



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

PANDORA (I). Diseño y creación de una pareja de  
álbumes de música.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Ruiz López, Enrique

Tutor/a: Grau Gadea, Gonzalo Francisco

Cotutor/a: Ros Lluch, Guillermo

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

## RESUMEN

PANDORA es el título del proyecto en producción junto a Laia Bonias Garrigós. Se realiza la conceptualización y diseño de una pareja de discos de música compuesta por dos ediciones con temáticas complementarias. Se crean diferentes versiones para plasmar de distintas maneras la temática de la dualidad de lo “terrenal” y lo “trascendental”, dando la posibilidad al supuesto consumidor de elegir la que más se adapte a su gusto. Se trabaja en diseño gráfico y fotografía para crear la identidad de los discos.

En el presente documento se recoge todo el proceso de diseño y creación de este trabajo, desde la fase de investigación y desarrollo hasta la generación de un prototipo y el análisis de resultados obtenidos.

## PALABRAS CLAVE

Diseño gráfico; fotografía; branding; discografía musical; diseño editorial.

## ABSTRACT

PANDORA is the title of the project in production with Laia Bonias Garrigós. It consists of the conceptualization and design of a pair of music discs composed of two editions with complementary themes. Different versions are created to capture in different ways the theme of the duality of the "earthly" and the "transcendental", giving the possibility to the consumer to choose the one that best suits their taste. This part of the project mainly focuses on the fields of graphic design and photography to create the identity of the different albums.

This document includes the entire design and creation process of this project, from the research and development phase to the generation of a prototype and the analysis of the results obtained.

## KEYWORDS

Graphic design; photography; branding; music discography; editorial design.

## CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado completamente por el firmante; es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke, centered on a light gray background.

Enrique Ruiz López

## AGRADECIMIENTOS

A mis tutores Guillermo y Gonzalo por haberme asesorado a lo largo de este trabajo y haber podido dedicarle el tiempo necesario a pesar de las agendas tan apretadas que tienen los dos.

A mi compañera Laia, por haberme acompañado en este proyecto, por esas tardes y noches de no saber muy bien por donde tirar, pero acabar dándome los ánimos necesarios para seguir adelante.

A todos mis compañeros que han hecho de esta carrera algo muchísimo más ameno y divertido, y algo de lo que no me olvidaré jamás, tanto por lo bueno como por lo no tan bueno.

A mi familia, por haber tenido confianza en mí desde el principio y haberme animado a perseguir mi pasión, cuidándome y siempre preocupándose por mis necesidades.

Y por supuesto, a mis amistades Ana, Paula, Irene, Jaime y Patricia, que me han alegrado los días tristes y han mejorado aún más los días felices. Por aguantar todos mis dramas y escándalos cada semana, que no son pocos. Por todo lo que hemos reído y las historias que nos hemos contado aunque la mitad estuviésemos en la otra punta del mundo. Y por todas las que nos quedan por contar.

# ÍNDICE

1. Introducción.....	8
1.1. Justificación.....	8
1.2. Objetivos.....	8
1.3. Metodología.....	9
2. Briefing.....	11
2.1. Concepto de los discos.....	11
2.2. Estética de PANDORA.....	11
2.3. Contenido de los libretos.....	12
2.4. Publicación.....	12
3. Contexto.....	12
3.1. Marco teórico.....	12
3.1.1. <i>La Cábala</i> .....	12
3.1.1.1. El Qlifot.....	14
3.1.2. <i>Angelología y demonología en la Cábala</i> .....	14
3.2. Marco referencial.....	17
3.2.1. <i>Referentes</i> .....	17
4. Desarrollo.....	20
4.1. preproducción.....	20
4.1.1. <i>Estudio de una muestra del público</i> .....	21
4.2. Producción.....	25
4.3. Prototipado.....	32
5. Resultados.....	33
5.1. Presupuesto.....	34
6. Conclusiones.....	34

7. Bibliografía.....	36
8. Índice de figuras.....	38
9. Anexo I.....	40
10. Anexo II.....	42

# 1. INTRODUCCIÓN

PANDORA es un proyecto desarrollado en conjunto entre Enrique Ruiz López y Laia Bonias Garrigós, que consta de dos partes: la creación y diseño de la estética y el contenido de dos discos de música y la campaña publicitaria asociada a dichas obras.

En el presente trabajo se recoge todo el proceso de conceptualización y diseño de una pareja de dos álbumes de música para una artista ficticia que comparten una temática y que se complementan entre sí. En estos discos de música se cuenta una historia en la que la artista, llamada Pandora, guía al espectador en un viaje conceptual basado en los mitos de la Cábala y la astrología, donde cada canción representa los destinos a los que se pretende llegar.

## 1.1. JUSTIFICACIÓN

Las razones por las que se han elegido estas temáticas son la popularidad de los temas y la gran libertad a la interpretación que dejan. La astrología y los mitos mágicos y esotéricos suelen ser populares al referirse en otros ámbitos de la cultura popular, y llaman la atención de la gente por la estética y las connotaciones asociadas a estos ámbitos.

Se ha hecho una clara distinción de las etapas del trabajo: análisis de contexto y referentes, conceptualización de la artista ficticia e historia a contar, producción de los recursos artísticos visuales, realización de los elementos fotográficos y, finalmente, edición y montaje de todo el proyecto. La memoria se realizó paralelamente en todo el proceso de producción de la parte artística del proyecto. Para terminar, se ha realizado un prototipado de ambos discos para observar mejor los acabados finales.

## 1.2. OBJETIVOS

El objetivo general del proyecto consiste en diseñar una pareja de discos de música utilizando como temática principal la dualidad entre el bien y el mal, el cielo y el infierno. Como objetivos específicos se han establecido diferentes metas:

### **Definir el concepto de cada disco según la temática.**

Cada disco tendrá sus propios elementos visuales, desde la forma y colores de los recursos gráficos hasta el vestuario y la edición en las fotografías.



**Investigar sobre el contexto.**

Analizar los referentes estéticos relacionados con el tema y utilizarlos como modelos y guías para el trabajo, además de estudiar la historia de las temáticas elegidas para crear unas referencias precisas.

**Diseñar la imagen e identidad**

Producir las portadas, libretos y contraportadas de los discos de acuerdo a la estética concebida.

**Crear el prototipado.**

Materializar el producto final como prototipo de los discos según el diseño planteado.

**1.3. METODOLOGÍA**

A la hora de desarrollar este proyecto, se ha optado por seguir la metodología proyectual de Guillermo González Ruiz, explicada en su obra Estudio de Diseño (1994). Cada diseñador sigue un proceso metodológico a la hora de crear sus ideas que puede dividirse en diferentes etapas sea cual sea el ámbito del diseño en el que se quiera trabajar, procesos que otros investigadores del ámbito del diseño ya han estudiado previamente y que pueden sintetizarse en una serie de pasos (González, 1994). Este proceso se divide en las siguientes fases de trabajo, teniendo en cuenta a su vez cada parte del proyecto que se desarrolla en cada fase:

**La identificación del problema.**

Determinar el problema al que se le quiere dar una solución, en este caso estableciendo un briefing del producto que queremos obtener. En este caso el briefing se realiza en colaboración con Laia Bonias Garrigós al ser un proyecto conjunto.

**La recopilación de datos.**

Utilizar una recopilación de datos de tipo directa, pues se recopilan datos específicos relacionados de manera directa con los objetivos del proyecto. Investigar sobre referentes del campo en el que se quiere trabajar y del estilo que se quiere conseguir. Realizar encuestas al público relativas a los diferentes puntos que se quieren desarrollar.

**La síntesis.**

Filtrar los datos obtenidos en la fase anterior. Desarrollar las conclusiones previas para adaptar el proyecto y establecer los campos en los que se centrará el diseño.

**La gestación.**

Una etapa más inconsciente. Se precisa algo más la idea, pero no se llega a una decisión final. Utilizar tormentas de ideas y plantear varias opciones hasta llegar a algo concreto.

**La iluminación.**

Se llega a la idea final concreta y se alcanza la meta que se buscaba. Hacer reuniones y establecer los objetivos y resultados que se quieren obtener en cada campo específico a desarrollar en el proyecto.

**La elaboración.**

Plasmar de manera física la idea visual a desarrollar, construyendo y ajustando con rigor el trabajo que se realiza para materializar el diseño. Desarrollar los aspectos gráficos del proyecto satisfaciendo las necesidades propuestas para obtener el acabado deseado y los resultados que se buscan para resolver el problema planteado previamente.

**La verificación.**

Es un proceso más indeterminado en el que se valora la adecuación de la solución propuesta a la idea que se había planteado. Realizar los ajustes finales del diseño y producir un prototipo físico para verificar y valorar el acabado del proyecto finalizado.

El siguiente cronograma muestra la gestión del tiempo dedicado al desarrollo de cada fase del proyecto:

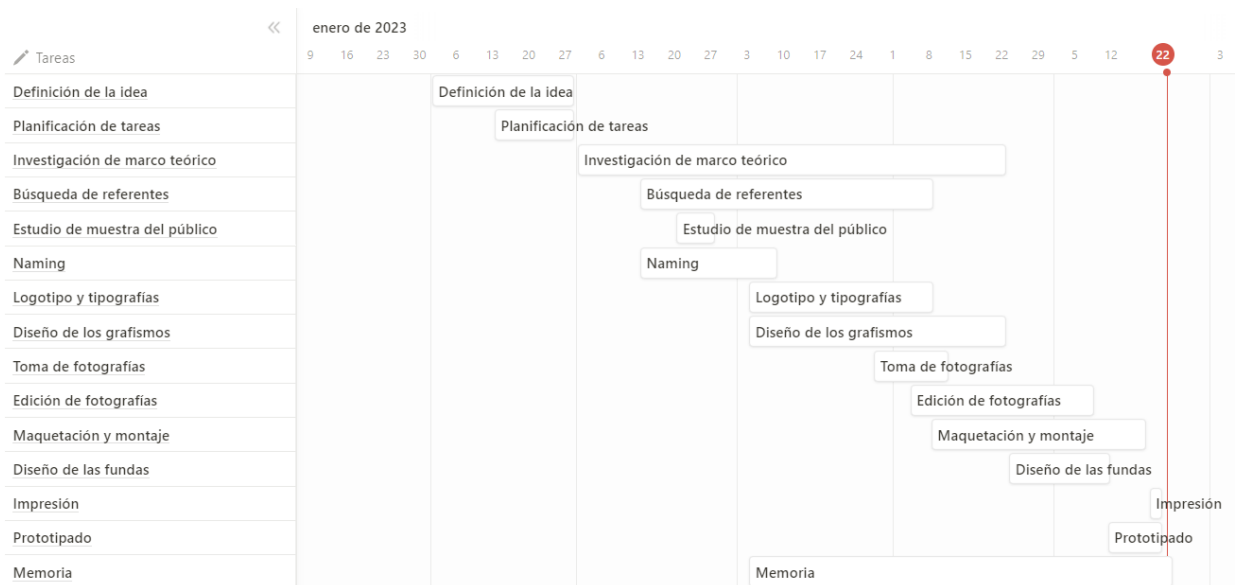


Fig. 1 Cronograma del proyecto. Elaboración propia.

## 2. BRIEFING

En un caso con un cliente real, el briefing nos marcaría las pautas y requisitos que debemos seguir a la hora de realizar el encargo para llegar a los objetivos y obtener los resultados que dicho cliente desea. No obstante, al ser un proyecto ficticio, no tenemos un artista real al que realizar el encargo, por lo que se han establecido una serie de criterios y contenidos propios que debe tener la propuesta.

### 2.1. CONCEPTO DE LOS DISCOS

Se concibe esta pareja de discos como la obra con la que debutará la artista en la industria musical, tomando como nombre propio de la artista, tendencia que se ve en varios álbumes debut de diferentes cantantes. Ambos discos tienen un subtítulo que los diferencia entre sí: “Kabbalah” para la edición de temática más angelical, y “Qliphot” para la versión más oscura.

El hilo conductor que conecta ambos discos, diferenciados por el nombre de cada edición, es la temática fantástica y esotérica que se ha elegido. Esta historia de fantasía se relata a través de un viaje que la artista ofrece al espectador a través de las Sefirot de la Cábala (un concepto que se explicará más adelante en esta memoria) para llegar a obtener algún tipo de poder o conocimiento divino.

Cabe destacar que no se ha establecido un género musical concreto para los discos ni se descarta la opción de que la música que contengan no tenga ningún tipo de letra. De esta manera se deja la puerta abierta a la posibilidad de adaptar el proyecto a más tipos de artistas musicales y no solo a cantantes.

### 2.2. ESTÉTICA DE PANDORA

Respecto al estilo de los elementos visuales y fotográficos, se ha optado por tomar gran inspiración en la estética de los años 2000s y estilo Y2K que están volviendo a ponerse de moda en la actualidad, además de ciertos elementos vistos principalmente en la estética hyperpop y álbumes de otro tipo de géneros como música heavy metal o rock.

## 2.3. CONTENIDO DE LOS LIBRETOS

Por lo general, un libreto de un disco contiene las letras de las canciones o fotografías adicionales del artista o del concepto del álbum<sup>1</sup>, así como notas de álbum, un componente que se ha acabado integrando como un elemento con un atractivo propio en lo que al marketing de un disco se refiere, alcanzando una función estética más allá de la función, como explica Dean L. Biron en su publicación *Writing and Music: Album Liner Notes* (2011).

Para los libretos se ha elegido una serie de textos que explican al espectador el significado de cada Sefira, las partes de su espíritu que tienen más importancia en cada campo y el poder o conocimiento superior que se le otorgará una vez alcance su destino. En este caso, debido a las temáticas complementarias de los discos, en uno se toma el punto de vista de las Sefirot del Árbol de la Vida y en el otro las del Árbol de la Muerte. En este caso, el significado de cada canción se refleja en estos textos, acompañados de igual manera de fotografías relativas a la temática.

## 2.4. PUBLICACIÓN

Al ser un proyecto ficticio, no se realizará ninguna publicación real más allá de la producción del prototipo. Sin embargo, se concibieron fechas de publicación si hipotéticamente fuese un trabajo real, siendo estas las cuatro superlunas en 2023 entre julio y septiembre. Tres de estas cuatro ocasiones lanzarían campañas publicitarias para publicar discos, y la cuarta sería la fecha final de lanzamiento de estos. Estos sucesos son momentos que casan con la estética y temática que se le ha dado al proyecto.

# 3. CONTEXTO

## 3.1. MARCO TEÓRICO

### 3.1.1. La Cábala

Uno de los principales temas en los que trabajan las temáticas de los discos es todo lo relativo a los mitos de la Cábala, cuyos significados se han ido expandiendo a lo largo de la historia. La interpretación general de la Cábala se describe como un pensamiento filosófico que se basa en la interpretación esotérica y simbólica de las enseñanzas bíblicas y otros textos sagrados, y que

---

<sup>1</sup> Scans del álbum *Red (Taylor's Version)* de Taylor Swift como ejemplo de libreto: <https://www.taylorswiftweb.net/2021/11/12/red-taylors-version-booklet-scans/>

busca desvelar los secretos de la creación, la naturaleza de Dios, la estructura del universo y el propósito de la existencia humana. (Ponce, 1978). También habla de otros componentes como son unas esferas de poder divino llamadas Sefirot (o Séfira en singular), el Árbol de la Vida, la meditación y otras prácticas rituales. Otras importantes interpretaciones se basan en una dicotomía dentro de este mismo pensamiento filosófico, separándolo en dos corrientes que han servido como principal inspiración para este proyecto: una más teocéntrica que consiste en explicar el funcionamiento y las estructuras del mundo divino, y otra más antropocéntrica que se centra en el ser humano, en su papel en el universo y en su relación con lo divino (Idel, 1990).



Fig. 2 Árbol de la Vida de la Cábala. Adobe Stock.

Para explicar la Cábala se utilizan distintos símbolos, siendo uno de los más importantes de este ámbito el Árbol de la Vida, que se compone de diez Sefirot y veintidós senderos que las conectan entre sí para representar los caminos de la creación, correspondiéndose con las veintidós letras del alfabeto hebreo. Este mito dice que el hombre debe recorrer estos caminos y explorar las diez esferas para encontrarse a sí mismo y alcanzar la iluminación. Esta es la trama principal que se ha optado por representar en la trama de este proyecto.

El libro *Sefer Yetzirah: The Book of Creation – In Theory and Practice* publicado en 1997 por Aryeh Kaplan es una gran fuente de información e inspiración sobre este tema, una obra ampliamente reconocida y respetada en el campo de la Cábala. En ella, Kaplan explica la estructura del Árbol de la Vida, de forma vertical ordenando las Sefirot de arriba abajo, asociando las superiores al mundo divino y las inferiores al mundo terrenal. El Árbol de la Vida también se puede clasificar en tres columnas: a la izquierda se encuentra el Pilar de la Severidad, que simboliza los aspectos más masculinos y duros del hombre; a la derecha está el Pilar de la Misericordia, que simboliza la feminidad y la benevolencia; y en el centro se encuentra el Pilar del Equilibrio, que representa el balance entre ambos aspectos.

Además, Kaplan explica el significado de cada una de las Sefirot de manera individual, exponiendo sus diferentes asociaciones a los distintos aspectos divinos y humanos que representan. Debido a la naturaleza del tema, según la fuente consultada puede variar la nomenclatura utilizada para las Sefirot, por lo que se han decidido utilizar versiones adaptadas en este trabajo. Existe además un undécimo componente considerado oculto, conocido como Daat, que se considera localizado en un abismo que representa la aleatoriedad y el caos que hay implícitos en el universo.

Los poderes asociados a estas esferas se han reinterpretado para incluirse en este proyecto a modo de textos que cuentan la historia ficticia de cada canción.

El libro *The Encyclopedia of Jewish Myth, Magic and Mysticism* escrito por Geoffrey W. Dennis en 2016 es otra de las obras que más información tiene

sobre estos campos. En ella Dennis explica que, debido a que la Cábala explica la relación entre lo divino y lo humano, a menudo se considera que los ángeles y arcángeles al servicio de Dios son intermediarios entre las esferas superiores e inferiores mediante prácticas y rituales sagrados. Es por esto que a menudo se dice que los Cabalistas asocian típicamente cada Sefira a un ángel o arcángel (Dan, 2006). De nuevo, existen muchas interpretaciones de estas asociaciones, por lo que para este trabajo se han considerado las opciones más populares y que más asequibles son a la hora de escribir en inglés, idioma que se ha usado para elegir todas las nomenclaturas utilizadas respecto a estos temas. Estas asociaciones se han realizado con diez de las once esferas, dejando la Sefira oculta sin ángel asociado por su naturaleza independiente. Esta selección se justifica de forma más concreta en el apartado 3.1.2.

### 3.1.1.1. El Qlifot

La Cábala es el tema principal del disco con temática celestial. Para explicar de dónde surge la temática del disco infernal se debe hablar sobre el Qlifot. Debido a la naturaleza del Árbol de la Vida, existe consecuentemente una energía negativa que lo equilibra, el llamado Árbol de la Muerte (Fortune, 1989).

Este Árbol de la muerte refleja la estructura de su contraparte, comenzando por la parte superior y descendiendo hasta abajo. Simboliza, por ende, una serie de caminos y esferas que representan energías negativas y malvadas en el universo<sup>2</sup>. Estas Sefirot oscuras también tienen una traducción que se ha incorporado a la historia del disco, y una serie de demonios asociados a ellas, que siguen la misma estructura que su contraparte.

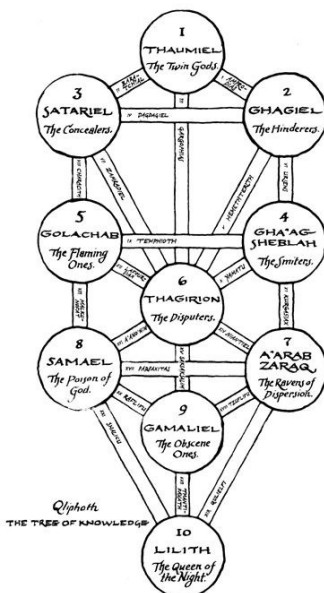


Fig. 3 Árbol de la Muerte o Qlifot. Elaboración propia.

Dada la naturaleza de estos temas y sus apariciones a lo largo de la historia, es importante destacar que van de la mano con muchas otras cuestiones y asuntos que los complementan, siendo uno de ellos el papel que desempeñan los estudios de angelología y demonología respecto a la Cábala.

### 3.1.2. Angelología y demonología en la Cábala.

La angelología es una disciplina de la teología que estudia los tipos de ángeles y su función en el universo. Cabe destacar que, aunque existen los orígenes angelicales que se exponen en este apartado tanto en la tradición judía como en la cristiana, la angelología es una tendencia que se focaliza más en esta última.

Originalmente se describen pocos ángeles y arcángeles en los pasajes de antiguos textos, limitándose a poner nombre propio simplemente a Miguel y Gabriel y a describir alguna que otra aparición terrenal de ángeles concretos

<sup>2</sup> Algunos puntos de vista consideran que realmente es este Árbol el que contiene los verdaderos conocimientos del universo, y que sea la fuerza opuesta al Árbol de la Vida no implica necesariamente que sea malévola.

con características sobrenaturales o menciones de otros tipos de ángeles. Un ejemplo de esto se encuentra en el libro de Ezequiel:

“También en medio del fuego vi algo parecido a cuatro seres vivientes, cada uno de los cuales tenía cuatro caras y cuatro alas. Sus piernas eran rectas, y sus pies parecían pezuñas de becerro y brillaban como el bronce bruñido. En sus cuatro costados, debajo de las alas, tenían manos humanas. [...] Sus rostros tenían el siguiente aspecto: de frente, los cuatro tenían rostro humano; a la derecha tenían cara de león; a la izquierda, de toro; y por detrás, de águila. [...] Con dos alas se tocaban entre sí, mientras que con las otras dos se cubrían el cuerpo.” (La Santa Biblia – Nueva Versión Internacional, 1999, Ez. 1:5-11).

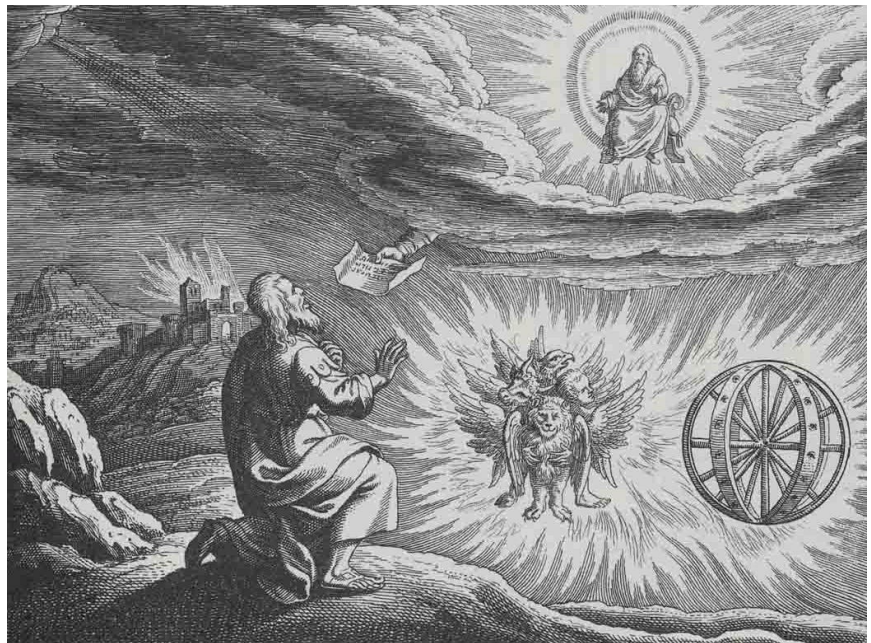


Fig. 4 Grabado que representa la visión de Ezequiel. Antes de 1650. Matthaeus Merian.

Estos aspectos supernaturales han servido como inspiración para elementos del proyecto como la elección del vestuario o la edición de las fotografías, algo de lo que se habla más adelante en el apartado 4 de esta memoria.

Por el posterior avance de la angelología gracias a descubrimientos como los Manuscritos del Mar Muerto en 1947, se ampliaron los conocimientos sobre estos ángeles más allá de lo que se limita a explicar la Biblia. Concretamente esta disciplina establece los llamados coros celestiales, que divide los ángeles en tres jerarquías (y otros tres tipos de ángeles dentro de cada una) según su estatus y cercanía a Dios (Berkhof, 2002).

Como se ha puntualizado previamente, este es un punto de vista que se da desde el cristianismo. En contraposición, las interpretaciones que se le da a

Fig. 5 Ilustración de dos Serafines rodeando el trono divino. *Petites Heures de Jean de Berry*. Siglo XIV.



esta clasificación varían desde el punto de vista del judaísmo y de sus escrituras (Dennis, 2016); aunque cada categoría en ambas clasificaciones tiene su equivalente en la otra.

Hay que añadir que existe una llamada jerarquía angelical cabalística, establecida por la Orden Hermética de la Aurora Dorada, una organización de ámbito esotérico que surge de la masonería y cuyo origen se remonta al siglo XIX. Esta popular clasificación parte de las anteriormente nombradas y relacionan directamente las Sefirot de la Cábala con un ángel o arcángel. También establece una serie de traducciones para las Sefirot que se han reinterpretado para este trabajo y se han incorporado en la historia ficticia que desarrolla a modo de “reinos” sobre los que gobiernan estos arcángeles, además de relacionar la Luna y sus ciclos directamente con cada esfera (Fortune, 1989), elemento que también se ha incorporado al proyecto.

Todos los textos del proyecto y que surgen de estos apartados se pueden consultar de forma completa en el Anexo.

Por último, se debe explicar la relación que todo esto tiene con la demonología. La demonología es la rama de la teología que complementa a la anterior, centrándose en estudiar los diferentes demonios y su naturaleza. En este ámbito cabe destacar *La Clavícula de Salomón*, otra de las obras que recogen información de este aspecto. La leyenda cuenta, en resumen, que los conocimientos mágicos plasmados en esta obra son los que el rey Salomón de Israel quería dejar como legado para su hijo, antes de arrepentirse y dividirlos en varios fragmentos para que se perdieran, antes de ser reunidos y traducidos (Saavedra, 2005). De esta manera, *La Clavícula de Salomón* es un grimorio que recoge descripciones de los distintos ángeles y demonios, además de diferentes hechizos e instrucciones de rituales para invocarlos y controlarlos. Está constituido por cinco secciones: *Ars Goetia*, *Ars Theurgia Goetia*, *Ars Paulina*, *Ars Almadel* y *Ars Notoria* (Peterson, 2001).

Entre los diferentes contenidos de esta obra se encuentra una amplia variedad de símbolos y distintos tipos de dibujos asociados a estos ángeles y demonios que describe, y que se han tomado como inspiración a la hora de diseñar los símbolos asociados a las canciones del proyecto, junto con los símbolos asociados típicamente a las Sefirot y otros referentes estéticos explicados en el Marco Referencial, que se pueden consultar al completo en el Anexo.

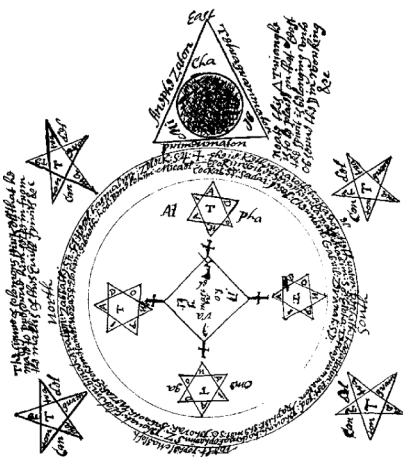


Fig. 6 Círculo mágico de invocación.  
Extraído del *Ars Goetia*.



## 3.2. MARCO REFERENCIAL

### 3.2.1. Referentes

A la hora de buscar referentes para este proyecto, se ha comenzado por investigar de manera general la estética del estilo gráfico que se quería seguir. El estilo inicial tomado como guía es el estilo Y2K, pues es una estética muy atractiva y que, en un principio, se creyó conveniente utilizar en un trabajo de este estilo debido al resurgimiento en estos años recientes, corroborado hasta por las propias revistas de moda líderes. Silvia Gómez para COSMOPOLITAN (2011) cuenta que “hemos vivido el ascenso casi en vertical de la 'Y2K aesthetic', o lo que viene siendo el estilo de los años 2000”, destacando el resurgimiento de esta estética especialmente en la moda. Otro de los campos en los que destaca esta estética es en el ámbito de los tatuajes, principalmente el estilo de los llamados tatuajes tribales y “tramp stamps” con formas orgánicas y vértices puntiagudos, que están resurgiendo de nuevo como el estilo 'Y2K', esta vez con una connotación estética atractiva a diferencia de los estereotipos negativos que los acompañaban a mediados del siglo XX y la década de los 2000s, cuando se popularizó su uso asociados a la delincuencia y la promiscuidad sexual. (Ross y Lester, 2011)

Se observan elementos comunes en todas las piezas artísticas producidas siguiendo este estilo. En la moda, algunos de estos elementos son la aparición de componentes futuristas y tecnológicos, elementos translúcidos, presencia de capas sobre capas y el uso de curvas y bultos. En lo que respecta a los grafismos y visuales, dominan las tipografías futuristas, filtros saturados y de colores vivos, elementos en 3D, texturas sintéticas y brillantes o metalizadas, e imagería tecnológica como códigos de barras o código binario, según explica Evan Collins, fundador del blog referente en su campo “Institute for Y2K Aesthetics” (Stegemoeller, 2016).

Otro de los movimientos estéticos que se han tenido como referente es el llamado diseño feísta o estilo 'New Ugly'. En palabras de Ignacio Incera Rexach para la revista Gràffica (2017) “El New Ugly es una tendencia que se burla del canon adoptando justo lo que rechazan los diseñadores modernos. Sus recursos son repetitivos, pero [...] su mensaje llega con fuerza a un público cansado de ver propuestas muy parecidas”; además “actúa como reacción contra la monotonía y contra un estilo de vida aburrido” (Delgado et al., 2012). Por ello, se han usado como guía obras con características reflejadas en este trabajo, como degradados, efecto de ruido o sombreados en rótulos y textos, para romper con el diseño más sobrio y minimalista que se usa hoy en día.

Respecto a obras concretas de las que se ha tomado inspiración cabe destacar principalmente la estética de 'Pang', tercer álbum de estudio de la cantante Caroline Polachek. En este disco se aprecian algunos de los elementos que se han utilizado para este trabajo, como los fondos degradados y efectos



Fig. 7 'Germ War Wear' para la revista *Sportsweat International*. 1997. Y2K.

Fig. 8 *Smile - Graphisme en pays de Chaumont - Reynel-Bourmont, Brottes*. 2015. Christophe Gaudard. New Ugly.



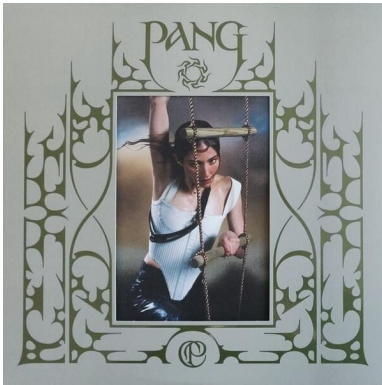


Fig. 9 Portada del vinilo 'Pang' de Caroline Polachek. 2019.

de grano. También se observan en este y otros referentes como 'The Knight' de la artista Naadia estos motivos que enmarcan el resto de estos elementos visuales con esas características orgánicas a la vez que puntiagudas.

Cabe destacar el uso de tipografías con serifa presentes prácticamente en toda la variedad de referentes investigados y expuestos, definiéndose como otro elemento característico de la época que se quiere referenciar y estilo que se quiere plasmar, por lo que es otro de los recursos que se han utilizado para la realización de este proyecto.

Concretando en los referentes relativos a cada disco, para la edición Qlipphot se han utilizado estéticas más oscuras para relacionarlo con la temática infernal a la que está asociado. Se han tenido en cuenta los estilos de álbumes de música de géneros como distintos tipos de Rock y Metal, pues estas estéticas tan características surgieron para definir estos géneros debido a la necesidad de establecer una diferenciación del resto de tribus urbanas por parte de los miembros (Bestley, 2007).

De la misma forma, para la edición Kabbalah se han investigado otros referentes del mismo ámbito, esta vez con estéticas que se asocian más con la temática celestial que presenta esta parte del proyecto. Se presenta un principal referente como es la sesión fotográfica de la artista Grimes para Dion Lee, con un estilo de fantasía y futurismo que además presenta el cromatismo elegido para este trabajo. En estas fotografías se muestran los tonos angelicales y, como la propia Grimes define: "energía de ciencia ficción medieval" (Yotka, 2022) que se pretenden alcanzar para este trabajo.

Respecto a los referentes de vestuario, para la edición de temática más infernal se han investigado conjuntos de ropa presentes en pasarelas y otros recursos multimedia acordes a la estética, con predominio del color negro y abundancia de cinturones como accesorios para el cuerpo. Los principales referentes de estos elementos en el campo de la alta costura son diferentes colecciones como Philipp Plein Primavera Verano 2019, Dolce & Gabbana Otoño Invierno 2021 o la colección 'Underwater' de Blumarine Primavera Verano 2023, todas para la Semana de la Moda de Milán, además de conjuntos independientes como el de Luis de Javier para Alton Mason. En otros medios se han incorporado a los referentes diseños como el de Lulu, personaje del videojuego Final Fantasy o el atuendo de cazador con capa del videojuego Bloodborne.

Al decidir el vestuario para la edición de temática celestial, se siguieron los mismos criterios. Se han investigado prendas con predominio blanco y plateados, además de incorporar la peluca blanca y lisa que contrasta con el pelo rojo y rizado de la otra versión, pues se adaptan mejor a la estética y colores seleccionados. Algunos de estos referentes son las botas de tacón de caballero medieval de Balenciaga o algunos de los vestuarios de los videoclips

Fig. 10 Grimes para Dion Lee. 2022. Bryan Huynh. Vogue.



musicales y fotos promocionales de Dorian Electra como ‘Live By The Sword’ para los acabados metálicos y blancos de la ropa, o la Bailarina del Valle Boreal del videojuego Dark Souls III, además de la colección fotográfica de Grimes previamente mencionada también para el pelo.

Además, se han utilizado referencias centradas en los efectos visuales de la edición final, con efectos como el desenfoque de las imágenes, juegos con el brillo, el contraste y la saturación o superposiciones de elementos. Estos elementos continúan dentro de los estilos y movimientos estéticos mencionados al comienzo de este apartado. Los principales referentes para estos acabados son sesiones fotográficas de la artista Arca, las obras del diseñador y artista digital Darío Alva, alias “cavecanems”; la obra de artistas conceptuales y transmedia como Yessi Perse o Hannah y Lea Neckel, que trabajan movimientos y estéticas futuristas, tecnológicas y fantásticas con el nivel de edición y acabado que se busca para este proyecto; o las fotografías de la cantante Ayesha Erotica que plasman ese acabado de estética dosmilera.



Fig. 11 Alton Mason vistiendo Luis De Javier. Met Gala Afterparty.



Fig. 12 Sesión fotográfica de Arca. 2022. Post de la artista en Twitter.



Fig. 13 Portada del álbum *CUMSHOT* de Ayesha Erotica. 2016.

Fig. 14 Jewel case. MediaRange.



Finalmente, es necesario investigar los estándares de comercialización de estos productos para producir los prototipos con la mayor fiabilidad posible. Las cajas de CD que se han utilizado son las llamadas “jewel case”, creadas para la empresa Phillips por su diseñador Peter Doodson. El diseño simétrico de tres piezas que generó demostró ser prácticamente perfecto, hasta el punto de acabar convirtiéndose en el embalaje estándar de este tipo de productos en la industria de los CDs y DVDs (Phillips, 2015). Estas medidas estandarizadas, explicadas posteriormente en el apartado de Producción, son las que se han seguido a la hora de trabajar en este proyecto.

## 4. DESARROLLO

En la etapa de desarrollo se explica todo el proceso de elaboración artística y conceptual del proyecto: las etapas de preproducción, producción y prototipado.

En esta etapa se considera continuamente lo investigado anteriormente para lograr el resultado final que se busca.

### 4.1. PREPRODUCCIÓN

En este apartado se cubren los primeros pasos de la metodología de Guillermo Gonzalez Ruiz que se ha seguido en la elaboración de este proyecto, explicada en el punto 1.3.

La preproducción de un proyecto como este comienza con una puesta en común con mi compañera Laia para concretar el material gráfico que se quiere generar para nuestros respectivos proyectos y distribuir los puntos a desarrollar. Así, se limita y establece el contenido material que trabajará cada uno. Una vez establecido este orden, se realiza una lluvia de ideas para decidir el enfoque artístico que se quiere tomar.

La lluvia de ideas es una técnica idónea para este proceso creativo ya que proporciona una gran cantidad de resultados y soluciones para estos problemas creativos. Por esto se ha decidido utilizar esta técnica, pues “la lluvia de ideas es una de las formas más potentes jamás descubiertas para resolver problemas y alcanzar metas creativamente” y “es una forma de usar preguntas enfocadas para concentrar el poder de tu mente en una sola pregunta” (Tracy, 2016). En este momento se decide la estética recargada y dosmilera que se desea seguir.

Con estas características en mente, el siguiente paso es la búsqueda de referentes (explicados en el punto 3.2.1). Concretando en dicha investigación, muchos referentes encontrados proceden de búsquedas de internet y de nuestros propios conocimientos y referencias obtenidos por el gran contenido multimedia consumido de estas épocas e incluso actuales.

Respecto a otras fuentes de referencias, se realizó una visita a la tienda Discos Oldies de Valencia. Con sus 43 años de vida, es la tienda de música en abierto más antigua de España (Casasola, 2021), por lo que es una gran fuente de referentes, además de ser uno de los dueños un amigo del cotutor de este proyecto Guillermo Ros, por lo que se nos ha facilitado el acceso y permiso para investigar y analizar el género disponible en tienda.

Fig. 15 Interior de Discos Oldies.  
Elaboración propia.



Además de las referencias visuales sobre diseño gráfico, se investiga para definir el vestuario que se quiere utilizar para las fotografías que aparecerán después en los discos. Se recogen todas las referencias de ropa investigadas (presentadas en el punto 3.2.1) y se concibe un conjunto para cada disco de acuerdo a la estética.

Tras establecer los objetivos y recopilar los referentes, se hacen bocetos de los visuales y gráficos que se quieren generar para refinar y utilizar en el arte final. Asimismo, se realiza una búsqueda y recolección de prendas y accesorios disponibles y/o que se deben adquirir para crear los conjuntos establecidos.

#### 4.1.1. Estudio de una muestra del público.

En esta etapa del proceso se realizó una encuesta a una pequeña muestra del público consumidor de este tipo de productos. En esta encuesta se estudian temas como el formato de consumo o los aspectos estéticos que más llaman la atención a la hora de escuchar nueva música, la cual se puede consultar al completo en el Anexo. Los resultados obtenidos más destacados son los siguientes:

De las más de veinte personas que realizaron la encuesta, todas escuchan música principalmente por medio de servicios de streaming como Youtube o Spotify.

4. Cuando escuchas música, ¿qué medio sueles utilizar más?  
23 respuestas

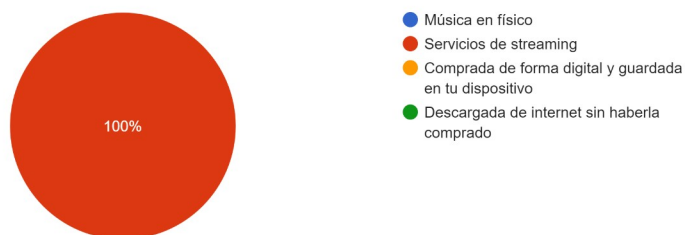


Fig. 16 Pregunta de la encuesta sobre medios para escuchar música. Elaboración propia.

5. De los siguientes servicios de streaming, ¿cuáles sueles utilizar para escuchar música?

23 respuestas

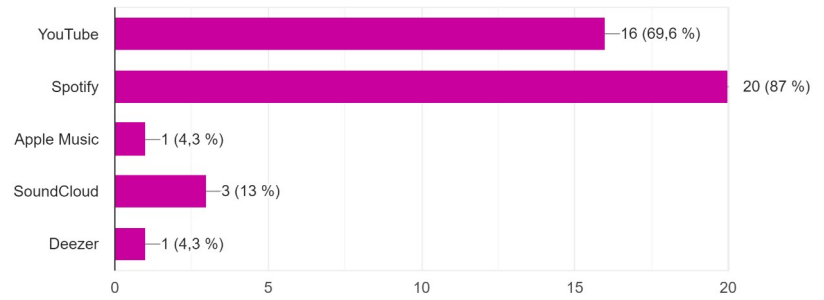
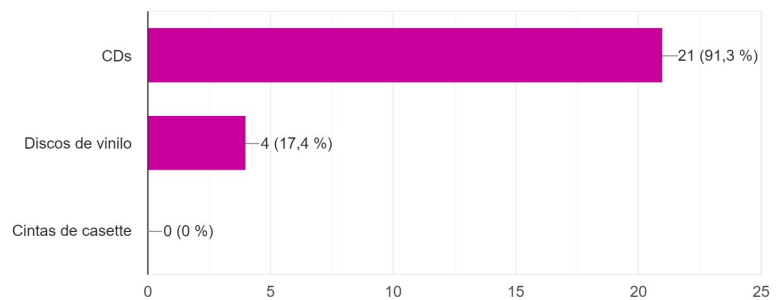


Fig. 17 Pregunta de la encuesta sobre servicios de streaming. Elaboración propia.

Además, la mitad del público deciden comprar ediciones físicas, principalmente por coleccionismo.

6. De los siguientes medios físicos, ¿cuáles sueles consumir?

23 respuestas



7. En caso de ser consumidor principal de servicios de streaming, ¿sueles comprar igualmente alguno de los productos anteriores?

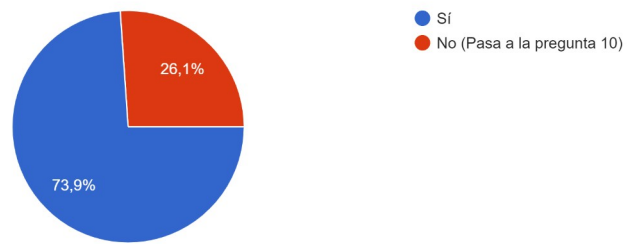
22 respuestas



Fig. 18 Preguntas de la encuesta sobre consumo de formatos físicos. Elaboración propia.

Al preguntar por nuevos descubrimientos, se observa que casi tres cuartos de la muestra sólo escuchan canciones concretas.

9. En la mayoría de plataformas de streaming se ofrece una sección de nuevos descubrimientos, donde se te muestran nuevas canciones y álbumes q...drían gustarte. ¿Sueles utilizar estas secciones?  
23 respuestas



9a. ¿Utilizas más estas secciones como una lista de reproducción más?  
17 respuestas

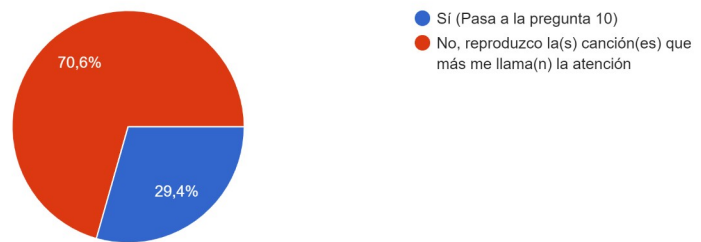


Fig. 19 Preguntas de la encuesta sobre secciones de nuevos descubrimientos en plataformas de streaming. Elaboración propia.

Sin embargo, al decidir si pesa más una portada llamativa o un título interesante, las opiniones están más polarizadas.

9b. ¿En cuáles de estos factores te basas para decidir qué canción o álbum escuchar?  
15 respuestas

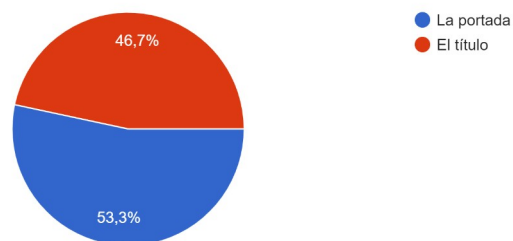
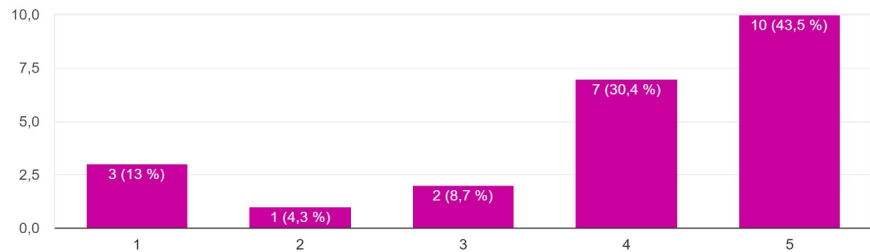


Fig. 20 Pregunta de la encuesta sobre factores que más llaman la atención. Elaboración propia.

Una portada llamativa me ayuda a decidir si quiero escuchar un disco que no conozco.

23 respuestas



Un título interesante me ayuda a decidir si quiero escuchar un disco que no conozco.

23 respuestas

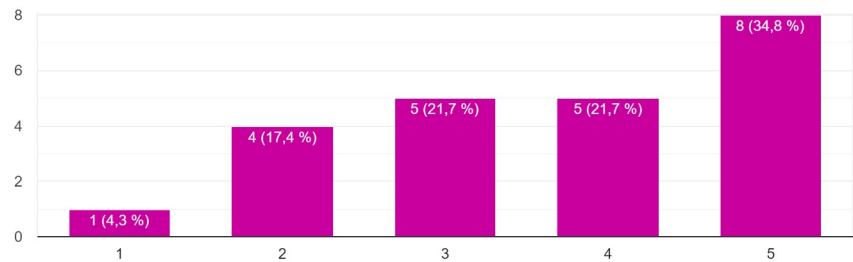


Fig. 21 Escalas de Likert sobre la portada y el título. Elaboración propia.

Los objetivos que se han concluido de estos resultados son los siguientes: el título debe ir acorde a la portada del disco para crear una concordancia con el mismo peso en ambos lados. Por ello, se ha decidido concebir títulos y nombres en inglés para resultar más llamativos y tener más alcance. Asimismo, se debe hacer especial hincapié en el diseño de la portada para que sea el elemento visual que más destaque del disco (sea el formato que sea), pues, a pesar de que la opción más popular sean los formatos de streaming, también se busca crear un formato físico interesante.

Tras terminar la investigación y definición más cruda de materiales a trabajar, se procede a la fase de producción para refinar las ideas y empezar a generar el núcleo material y gráfico del proyecto. En este momento ya se da por comenzada la fase de elaboración de la metodología utilizada para este trabajo.



## 4.2. PRODUCCIÓN

Una vez trabajado todo el proceso de preproducción, se pasa a la fase de producción del proyecto en sí. Este apartado cubre las fases finales de la metodología empleada en este proyecto.

Para esta fase del trabajo se han dividido los elementos a crear en tres apartados principales: elementos y dibujos gráficos, fotografías y textos. Debido a que ambos álbumes comparten temática, pero son complementarios, se ha optado por utilizar recursos que se consideran opuestos para cada propuesta. Para la edición Qliphot se toma una paleta de colores compuesta por el color negro y tonos rojizos y anaranjados como colores principales debido a su popular asociación con el fuego y lo demoníaco (Itten, 1961), con elementos dorados para crear puntos que destacan en la composición. Por el contrario, para la edición Kabbalah se ha optado por una paleta complementaria a la anterior, compuesta por el color blanco y tonos azulados y añiles, utilizando para puntos destacados y ornamentados elementos plateados. Estas paletas se han seguido principalmente al crear y editar las fotografías, aunque también se han considerado para producir los elementos gráficos. Asimismo, se ha elegido una estética para los elementos decorativos de cada disco, utilizando como referente los estilos y movimientos estéticos previamente mencionados. En la edición infernal se ha elegido utilizar formas más puntiagudas ya que se asocian con un significado más agresivo, en contraposición a la edición celestial, donde se utilizan formas más redondeadas y curvas que se asocian con la empatía y cercanía (Köhler, 1929). Para determinados elementos, aunque también siguen estos referentes, se les ha dado un estilo más ambiguo utilizando características de ambas temáticas, ya que van a ser utilizados indistintamente en ambas ediciones. Esto se explicará más adelante dentro de este mismo apartado.

En primer lugar, se ha trabajado con Laia para crear los dibujos y grafismos que decoran los discos y van relacionados con su contenido, pues ella también los utiliza como recursos visuales en su parte del trabajo. Estos elementos son los marcos que decoran las portadas, los logotipos de los discos, los símbolos que representan cada Sefira en cada canción, y unos dibujos en forma de "jaulas" que se utilizan para decorar las fundas que contendrán los álbumes.



Fig. 22 Diseños frontales de los grabados de las fundas. Elaboración propia.

Los marcos de las portadas se crearon siguiendo esta estética de tatuaje o dibujo decorativo propia de los años 2000s mencionada en el apartado de Referentes, adaptando cada uno a las formas asociadas a cada álbum.

Los símbolos relacionados con las canciones son uno de los elementos que tienden a tener características de ambos estilos, utilizando de manera equilibrada ángulos y curvas para crear una reinterpretación moderna y acorde al proyecto de los símbolos que se utilizaban originalmente en la Cábala.



Fig. 23 Ejemplos de diseños de símbolos para las canciones. Elaboración propia.

Para el título del álbum se ha utilizado como elemento principal la palabra 'PANDORA' seguida del nombre de la edición del disco. Se realizaron diferentes pruebas tipográficas para encontrar una fuente que funcione con este objetivo, eligiendo finalmente la tipografía DRUZHOK, por su ornamentación y valor compositivo, que se editó y cambió ligeramente. Este rótulo está decorado con elementos que reflejan la estética cada temática para crear una pareja de logotipos diferenciados, uno para cada edición. En el caso del logotipo de Qlipphot, la decoración se ha organizado de tal manera que, al colocar el logotipo en su posición correspondiente sobre la foto de portada, crea una figura que alude a unos cuernos, relacionando más la portada con esa imagen diabólica que se busca. Similarmente, en Kabbalah se han colocado de manera que el logotipo simule una aureola en torno a la cabeza de la modelo para buscar esa imagen angelical.



Fig. 24 Logotipos. Elaboración propia.

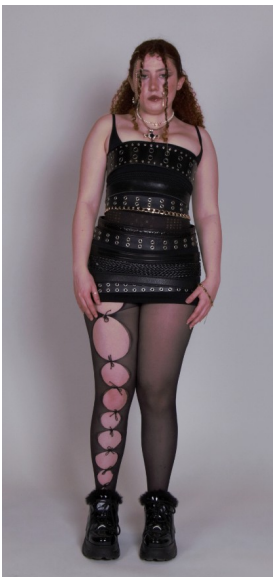
Todos estos elementos gráficos surgen de bocetos realizados en Procreate y posteriormente trabajados en Adobe Illustrator. El color blanco crea un contraste sobre los fondos y las fotografías, además de efectos de sombreados para mejorar la legibilidad, elemento que abunda en los movimientos estéticos referentes. Cabe destacar que para estos sombreados se han utilizado el color blanco para los textos de Qlipphot y el negro para los de Kabbalah, invirtiendo en este único caso la paleta asociada para crear más contraste y legibilidad y romper con la uniformidad.

La tipografía Chentalle es una tipografía con serifa que se adapta al estilo buscado y ha sido elegida para los cuerpos de texto del interior del libreto, así como para el subtítulo de la portada.

Los textos de las canciones de los interiores siguen en su mayoría una misma estructura: el título de la canción (que coincide con el nombre de la Sefira asociada), una frase a modo de cita que alude al ángel o demonio gobernante de ese poder en este universo ficticio, y un párrafo que explica el

camino a tomar por el viajero y el poder que obtendrá. En la edición celestial estos textos tienen un tono más bondadoso mientras que en la contraria tienen mensajes más oscuros. Para la última canción, debido a que es la pista bonus, no se ha añadido ningún autor para la frase ficticia con el objetivo de plasmar ese significado de ser un camino independiente. Estos textos siguen las mismas estructuras gráficas que los elementos ilustrativos; son blancos y presentan un sombreado blanco o negro según la edición. Los textos han sido trabajados en Adobe InDesign.

Fig. 25 Vestuarios finales.  
Elaboración propia.



La propia Laia representa a Pandora en esta propuesta, aunque la verdadera artista la reemplazaría en cuanto al material fotográfico, como se explicó en el apartado 2.

Como se ha explicado anteriormente, se crearon dos conjuntos de ropa relativos a cada disco para vestir a la modelo. Para distribuir mejor los tiempos de trabajo, se realizaron las sesiones fotográficas con un periodo de dos semanas entre ellas, adaptándonos a la disponibilidad del plató. Al hacer las fotografías se acordaron poses para la modelo adaptada al tono del libreto. Las especificaciones de las herramientas utilizadas para la sesión son: cámara que se configuró para tomar fotografías en formato RAW y configuraciones de ISO, profundidad de campo y apertura del diafragma deseadas; y dos focos con difusores para la luz, uno con luz de modelaje permanente y el otro, además, con un disparador sincronizado con la cámara para usarlo como flash. Se utilizaron fondos distintos para cada sesión: un fondo negro para las fotografías de Kabbalah y uno blanco para las de Qlipphot; para crear contraste con la ropa y el pelo y facilitar el proceso de edición posterior. Las sesiones duraron sobre tres horas cada una y resultaron aproximadamente 330 fotos por sesión. Se realizaron muchas fotografías para tener un amplio rango donde elegir en caso de error, de las que finalmente se usaron 8 en cada disco, incluida la de la portada.

A la hora de editarlas se utilizó Adobe Photoshop usando métodos no destructivos. Se utilizó la función de cámara RAW para equilibrar los claroscuros de las fotografías. Posteriormente se utilizó la función "Seleccionar sujeto" y "Seleccionar y aplicar máscara" para crear una selección de la modelo adaptada a los detalles complicados, como el pelo o elementos como las cadenas que utiliza. Después se editaron mediante capas de ajuste los colores de las fotografías para darles un tono más cálido o más frío dependiendo del álbum, se cambiaron los colores de elementos como el pelo o los ojos para adaptarlos a las estéticas seguidas y se agregaron efectos de resplandor interior y exterior (negro en caso de las fotografías para Qlipphot y blanco en el caso de las de Kabbalah) para mejorar su integración con los fondos y concordancia con los estilos.



Fig. 26 Ejemplos de fotografías de la modelo editadas. Elaboración propia.

Paralelamente se ha trabajado en los fondos. Se han utilizado fotografías de cielos nublados sin derechos de autor obtenidas del repositorio Freepik, de acuerdo a sus políticas de uso. Para la edición de estos fondos se han cambiado los colores con capas de ajuste, adaptándolos a las paletas seleccionadas, y modificando los brillos de zonas concretas para facilitar la lectura de los textos. Para terminar se les ha aplicado un filtro de desenfoque gaussiano.

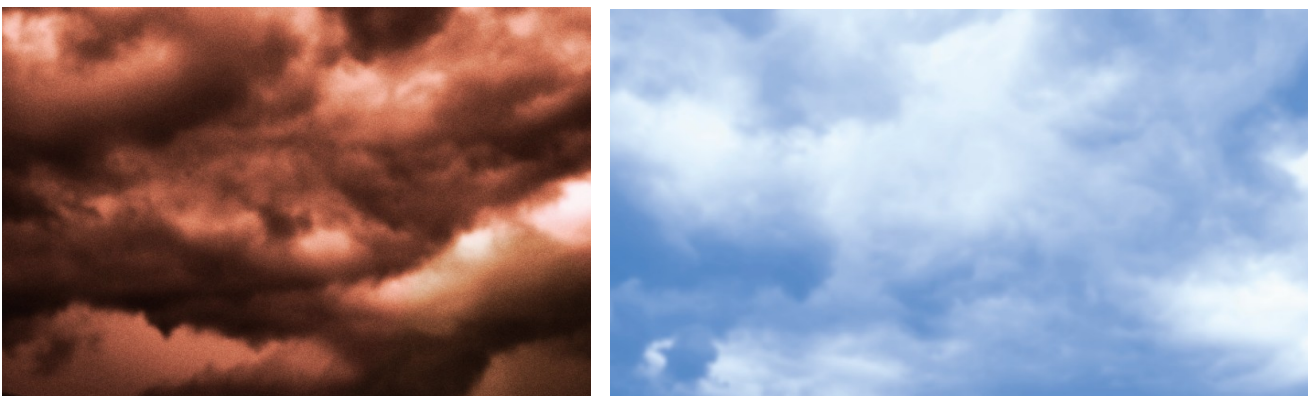


Fig. 27 Ejemplos de fondos editados. Elaboración propia.

Una vez editados los fondos, se han montado con las fotografías de la modelo, dejando los correspondientes espacios para la maquetación posterior. Se realizaron ajustes finales para obtener el acabado deseado y se les aplicó un filtro de ruido para dar un efecto más adaptado a las estéticas referentes.

Para la contraportada y el interior de la caja se ha seguido el mismo proceso, utilizando una fotografía de la Luna que se ha editado siguiendo la misma estética. Esta es la misma luna que se ha usado como pegatina para decorar los discos.

Ya que uno de los objetivos de este trabajo es generar un prototipo, se ha trabajado con un perfil de color CMYK e imágenes a 300ppp en formato TIFF con vistas a la impresión final.

La maquetación se ha realizado en Adobe InDesign. El documento tiene una configuración según el formato de CD estandarizado: pliegos a doble página midiendo 120mm de alto y 242mm de ancho, con sangrado de 3mm por cada lado. En el caso de la contraportada se mantiene este sangrado, pero se utilizan 116mm de alto y 154mm de ancho. Además, se ha optado por un margen de 10mm en cada lado en ambos documentos.

Se han colocado los textos del libreto y los símbolos de las canciones sobre las imágenes finales y se han maquetado siguiendo una composición diversa que no sigue un esquema fijo, jugando con la posición y orientación de los elementos entre sí para evitar una monotonía entre las páginas. En las contraportadas se han colocado las listas de las canciones de cada disco, posicionándolas en márgenes opuestos para resaltar ese contraste entre versiones. Esto también se ve reflejado en otros elementos como las orientaciones de las nubes en el fondo o la posición de la modelo en las diferentes fotografías, que se complementan entre sí en ambas ediciones. Se han colocado los títulos de forma vertical en uno de los lados para crear el lomo de los álbumes.



Fig. 28 Pliego de Qlipphot terminado. Elaboración propia.



Fig. 29 Pliego de Kabbalah terminado. Elaboración propia.



Fig. 30 Contraportada de Kabbalah terminada. Elaboración propia.



Fig. 31 Contraportada de Qliphot terminada. Elaboración propia.

Como último elemento del apartado creativo se ha trabajado en las fundas que contienen los discos. Estas fundas están hechas con metacrilato transparente y tienen grabadas los dibujos de las "jaulas" previamente mencionadas, que casan con la composición de la portada y contraportada de los discos y aporta decoración adicional que se superpone, jugando con un espacio vacío para dar visibilidad a los logotipos en el caso de la portada. Los planos de estas fundas se han generado en la web MakerCase, colocando las medidas del álbum más unos milímetros de seguridad, además de una apertura del lado izquierdo para insertar la caja. Se han creado las piezas con unos dientes que decoran y facilitan el montaje de la funda.

A partir aquí, todo lo relativo a estas fundas se explica en el apartado 4.3, pues es relativo a la creación del prototipo.

Finalmente, se han hecho ajustes según los comentarios de las tutorías para mejorar el resultado.

### 4.3. PROTOTIPADO

El desarrollo final es el prototipado del proyecto tras terminar todo el proceso anterior. Para ello se han adquirido las jewel cases y los CDs vacíos para usar aquí.

Se exportan en PDF los libretos en páginas individuales y con sangrado de 3mm. Además, se exportan las pegatinas de las lunas con las medidas de un CD (12cm de diámetro) y se envía todo a imprenta. Se ha elegido un papel estucado de 150g, y un papel adhesivo en acabado mate para las pegatinas.

Respecto a las fundas de metacrilato, una vez obtenidos los planos se utiliza Adobe Illustrator para colocar los grabados casando con las portadas y contraportadas, además de con las propias cajas. Estos planos finales se han utilizado para realizar el corte laser de las piezas y el grabado de los dibujos en el metacrilato y posteriormente se han montado las piezas. El acabado final consiste en dos fundas abiertas por un lado con un grabado por la parte de fuera para aportar ese elemento de textura táctil y jugar con la capa que añade esta superficie a los discos.



Fig. 32 Fundas de metacrilato terminadas. Elaboración propia.



## 5. RESULTADOS

Para terminar, se montan las contraportadas y los libretos en las cajas de los discos y la pegatina en el CD, y se colocan en fundas, obteniendo el producto final de este trabajo que complementa el trabajo de Laia. En este apartado se muestran algunos aspectos del proyecto finalizado, el cual se puede consultar al completo en el Anexo).



Fig. 33 Qliphot terminado. Elaboración propia.



Fig. 34 Kabbalah terminado. Elaboración propia.

### 5.1. PRESUPUESTO

Con el objetivo de diseñar un presupuesto para explicar los costes de producción se han comparado diferentes tarifas de otros profesionales y trabajos del ámbito. Este presupuesto se realizó con el supuesto de que fuese un producto real. Se ha elaborado la siguiente tabla, utilizando una tanda de 1000 discos y nuestro equipo de 2 personas como ejemplo:

PRESUPUESTO (€)		Precio Unitario	Unidades	Precio total
<u>Mano de obra</u>	Investigación y análisis	200	2	400
	Diseño	1000	1	1000
	Identidad	2000	1	2000
<u>Materiales</u>	Software	75/mes	5	375
	Derechos y licencias	150	1	150
	Discos	0,5	1000	500
	Jewel cases	0,3	1000	300
	Material de las fundas	8,20	500	4100
<u>Producción</u>	Corte laser	12	500	6000
	Impresión	0,85	1000	850
				<u>15675 €</u>
<b>IMPORTE (€)</b>		Base	15675	
		IVA	21%	
		<b>PRESUPUESTO TOTAL</b>	<b>18.966,75 €</b>	

Fig. 35 Presupuesto del proyecto. Elaboración propia.

Como se puede observar, la mayor parte del presupuesto se dedica a la fabricación de las fundas de metacrilato, por lo que se consideraría realizar una versión del disco sin esta funda, como un disco tradicional, más asequible.

## 6. CONCLUSIONES

Una vez terminado el proyecto no queda más que extraer conclusiones del trabajo realizado. Considero que se han cumplido los objetivos propuestos al inicio, teniendo en cuenta los contratiempos que han surgido a lo largo del proceso.

Definitivamente ambos álbumes tienen una temática definida que los distingue entre sí y les da personalidad y atractivo, logrando la estética y el estilo que se pretendía conseguir. Esto también es algo que acompaña al objetivo de lograr diseñar y definir una identidad. Se ha demostrado en la producción final del prototipo, logrando obtener los resultados deseados. Es un proyecto que, además, es muy fácil de adaptar a la hora de ampliarlo a ser un trabajo real, no sólo ficticio.

Además, tanto Laia como yo hemos investigado ampliamente los temas que tratan y todo el trasfondo histórico con el que se relaciona. Estos temas esotéricos nos han parecido muy interesantes, pero gracias a la investigación necesaria para el trabajo, hemos descubierto muchos otros temas y elementos asociados muy atractivos, además de aprender de los significados de estos mitos y simbología. Consideramos que hemos ampliado nuestros horizontes y nos hemos enriquecido mucho explorando estas culturas en profundidad.

Por supuesto, crear el prototipo siempre es la parte más gratificante de un proyecto así. En este caso, ha sido un trabajo muy ajetreado pero divertido, que se ha logrado sacar adelante con más facilidad gracias a los conocimientos adquiridos durante toda la carrera, sin los cuales habría sido aún más complicado.

El mayor problema ha sido la gestión del tiempo, como en todos los proyectos creativos con fecha límite, pero esta presión añadida me ha permitido volcarme más en el trabajo. Además, es algo que no solo me afecta a mí, sino a Laia al poner en común nuestras propuestas y conectar ambos proyectos, y a ambos tutores al gestionar nuestros trabajos y organizar las tutorías.

Considero que el resultado final refleja mis conocimientos y mi esencia, por lo que estoy contento de haber podido desarrollarlo y haber disfrutado mientras trabajaba en una de mis pasiones.

Me gustaría concluir que con este trabajo me posiciono en favor de estéticas más tradicionales y consideradas “feas” comparadas con los estilos sobrios y aburridos que triunfan en la actualidad, y recalcar que a pesar de que no se consideren tan actuales en la evolución del diseño, siempre hay que luchar por lo que a uno le gusta y reinventar los cánones, aunque el mundo te intente convencer de que no está bien.

De hecho, hay una canción de Taylor Swift que lo explica.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- Berkhof, L. (2002). *Teología Sistemática*.
- Bestley, R. (2007) *Hitsville UK: Punk rock and graphic design in the faraway towns, 1976-84*. PhD thesis, University of the Arts London.
- Biron, D. L. (2011). Writing and music: album liner notes. *Portal: Journal of Multidisciplinary International Studies*, 8(1), 1-14.
- Casasola, S. (25 de octubre de 2021). *Cuéntame cómo pasó: La tienda de discos más antigua de España | Onda Cero Radio*.  
[https://www.ondacero.es/programas/la-rosa-de-los-vientos/audios-podcast/cuentame-como-paso/cuentame-como-paso-tienda-discos-mas-antiguo-espana\\_202110256176c4664e2fc90001aa1c2f.html#:~:text=Fundada%20en%201978%2C%20'Oldies',en%20otros%20propietarios%20m%C3%A1s%20j%C3%B3venes](https://www.ondacero.es/programas/la-rosa-de-los-vientos/audios-podcast/cuentame-como-paso/cuentame-como-paso-tienda-discos-mas-antiguo-espana_202110256176c4664e2fc90001aa1c2f.html#:~:text=Fundada%20en%201978%2C%20'Oldies',en%20otros%20propietarios%20m%C3%A1s%20j%C3%B3venes)
- Dan, J. (2007). *Kabbalah: A very short introduction* (Vol. 162). Oxford University Press.
- Delgado, M., García-Lomas, J., Lanza, A., y Centeno, P. (15 de diciembre de 2012)). *Historia del diseño gráfico desde el año 2000 hasta la actualidad*.  
<http://hdgiesne.blogspot.com/2012/12/historia-del-diseno-grafico-desde-el.html>
- Dennis, G. W. (2007). *The encyclopedia of Jewish myth, magic and mysticism*. Llewellyn Worldwide.
- Ross, S. D., y Lester, P. M. (Eds.). (2011). *Images that injure: Pictorial stereotypes in the media*. ABC-CLIO.
- Fortune, D. (1987). *La cábala mística*. Editorial Kier.
- Gómez, S. (8 de noviembre de 2021). 'Y2K aesthetic': Así se lleva la tendencia de moda de los 2000.  
<https://www.cosmopolitan.com/es/moda/tendencias-moda/g38089567/aesthetic-tendencia-moda-y2k-2000/>
- Idel, M. (1988). *Kabbalah: new perspectives*. Yale University Press.
- Incera, I. (31 de julio de 2017). *La burla del canon: El New Ugly que rompe con lo políticamente correcto*. <https://graffica.info/la-burla-del-canon-el-new-ugly/>

- Itten, J. (2002). El arte del color.
- Kaplan, A. (1997). *Sefer Yetzirah: The Book of Creation in Theory and Practice*. Weiser Books.
- Köhler, W. (1967). Gestalt psychology. *Psychologische forschung*, 31(1), XVIII-XXX.
- La Santa Biblia – Nueva Versión Internacional*. (1999). Sociedad Bíblica Internacional. <https://biblia.com/books/nvi/>
- Peterson, J. H. (Ed.). (2001). *The lesser key of Solomon: lemegeton clavicula Salomonis*. Weiser Books.
- Ponce, C. (1978). *Kabbalah: an introduction and illumination for the world today*. Theosophical Pub. House.
- Saavedra, F. F. (2005). "La Clavícula de Salomón": la magia como osamenta expresiva de los miedos y deseos humanos. *Cuadernos del minotauro*, (2), 99-118.
- Scholem, G. (2019). *Origins of the Kabbalah*. Princeton University Press.
- Stegemoeller, K. (22 de mayo de 2016). *A Chat With The Founder Of The Institute For Y2K Aesthetics - PAPER*. <https://web.archive.org/web/20210308130707/https://www.papermag.com/the-institute-of-y2k-aesthetics-1814307641.html>
- The history of the CD - The "Jewel Case" (Phillips Research)*. Philips.com. (10 de julio de 2015). <https://archive.ph/M4qXU>
- Tracy, B. (2016). *Creatividad y resolución de problemas* (Vol. 8). Grupo Nelson.
- Yotka, S. (12 de abril de 2022). *Grimes Exudes "Medieval Sci-fi Energy" in a New Campaign for Dion Lee | Vogue*. <https://www.vogue.com/article/grimes-dion-lee-campaign>

## 8. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 Cronograma del proyecto. Elaboración propia.....	9
Fig. 1 Cronograma del proyecto.....	9
Fig. 2 Árbol de la Vida de la Cábala. Adobe Stock.....	12
Fig. 3 Árbol de la Muerte o Qlifot. Elaboración propia.....	13
Fig. 4 Grabado que representa la visión de Ezequiel. Antes de 1650. Matthaeus Merian.....	14
Fig. 5 Ilustración de dos Serafines rodeando el trono divino. <i>Petites Heures de Jean de Berry</i> . Siglo XIV.....	14
Fig. 6 Círculo mágico de invocación. Extraído del <i>Ars Goetia</i> .....	15
Fig. 7 ‘Germ War Wear’ para la revista <i>Sportswear International</i> . 1997. Y2K...	16
Fig. 8 <i>Smile - Graphisme en pays de Chaumont - Reynel-Bourmont, Brottes</i> . 2015. Christophe Gaudard. New Ugly.....	16
Fig. 9 Portada del vinilo ‘Pang’ de Caroline Polachek. 2019.....	17
Fig. 10 Grimes para Dion Lee. 2022. Bryan Huynh. Vogue.....	17
Fig. 11 Alton Mason vistiendo Luis De Javier. Met Gala Afterparty.....	18
Fig. 12 Sesión fotográfica de Arca. 2022. Post de la artista en Twitter.....	18
Fig. 13 Portada del álbum <i>CUMSHOT</i> de Ayesha Erotica. 2016.....	18
Fig. 14 Jewel case. MediaRange.....	18
Fig. 15 Interior de Discos Oldies. Elaboración propia.....	19
Fig. 16 Pregunta de la encuesta sobre medios para escuchar música. Elaboración propia.....	20
Fig. 17 Pregunta de la encuesta sobre servicios de streaming. Elaboración propia.....	21
Fig. 18 Preguntas de la encuesta sobre consumo de formatos físicos. Elaboración propia.....	21

Fig. 19 Preguntas de la encuesta sobre secciones de nuevos descubrimientos en plataformas de streaming. Elaboración propia.....22

Fig. 20 Pregunta de la encuesta sobre factores que más llaman la atención. Elaboración propia.....22

Fig. 21 Escalas de Likert sobre la portada y el título. Elaboración propia.....23

Fig. 22 Diseños frontales de los grabados de las fundas. Elaboración propia...25

Fig. 23 Ejemplos de diseños de símbolos para las canciones. Elaboración propia.....25

Fig. 24 Logotipos. Elaboración propia.....26

Fig. 25 Vestuarios finales. Elaboración propia.....27

Fig. 26 Ejemplos de fotografías de la modelo editadas. Elaboración propia.....28

Fig. 27 Ejemplos de fondos editados. Elaboración propia.....28

Fig. 28 Pliego de Qlipphot terminado. Elaboración propia.....29

Fig. 29 Pliego de Kabbalah terminado. Elaboración propia.....30

Fig. 30 Contraportada de Kabbalah terminada. Elaboración propia.....30

Fig. 31 Contraportada de Qlipphot terminada. Elaboración propia.....30

Fig. 32 Fundas de metacrilato terminadas. Elaboración propia.....31

Fig. 33 Qlipphot terminado. Elaboración propia.....32

Fig. 34 Kabbalah terminado. Elaboración propia.....32

Fig. 35 Presupuesto del proyecto. Elaboración propia.....33

## 9. ANEXO I



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

### ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los  
Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.





**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:  
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**

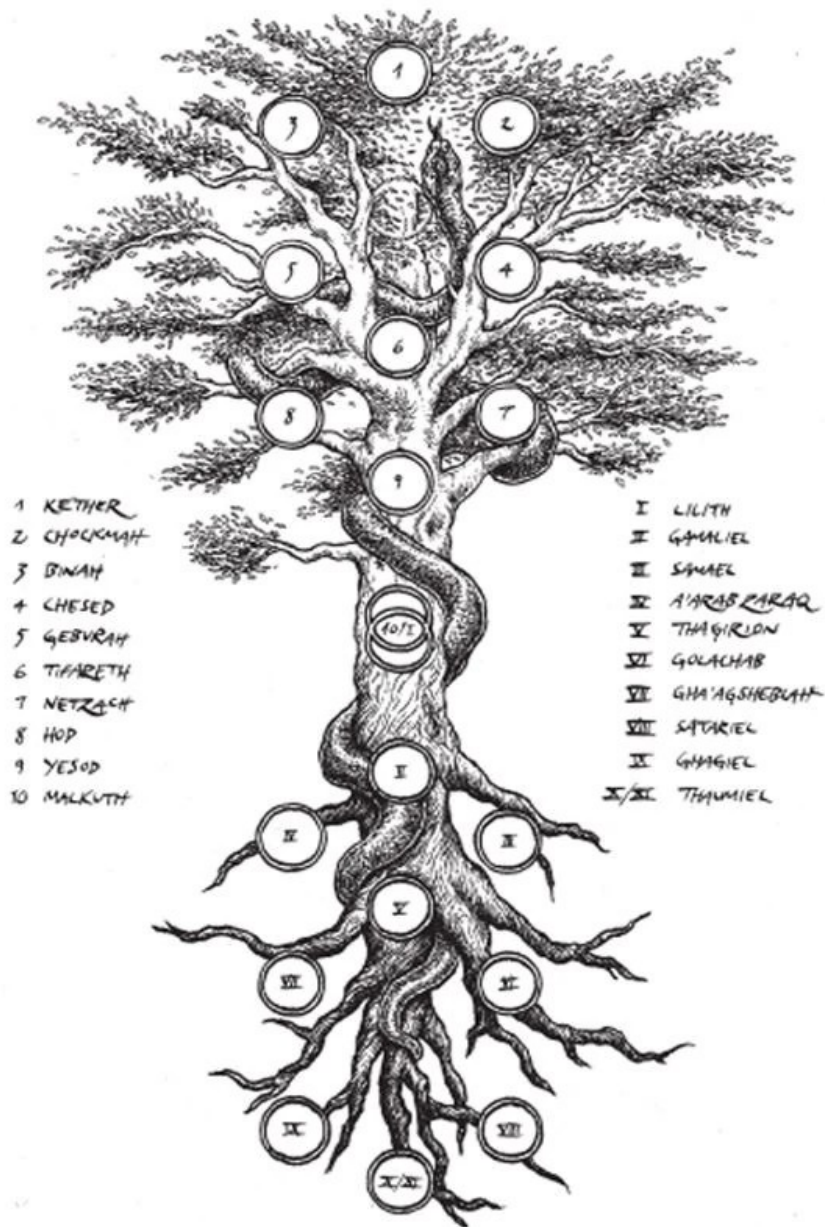
Este trabajo no tiene una gran relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, pues es un trabajo enfocado a ser un producto de consumo de naturaleza recreativa.

Sin embargo, se pueden considerar los puntos de lucha por la igualdad de género y contra las desigualdades, pues es un proyecto enfocado principalmente a representar a artistas femeninas desde un punto de vista empoderante. Además, puede considerarse el punto del trabajo y crecimiento económico, pues es un proyecto que también apunta a visibilizar a artistas minoritarios y no tan globalizados.

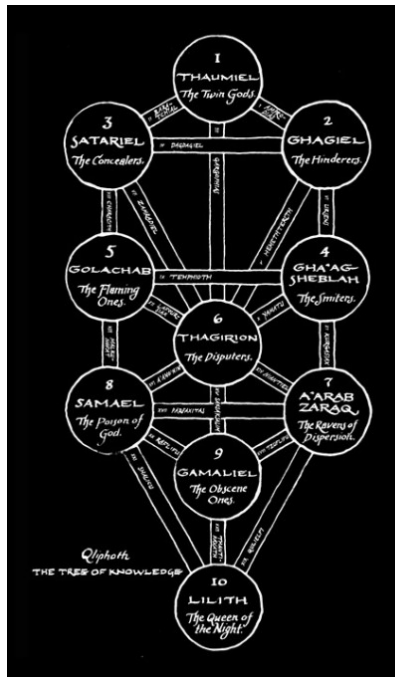
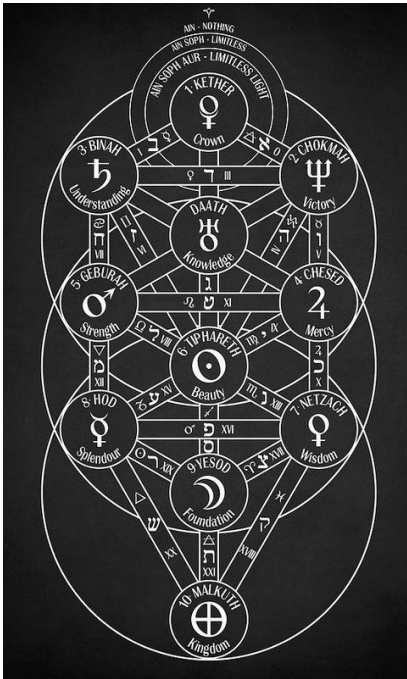
## 10. ANEXO II

En este anexo se encuentra todo el material complementario a la documentación de la memoria.

Relación entre los Árboles

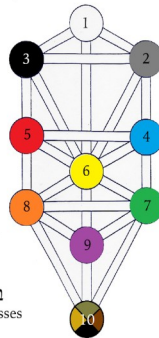


Símbolos y significados originales de la Cábala

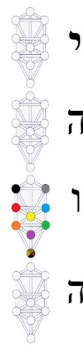


THE TREE OF LIFE IN YETZIRAH (THE FORMATIVE WORLD)  
The ANGELIC CHOIRS OR HOSTS

- 1 CHAYOTH HA-QADESH חיות הקדש  
Holy Living Creatures
- 2 AUPHANIM אופנים  
Wheels
- 3 AURALIM אראלים  
Thrones
- 4 CHASMALIM חשמלים  
Shining Ones
- 5 SERAPHIM שרפים  
Flaming Ones
- 6 MELEKIM מלכים  
Kings
- 7 ELOHIM אלהים  
Gods and Goddesses
- 8 B'NEI ELOHIM בני אלהים  
Sons of the Gods and Goddesses
- 9 KERUBIM כרובים  
Strong Ones
- 10 ESHIM אשים  
Flames

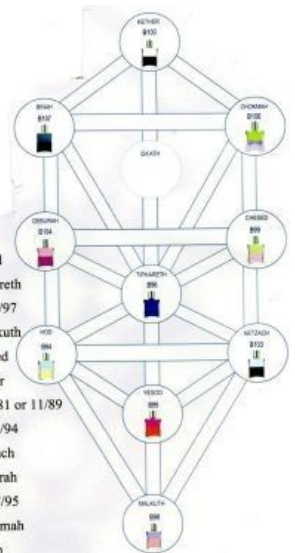


The Sephiroth in the airy world of Yetzirah are expressed as Gods, Goddesses, guides and spirit allies.  
Their attributes are awakened within the self and in the sphere of Magical Influence through vibration and invocation of the Angelic Choirs.

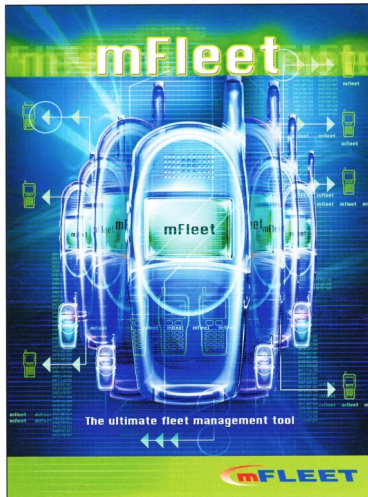


- B94 Archangel Michael
- B95 Archangel Gabriel
- B96 Archangel Raphael
- B97 Archangel Uriel
- B98 Archangel Sandalphon
- B99 Archangel Tzadkiel
- B100 Archangel Metatron
- B101 Archangel Jophiel
- B102 Archangel Samael
- B103 Archangel Haniel
- B104 Archangel Chamael
- B105 Archangel Azrael
- B106 Archangel Ratziel
- B107 Archangel Tzaphkiel

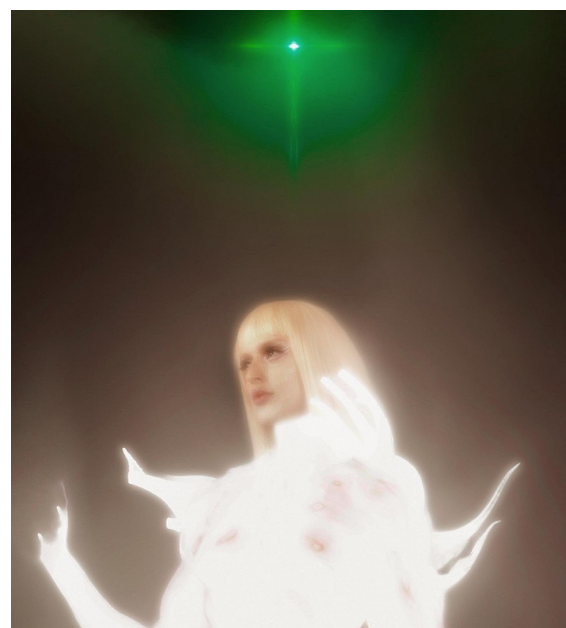
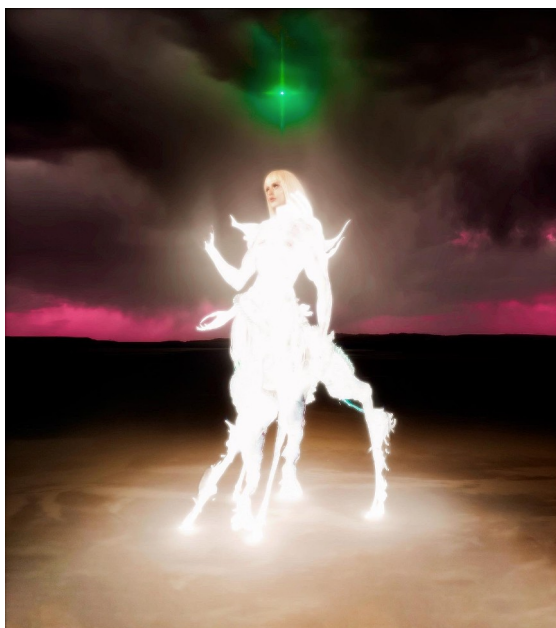
- 8 Hod
- 9 Yesod
- 6 Tiphareth
- Path 19/97
- 10 Malkuth
- 4 Chesed
- 1 Kether
- Path 3/81 or 11/89
- 7 Netzach
- 5 Geburah
- Path 17/95
- 2 Chokmah
- 3 Binah



Material gráfico de estilo Y2K, New Ugly y otras estéticas afines nombradas en los referentes tomadas como inspiración



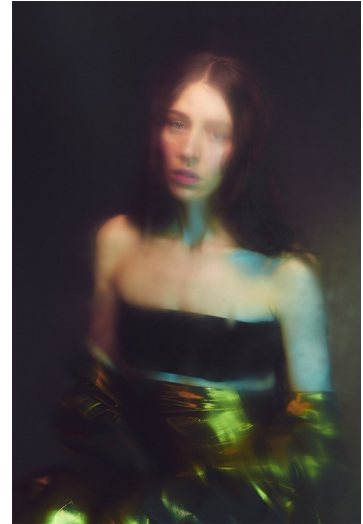
Sesión fotográfica de Arca



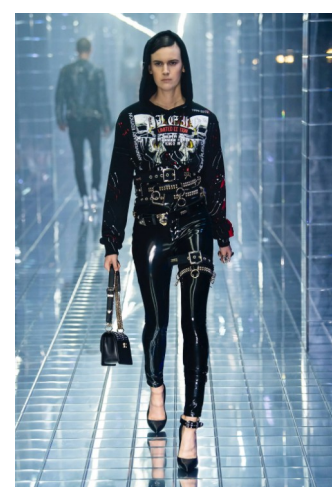
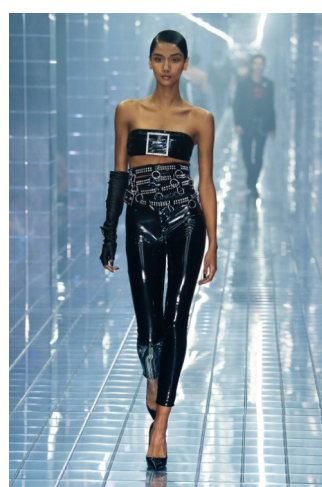
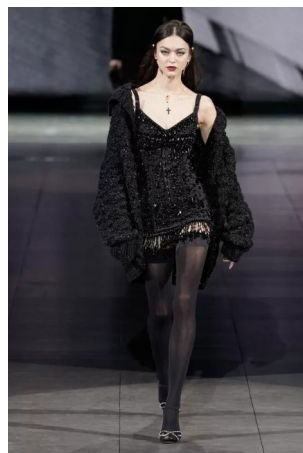
Sesión fotográfica de Grimes para Dion Lee



Inspiración de 'Pang' de Caroline Polachek



Otras inspiraciones para la moda de Qliphot





Otras inspiraciones para la moda de Kabbalah



## Tipografía Chentalle

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 0123456789 (!#\$%&/'\*`@´,?::)

## Transcripción de textos del libreto de Kabbalah:

## Keter

*La voluntad es el poder más vasto del alma del ser humano. - Metatron;  
 Sagradas Criaturas Vivientes.*

La corona del árbol de la vida es la chispa que ilumina y guía todo lo que existe, y el destino final para los buscadores y místicos que quieren alcanzar lo divino. La fuente de toda la existencia y la manifestación más alta de la unión con lo divino que está al alcance de muy pocos.

## Chokhmah

*La condensación más alta de luz divina guía hacia la Semilla renovadora. -  
 Raziel; Ruedas.*

La fuente de inspiración y creatividad que guía a los buscadores hacia la comprensión de los misterios de la existencia. Los místicos que se adentran hacia este camino recibirán la sabiduría divina.

## Binah

*La corriente se convierte en un poderoso río. - Zaphkiel; Tronos.*

El origen de la intuición y la percepción profunda que permite ampliar la visión más allá de los velos de la realidad. Permite a los sabios recorrer un camino lleno de secretos, sólo alcanzando un equilibrio entre razón e intuición.

## Chesed

*La fuerza compasiva fluye y alimenta el mundo. - Zadkiel; Los Brillantes.*

La generosidad y la justicia también son herramientas de la chispa de la creación. La fuerza de la compasión divina impulsa a los buscadores hacia la bondad. Los servidores del amor divino serán guiados hasta la realización de su verdadero potencial como seres humanos.

## Geburah

*La llama limita la luz divina. - Camael; Los Incandescentes.*

La responsabilidad y el coraje impulsa los poderes divinos hacia los planos más bajos. Cada criatura debe tener una cantidad de luz divina equivalente a su capacidad. Los buscadores que atraviesen este camino alcanzarán la fuente divina del orden y la disciplina.

## Tipheret

*El corazón radiante enlaza el flujo benevolente y la restricción severa. - Raphael; Reyes.*

La llama que armoniza todas las fuerzas divinas alcanza la perfección y compensa la disciplina y la creatividad. Este equilibrio es un objetivo complejo

de lograr, pero que guiará a los siervos de la belleza divina a descubrir la gracia y la excelencia del universo.

Netzach

*Los poderes de la profecía gobiernan sobre la materia.* - Haniel; Dioses y Diosas.

El símbolo de la fuerza de la victoria que impulsa a los buscadores a seguir adelante en su búsqueda de la verdad. Esta conexión con la energía divina otorga el poder necesario para superar cualquier obstáculo y realizar cualquier propósito.

Hod

*La belleza y la gloria se esconden a simple vista.* - Michael; Hijos de Dioses y Diosas.

La gloria que guía a través de la confusión y la ignorancia es alcanzable a través de la mente. Un camino que ilumina con plenitud y brillantez a los firmes de corazón. Recorrer este camino otorgará a los dispuestos a enfrentarse a la verdad la capacidad para llegar a conocer las complejidades ocultas de la realidad.

Yesod

*La trascendencia de la naturaleza limitada conecta con la realidad elevada.* - Gabriel; Los Hercúleos.

La columna vertebral que sostiene todo el árbol de la vida es el lugar que une lo divino y lo humano. Es la piedra angular que conecta la comprensión de la realidad con las conexiones divinas. Cruzar este puente otorga a los sabios el equilibrio necesario para conocer la fuente de la creación.

Malkuth

*El trono de la divinidad se manifiesta en el plano terrenal.* - Sandalphon;  
Llamas.

Dos cualidades opuestas contenidas en la última Sefirá materializan la realidad física: la exaltación y la humildad. Es aquí donde los buscadores hacen realidad sus sueños y los convierten en acciones concretas. Sólo tras dominar las enseñanzas de las anteriores Sefirot se podrá alcanzar este poder para crear y transformar el mundo.

Daat (bonus track)

*La llave desbloquea la puerta de los conocimientos ocultos.*

Este es el abismo donde los secretos del universo se revelan a aquellos que están dispuestos a escuchar. Pero también es una puerta peligrosa que puede llevar a la obsesión y la locura. Alcanzar este lugar donde la mente y el corazón se unen es un viaje peligroso independiente del camino que se desee tomar.

Transcripción de textos del libreto de Qlipphot:

Thaumiel

*Las fuerzas contendientes provocaron el primer movimiento.* - Satan & Moloch.  
Los Dioses Gemelos.

Es el reino de la dualidad extrema, donde la luz y la sombra se entrelazan en una danza cósmica. Aquellos que se aventuran deben enfrentarse a sus propios miedos más profundos y desafiar a los demonios internos que yacen

ocultos en lo más recóndito de su ser. Solo los más intrépidos y valientes pueden enfrentar las pruebas de Thaumiel y emerger transformados.

Augiel

*El antagonismo de la luz divina obstruye la búsqueda de la Semilla. - Beelzebub; Los Estorbos.*

El dominio de los secretos prohibidos y las energías negras. La naturaleza que lo domina se rige por el bloqueo del flujo del movimiento divino. De esta forma, Augiel representa la muerte de la creación y la obstrucción de los movimientos de la naturaleza. Obtener esta oscuridad y resurgir con este conocimiento tiene un alto precio.

Satariel

*La corriente se nubla en favor de la eternidad. - Lucifuge Rofocale; Los Ocultos.*

El flujo de la energía que revela la realidad es desviada hacia un pozo sin fondo, un engaño que arrastra a los incautos y bloquea su percepción. Solo podrán escapar aquellos que puedan ver más allá de las formas oscuras que se muestran a los que se asoman a este vacío, o cortarán su conexión con las fuerzas superiores.

Gha'agsheblah

*La bondad venenosa emana y ahoga el mundo - Astaroth; Los Castigadores.*

Catalizando la energía divina que abarca tan lejos que se acaba rompiendo por su propia debilidad, propaga el amor nocivo que acaba sofocando al objeto. Sólo saldrá victorioso de esta batalla el que logre resistir esta toxicidad en forma de ternura y bondad desbordantes.

Golahab

*La llama extiende la devastación divina. - Asmodeus; Los Ardientes.*

Es el fuego que consume todo a su paso y acaba con toda la vida y creación. El caos que rige esta ola de ira está dispuesto a quemar todo aquello que perturbe su juicio. Aquellos temerarios que se atrevan a enfrentarse a esta destrucción encontrarán la renovación por medio de la aniquilación.

Thagirion

*la ilusión hipnótica siembra el desorden en los corazones. - Belphegor; Los Disputadores.*

La esencia de esta naturaleza reside en camuflar la verdad con falsa belleza, perturbando el sentimiento humano de la unión y la comunidad con sus falsas ilusiones para sembrar la confusión en sus corazones. Sólo podrán domar este poder aquellos que logren ver más allá de sus engaños más seductores.

Gharab

*Los poderes de la profecía gobiernan sobre la materia. - Bael; Los Cuervos de la Dispersión*

Las garras de esta realidad despedazan todo a su paso sin importar lo que destruya para conseguir su objetivo. La falta de determinación de los creadores de vida será la causa del final de la misma. La perseverancia contra esta desolación permitirá a los audaces renacer de las cenizas.

Samael

*La mentira y la corrupción se ocultan en un falso brillo.* - Adramelech; El Veneno de Dios.

Nuestros ojos se ciegan y no pueden mirar más allá de la superficie radiante. Es una mentira que finge purificación y redención cuando en realidad potencia las fluctuaciones negativas de la mente. No atravesarán esta encrucijada más que las almas que ya son puras.

Gamaliel

*El reflejo de la naturaleza oscura conecta con la realidad distorsionada.* - Lilith; Los Obscenos.

La naturaleza de esta realidad distorsiona los sentidos. Es un espejo oscuro y seductor que revela los secretos más escondidos y potencia la necesidad de nuevos estímulos y necesidades carnales que nunca llegarán a saciarse. Este poder sólo podrá ser alcanzado por aquellos que se mantengan firmes y no caigan en la tentación.

Lilith

*El trono de la oscuridad consume el poder terrenal.* - Nahema; La Reina de la Noche.

Una culminación de todas las fuerzas oscuras anteriores que tiene una influencia individual y colectiva a la vez señala el último destino del viaje. Es la fuente y la razón de la existencia de los demás regentes, por lo que sus lazos atan y corrompen hasta a los buscadores más fuertes y sabios.

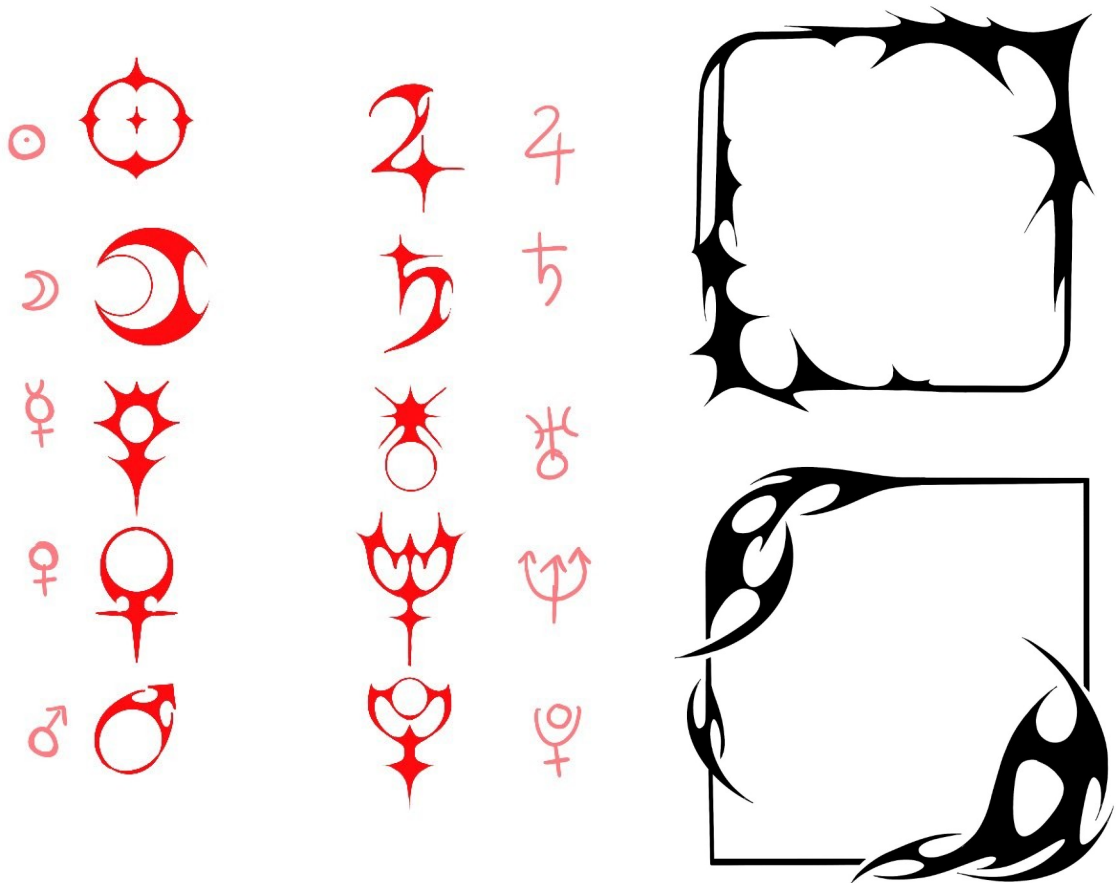


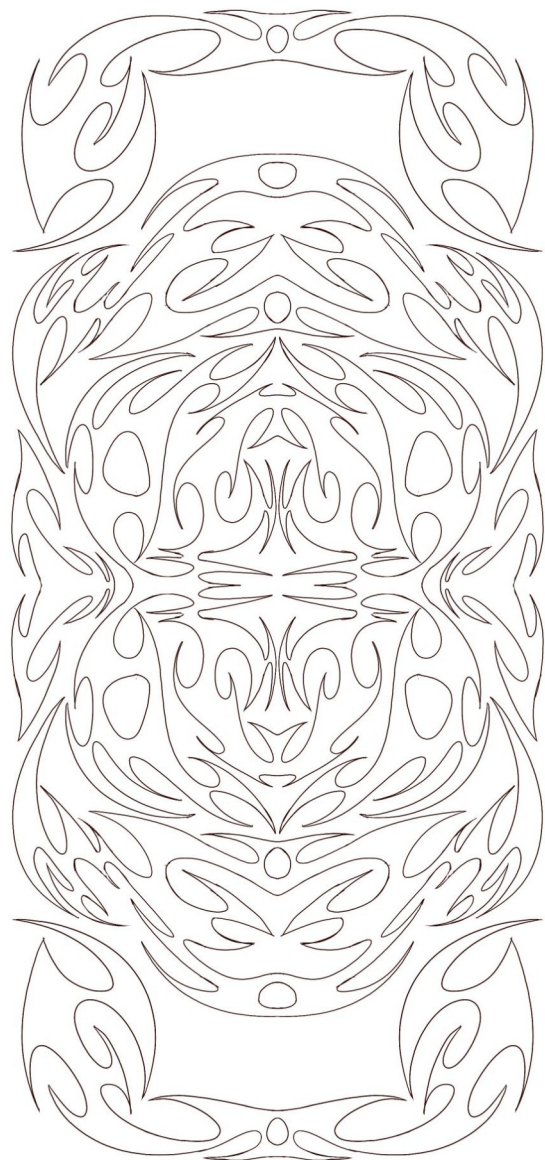
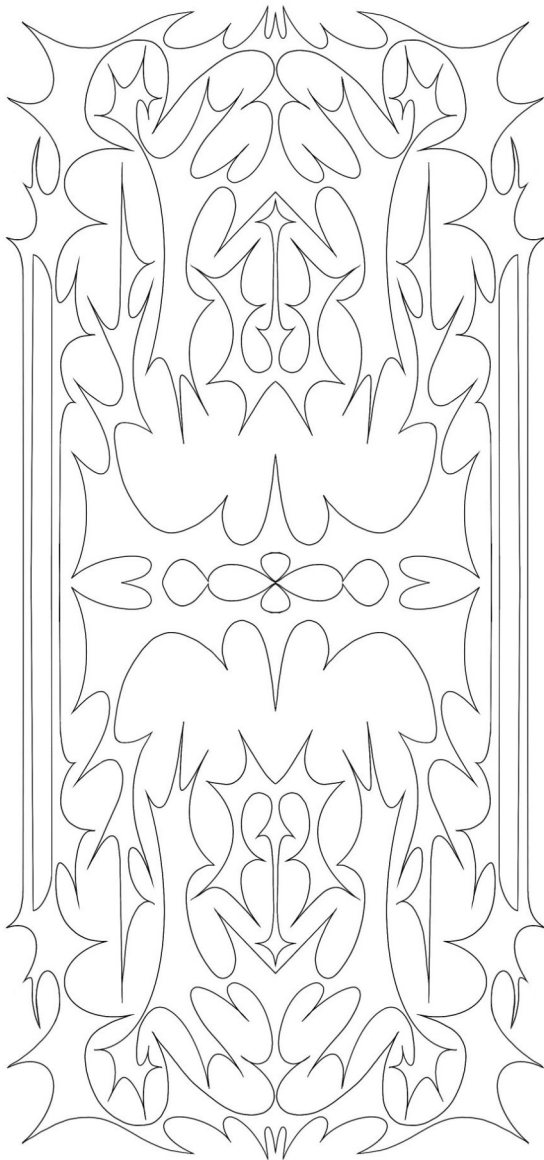
Belial (bonus track)

*La llave concede el acceso de los conocimientos prohibidos.*

Esta guarida oculta el acceso al abismo que conecta los peligros del conocimiento divino y sombrío. Cualquier camino que se tome una vez cruzado este portón aguarda peligros que retorcerán las mentes de todos los que se atrevan a recorrerlos, algunos obteniendo el éxito que desean y otros cayendo en la perdición inminente.

Bocetos iniciales de los elementos gráficos





Diseños finales de los símbolos



Acabados finales de Qliphot



Thaumiel  
*Las fuerzas contendientes provocaron el primer movimiento.*  
 – Satan & Mofeti: Los Dioses Gemelos

Es el reino de la dualidad extrema, donde la luz y la sombra se entrelazan en una danza cósmica. Aquellos que se aventuran deben enfrentarse a sus propios miedos más profundos y desafiar a los demonios internos que yacen ocultos en lo más recóndito de su ser. Solo los más intrépidos y valientes pueden enfrentar las pruebas de Thaumiel y emerger transformados.

Augiel  
*El antagonismo de la luz divina obstruye la búsqueda de la Semilla.*  
 – Beelzebub: Los Estorbos

El dominio de los secretos prohibidos y las energías negras. La naturaleza que lo domina se rige por el bloqueo del flujo del movimiento divino. De esta forma, Augiel representa la muerte de la creación y la obstrucción de los movimientos de la naturaleza. Obtener esta oscuridad y resurgir con este conocimiento tiene un alto precio.

Satariel  
*La corriente se mueve en favor de la oscuridad.*  
 – Lucifer: Reyeste: Los Oscuros

El flujo de la energía que revela la realidad es desviado hacia un pozo sin fondo, un engaño que arrastra a los incautos y bloquesa su percepción. Solo podrán escapar aquellos que puedan ver más allá de las formas oscuras que se muestran a los que se asoman a este vacío, o cortaran su conexión con las fuerzas superiores.

Gha'agsheblah  
*La bondad venenosa mana y ahoga el mundo.*  
 – Astaroth: Los Castigadores

Catalizando la energía divina que abarca tan lejos que se acaba rompiendo por su propia debilidad, propaga el amor nocivo que acaba sofocando al objeto. Solo saldrá victorioso de esta batalla el que logre resistir esta toxicidad en forma de ternura y bondad desbordantes.



Golahab

*La llama extiende la devastación divina.*  
- Asmodeus: Los Ardientes.

Es el fuego que consume todo a su paso y acaba con toda la vida y creación. El caos que rige esta ola de ira está dispuesto a quemar todo aquello que perturbe su juicio. Aquellos temerarios que se atreven a enfrentarse a esta destrucción encontrarán la renovación por medio de la aniquilación.

Thagirion

*La ilusión hipnótica siembra el desorden en los corazones.*  
- Belphegor: Los Disputadores.

La esencia de esta naturaleza reside en camuflar la verdad con falsa belleza, perturbando el sentimiento humano de la unión y la comunión con sus falsas ilusiones para sembrar la confusión en sus corazones. Solo podrán domar este poder aquellos que logren ver más allá de sus engaños más seductores.



Gharab

*Los poderes de la profecía gobiernan sobre la materia.*  
- Bael: Los Cuervos de la Dispersión.

Las garras de esta realidad despedazan todo a su paso sin importar lo que destruya para conseguir su objetivo. La falta de determinación de los creadores de vida será la causa del final de la misma. La perseverancia contra esta desolación permitirá a los audaces renacer de las cenizas.



### Samuel

*La mentira y la corrupción se ocultan en un falso brillo.*  
- Atanahel: El Tercero de Dios

Nuestros ojos se ciegan y no pueden mirar más allá de la superficie brillante. Es una mentira que unge, purificación y redención cuando en realidad potencia las fluctuaciones negativas de la mente. No atravesarán esta encrucijada más que las almas que ya son puras.



### Gamaliel

*El reflejo de la naturaleza oscura conecta con la realidad distorsionada.*

- Lilith: Los Oscuros.

La naturaleza de esta realidad distorsiona los sentidos. Es un espejo oscuro y seductor que revela los secretos más escondidos y potencia la necesidad de nuevos estímulos y necesidades carnales que nunca llegarán a saciarse. Este poder solo podrá ser alcanzado por aquellos que se mantengan firmes y no caigan en la tentación.

**Lilith**

*El reino de la oscuridad consume el poder terreno!*  
- Nabona, la Reina de la Noche

Una culminación de todas las fuerzas oscuras anteriores que tiene una influencia individual y colectiva a la vez señala el último destino del Vajra. Es la fuente y la razón de la existencia de los demás re-  
- gentes, por lo que sus lazos atan y corrompen hasta a los buscado-  
- res más fuertes y sabios.

**Belial (bonus track)**

*La llave concede el acceso de los conoci-  
- mientos prohibidos.*

Esta guarida oculta el acceso al abismo que conecta los peligros del conocimiento divino y sombrío. Cualquier camino que se tome una vez cruzado este porton aguarda peligros que retorcerán las men-  
- tes de todos los que se atreven a recorrer-  
- los, algunos obteniendo el éxito que desean y otros cayendo en la perdición inminente.



PANDORA: Clippings

1. Thaumiel
2. Augiel
3. Satariel
4. Gha'agsheblah
5. Golafiah
6. Thagirion
7. Gharab
8. Samael
9. Gamaliel
10. Lilith

II. Belial (Bonus track)

## Acabados finales de Kabbalah





## Chokhmah

*La condensación más alta de luz divina guía hacia la Semilla renovadora.*

*- Raziel, Ruedas*

La fuente de inspiración y creatividad que guía a los buscadores hacia la comprensión de los misterios de la existencia. Los místicos que se adentran hacia este camino recibirán la sabiduría divina.



*- Zaphkiel, Troncos*

## Binah

*La corriente se convierte en un poderoso río.*

El origen de la intuición y la percepción profunda que permite ampliar la visión más allá de los velos de la realidad. Permite a los sabios recorrer un camino lleno de secretos, sólo alcanzando un equilibrio entre razón e intuición.

## Chesed

*La fuerza compasiva fluye y alimenta el mundo.*

*- Zadkiel, Los Brillantes*

La generosidad y la justicia también son herramientas de la chispa de la creación. La fuerza de la compasión divina impulsa a los buscadores hacia la bondad. Los servidores del amor divino serán guiados hasta la realización de su verdadero potencial como seres humanos.



## Geburah

*La llama limita la luz divina.*  
- Camael: Los Incandescentes

La responsabilidad y el coraje impulsa los poderes divinos hacia los planos más bajos. Cada criatura debe tener una cantidad de luz divina equivalente a su capacidad. Los buscadores que atraviesen este camino alcanzarán la fuente divina del orden y la disciplina.



## Tipheret

*El corazón radiante enlaza el flujo benevolente y la restricción severa.*

- Raphael: Reyes.

La llama que armoniza todas las fuerzas divinas alcanza la perfección y compensa la disciplina y la creatividad. Este equilibrio es un objetivo complejo de lograr, pero que guiará a los sirvientes de la belleza divina a descubrir la gracia y la excelencia del universo.



## Netzach

*Los poderes de la profecía gobiernan sobre la materia.*  
- Haniel: Dioses y Diosas.

El símbolo de la fuerza de la victoria que impulsa a los buscadores a seguir adelante en su búsqueda de la verdad. Esta conexión con la energía divina otorga el poder necesario para superar cualquier obstáculo y realizar cualquier propósito.



## Hod

*La belleza y la gloria se esconden a simple vista.*  
- Michael: Hijos de Dioses y Diosas.

La gloria que guía a través de la confusión y la ignorancia es alcanzable a través de la mente. Un camino que ilumina con plenitud y brillantez a los firmes de corazón. Recorrer este camino otorgará a los dispuestos a enfrentarse a la verdad la capacidad para llegar a conocer las complejidades ocultas de la realidad.





La columna vertebral que sostiene todo el árbol de la vida es el lugar que une lo divino y lo humano. Es la piedra angular que conecta la comprensión de la realidad con las conexiones divinas. Cruzar este puente otorga a los sabios el equilibrio necesario para conocer la fuente de la creación.

*Yesod*  
 La trascendencia de la naturaleza limitada coincide con la realidad elevada.  
 - Gabriel Los Herederos

Malkuth

*El trono de la divinidad se manifiesta en el plano terrenal.*  
 - Sandalphon, Llamas

Dos cualidades opuestas contenidas en la última Sefira materializan la realidad física: la exaltación y la humildad. Es aquí donde los buscadores hacen realidad sus sueños y los convierten en acciones concretas. Solo tras dominar las enseñanzas de las anteriores Sefirot se podrá alcanzar este poder para crear y transformar el mundo.



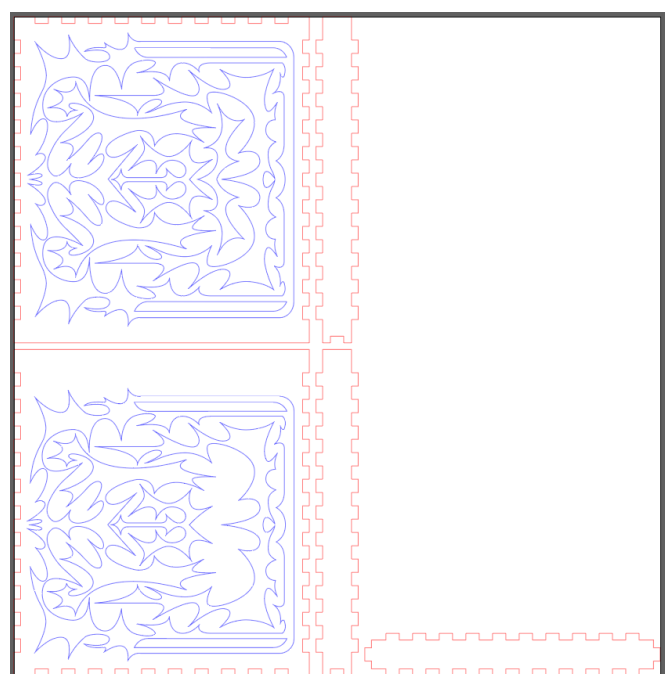
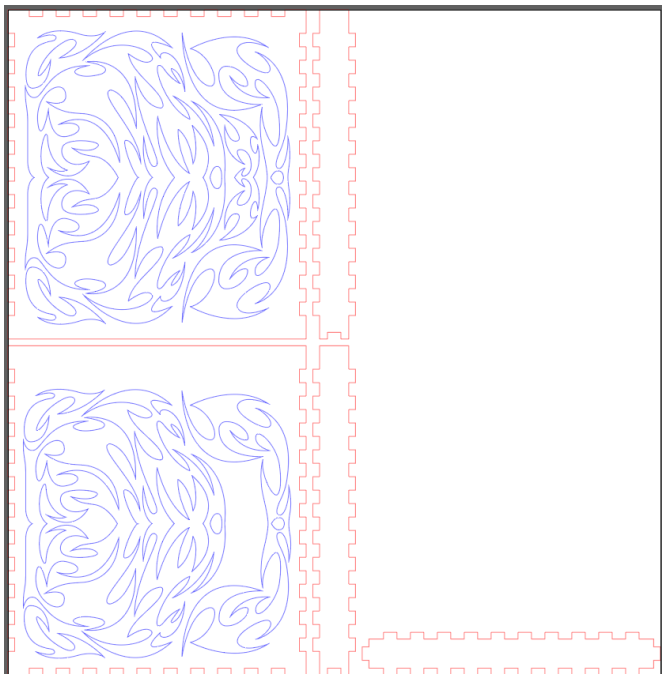
Daat (bonus track)

*La llave desfilotea la puerta de los conocimientos ocultos.*

Este es el abismo donde los secretos del universo se revelan a aquellos que están dispuestos a escuchar. Pero también es una puerta peligrosa que puede llevar a la obsesión y la locura. Alcanzar este lugar donde la mente y el corazón se unen es un viaje peligroso independiente del camino que se desee tomar.



Planos de las fundas de metacrilato



Prototipos finales



