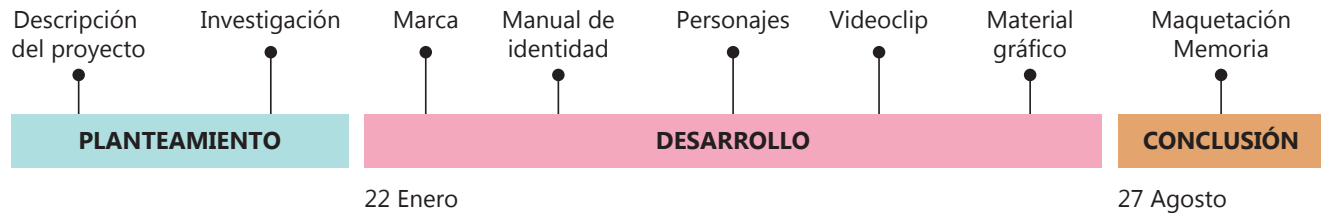
Finalmente se daría paso a la elaboración de un videoclip en el



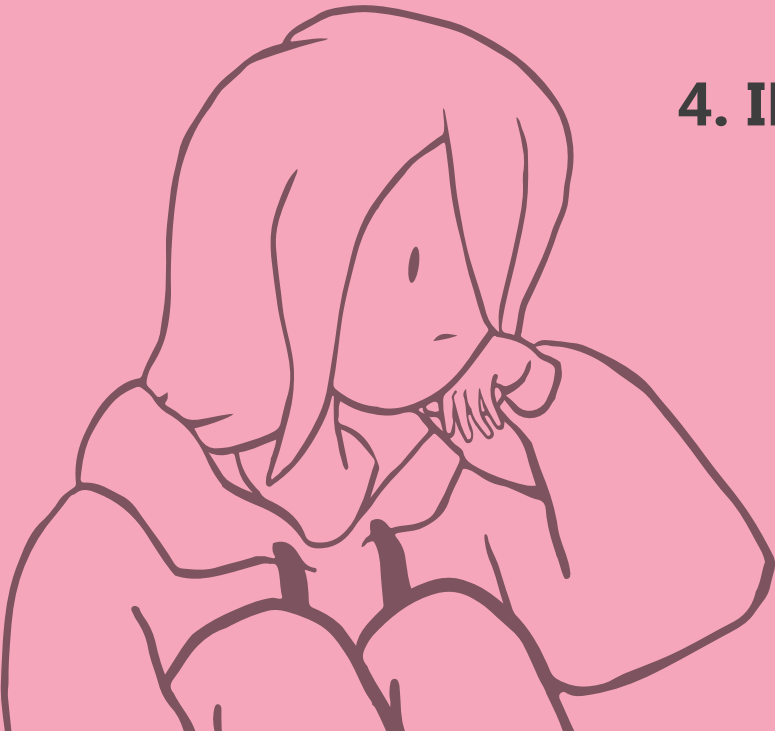
cual se muestre la esencia estética del grupo, además del estilo musical, logrando así abarcar un campo multidisciplinar en la labor de un diseñador, dando paso a los medios audiovisuales.



3.4. CRONOGRAMA



4. INVESTIGACIÓN



4.1. INVESTIGACIÓN GENERAL

Al tratarse de un tema tan amplio, decidí comenzar por un punto de partida general y poco a poco centrarme en detalles específicos. Es por ello que empecé a recopilar información sobre la década de los 80 para así entender el contexto sobre el que me encontraba trabajando.

4.1.1 El inicio de la revolución digital

La década de los 80 supone el inicio de la Revolución Digital, también conocida como Revolución

tecnológico-científica o Era de la información. La década se convirtió en un periodo de grandes avances tecnológicos a nivel global y el salto de la tecnología analógica a la digital gracias al microchip. Fue una década de consumismo y excesos acompañados de las políticas neoliberalistas de Ronald Reagan y Margaret Thatcher. El ocio y la juventud se convirtieron en el principal centro de desarrollo de la tecnología, dando pie a la popularización de los videojuegos y los ordenadores personales de IBM y Apple.



La televisión a color ya dominaba casi todos los hogares de las familias estadounidenses, permitiendo la creación de las primeras series televisivas como Dallas, el Coche Fantástico, el Equipo A o Alf dirigidas en exclusiva a la pantalla pequeña, llevando a la televisión a ser el principal medio de entretenimiento. El nuevo formato de series solía abarcar distintos géneros, destacando sobre todo las que abordaban temáticas familiares, policíacas, de acción y humor.

4.1.2. Arte

El auge de la tecnología permitía que fuera cada vez más capaz de reemplazar el trabajo del ser humano. De esta forma, surgió un fuerte debate

entre la repercusión negativa que podría tener, llevando a cineastas como Ridley Scott a mostrar mundos futuros distópicos provocados o dominados por las máquinas, como es el caso de Blade Runner. El cine se convirtió en el referente de la moda y comenzó a abarcar temáticas de ciencia ficción, acción y terror. Estos géneros mantienen su estatus a día de hoy, llegando al punto de continuar o remasterizar algunas franquicias de gran éxito en su época como bien puede ser el caso de Star Wars, Stranger Things, Predator, RoboCop, los Cazafantasmas o Pesadilla en Elm Street. Cineastas como George Lucas o Steven Spielberg marcaron un antes y un después en la historia del cine innovando con sus historias creativas



4. Investigación

acompañadas de los importantes avances de los efectos especiales.

4.1.3. Música

A pesar de los grandes avances en la industria de la música desde la década de los 60, en la que los Beatles habían supuesto una importante revolución estandarizando sistemas como la grabación multipista o innovando en cuanto a efectos de sonido se refiere, hasta la década de los 80, la música, era totalmente analógica. El transistor sustituyó a las válvulas en los equipos de sonido, permitiendo que fueran más asequibles al público y mucho más resistentes. También comenzaron a surgir los primeros instrumentos de gama media que podían ser fabricados en serie.

En esta década surgió una herramienta que revolucionó por completo a la industria, el sintetizador. Este nuevo instrumento determinó el sonido de los ochenta y fue el pilar fundamental de nuevos estilos musicales como el new wave, la música disco, el dance y el hip hop además de influenciar otros estilos ya existentes como el funk, el pop, el rock o el heavy metal. Los máximos exponentes de la música pop y la moda en aquel momento eran Michael Jackson y Madonna.

También se establecieron movimientos contraculturales, como el punk o el post-punk, a modo de crítica sociopolítica. El movimiento punk estaba caracterizado por su actitud y lírica agresiva en contra del sistema capitalista, los grupos estaban



compuestos por integrantes de escaso o nulo nivel musical. El post-punk surge de forma contemporánea al punk y mantiene importantes diferencias aunque mantiene la esencia crítica con el sistema, aunque mucho más pacífica. También surgió el new wave, un estilo encabezado por grupos británicos que mezclaban la música disco con el sonido de los sintetizadores, teniendo un gran éxito en los Estados Unidos grupos como New Order, Joy Division, The Cure, Depeche Mode o The Smith.

Comienza el auge de los ya existentes videoclips gracias a la creación de la cadena de televisión MTV (Music Television) en 1981. Se emitían constantemente videoclips de los grupos de moda del momento y,

aunque fue de forma forzosa, permitió disminuir la brecha racial entre los artistas al emitir videoclips como Thriller o Billie Jeans de Michael Jackson. Esta cadena, junto a la popularidad de la televisión, estaba destinada a potenciar el consumismo por parte de los jóvenes y permitió acercar la música a los hogares de las clases medias. De esta forma comenzó a ganar relevancia el videoclip, que se convirtió en la forma fundamental para promocionar a la mayoría de artistas del momento.

4.1.4. Japón

A partir de los años 50, Japón comenzó a copiar la cultura pop occidental y la adaptó a su propia cultura. El capitalismo en Japón llevó



4. Investigación

a la nación a convertirse en una de las principales potencias mundiales de la segunda mitad del siglo XX y uno de los principales países productores de tecnología. Es por ello que surgen marcas que hoy en día continúan siendo líderes en el mercado de los instrumentos musicales como Roland, Korg o la parte musical de Yamaha.

Aunque tuvieron un mayor éxito en occidente durante la década de los noventa, la cultura japonesa también se extendió gracias al éxito mundial de los recién aparecidos animes (adaptaciones animadas de mangas o comics japoneses). Una generación se crió viendo en la televisión animes como Dr. Slump, Dragon Ball, Capitán Tsubasa (Supercampeones en España), Saint Seiya (Caballeros del Zodiaco) o

Ranma. Estos dibujos eran similares a los dibujos animados americanos a la par que mantenían ciertas diferencias estéticas, sobre todo por el diseño de sus personajes. En términos generales, Japón ganó una importante fama en el público infantil y adolescente ya que se convirtió en el lugar de origen del entretenimiento que consumían.

4.1.5. Revival.

Según la RAE, la el significado de la palabra revival es: “una voz inglesa que se usa con cierta frecuencia en español con el sentido de ‘retorno de gustos, modas o tendencias propios de otras épocas’. Es un anglicismo evitable, que puede sustituirse por voces españolas como resurgimiento, recuperación, resucitación, renacimiento, retorno,

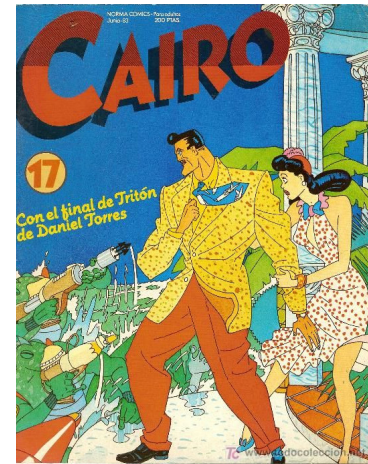


regreso o similares. A veces puede equivaler a evocación, repetición o remedo. Como adjetivo, aplicado a música o moda, significa 'propio de una época pasada, en ese caso puede sustituirse por el adjetivo retro.'

El revival trata de recordar de forma nostálgica algún tiempo pasado y emularlo en el presente. Sin embargo, esta emulación no es del todo fidedigna, pues solo se suelen rescatar los buenos recuerdos adaptándose a los nuevos tiempos, por lo que la nueva visión está en mayor o menor medida tergiversada en comparación con los hechos originales.

A lo largo de la historia la humanidad ha pasado por distintos revivals. Un ejemplo es la antigua Roma, cuya

cultura estaba fuertemente inspirada y basada en la cultura griega. Otro gran revival apareció tras terminar la Edad Media, de hecho, su nombre lo indica



A la izquierda portada n° 78 del cómic Capitán América (1954), a la derecha portada de la revista Cairo (1983).



4. Investigación

claramente; el Renacimiento. Durante este periodo la el arte, la cultura y el pensamiento volvieron a inspirarse en la Grecia clásica, adaptando la visión idealizada a la cultura cristiana y a la tecnología del momento.

Al igual que en la actualidad existe un resurgimiento de los años 80, durante esa misma década estuvieron de moda los años 50, obviamente algo modificados.



4.2. INVESTIGACIÓN ESPECÍFICA

Al igual que en la década de los 80 se vivía un revival de los 50, en la década de 2010 comienza un revival de los 80 con ciertos elementos de los noventa. Este revival tuvo su inicio en internet, donde consiguió una gran repercusión tanto de forma visual como musical. Surgieron nuevos movimientos como el vaporwave, el lo-fi hip-hop o el city pop que a su vez se combinaron con estilos ya existentes, aunque aparentemente extintos, como el dream pop o el post-punk, generando una cultura que comparte mucho con

movimientos como el Dadaísmo de principios del siglo XX. A pesar de que este símil puede resultar exagerado, el espíritu detrás de estos movimientos artísticos es muy similar, pues se basan en la experimentación para tratar de romper con la estética establecida. A excepción del Dream Pop, suelen tener un sentido en contra del capitalismo y del consumismo.

Musicalmente hablando, estos géneros crean un resultado nuevo utilizando y reciclando elementos considerados



4. Investigación

como retro. En muchas ocasiones se busca el efecto lo-fi (Low Fidelity), se utilizan como base canciones ya existentes para crear obras derivadas completamente distintas, algo muy típico del dúo francés Daft Punk. A pesar de que el formato de distribución más importante es internet y las plataformas de streaming, se han resucitado formatos como los discos de vinilo o las cintas de cassette como soportes tangibles, aunque la finalidad de estos tiene más que ver con el merchandising que con la escucha de la música. El objetivo principal de esta música es producir en el oyente la sensación de nostalgia haciendo alusión a los buenos recuerdos de su infancia..

Por lo tanto, el componente visual también posee una gran importancia. Por lo general, estos géneros musicales suelen estar acompañados de vídeos bastante estáticos con elementos retro, en ocasiones collages, manteniendo la baja calidad de imagen de forma intencionada. El color suele variar dependiendo del estilo, pero coincidiendo en un uso del color muy característico tratando de evitar colores cálidos y saturados. Normalmente suele haber un componente nocturno, ya que suelen acompañar en noches de insomnio o estudio hasta altas horas de la madrugada.

Como curiosidad cabe destacar que los usuarios que suelen crear o consumir estos estilos musicales



pertenecen a la generación nacida durante la década de 1990 y principios de los 2000, es decir, que componen música con características de una época que no llegaron a vivir. Por eso es habitual combinar la música con elementos visuales pertenecientes a los noventa como puede ser el anime o videojuegos más modernos.

4.2.1. Post-Punk

Es un estilo que surge a finales de la década de los 70 y principios de los 80. Aparece en un contexto de crisis económica y un mundo muy polarizado entre el comunismo y el capitalismo. Aunque, según su nombre, es posterior al punk, realmente surgió de forma paralela a este. Explicado de forma simple, el

post-punk es una evolución no solo de la música sino de la cultura punk en la cual se dejaba de lado la agresividad, aunque continuaba abordando temáticas políticas, se hacía de una forma más artística, sofisticada y sensible. Al contrario del punk, el post-punk estaba más ligado a la música pop aunque continuaba siendo transgresor y llegaba a un mayor número de oyentes. Este género musical, es una de las principales insignias del sonido y la estética de los años 80 junto al new wave, con el que incluso ha llegado a converger.

Algunos grupos característicos son Joy Division (que pasó a llamarse New Order tras el deceso de su cantante Ian Curtis), The Cure, Talking Heads o incluso The Smiths. Muchos



4. Investigación

*Portada del álbum **Unknown Pleasures**, Joy Division (1979), ícono del post-punk*

fanáticos de estas bandas que debaten constantemente si realmente pertenecen al post-punk, ya que el estilo entre ellas no llega a ser similar. Sin embargo, todas ellas comparten ciertas características que las asocian con el género:

Las letras de temática oscura y pesimista con una lírica bastante sofisticada y poética.

Las recurrentes críticas a los sistemas políticos y económicos de los gobiernos neoliberales de Ronald Reagan y Margaret Thatcher.

La constante experimentación en el sonido, caracterizada por el empleo de sintetizadores y efectos como reverb, provocando una sensación onírica..

Una estética muy ecléctica y transgresora que incluso llegaba a rozar lo andrógino, pues uno de los máximos referentes de los artistas de este estilo era David Bowie. Se puede considerar como el movimiento que



dió origen a la cultura gótica gracias a bandas como The Cure.

4.2.2. Post-Punk Ruso

El post-punk tuvo una importante repercusión a nivel mundial, aunque los principales artistas eran de nacionalidad estadounidense o británica. Tras finalizar la década de los 80 no llegó realmente a desaparecer, pues sirvió de inspiración directa para otros estilos surgidos en la década de los 90 como el brit-pop (Oasis, Blur o Radiohead) o la música indie que comenzaría a tomar relevancia a finales de los 90 y principios de los 2000 con grupos como The Strokes, Interpol, Arctic Monkeys, o Gorillaz. Sin embargo, pasó bastante inadvertido tras finalizar la década de los ochenta.

A partir del año 2010, gracias a internet, comienzan a salir a la luz estilos como el lo-fi hip-hop, el vaporwave o el dream pop, sobre todo estos dos últimos tienen sus orígenes en la música post-punk. El apogeo de internet también ha traído a los denominados memes, que también han servido como medio de promoción para una “nueva ola” de post-punk ruso. En el año 2018 se viralizó un video editado de la serie infantil los Teletubbies en el cual los personajes bailan al ritmo de la canción Sudno del grupo bieloruso Molchat Doma. Gracias al meme, el grupo comenzó a tener gran popularidad en México y otros países de Latinoamérica, por lo que salieron a la luz una gran cantidad de grupos que hacían música de este estilo



4. Investigación

provenientes de países como Rusia, Bielorusia y otros países antiguamente pertenecientes a la Unión Soviética. Algunos de estos grupos son: Human Tetris, Utro, Buerak o Lebanon Hanover.



Portada del album Etazhi (Molchat Doma) donde se ve Hotel Panorama en la actual Eslovaquia, de arquitectura brutalista y símbolo de la arquitectura socialista-realista

Es habitual en el estilo que algunos fanáticos nieguen que algunos de estos grupos pertenezcan al post-punk ruso ya que no todos son procedentes de Rusia o cantan en esa lengua, pues en algunos casos, componen letras en inglés para poder acercarse a un mercado extranjero.

Aunque no lo parezca, la realidad es que no existe un panorama musical en cuanto al post-punk ruso se refiere, simplemente se trata de diferentes grupos que han surgido con influencias similares que tienen una mayor repercusión en el extranjero que en sus países natales, esto se puede ver en una entrevista al grupo Molchat Doma: https://www.youtube.com/watch?v=AOTFzveuniQ&ab_channel=MolchatDoma



A pesar de no existir una escena consolidada, todos estos grupos tienen muchos aspectos en común en cuanto a la estética se refiere. Las letras, aunque no suelen ser tan elaboradas como las de los grupos post-punk de los 80, mantienen la esencia oscura y pesimista además de continuar con las críticas políticas. Suelen inspirarse a nivel estético en la arquitectura brutalista además de usar el blanco y negro para la mayoría de sus vídeos o efectos de VHS para transmitir un estilo lo-fi.

4.2.3. City Pop

Tras la Segunda Guerra Mundial, Japón comienza a copiar todos los aspectos de la cultura occidental para convertirse en el referente de los

avances tecnológicos a nivel mundial. De esta forma surgió una clase media que trabajaba en las multinacionales japonesas que habitaban en las ciudades y llevaba un estilo de vida capitalista.

La especialidad de copia por parte de Japón también se traslada a la música, todos los estilos musicales existentes en occidente como bien pudieran ser el rock, el blues, el pop, el swing, el reggae y un largo etcétera fueron adaptados y versionados. Incluso el músico Isao Tomita ganó fama a nivel nacional por popularizar el uso del sintetizador, instrumento que ya se utilizaba en otros países como occidentales. De esta forma surgió el city pop en la década de los 80, un estilo de música destinado a las



4. Investigación

nuevas clases sociales surgidas del capitalismo. Este estilo se caracteriza por su eclecticismo y falta de personalidad, copiando los recursos de la música pop occidental. Se trataba de un conjunto de canciones de diferentes artistas que estaban



Mariya Takeuchi, intérprete de la canción Plastic Love (1924) que a partir de 2010 se viralizó gracias a Youtube

destinadas a ser productos efímeros, ganaban una gran fama a nivel nacional por un breve periodo de tiempo y luego eran olvidadas para ser reemplazadas por otra canción del mismo estilo, es decir, eran canciones de usar y tirar. En el canal de Youtube Music Radar Clan (17/01/2021) se describe a este género cómo: “una amalgama de estilos occidentales versionados en Japón de forma sui generis” . Algunos referentes son Mariya Takeuchi y la canción Plastic Love (1984) o Tatsuro Yamashita con Love Space (1977).

En la década de 2010 nace un resurgimiento de este estilo musical con una gran repercusión a nivel mundial en internet, en páginas como Youtube o Tumblr. Sin embargo,



no eran las canciones originales las que ganaban fama, artistas independientes las utilizaban como samples, para crear una canción derivada, literalmente es un proceso de reciclaje de viejas canciones pasadas de moda para volver a darles uso, pero esta vez sin una finalidad comercial. De esta forma surge el future funk y otros estilos derivados del vaporwave, formando todos parte de playlist normalmente gratuitas para escuchar como acompañamiento, asemejándose más a la música de ascensor que a la música comercial.

Al reproducirla, suele generar una sensación contradictoria en el oyente de haberla escuchado anteriormente al mismo tiempo de no haberla escuchado nunca. Lo mismo sucede

con las sensaciones que transmite, pues puede ser simultáneamente melancólica, romántica, animada, tranquila... Pero, en su esencia, es música que evoca nostalgia.

4.2.4. Vaporwave

El término vaporwave surge de la palabra vaporware. Este es el nombre que reciben las expectativas de un producto que no terminan por salir al mercado, esfumándose como el vapor.

Este género surge a principios de la década de 2010 en internet a modo de sátira (meme) que terminó por tomarse en serio generando el interés académico y periodístico. Surge como una crítica al consumismo capitalista, utilizando elementos de trabajo y



4. Investigación

ocio, sobre todo de los 80 y los 90, mostrando la decadencia de los productos capitalistas. Sin embargo, terminaron haciendo homenaje a estos mismos.

Representación visual de la estética vaporwave



Los primeros álbumes de vaporwave, como EccoJams (2010) de Chuck Person, consistían simplemente en modificar canciones ochenteras, como Africa de Toto, bajando el pitch para cambiar su velocidad y afinación. Estos álbumes estaban acompañados visualmente por imágenes de videojuegos de la década de los 90, creando así una atmósfera de nostalgia. "Vaporwave music is described as just such a representation: a kind of expressive idiom which variously names, plays with, parodies and subverts the ersatz aesthetics and affects of work and leisure spaces under neoliberal corporate capitalism". (Whelan y Nowak, 2018, pp. 460). Este estilo tiene muchas variantes como el synthwave, el futurefunk o el lo-fi hip-hop. Por



lo general, los artistas que crean vaporwave suelen publicar su música bajo pseudónimos, ocultando su identidad.

En general, se caracteriza por emplear como base canciones de los ochenta y finales de los setenta sobre las que se les cambia la afinación y la velocidad a una más lenta para luego añadir percusiones secuenciadas, sintetizadores, efectos ambientales, delay y reverb.

Es un género que tiene mucho que ver con las vanguardias del siglo XX, pues juega con el collage tanto en lo estético como en lo musical. Con la estética ocurre algo similar, combina elementos ochenteros con efectos VHS que eliminan la nitidez

de la imagen con un desenfoque RGB, llegando incluso a un resultado kitsch, pues es necesario recordar que el estilo surgió a modo de parodia. También puede estar acompañado de ilustraciones de estilo anime,



Portada del álbum Floral Shoppe, Macintosh Plus (2011)



4. Investigación

Playlist de vaporwave en Youtube (2016). Cuenta con más de 8 millones de reproducciones

con animación clásica y coloreado tradicional (sin uso de ordenadores). También es habitual el empleo de imágenes con colores fríos como azules y violetas. Es muy común el uso de palmeras tropicales, letreros de

neón, coches de la década de los 50, islas paradisíacas, la noche en grandes ciudades y, en ocasiones, también se puede adoptar la estética cyberpunk.

No caso da música não são os sons produzidos por instrumentos musicais que se repetem no Vaporwave, mas todo um conjunto de melodias. Isso acontece como se trechos de sons fossem recortados aleatoriamente e colados uns sobre os outros, sem respeitar tom e tempo musicais, mas imersos em uma lógica de colagem caótica e desordenada, lembrando estratégias próprias das vanguardas da arte moderna, ou mais especificamente, próprias do Dadaísmo e suas colagens textuais



e visuais (Guterrez y Pires, 2017, pp. 167).

En el año 2011, la artista Ramona Andra Xavier lanza bajo el pseudónimo de Macintosh Plus el álbum Floral Shoppe, el cual incluía la canción 02 リサフランク420 - 現代のコンピュー, que se trataba de una remezcla de estilo vaporwave de la canción It's your move (1984) de la artista Diana Ross. Esta canción se convirtió en el himno de la música vaporwave, por lo que el álbum se convirtió en una de las principales para los artistas de este género. Actualmente cuenta con 14 millones de reproducciones en la plataforma de Youtube.

El vaporwave también se ha extrapolado al mercado musical

mainstream. Algunos ejemplos los podemos encontrar en los últimos trabajos de artistas como Dua Lipa con Don't Start Now (2019) o The Weeknd con el álbum After Hours (2020). Grupos de rock como Muse también se han visto influidos por estos sonidos, lo que se puede comprobar en su último álbum de estudio Simulation Theory (2018), donde destaca el uso de los sintetizadores.

4.2.5. Lo-Fi Hip-Hop

Este estilo de música es fruto de las nuevas facilidades de la era digital. Gracias a la evolución constante de los ordenadores y la aparición de internet a finales de la década de los 90 permitió la aparición de los primeros home studios. La traducción literal de



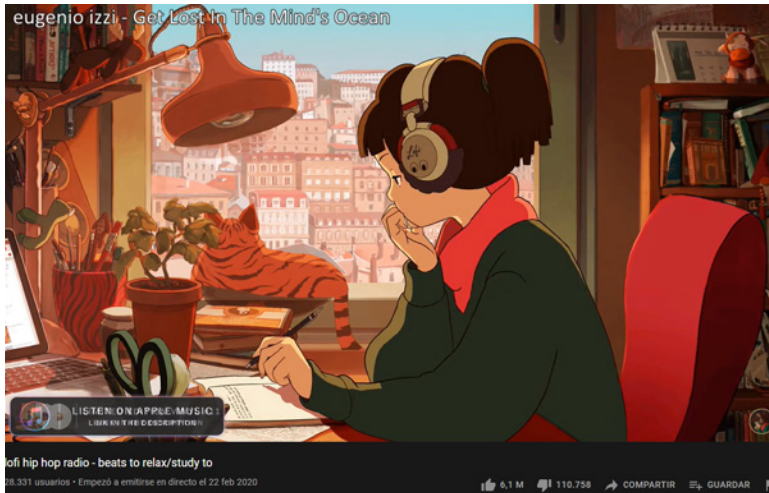
4. Investigación

*Captura del canal de
Youtube Lofi Girl*

home studio es estudio en casa. Con las herramientas adecuadas y cada vez más asequibles, es posible que cualquier persona pueda grabar desde su hogar con una calidad más que aceptable además de poder publicar

ese contenido y que este llegue a todo el mundo.

El término Lo-Fi proviene del inglés Low Fidelity, lo que significa baja calidad. Esto se debe a que se suelen buscar pequeñas desafinaciones en los instrumentos y baja calidad de audio de los samples de las canciones utilizadas como base. Sin embargo, el lo-fi también ha sido empleado con anterioridad en muchos otros estilos musicales, grupos como The Strokes o Gorillaz ya han experimentado con técnicas para lograr grabaciones de mala calidad, pero logrando resultados que son auténticas obras de arte, un ejemplo es la canción Feel Good Inc (2004).



Al igual que el vaporwave, este estilo consiste en utilizar samples y loops (seleccionar una porción de un audio y hacer que esta se repita constantemente) de canciones ya existentes sobre las que se añaden nuevos efectos y sonidos para crear nueva música. Normalmente, estos samples son normalmente fragmentos de viejas grabaciones de jazz a las que posteriormente se añade un beat (ritmo) de hip-hop. El tipo de compás utilizado es de 4/4 y el tempo de 80 bpm, es decir, que el ritmo es bastante relajado. También es bastante habitual añadir sonidos de foleys (efectos de sala) para agregar naturalidad a la mezcla.

Esta música también suele ir acompañada de imágenes estáticas

o gif, principalmente de dibujos animados, con objetos de tecnología retro y personajes de anime o videojuegos ya sean de los 80 o de los 90, con con una paleta de color normalmente más cálida que la empleada en el vaporwave.

Este estilo también trata de transmitir nostalgia, centrándose en la tranquilidad y la relajación del oyente. Puede recordar a la música de ascensor, pues suele estar diseñada para escucharse de fondo mientras el oyente trabaja, estudia o simplemente se relaja y, en cierto modo, surge a modo de crítica de la música impersonal, diseñada para no ser escuchada, utilizada en anuncios de televisión, supermercados o ascensores (Muzak). Es por ello que



4. Investigación

este estilo se suele reproducir en largas playlist de Youtube o Spotify, pues no está diseñado para que escuches una canción suelta, sino una larga lista de ellas como sonido de fondo.

Fender Jazzmaster, un icono de la música dream pop

Actualmente, el canal de Youtube Lofi Girl (antiguamente denominado Chilled Cow), transmite música Lo-Fi constantemente en directo. Cuenta



con más de 7 millones de suscriptores y una media de 40.000 espectadores.

Nujabes fue un productor japonés el cual está considerado como el creador de este estilo. Alrededor del año 2000 comenzó a mezclar jazz con bases de hip-hop mientras algunos cantantes rapeaban encima. A pesar de que el lo-fi hip-hop ha tenido su propia historia, tiene mucho que ver con el vaporwave y logra popularidad de forma contemporánea a este.

4.2.6. Dream pop

Este estilo, muchas veces denominado indie de forma errónea, es el más popular de todos los mencionados. Consiste en crear una "atmósfera de ensueño" combinando recursos de



distintos estilos como el space rock de finales de los 60, psicodelia y pop. De todos los géneros mencionados anteriormente, este es el que más se centra en la música en vivo, pues no suele tratarse de música de fondo ya que dispone de letras y líneas melódicas.

En cuanto a sonido se refiere, se caracteriza por el uso de guitarras eléctricas con efectos de chorus, vibratos y reverb. El modelo de guitarra más utilizado es la Fender Jazzmaster, llegando incluso a utilizarse como símbolo para representar a este estilo de música. También suele ser recurrente el uso de sintetizadores, teclados y pianos electrónicos.

El nombre surge por primera vez en la década de los 80 para denominar al estilo del grupo Cocteau Twins. Desde entonces han surgido grupos como Mojave 3, Beach House, Galaxie 500 o A.R. Kane entre otros. En la década



*Portada del álbum
Immunity, Clairo (2019)*



4. Investigación

de 2010, gracias a plataformas como YouTube, SoundCloud y Spotify, el dream pop ha obtenido relevancia, sobre todo artistas como Mac Demarco, Clairo, The Marias o Men I Trust.



Portada del álbum 2, Mac Demarco (2012)

Es a partir de este momento que el dream pop comienza a ser denominado erróneamente indie, que no es realmente un estilo musical, pues se trata de una abreviación de la palabra independiente y hace referencia a todos aquellos artistas que hacen música sin pertenecer a una de las grandes casas discográficas. Se conocen como Majors a Universal Music Group, Sony Music Entertainment y Warner Music Group, estas son las tres casas discográficas más relevantes a nivel mundial, cada una de ellas posee más de 30 sellos discográficos. Sin embargo, la gran mayoría de artistas del dream pop, sobre todo los surgidos durante la década de 2010, son artistas indie, pues producen en estudios no tan relevantes o en home studios.



A diferencia del post-punk ruso o el vaporwave, no tiene por qué tener un trasfondo crítico, pues la mayor parte de su lírica no va más allá del pop ligero que habla de amor o de los problemas de la vida de los adolescentes. Sin embargo, de vez en cuando se apoyan movimientos sociales como la lucha del colectivo LGBT+ o el feminismo, un ejemplo es la canción Sofia (2019) de la artista Clairo.

La estética de este estilo puede variar dependiendo de cada artista, sin embargo, es muy común el uso de colores pastel y diseños minimalistas con tipografías con serifa. Esto se debe a la influencia directa de grupos del new wave o del grunge, como es el caso de los Smith, My Bloody

Valentine o Nirvana. En contraparte al vaporwave, suele mantener un carácter más realista sirviéndose de fotografías y colores de tonos pastel además de una estética informal.



4.3. REFERENTES

Una vez definidos estos estilos consideré necesario analizar a 2 grupos de gran éxito que, en mayor o menor medida, se encuentran influidos por los estilos previamente citados.

Estos grupos son Gorillaz y el dúo francés Daft Punk. Se caracterizan principalmente por ser grupos cuya imagen es ficticia o tratan de ocultar la identidad de los músicos, de tal forma que de pia al público a centrarse en la música en vez de

la vida personal de los miembros. De esta forma han logrado unas estéticas fascinantes capaces de atraer a prácticamente cualquier tipo de público.

4.3.1 Gorillaz

Gorillaz fue una banda creada en Londres en el año 1998 por Damon Albarn, quien ganó popularidad en la década de los 90 por ser el vocalista de la banda de britpop Blur, y Jamie Hewlett, un viñetista que se encargó de dar imagen a los componentes de la banda. Se trata de una banda virtual, de dibujos animados, que fue creada a modo de crítica de la decadencia de la cadena de televisión MTV a finales de la década de los 90. La finalidad de la estética animada era contar

una historia que realmente resultase interesante de contar sin tener que abordar temas de la prensa rosa.

El grupo virtual está compuesto por cuatro integrantes: Noodle, una niña de rasgos asiáticos que domina a la perfección la guitarra, a lo largo de

los años se ha visto su crecimiento; Russel, un afroamericano encargado de la percusión y especializado en los ritmos del hip-hop; Murdoc, uno de los personajes más característicos por su apariencia y actitud, siendo el bajista y fundador de la banda; y, por último, 2-D, el cantante del

*Personajes del grupo
Gorillaz*



4. Investigación

grupo, característico por el pelo de color azul, el propio Damon Albarn se encarga de darle voz al personaje.

La banda abarca una amplia variedad de estilos musicales como el pop-

rock, el rap, el hip-hop, la música electrónica y el funk entre otros. Es habitual la colaboración con otros artistas, por lo que las canciones suelen habituarse en cierta medida a estos, siempre manteniendo un estilo propio y único.



Portada del álbum Demon Days, Gorillaz (2005)

Portada del álbum Demon Days de Gorillaz (2004), en la cual se ven los personajes.

4.3.2. Daft Punk

Daft Punk es un dúo francés formado por Thoman Bangalter y Guy-Manuel de Homem-Christo. Tuvo su origen en el año 1993 y ganó popularidad durante la década por su estilo de música electrónica y utilizar recursos



como samples, loops, sintetizadores, autotune y cajas de ritmo.

La característica principal de este grupo son sus máscaras de robot que, a pesar de ser conocidas, ocultan la identidad del dúo ya que ellos pretendían huir de la fama y centrarse exclusivamente en la música. Sin embargo, estas máscaras han terminado convirtiéndose en el sello de identidad del grupo.

En sus orígenes, su forma de crear música era muy similar a la de la del vaporwave, sampleaban otras canciones para crear nueva música. El ejemplo más característico es la canción One More Time (2000), la cual fue creada a partir de fragmentos de la canción More Spell On You (1979)

de Eddie Johns. También se puede encontrar en su discografía elementos de la música de los 80, recordando algunas de sus canciones al vaporwave o al future funk como High Fidelity (1997), Get Lucky, Lose Yourself to Dance, Instant Crush (2013) o I Feel it Coming con The Weeknd (2016).

*Dúo francés Daft
Punk*



4. Investigación

*Personajes de la película
Interstella 5555, Daft
Punk (2003)*

Otro elemento en común en común con los estilos derivados del vaporwave es el apartado visual. No utilizan collages de elementos retro, pero uno de sus álbumes, *Discovery* (2001), fue acompañado de una película (*Interstella 5555: The Story of the Secret 5 Star System*) de estilo

anime en colaboración con el creador Leiji Matsumoto y Toei Animation. En trabajos más recientes continúan aplicando elementos de la década de los 80 como el color o incluir algún elemento con luz de neón, característica de la época (videoclip de *Starboy*, 2016).



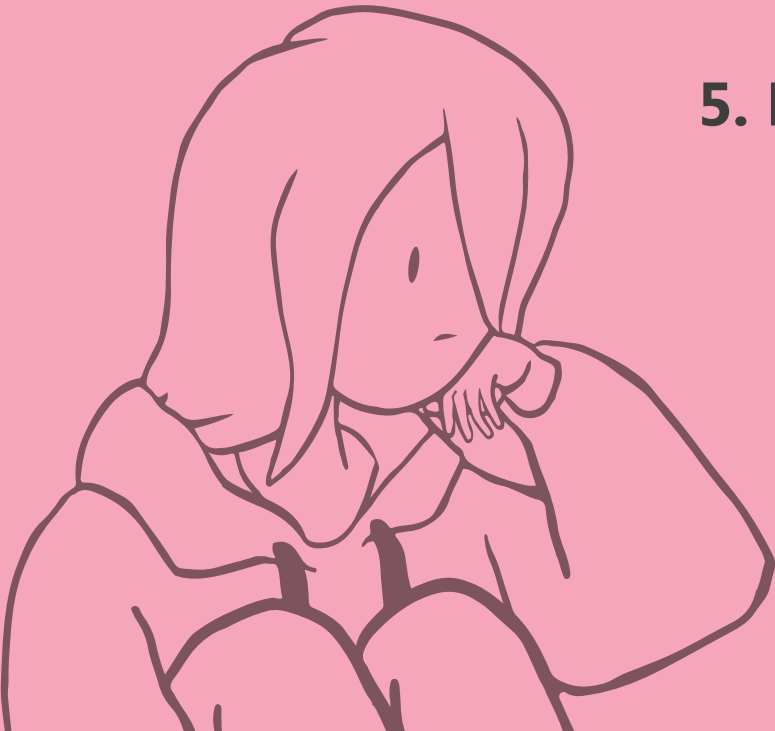
4.4 CONCLUSIÓN

Dada la gran repercusión que han tenido estos géneros originarios de internet, es necesario consolidar estos géneros característicos de la década de 2010 tanto por su parte musical como por la estética. Es habitual que los artistas de estos géneros utilicen seudónimos u otro tipo de formas de ocultar su verdadera identidad para que el público se centre en mayor medida en la música o crear un aspecto visual que se adecue en mayor medida a la música. Es por ello que se han buscado a referentes de la música pop como Gorillaz o Daft

Punk. Estos grupos se caracterizan por su estética que oculta a los músicos reales que hay detrás, aunque su identidad no sea anónima.

Por lo tanto, este proyecto se basará en la música para crear una imagen visual, inspirándose en la cultura de internet y en los nuevos estilos que han surgido de ella a partir de la década de 2010. La creación de un grupo ficticio es la excusa idónea sobre la que trabajar.





5. DESARROLLO

5.1. IDENTIDAD CORPORATIVA

Una vez establecidos todos los objetivos me dispuse a crear la identidad corporativa de la agrupación. La marca debe permitir al público reconocer y diferenciar al grupo del resto al mismo tiempo que debe transmitir su relación estética con los estilos mencionados previamente.

5.1.1. NAMING

El primer paso para la creación de la marca es determinar el naming, el cual es posiblemente el proceso más complejo. Para ello comencé analizando otras marcas de grupos similares.

5.1.1.1. Naming de otras marcas:

Es habitual que las bandas musicales cambien de imagen cada vez que lanzan un nuevo álbum. Sin embargo, continúan manteniendo el mismo



GORILLAZ

DAFT
PUNK

naming. La mayoría de estos grupos tienen logotipos, es decir, su imagen está representada exclusivamente por tipografía. Emplean fuentes de tipo script, decorativas o de palo seco, normalmente con trazos de pincel, dando la sensación de informalidad. Pueden ser en blanco y negro o combinar colores muy específicos como el rojo, el magenta, el naranja o el azul. En ocasiones, se intenta transmitir con estos logotipos la estética ochentera que utiliza también el vaporwave, por lo que es habitual encontrar combinaciones de tipografías monoespaciadas para simular los primeros ordenadores.



5. Desarrollo

MAC
DEMARCO

*Marcas de grupos de la
escena indie y vaporwave*

Kavinsky



MOZHA
DOMA



The Marias

Yung
Bae



Flamingosis

© Shiko So



5. Desarrollo

5.1.1.2. ¿Qué debe expresar la marca?

- Nostalgia
- Retro
- Tecnología
- Ensueño
- Tranquilidad

Para llegar a las siguientes propuestas, realicé varios mapas mentales en papel, uno general y otros específicos.



5.1.1.3. Mapas Mentales

Para lograr un flujo de trabajo más simple, me serví de la ayuda de varios mapas mentales con la intención de mantener una mayor efectividad. La marca tenía que representar una serie de elementos muy dispares como la estética de los 80, tranquilidad, confort y mantener ciertos aspectos de la tecnología retro. Para ello realicé una lluvia de ideas a partir de la investigación específica para obtener los conceptos principales, los cuales

son ordenador, tranquilidad, internet y fondo.

Los ordenadores se han convertido en el principal medio de comunicación y trabajo en muchos sectores, pues nos facilita en gran medida nuestro día a día además de mantenernos constantemente informados. Los dispositivos móviles como smartphones también son ordenadores en miniatura, por lo que lo consideré un buen concepto sobre el que trabajar.

Ya que estilos como el Lo-Fi o el vaporwave tienen una finalidad de acompañar en segundo plano en las labores cotidianas, normalmente con el fin de relajarnos y ayudarnos a mantener la concentración, por lo



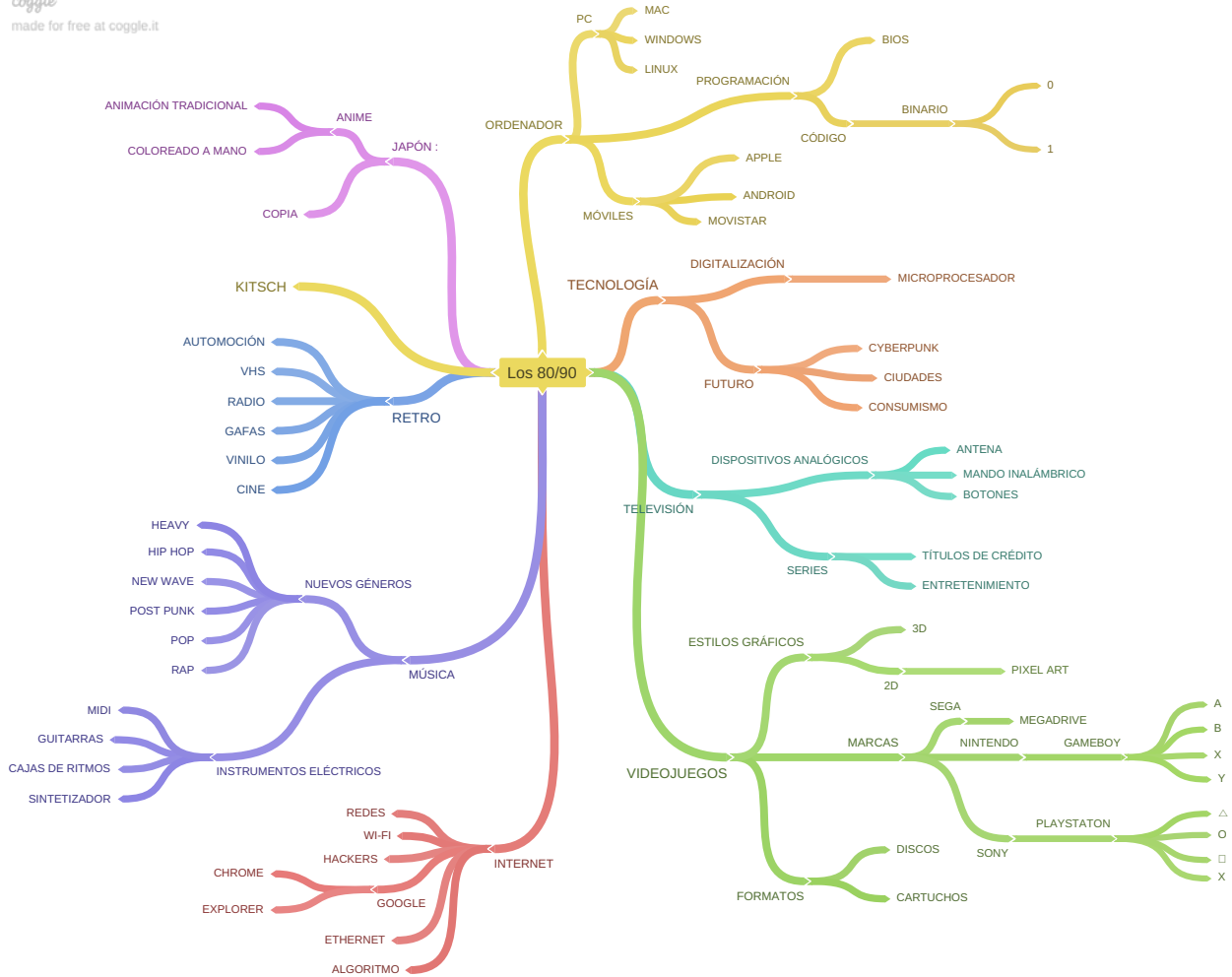
5. Desarrollo

que consideré adecuado explorar las posibilidades del concepto tranquilidad.

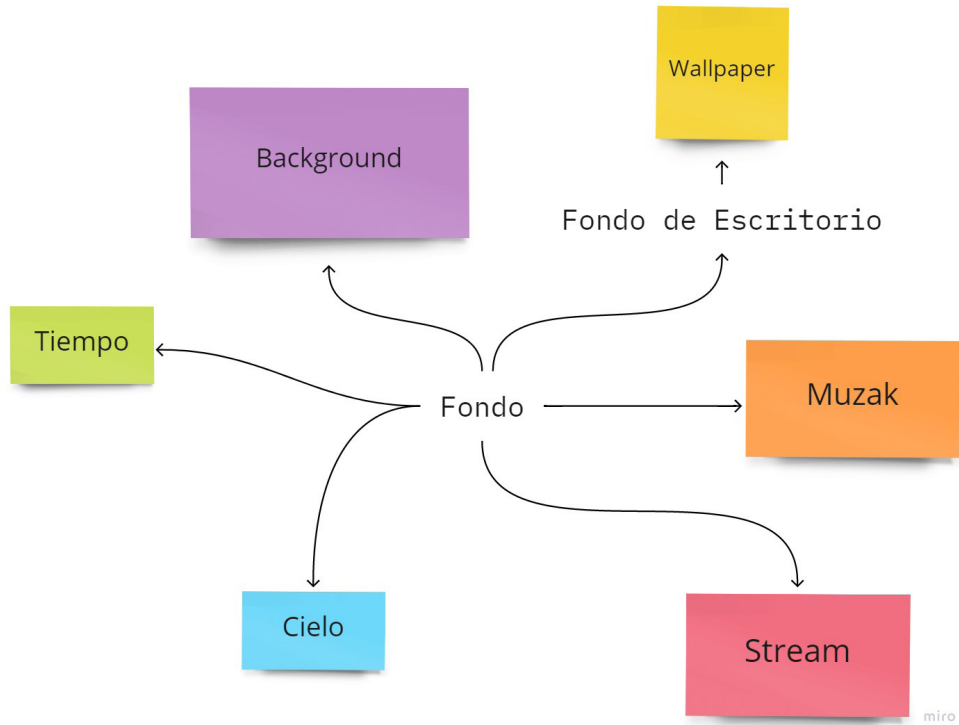
La tecnología de los ordenadores sería prácticamente inútil sin la conexión a internet, la principal responsable de mantenernos en línea constantemente en un mundo globalizado. Es por ello que trabajar en este concepto de forma independiente es una buena opción.

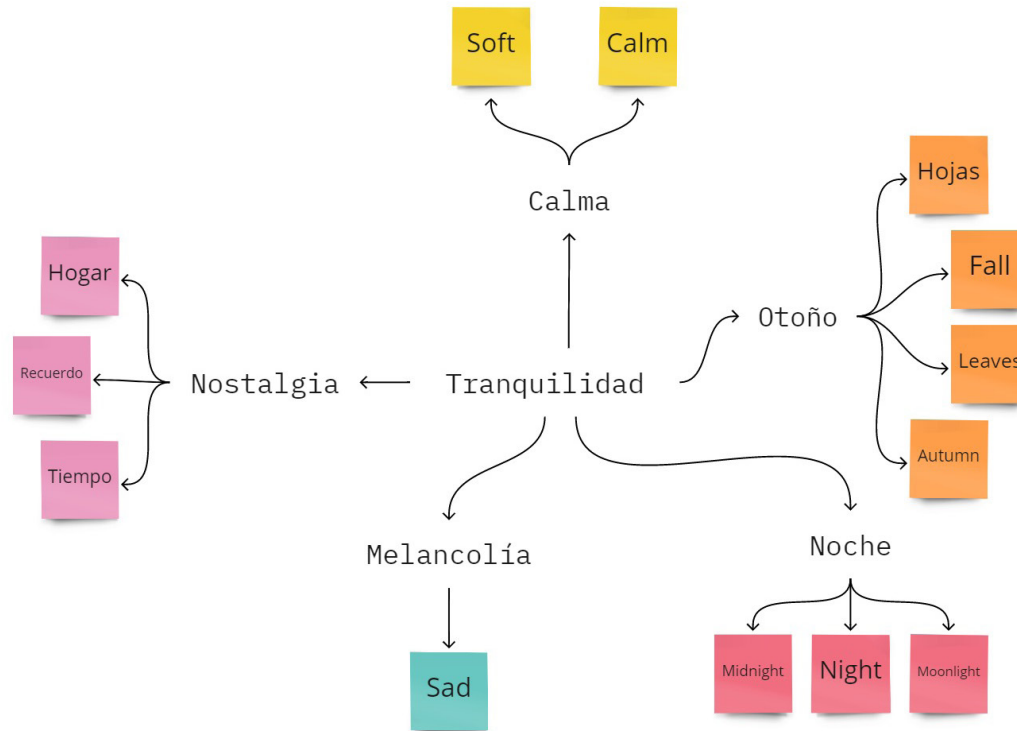
Por último, derivado del concepto tranquilidad, surgió el concepto fondo en el sentido de algo que está ahí, da espacio, pero pasa desapercibido por el usuario, sin embargo, si ese fondo no estuviese, quedaría un espacio vacío que produce incomodidad en el espectador.





5. Desarrollo

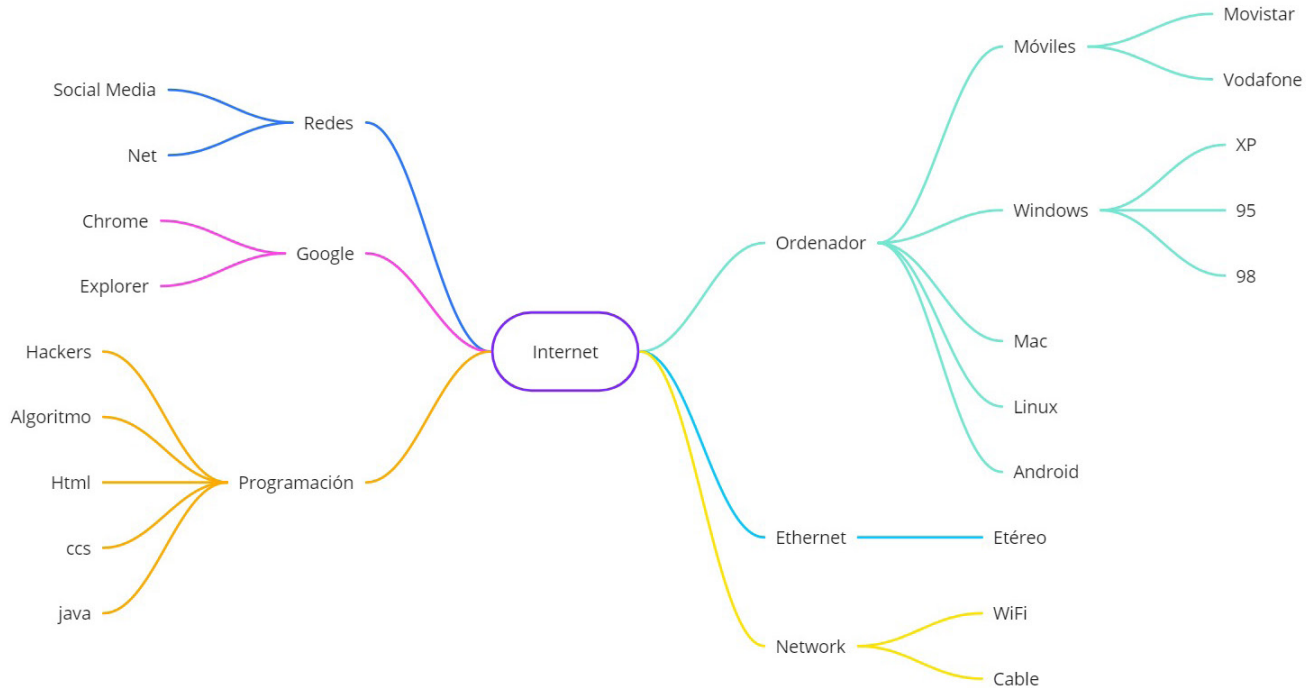


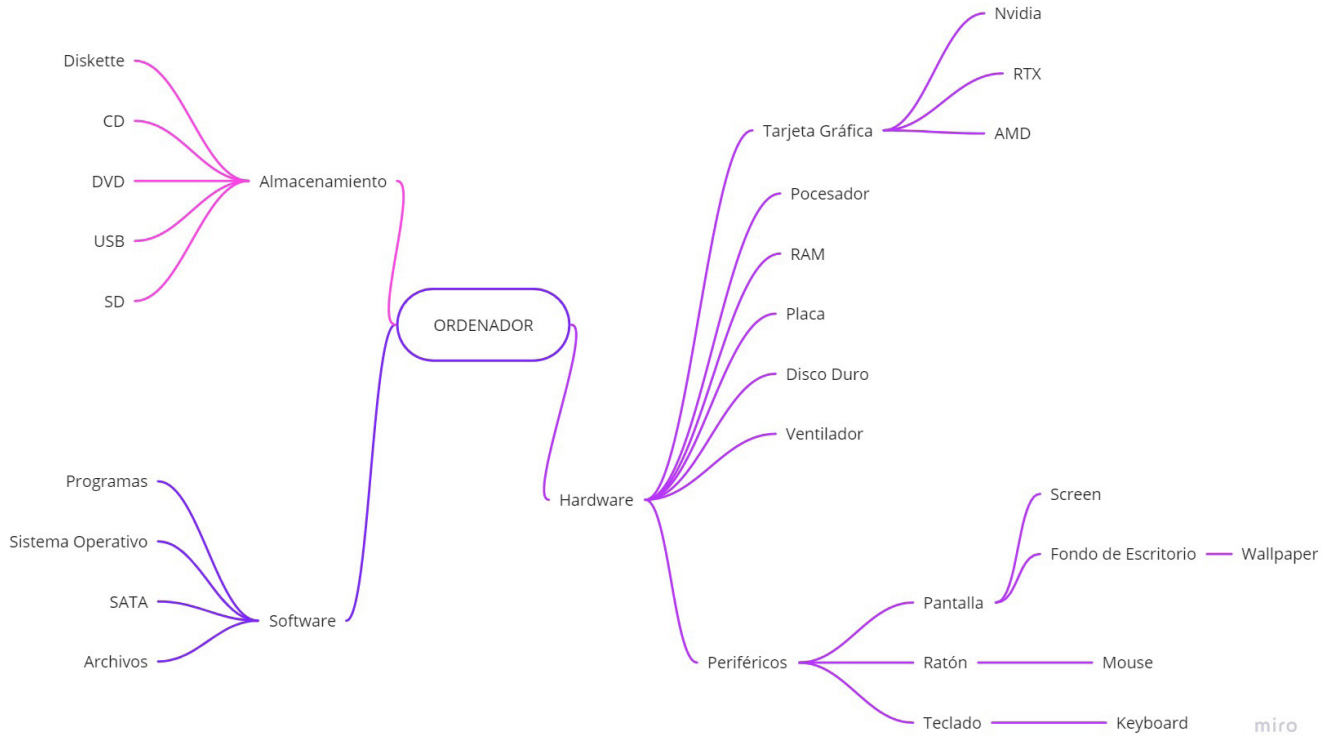


miro



5. Desarrollo





miro



5. Desarrollo

5.1.1.4. Lluvia de Ideas

A raíz de estos conceptos hice una lluvia de ideas para crear una lista de palabras.

5.1.1.5. Propuestas:

- Algorhythm - Algorithm / rhythm - canción de Childish Gambino
- The Network - Grupo alternativo conformado por los miembros de Green Day
- X-Plorer - Internet Explorer
- Songlasses - Sunglasses
- Codex
- Chipstar
- Personal Software (PS) (Mismas siglas que Playstation)
- Personal Future (PF)
- Error 404



- Softwave (es mejor nombre para un estilo que para un grupo)
- Skywave (es mejor nombre para un estilo que para un grupo)
- Glass
- Wallpapers
- Pentagram (se centra mucho en la música escrita)
- Noiseback
- Backs
- Calmback
- Uberak (Anagrama de Buerak, un grupo de post punk ruso)

Propuestas Japonés:

- Netto (red)
- Musen (radio)
- Gijutzu (tecnología)
- Suji (números)
- Kabegami (fondo de pantalla)

5.1.1.6. Criba:

Dado a la dificultad de su pronunciación y su falta de pregnancia, he optado por descartar las propuestas en japonés. Noiseback, Glass, Backs, The Network son nombres que actualmente están en uso por otros grupos musicales, por lo que descarté ambas propuestas. En un inicio, la palabra Algorhythm me pareció buena idea ya que me recordó al juego de palabras de los Beatles (Bet y Beetle), sin embargo, es



5. Desarrollo

el título de una canción de Childish Gambino además de contar con poca pregnancia debido a la complejidad de su escritura para nuestra lengua. Descarté otras propuestas por falta de gancho.

- Songlasses
- Wallpaper
- Uberak

Tras barajar estas opciones, el resultado final elegido es la palabra inglesa Wallpaper, cuyo significado traducido al castellano es fondo de escritorio. Este concepto se convierte en el nombre adecuado para el grupo, pues logra representar a casi todos los conceptos de forma equitativa. Todo PC cuenta con un fondo de escritorio normalmente elegido por el usuario,

su finalidad no es destacar, sino rellenar ese espacio vacío de nuestros monitores y, en numerosas ocasiones, suelen ser imágenes que transmiten tranquilidad siendo muy común el empleo de paisajes, fondos marinos o entornos paisajísticos.

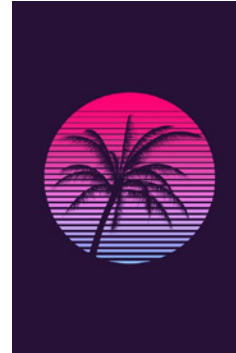
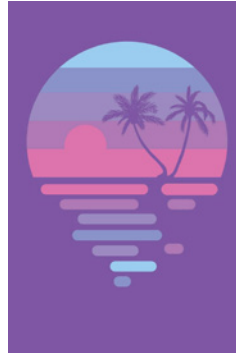
Al tratarse del nombre de un grupo musical, opté por añadirle el artículo The al inicio y convertir el nombre al plural dando como resultado The Wallpapers, logrando así una mayor pregnancia como es el caso de innumerables bandas de éxito (algunos ejemplos son: The Beatles, The Police, The Doors, The Who, The Cure, The Offspring, The Smiths...).



5.1.2. SÍMBOLO

La idea inicial era la creación de un logotipo sin icono, pero, tras realizar múltiples bocetos terminé optando por crear un imatopio.

El símbolo surge de la combinación de varios elementos típicos de la estética vaporwave ochentera. Está compuesto por un triángulo escaleno con una circunferencia en el interior, de tal forma que representa un ocaso. Para dotarlo de personalidad, en el interior



Ejemplos de símbolos vaporwave



5. Desarrollo



Símbolo de The Wallpapers

de la circunferencia se encuentra la silueta de una palmera, el cual es otro elemento muy característico de la década de los 80. Además, el hecho de que sea una silueta ayuda a potenciar la idea del atardecer.

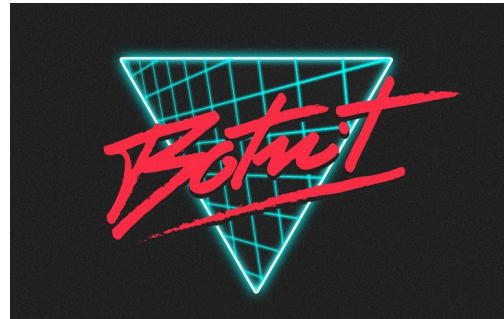
La palmera es el único elemento del símbolo que cuenta con un carácter más ilustrativo y no obedece a las reglas geométricas. Esto está hecho con toda intención para generar contraste y mantener naturalidad.

Su construcción se encuentra en el manual de identidad corporativa que acompaña a este documento.



5.1.3. LOGOTIPO

Al igual que el símbolo, el logotipo ha de representar la estética vaporwave, por lo que debe emitir sensaciones como la nostalgia. Habitualmente, los logotipos de estética vaporwave suelen estar compuestos por tipografías scripts o decorativas, tratando de representar los letreros de neón, las tipografías pixeladas de los primeros ordenadores u otros elementos tecnológicos.



*Logos de estilo vaporwave
con tipografías scripts y
decorativas*



*Logotipo de The
Wallpapers*

The Wallpapers

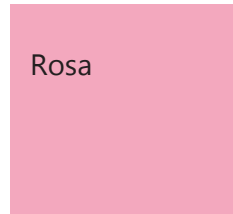
Sin embargo, quería dotar a The Wallpapers de una tipografía más legible, como el caso de de las sans serif, y dejar para otros elementos gráficos las tipografías decorativas. Comencé a probar todas las tipografías clásicas, sin embargo, no terminaban de convencerme en el resultado final ya que no terminaban de transmitir completamente la sensación de nostalgia que andaba buscando.

Comencé a analizar marcas relacionadas con la tecnología de la década de los 80 y los 90 hasta que me topé con los imagotipos de los primeros Windows. De esta forma decidí usar la tipografía Microsoft Tai Le, la cual combina muy bien con el símbolo y logra generar en el espectador la sensación de nostalgia.



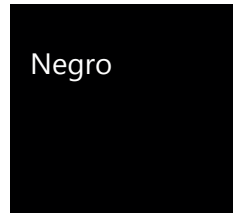
5.1.4. COLOR

La paleta de color seleccionada se basa en mayor medida en la estética del dream pop, pues el color principal de la marca es el rosa.



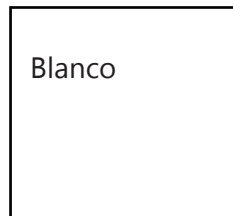
Pantone 495 U

C 0 M 42 Y 15 K 0
R 242 G 175 B 197



Pantone Process Black

C 0 M 0 Y 0 K 100
R 0 G 0 B 0



Blanco

C 100 M 100 Y 100 K 100
R 255 G 255 B 255



5.1.5. PERSONAJES

Una vez creada la marca, el siguiente paso a realizar era la creación de los miembros del grupo. Inspirándome en las típicas formaciones, decidí que lo idóneo sería crear a cuatro componentes.

Sin embargo, no se definiría que rol tendría cada integrante al igual que tampoco contarían con un relato como tal por varios motivos, el principal es que de esta manera se podrán mostrar pequeños detalles

de la historia en el material gráfico de forma que el espectador pueda interpretarla a su gusto.

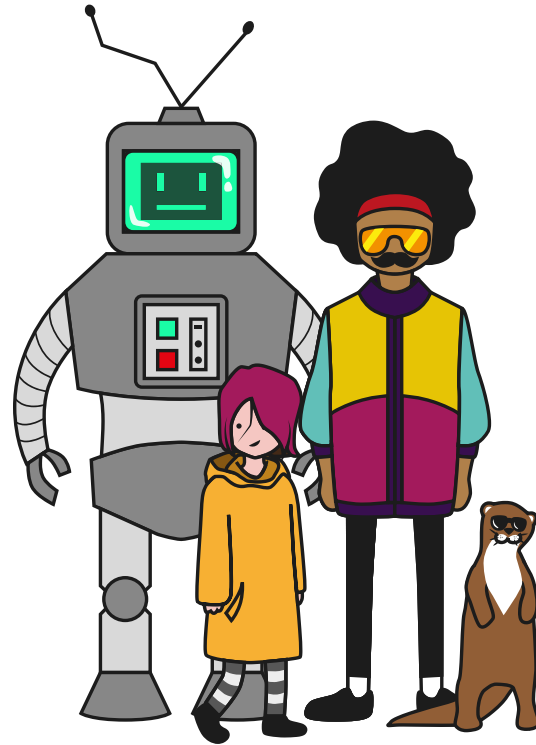
Consideré buena idea comenzar definir a cada uno de los personajes para posteriormente diseñarlos. El primer personaje que tuve en mente fue una niña basándome en la protagonista del canal LofiGirl, la cual sería el personaje principal.

Esta niña debía contar con una mascota y, dada la popularidad de los gatos en internet decidí que esta podría ser una buena opción como segundo personaje. Como inspiración inicial tuve en mente a Perry el Ornitorrinco, personaje de Phines y Ferb.

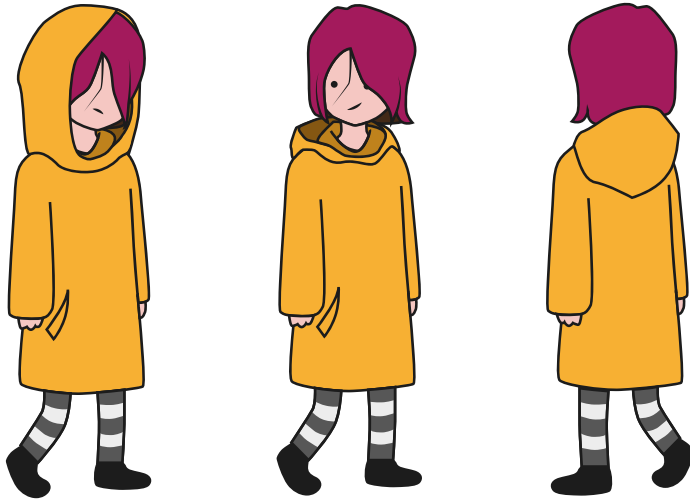


El tercer personaje debía ser un adulto que aparentemente fuese el adulto a cargo del grupo aunque luego en actitud no lo demostrara. Inspirándome en el personaje Murdoc del grupo Gorillaz y Pops de historias corrientes decidí que un señor afroamericano con la estética del funk de los 70 podría ser una buena opción.

Para el cuarto y último personaje pensé en un cyborg o un robot, de forma que representase la parte tecnológica del grupo.



5. Desarrollo



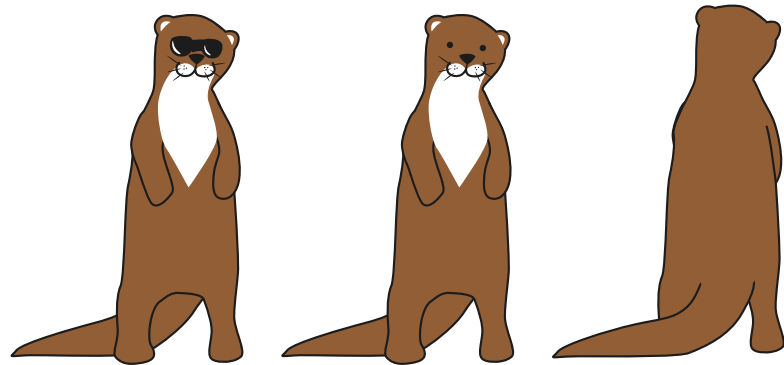
5.1.5.1. Amy

Esta niña de 11 años que escapó de su casa tratando de huir de sus problemas familiares. Se trata de un personaje tímido y adorable, aunque siempre se encuentra invadida por un sentimiento de melancolía ya que en el fondo echa de menos a su familia, lo que le provoca insomnio. Es responsable de la unión del grupo ya que el resto de miembros siempre harán lo posible para protegerla ya que son los únicos capaces de hacerla sonreír.



5.1.5.2. Nikky

Este personaje inicialmente se trataba de un gato, pero decidí reemplazarlo por una nutria dado a la fama que han conseguido los mustélidos. En cuanto a su personalidad, es un animal adorable que trata de hacerse el duro, por eso sus gafas de sol. En el pasado pertenecía a la mafia, pero la dejó cuando fue adoptada por la pequeña Amy. Dado a personalidad sería siempre termina siendo auténtico cabecilla del grupo.



5. Desarrollo



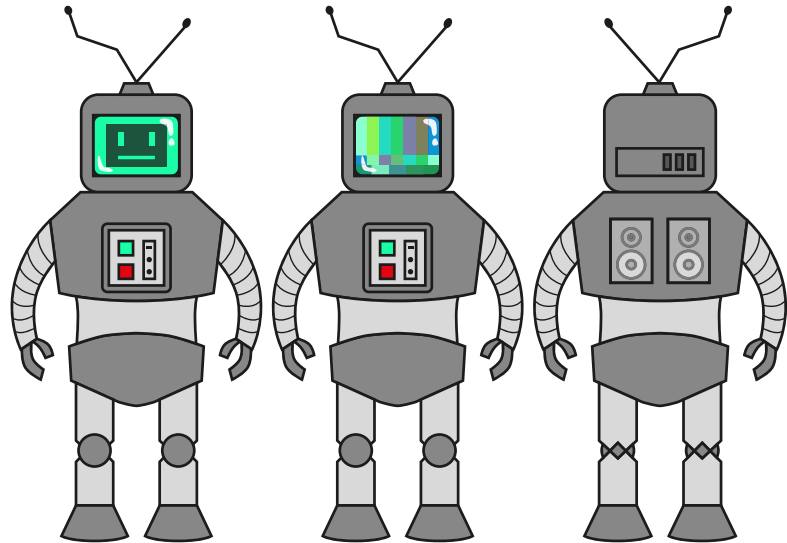
5.1.5.3. Mr. Richards

Michael Richards o Mr. Richards es un señor cuya edad se desconoce con exactitud, aunque se sabe que oscila entre los 40 y los 50 años. Es un antiguo socio de Nikky, por lo que cuando fue invitado a unirse al grupo no dudó ni un segundo en aceptar. A pesar de que era muy pequeño, su época favorita eran los 80, lo que explica su estilo. Oficialmente es el líder del grupo, sin embargo, dado a su personalidad torpe y extravagante siempre termina metiéndose en líos.



5.1.5.4. T.I.M. (Technical Instrument Manager)

Este robot de pocas palabras fue diseñado por un científico con el fin de ser su propio equipo de música, capaz de crear sus propias bases a partir de la música que introdujeras en él. Se trata de un prototipo fallido, pues este robot es capaz de sentir y desarrollar un gusto propio el cual es contrario al de su creador, por lo que no tardó en ser desechado. Fue rescatado por Amy, la única persona a la que está dispuesto a proteger a toda cosa.



5.2. MATERIAL GRÁFICO

Para mostrarlo de forma adecuada, la construcción de la marca se encuentra en el Manual de Identidad corporativa que acompaña a esta Memoria. A continuación se mostrará una serie de aplicaciones de la marca que servirán para dotar de consistencia a la marca.

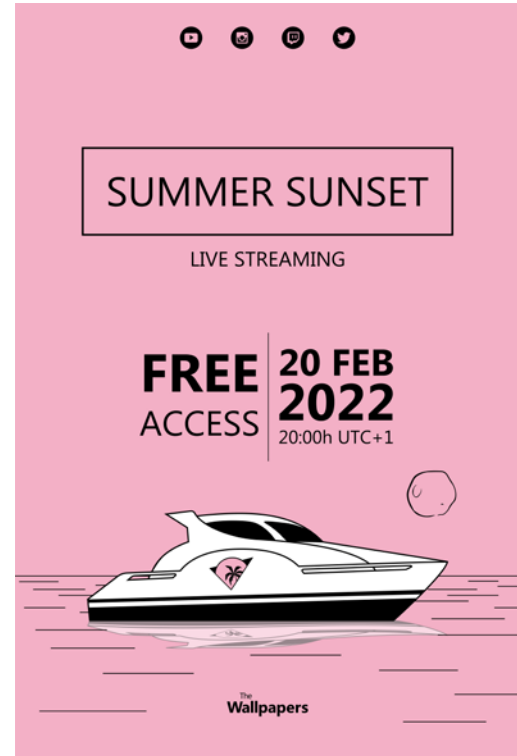
5.2.1. Carteles de concierto

Dado que se trata de un grupo virtual cuyos integrantes no son personas reales, la finalidad es que los conciertos sean de forma online. Esta modalidad de conciertos han ganado peso a partir de la pandemia de COVID-19 de 2020. Además, los estilos musicales que abarca el grupo han ganado fama gracias a internet, por lo que considero adecuado crear los primeros carteles de concierto para un hipotético evento online.





5. Desarrollo





5. Desarrollo



5.2.2. Pósters

Continuando con la rúbrica de los carteles, diseñé dos pósters como merchandising de la marca. Estos pósters tendrían un carácter más ilustrativo que los carteles mostrados previamente ya que contarían los momentos de inicio del grupo. Sin embargo, el estilo de dibujo de los personajes no permitía una gran versatilidad, por lo que el tutor me recomendó tener como referencia las portadas de la revista Cairo.

Esta revista fue publicada durante la década de los 80 y perteneció al boom del cómic adulto en España. Su estilo sigue la estética de la línea clara y sus ilustradores principales (Micharmut, Mique, Sento y Daniel Torres) forman parte de la Nueva Escuela Valenciana, la cual se trata de una generación de ilustradores e historietistas valencianos los cuales tenían un estilo muy marcado, característico por las temáticas policíacas, de ciencia ficción y aventuras.



5. Desarrollo

El primer póster muestra el encuentro de Mr. Richards y Nikky después de un largo tiempo. Tiene bastante en común con el estilo de la revista Cairo, sobre todo el empleo de color y el estilo de dibujo, dando un aspecto cincuentero a la apariencia de los personajes.

El segundo cartel cuenta con dos variantes de color y mantiene una mayor semejanza con el estilo japonés, aunque utiliza una paleta de color similar al primer póster. Representa el momento en el que Amy abandona su casa y deambula asustada por la ciudad.





5. Desarrollo

5.2.3. Portada de disco

Al tratarse de un grupo, uno de los elementos cruciales era la creación de la portada de un disco. En este caso , se trata de un hipotético album llamado Summer Sunset y consta de 2 versiones, la normal y la deluxe.





5. Desarrollo

5.2.4. Merchandising

A continuación se mostrarán una serie de elementos de merchandising cuya función es mostrar como funciona la marca aplicada a elementos reales.





5. Desarrollo





5. Desarrollo





5. Desarrollo



5.2.5. Púas

Todo buen grupo debe contar con sus propias púas. Utilicé los colores corporativos para diferenciar las púas por grosor.



5. Desarrollo



5.2.6. Frisbi

Por último, a pesar de no ser un objeto muy común en el ámbito del diseño, creé un frisbi. El principal motivo de esta decisión es la popularidad que recibió en la década de los 80, así que me pareció adecuado incluirlo en este trabajo.



5.2.7. Videoclip

Uno de los principales apartados de este TFG consiste en la creación de un videoclip que mostrase la esencia del grupo. Para ello me serví de la asignatura de Diseño de Gráficos animados, donde obtuve los conocimientos necesarios para poder sacar adelante esta idea. Inicialmente pretendía hacer un vídeo de aproximadamente cuatro minutos de duración para una canción que yo mismo había creado. Sin embargo, tras una reunión con el tutor esta idea

quedó descartada debido al corto plazo del que disponía, por lo que se redujo la reducción del mismo a un minuto.

Al igual que los pósters, el videoclip muestra un fragmento de la historia del grupo. Los integrantes se encuentran en un pequeño yate a la deriva durante la noche, mientras esperan la señal de la radio todos quedan dormidos a excepción de Amy, la cual padece de insomnio y es incapaz de cerrar los ojos. A medida que pasa el tiempo suceden algunos eventos como el encuentro con animales marinos o aves.

El video trata de asemejarse a los de Lo-Fi que se encuentran en las redes, característicos por su carácter



relajante y estaticidad sin cambios de plano. Mi versión contaría con una mayor complejidad aunque continúa encajando dentro del género.

El resultado final será presentado el día de la defensa del trabajo y se encuentra subido en el canal de Youtube del grupo:
https://www.youtube.com/watch?v=7GwMlzOBMhA&ab_channel=TheWallpapers

Plano máster del videoclip



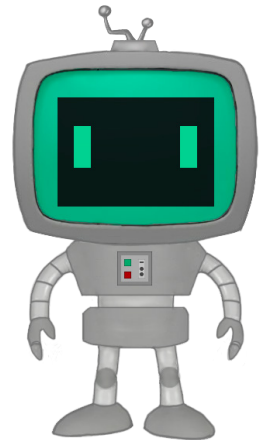
5. Desarrollo

5.2.8. Funkos

Las figuras Funko Pop cuentan en la actualidad con una importante popularidad ya que prácticamente representan a casi cualquier personaje con fama ya sea real o ficticio.

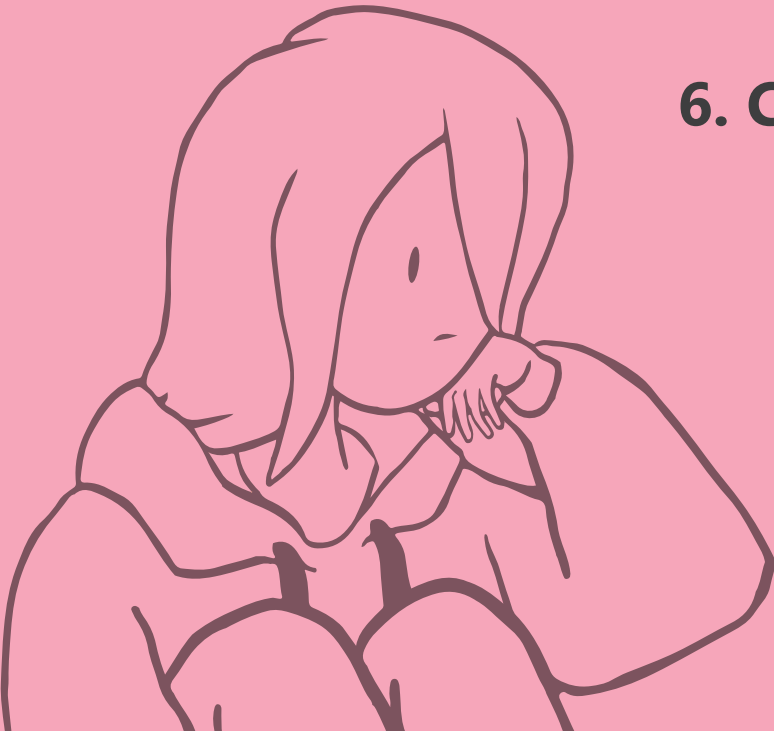
Son figuras con mucha personalidad reconocibles por sus cabezas enormes desproporcionadas con respecto al cuerpo, la ausencia de boca y ojos poco detallados en forma de circunferencia.







6. CONCLUSIONES



6.1. CONCLUSIONES

Este proyecto ha supuesto todo un reto tanto en lo profesional como en lo personal, pues inicialmente no pensaba que fuera capaz de sacar un trabajo de tal magnitud adelante, pero trabajando desde el inicio y dando cada paso en su orden correspondiente fue posible finalizar el trabajo.

Esta experiencia me ha permitido aprender a utilizar nuevas herramientas como los gráficos animados y los medios audiovisuales



en lo profesional además de ayudarme en lo personal a entender los géneros musicales que han surgido en la cultura de internet, ya que en este trabajo queda más que demostrado que no son meros experimentos de unos pocos músicos, sino que hay motivos sociales detrás de ellos. También me ha obligado a desenvolverme en distintas áreas del diseño, pues he aplicado todo lo que he aprendido a lo largo de estos años de carrera.

En algunos aspectos podría haber profundizado más, como haber realizado un videoclip de una mayor duración, sin embargo, dado el relativamente reducido tiempo, la magnitud del proyecto y una sola persona a cargo de todo el proyecto

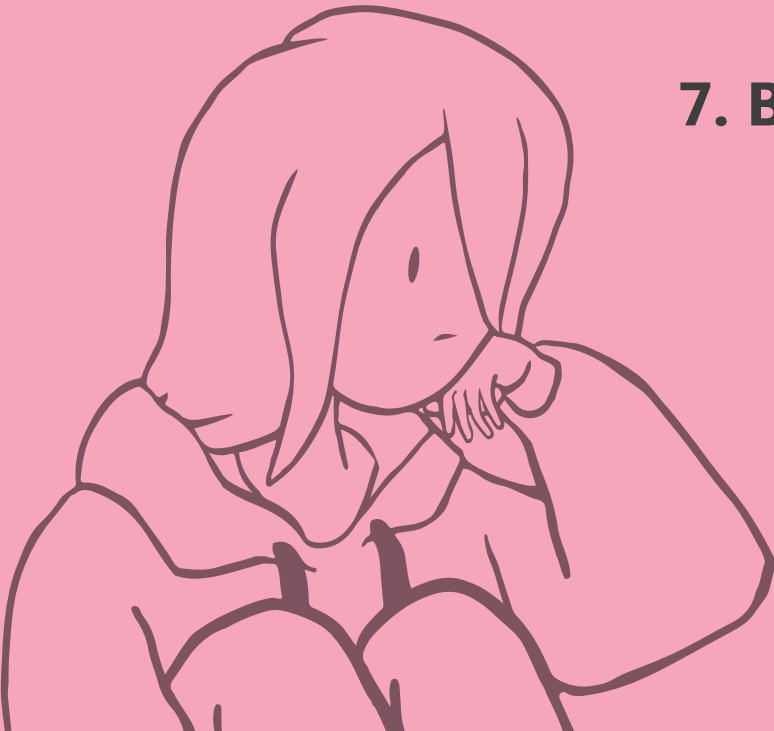
considero que el resultado final es más que satisfactorio y representa una parte de hasta dónde puedo llegar en mi labor como diseñador.

Definitivamente, un buen diseñador debe ser capaz de adaptarse a prácticamente cualquier necesidad y estar capacitado para afrontarla con creatividad e ingenio. Es por ello que finalizo este Trabajo de Fin de Grado con entusiasmo, pues ha sido una oportunidad de juntar el diseño con la música que no he desaprovechado.





7. BIBLIOGRAFÍA



7.1. BIBLIOGRAFÍA

(11/08/2018). El Japón de los 80 y 90, un vistazo a la cultura que nos enamoró. Recuperado a 18 de noviembre de 2020, de Directo a Japón: <https://www.directoajapon.com/blog/el-japon-de-los-80-y-90/58.html>

Moreyra, Beatriz (2014). El revival de la historia social en la primera década del siglo XXI: ¿retorno o reconfiguración?. Centro de Estudios Históricos "Prof. Carlos S. A. Segreti". Córdoba, Argentina.

(10/05/2018). 'Lofi': el género musical que ha provocado el auge de las emisoras de radio piratas en YouTube. Recuperado a 15 de diciembre de 2020, de El País: https://elpais.com/cultura/2018/05/07/la_tuboteca/1525708663_103272.html



(14/08/2019). ¿Qué es el dream pop?. Recuperado a 3 de diciembre de 2020, de AlohaCríticón: <https://www.alohacriticon.com/preguntas/que-es-el-dream-pop/>

De la Rosa, Erika (01/03/2020). 20 bandas esenciales de Dream Pop. Recuperado a 3 de diciembre de 2020, de Depósito Sonoro: https://depositosonoro.com/2020/03/01/_trashed/

Gendre, Marcos (11/08/2018). Dossier Dream Pop, doce discos para soñar. Recuperado a 3 de diciembre de 2020, de Mondo Sonoro: <https://www.mondosonoro.com/blog-musica/dossier-dream-pop/>

[Music Radar Clan] (17/01/2021). CITY POP: Nostalgia Pop del Japón de los 80 [Vídeo]. Recuperado a 18 de enero de 2021, de Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=O9jIEAxnIoY&ab_channel=MusicRadarClan

[Matias Parkman] (25/07/2020). Post Punk: NO es música [Vídeo]. Recuperado a 19 de diciembre



7. Bibliografía

de 2020, de Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=Pri4Wt9WKP0&ab_channel=MatiasParkman

Etazhi (s.f.). En Wikipedia. Recuperado a 22 de diciembre de 2020: <https://es.wikipedia.org/wiki/Etazhi>

[Music Radar Clan] (24/04/2018). Especial JOY DIVISION: 1. Inicios en la escena post-punk [Vídeo]. Recuperado a 3 de enero de 2021, de Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=CMtcKk1o3ac&ab_channel=MusicRadarClan

Goetzman, G., Hanks, T., Herzog, M., (Productores) Kney, J. (Director). (2016). The Eighties [Documental]. Estados Unidos: CNN.

Hepton, B., Lovering, P., Root, J. (Productores) Rudd, J. (Director). (2013). The 80's The Decade That Made Us [Documental] . Estados Unidos: Fox.



Horn, Richard (1985). *Fifties Style: Then and Now*. Estados Unidos, Courage Books.

Guterrez de Mello, Jamer; Pires de Arruda, Mario Alberto (17/10/2017). Vaporwave: Dadaísmo digital de mídias. *Sessões Do Imaginário*, 22(38), 164.

Gill, Jorge (19/09/2017). Estética ochentera y polémica envuelven las nuevas campañas de Netflix. Recuperado a 18 de enero de 2021, de Gráfica: <https://graffica.info/nuevas-campanas-de-netflix/>

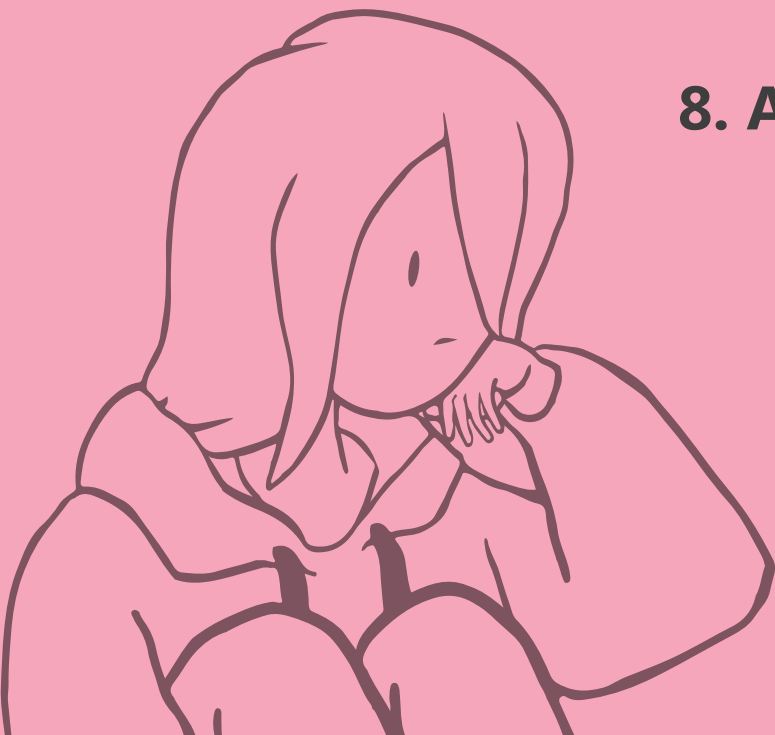
Nowak, R., & Whelan, A. (2018). Vaporwave is (not) a critique of capitalism" : Genre work in an online music scene. *Open Cultural Studies*, 2(1), 451-462.

[Soundless] (12/07/2019). ¿Qué es el vaporwave? [Vídeo]. Recuperado a 4 de febrero de 2019, de Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=imVDunsix6I&ab_channel=Soundless



Schutmaat Alvin [Alvinsch] (28/06/2019). ¿A qué SUENA el internet? [Vídeo]. Recuperado a 4 de febrero de 2019, de Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=4HF4mm0Unes&ab_channel=Alvinsch





8. ANEXOS

ANEXO 1. BOCETOS





WALLPAPERS

WALLPAPERS

WALLPAPERS

THE
WALLPAPERS

THE
WALLPAPERS
THE
WALLPAPERS

THE
WALLPAPERS

THE
WALLPAPERS

THE
WALLPAPERS

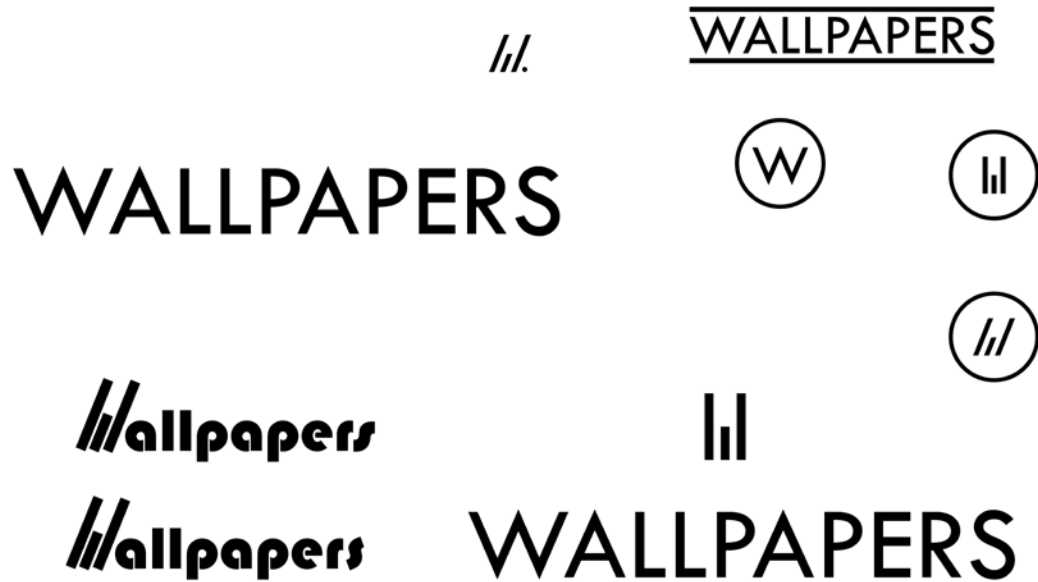
WALLPAPERS

THE
WALLPAPERS

THE
WALLPAPERS

Wallpapers





||
WALLPAPERS

///ALLPAPERS
///allpapers

||
WALLPAPERS

///
WALLPAPERS

|| WALLPAPERS

WALLPAPERS

\\
WALLPAPERS

\\WALLPAPERS

||
WALLPAPERS

||
WALLPAPERS

≡
WALLPAPERS

\\WALLPAPERS





8. Anexos

WALLPAPERS



THE WALLPAPERS



THE WALLPAPERS



THE WALLPAPERS



THE WALLPAPERS



THE WALLPAPERS

THE WALLPAPERS

THE WALLPAPERS





8. Anexos



Wallpapers

The
Wallpapers

The
Wallpapers



Wallpapers



Wallpapers

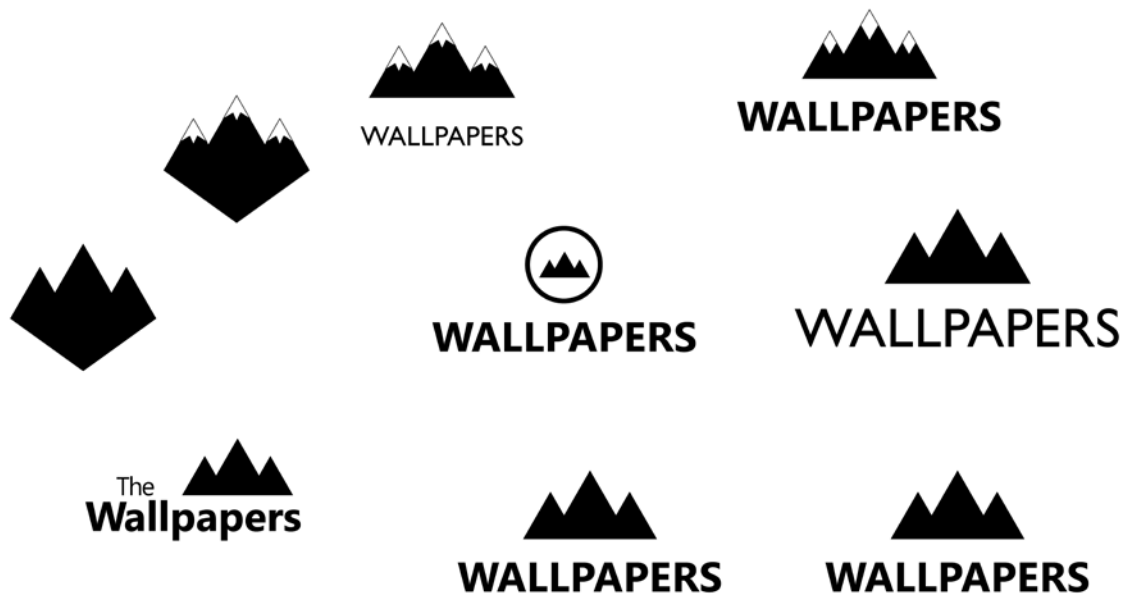


The
Wallpapers



The
Wallpapers





8. Anexos

THE
WALLPAPERS

||
WALLPAPERS


WALLPAPERS

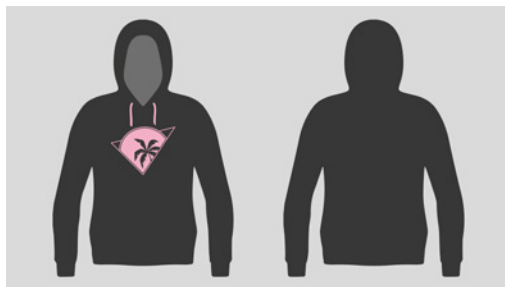

The
Wallpapers


WALLPAPERS

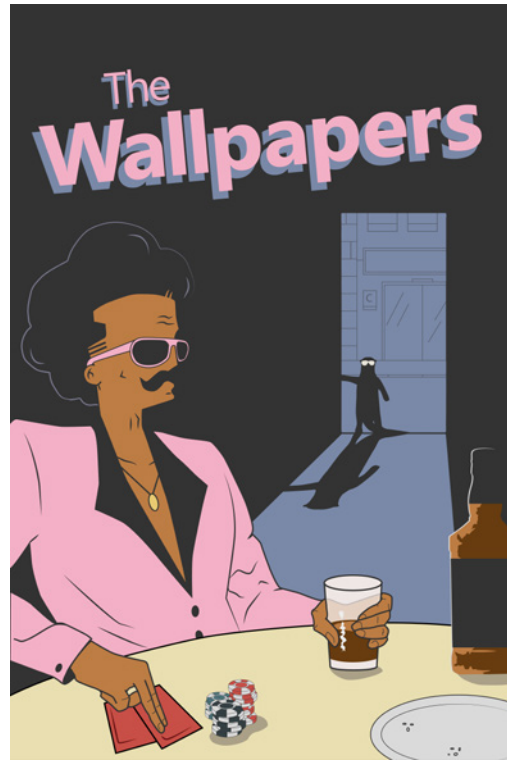
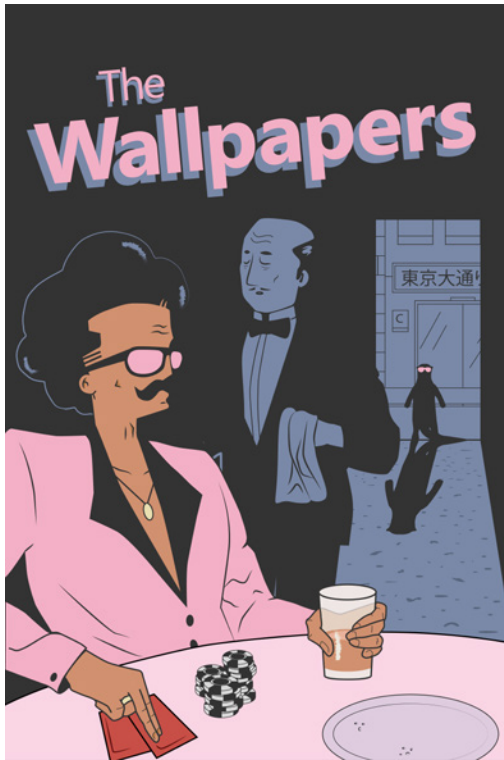
THE WALLPAPERS

THE
WALLPAPERS



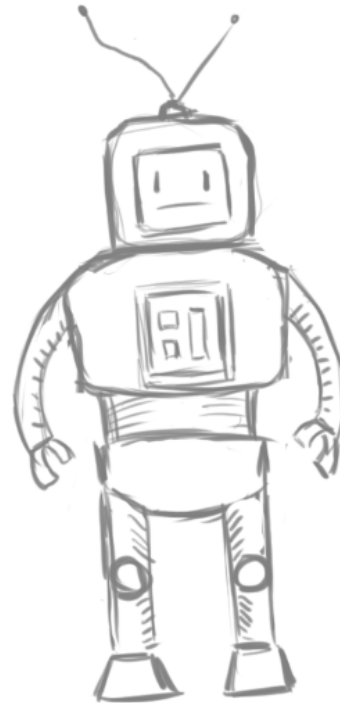


8. Anexos





8. Anexos



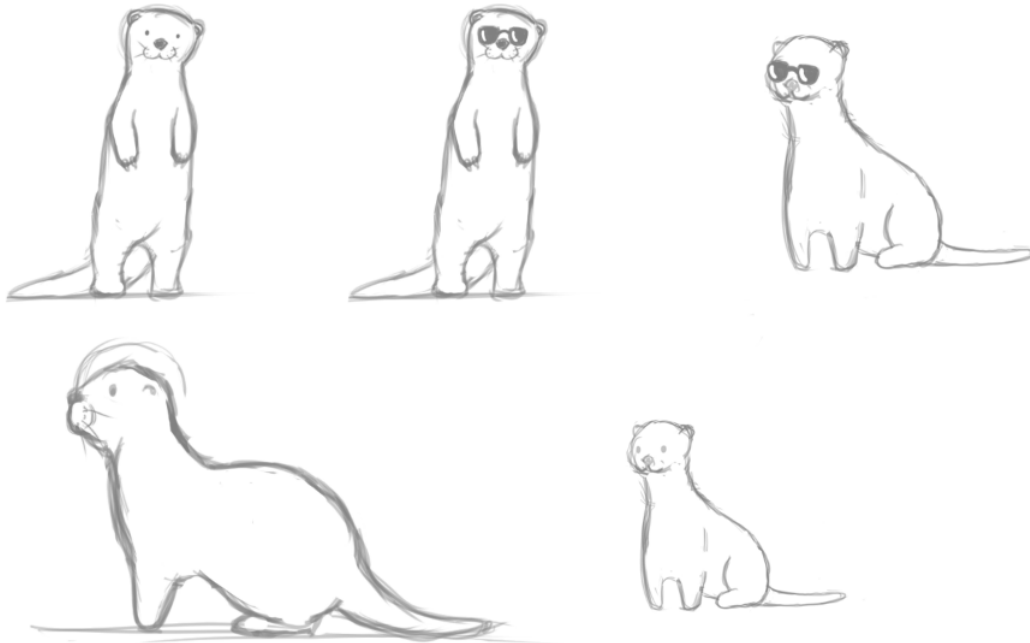


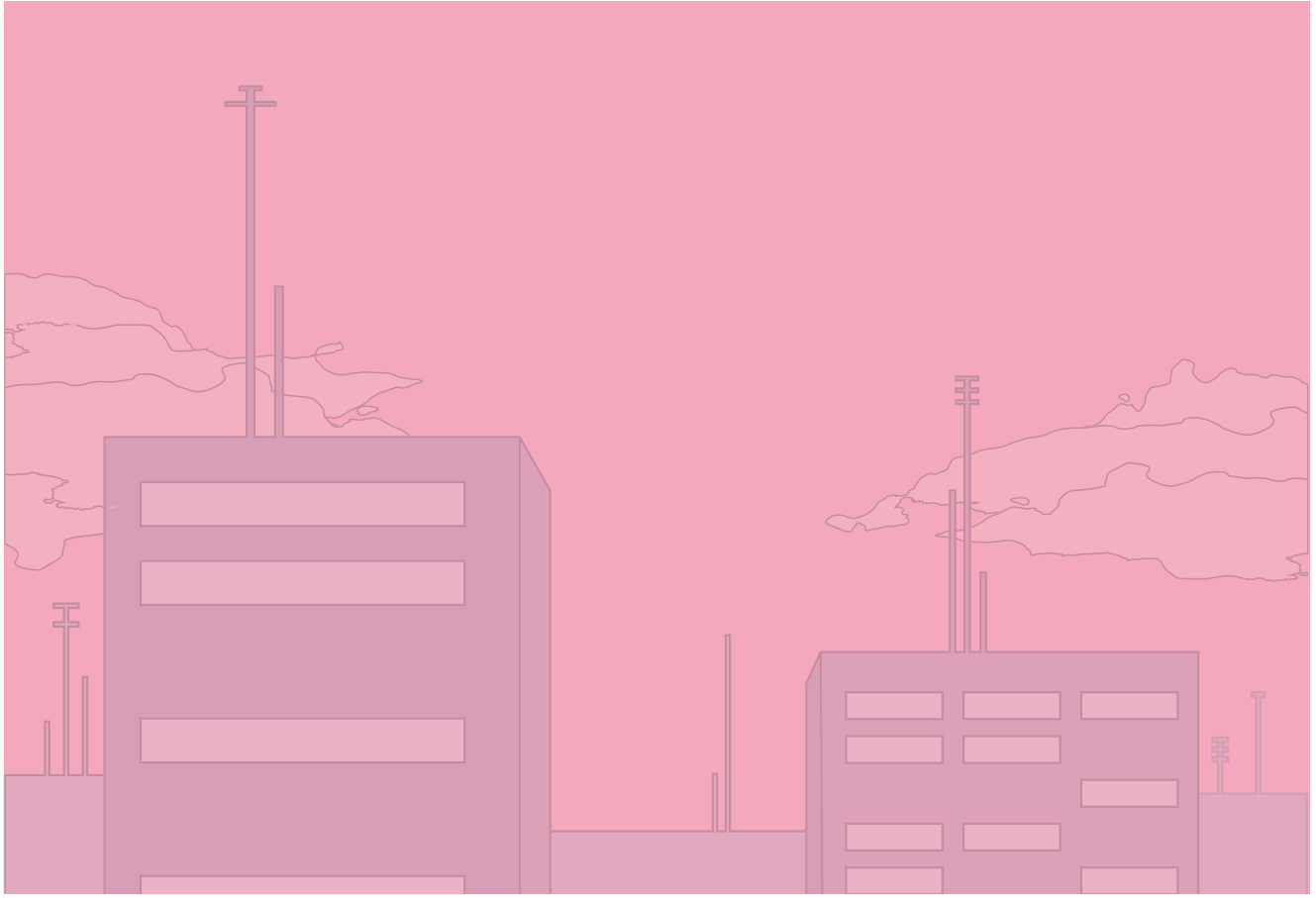
8. Anexos





8. Anexos







The
Wallpapers

MANUAL CORPORATIVO

Grado en Diseño

Raúl Luis Fariña Barrera



MANUAL DE IDENTIDAD CORPORATIVA

Todos los derechos reservados

Alumno Raúl Luis Fariña Barrera
Tutor: Alfonso Ruiz Rallo

Facultad de Humanidades
Sección de Bellas Artes
Grado en Diseño
Universidad de La Laguna

ÍNDICE

1. Introducción	7
1.1. Introducción	8
2. Construcción	9
2.1. Construcción	10
2.2. Área de protección	14
3. Marca	15
3.1. Elementos marca	16
3.2. Colores principales	20
3.3. Colores secundarios	22
3.4. Tipografía	24
4. Aplicación	27
4.1. Aplicaciones sobre fondo	28
4.2. Uso incorrecto	30
4.3. Aplicación marca	32



1. INTRODUCCIÓN



1. Introducción

1.1. INTRODUCCIÓN

La función de este manual es explicar cómo debe aplicarse correctamente la marca The Wallpapers, por lo que puede ser consultado en cualquier momento ya que se explica desde cero la construcción del logo.



2. CONSTRUCCIÓN



2.1. CONSTRUCCIÓN

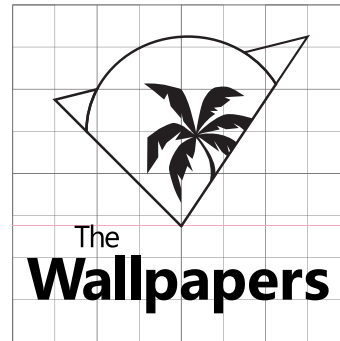
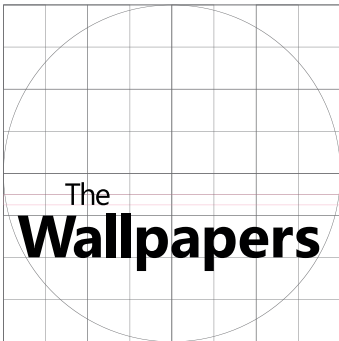
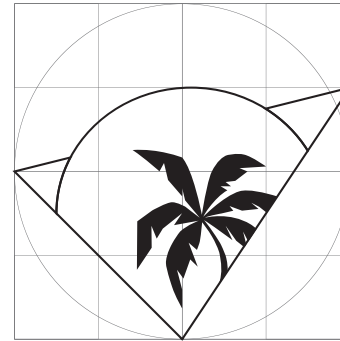
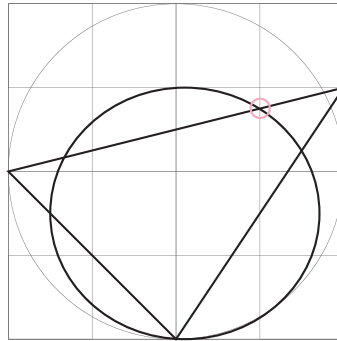
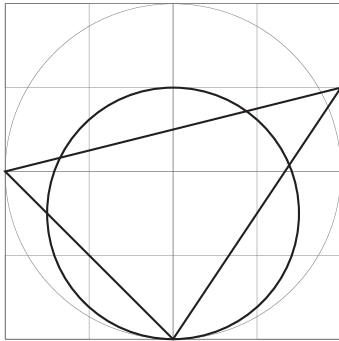
La marca es un isotipo que combina símbolo con logotipo que pueden ser usados tanto en conjunto como por separado, aunque es aconsejable combinarlos para lograr mayor potencia.

El símbolo está compuesto por tres formas, las cuales son un triángulo escaleno, una circunferencia y una palmera. Para su construcción debe emplearse un cuadrado dividido en 16 partes iguales y luego dibujaremos una circunferencia en su interior que permitirá realizar algunos ajustes

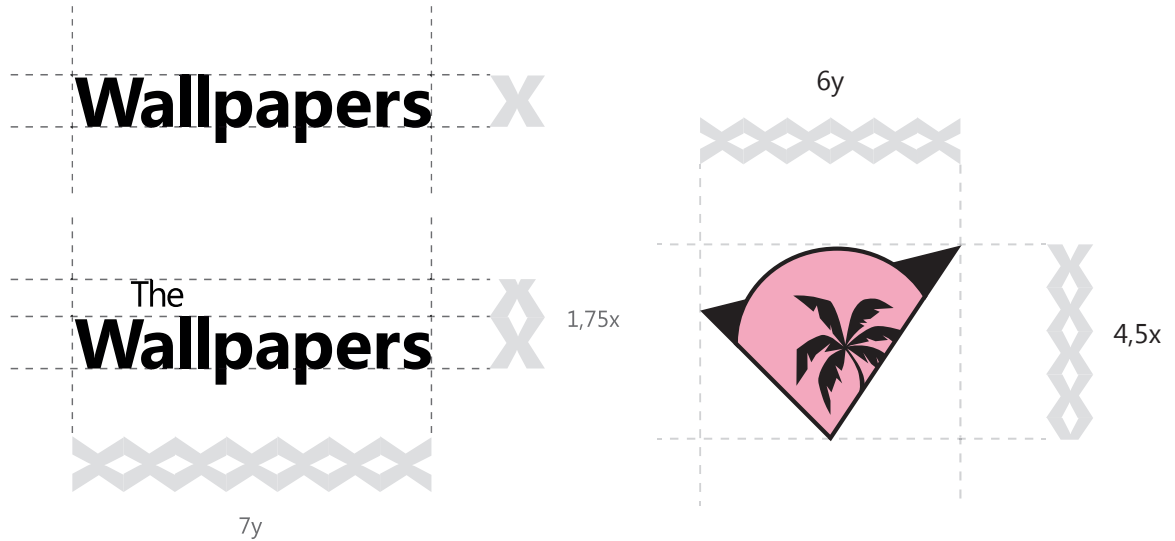
visuales. Una vez creadas las guía incorporamos los elementos tal y como se muestran en la imagen.

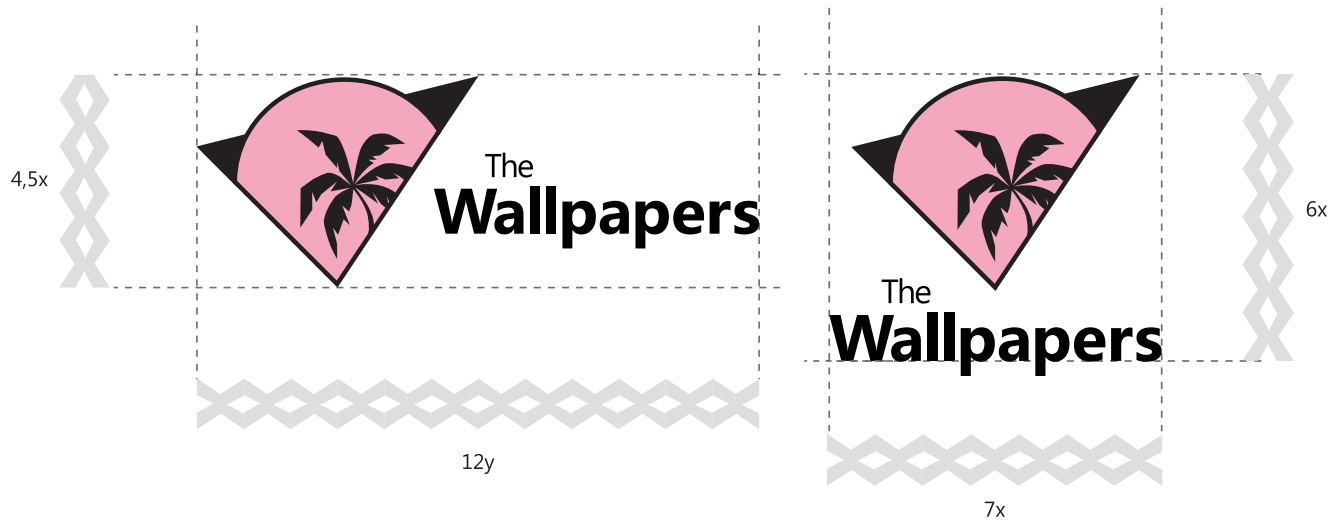
Para la altura de la X se utilizó como referencia la L de la palabra Wallpapers ya que es la que cuenta con mayor altura y, en este caso, nos beneficia.





2. Construcción





2. Construcción



2.2. ÁREA DE PROTECCIÓN

La finalidad del área de protección es evitar que el logo pierda legibilidad y no sea obstruido o confundido con otros elementos. Sobre todo es importante tener este área en cuenta a la hora de elaborar material gráfico.



3. MARCA



3.1. ELEMENTOS DE LA MARCA

Símbolo



Logotipo

The
Wallpapers



Pantone 495 U



**Pantone
Process Black**



**Versión
Cromática**



The
Wallpapers



Pantone 495 U



**Pantone
Process Black**

**Versión
Monocromática**



The
Wallpapers



**Pantone
Process Black**



3. Marca

**Versión
Horizontal**



The
Wallpapers

**Versión
Vertical**



The
Wallpapers



3. Marca

3.2. COLORES PRINCIPALES

La paleta principal de la marca está conformada por tres colores: el rosa, el negro y el blanco.

Estos colores han sido escogido ya que son una buena representación de la estética de los 80.





Pantone 495 U

C: 0 %
M: 40 %
Y: 15 %
K: 0 %

R: 240
G: 175
B: 200

#F3B0C6



Pantone
Process Black

C: 0 %
M: 0 %
Y: 0 %
K: 100 %

R: 50
G: 45
B: 45

#1D1D1B



Blanco

C: 0 %
M: 0 %
Y: 0 %
K: 0 %

R: 255
G: 255
B: 255

#ffffff



3.3. COLORES SECUNDARIOS

La paleta de colores secundarios está diseñada para complementar y potenciar a la paleta principal en elementos de material gráfico.





Pantone 7457 U

#BEE2E4

C: 30 %

M: 0 %

Y: 15 %

K: 0 %

R: 190

G: 225

B: 225



Pantone 7411 U

#E6AA6E

C: 10 %

M: 40 %

Y: 60 %

K: 0 %

R: 230

G: 170

B: 110



3.4. TIPOGRAFÍA

La fuente principal es la Microsoft Tai Le, una sans serif de estilo grotesca que forma parte del sistema operativo de Windows. Esta fuente se encuentra en el logo de Windows XP.

Como segunda tipogra se ha seleccionado la Garamond ya que al tratarse de una serifa genera un buen contraste con la Microsoft Tai Le. No obstante, esta segunda tipografía solo se empleará en documentos de texto extensos.



Microsoft Tai Le

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
ñopqrtsuvwxyz
1234567890

Microsoft Tai Le Bold

**ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
ñopqrtsuvwxyz
1234567890**



3. Marca

Garamond

ABCDEFGHIJKLMN

ñopqrtsuvwxyz

1234567890

Garamond Italic

ABCDEFGHIJKLMN

ñopqrtsuvwxyz

1234567890

Garamond Bold

ABCDEFGHIJKLMN

ñopqrtsuvwxyz

1234567890



4. APLICACIÓN



4. Aplicación

4.1. APLICACIONES SOBRE FONDOS

Dependiendo del fondo se pueden usar distintas lasdiferentes variantes mostradas a continuación, siendo las versiones de siluetas las mejores opciones.

Siempre que sea posible, los colores a aplicarse deben ser el rosa, el negro o el blanco.



Fondo Claro



Fondo Oscuro



4.2. USO INCORRECTO

Para evitar una mala legibilidad, es importante evitar realizar cualquiera de las siguientes acciones con el logo:

- Distorsionar el imago tipo de cualquier forma.
- Cambiar el orden o la disposición de los elementos que componen la marca.
- Ubicar la imagen sobre fondos que dificulten su legibilidad como imágenes muy detalladas

- Utilizar la versión incorrecta del logo sobre fondos muy oscuros o claros.

Si se tratase de otro tipo de proyecto, entre las normas de uso no recomendaría utilizar colores no corporativos, sin embargo, al tratarse de un grupo de música, adaptarse a distintos tipos de escenarios puede suponer una ventaja. No obstante, es aconsejable utilizar los colores corporativos siempre que sea posible



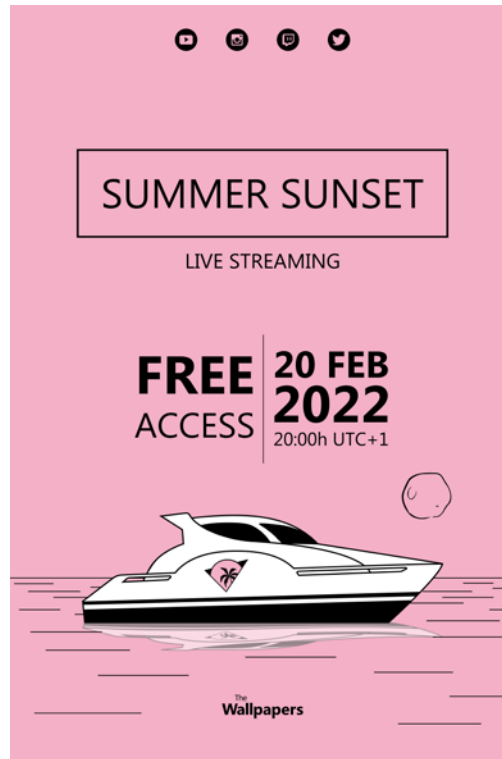
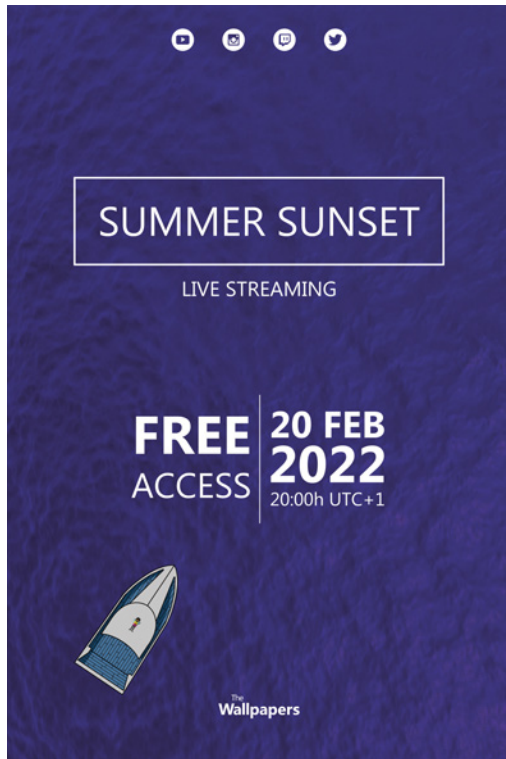


4. Aplicación

4.3. APLICACIÓN DE LA MARCA

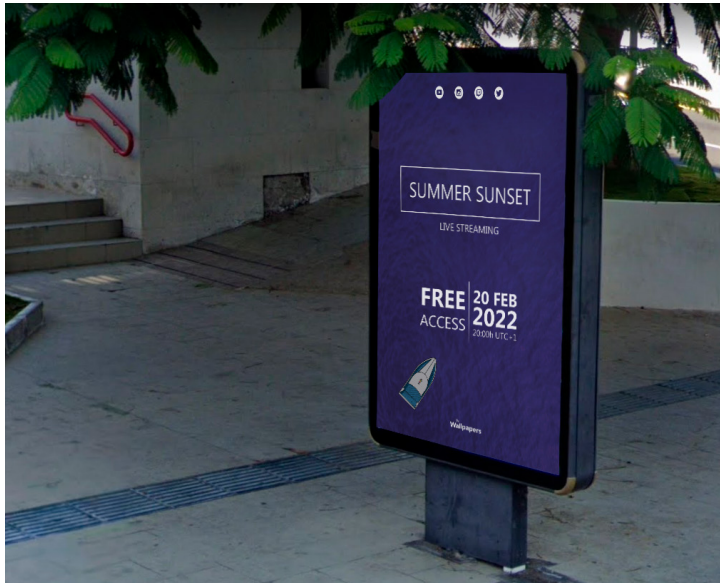
A continuación se mostraran algunos ejemplos de cómo debe ser aplicada la marca en distintos soportes.





4. Aplicación





4. Aplicación





4. Aplicación

