



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Diseño de EP "Drunklu"

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Nieves Domínguez, Margarita

Tutor/a: Roldán Garrote, David

Cotutor/a: Giner Martínez, Francisco

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este proyecto consiste en el desarrollo de la imagen de un EP de 5 canciones de la artista urbana emergente “Drunklu” (Lucía Perez Pereiro).

El proyecto busca crear la imagen completa de su próximo EP contando con la portada y contraportada del disco, así como el libreto interior, su correspondiente maquetación e ilustración. Llegar a una temática común con la que combinar ilustraciones y portada.

Una vez terminado, se creará el prototipo en formato digital del álbum, vinilo y libreto interior.

Palabras clave: EP, maquetación, diseño gráfico, edición, postproducción fotográfica, fotografía, música.

ABSTRACT AND KEYWORDS

This project consists of developing the artwork for a 5-song EP by an emerging urban artist, "Drunklu" (Lucía Perez Pereiro). It involves creating the complete visual representation of her upcoming EP, including the front and back cover of the album, as well as the inner booklet, its corresponding layout and illustrations. Reach a common theme to combine illustrations and cover.

Once all the pieces completed, the digital prototype of the album, vinyl, and inner booklet will be made with mock ups.

Keywords: EP, layout, graphic design, editing, photographic post-production, photography, music.

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

Este Trabajo Fin de Grado ha sido realizado íntegramente por la alumna Margarita Nieves Domínguez. Este es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2019/2023 del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas de la Universidad Politécnica de Valencia.

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

Firma: **NIEVES DOMINGUEZ**
MARGARITA -
49306867L

Fecha: 19/07/2023

Firmado digitalmente por
NIEVES DOMINGUEZ
MARGARITA - 49306867L 
Fecha: 2023.06.19 17:04:36
+02'00'

Gracias a Lucía por confiar en mi visión desde el principio y por su ilusión y trabajo, por ayudarme a crear este proyecto conjunto. A mis amigos por apoyarme y ayudarme a lo largo de todo el grado.

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN.....	6
2.OBJETIVOS.....	6
3.METODOLOGÍA.....	7
4.LA ARTISTA - SELLO PROPIO.....	7
5. BRIEFING.....	8
6.REFERENTES.....	9
6.1.EXMAQUINA.....	9
6.2.CYBERPUNK.....	10
6.3. FESTIVAL TECHNO - AFTERLIFE.....	11
6.4. ARTISTAS.....	12
7. CRONOGRAMA.....	16
8.DESARROLLO DE IDEA DE EP.....	17
8.1.PORTADA-CONTRAPORTADA.....	17
8.1.2. PREPRODUCCIÓN.....	17
8.1.2. PRODUCCIÓN.....	20
8.1.3. POSTPRODUCCIÓN.....	24
8.2. LIBRETO INTERIOR.....	29
8.3.DIFUSIÓN.....	30
9.RESULTADOS.....	31
9.1.PORTADA-CONTRAPORTADA.....	31
9.2. LIBRETO INTERIOR.....	33
10.PRESUPUESTO.....	36
11.CONCLUSIONES.....	37
12.BIBLIOGRAFÍA.....	38
13.ÍNDICE DE IMÁGENES.....	41
14.ANEXO.....	43

1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, la música cuenta con una forma de difusión mucho más rápida y eficaz, debido a su digitalización mediante plataformas tales como Spotify o Apple Music. La población joven compra cada vez menos discos en formato físico y es ahora donde más importancia cobra la imagen, siendo la portada lo primero en ser visible al compartirse por redes. La carta de presentación del cantante y de su obra. Es determinante no solo para el espectador, a la hora de elegir o interesarse por dicho álbum, hacer click en escuchar su contenido, sino que es también la herramienta del artista para presentar lo que pretende expresar con su obra. Una introducción visual para el cliente a lo que está a punto de escuchar.

Así muchos artistas, sobretodo jóvenes y emergentes, utilizan esta herramienta visual mediante redes para darse a conocer y llamar la atención del público. Una portada impactante o diferente puede ayudar a la viralización del álbum o el artista, así como a crear su propia imagen musical.

Este proyecto se centra en la creación de la portada y contraportada del EP de "Drunklu" una artista de reggaetón LGTBQI madrileña. La portada será visible principalmente en redes. Sin embargo, se creará también digitalmente su prototipo físico, el diseño tanto en CD como en vinilo y su libreto interior. Éste último contará con las letras de cada canción y sus ilustraciones, una para cada canción. Seguirá una estética limpia e impactante, con un resultado profesional y unificado, que consiga crear una identidad propia de la artista.

2. OBJETIVOS

Para este proyecto final se buscó crear algo con lo que disfrutar, y a la vez donde hacer uso del mayor número de herramientas adquiridas durante el grado, en términos de ilustración, fotografía y edición. Así, se mezcló el gusto personal por la edición fotográfica con el de la música, trabajando junto a una artista emergente madrileña. Crear un proyecto que no solo fuera beneficioso en el paso por el mundo del diseño y personal, sino que también ofreciera una oportunidad de mayor visibilidad a otra artista en proceso de crecimiento. Poder como artistas jóvenes emergentes beneficiarse y crear algo conjunto con un resultado profesional.

Los objetivos se centran en:

-Crear imágenes fotográficas y elementos visuales para el contenido de un producto comercial, un EP.

- Diseñar y contextualizar imágenes e ilustraciones para crear una continuidad y un estilo propio del EP.
- Maquetar el libreto interior del EP.
- Estudio y análisis de elementos conceptuales del EP para la elaboración y construcción de imágenes y composiciones.

3. METODOLOGÍA

Para realizar este proyecto se desarrolló la metodología siguiente:

- Investigación y concepto: Investigar y entender el estilo musical del artista. Llegar a un acuerdo y una temática común siguiendo el briefing del cliente. Así, es además un proceso de búsqueda de referentes e investigación de la propia artista y su estilo. Proceso de bocetado e ideación.
- Sesión fotográfica: Una vez establecido el concepto, se planifica y realiza una sesión fotográfica para capturar las imágenes necesarias para la portada y contraportada del EP. Aquí se alquila la sala para la sesión, así como el material necesario, se propone un esquema de iluminación y vestuario.
- Edición y postproducción: Después de la sesión fotográfica, se realiza la edición y postproducción de las imágenes seleccionadas. Esto implica retocar y ajustar los colores, la iluminación, el contraste y otros aspectos visuales para lograr el resultado deseado. El uso de diferentes Softwares, en este caso, Adobe Photoshop para las fotografías y Adobe InDesign y Adobe Procreate para las ilustraciones y maquetación del libreto.
- Resultado en digital: Una vez que las imágenes fotográficas han sido editadas, se procede a crear su prototipo digital mediante mockups para presentar su acabado final en el formato deseado.
- Retroalimentación y revisión: Durante todo el proceso, es importante mantener una comunicación abierta y constante con la artista para obtener retroalimentación y realizar revisiones según sea necesario. Esto garantiza que el resultado final refleje fielmente su visión y expectativas.

4. LA ARTISTA Y SU SELLO

Lucía Pérez Pereiro, nombre de artista "Drunklu", es una artista emergente madrileña, productora y cantautora, creadora de música urbana. Llegando a componer canciones de diversos estilos pasando por el reggaetón a música más experimental, tocando la cumbia o el rap. Ha realizado varias colaboraciones con otros artistas emergentes de la capital tales como "3YO" o "Ryser" entre otros.

Se centra en un ambiente LGBTIQ+, música que ella define como "*reggaetón para lesbianas*". Es así una artista innovadora en el sector, que rompe el estereotipo heterosexual que existía hasta ahora del reggaetonero hombre que habla de conquistar a mujeres para presentar a una mujer no solo empo-

derada, sino que también abre una nueva frontera en este género musical y representa una ideología más actualizada y libre. Un mensaje que hasta ahora no se ha visibilizado en el mundo del trap ni el reggaetón y hace evolucionar el mundo de la música urbana emergente. Anteriormente formó parte de un grupo de música punk de nombre "*Gracias Benito*", junto a otros artistas de la ciudad con los que formó su propio sello musical "*AP/BISS*".

"*AP/BISS*" fue creado por varios artistas y amigos de Madrid siendo estos Lucía Ciudad ("*Siso*"), Lucia Santos ("*BruiseGirl*"), David Pérez ("*k perdío*"), Nedai y Mian. Una red de apoyo y distribución digital especializada en producción musical y video.

El sello está en constante crecimiento y pretende poco a poco hacerse más grande hasta conseguir llegar a un público más amplio e incluso acoger a otros artistas emergentes y trabajar en comunidad.

5. BRIEFING (IDEA Y CONCEPTO)

Lucía buscaba para este proyecto centrarse en crear un sonido nuevo, que se diferenciase de todo lo creado anteriormente, pero siguiendo la misma línea del reggaetón y trap. Un estilo urbano, con canciones sobre desamor y batallas personales. Tras varias semanas de pruebas musicales y sonidos nuevos optó por crear un EP con sonidos muy tecnológicos, recordando a elementos como radios o elementos robóticos haciendo uso del autotune, de "chopeos", correcciones de creación de sonido y modulaciones de voz entre otros efectos exagerados.

Así, llegó a un briefing claro que finalmente propuso. Realizar una portada y contraportada que recordase a este mundo tecnológico, creando una identidad marcada, con ella como protagonista. Además, quería crear ilustraciones para el libreto interior, no sólo basarse en la fotografía y realizar alguna animación o gif como "visualizer" de sus canciones para Youtube.

Buscaba plasmar en imagen lo que expresa en las canciones, relacionar la temática del sufrimiento por amor, el dolor personal y ese sonido eléctrico y robótico que se encuentra en las canciones.

Hizo hincapié en su necesidad de expresar a través, no solo de su música, sino también de estas imágenes, su intención de desvincular a la artista de la persona. Dejar claro que quien canta ("*Drunklu*") es un personaje ficticio. Lucía no actúa ni piensa necesariamente como la artista. *Drunklu* es la creación de su alter-ego, es parte de ella.

Estas imágenes e ilustraciones serían usadas por la artista como portada de las canciones y de EP en redes y plataformas digitales donde difunde su música. En sus redes sociales mostrará el prototipo digital acabado del EP

(libreto y CD) a su público.

Se realizó un contra briefing, la realización del proyecto se centró principalmente en ese concepto de tecnología y de lo robótico, así como en la idea de desvincular a Lucía de su personaje. Se descartó la idea de crear dichos gifs o animaciones, por cuestiones de tiempo y plazos. Se propuso crear los elementos principales, la portada, contraportada y libreto, y en caso de que diera tiempo después, abrir la opción de crear los videos animados que siguieran la estructura y estilo de las ilustraciones creadas para el libreto.

6.REFERENTES

6.1. EX-MACHINA

Para crear el proyecto, era indispensable crear una identidad visual unificada, donde cobrara sentido la portada- contraportada con el resto de los elementos a realizar, como las ilustraciones de cada canción y su respectiva maqueta. Para ello, se realizó una búsqueda de referentes que dieran con un estilo marcado. Se pretendía crear algo limpio y directo, que no fuera excesivamente recargado ni colorido. Que llamara la atención de forma rápida y fuera claro.

Así, la primera referencia para tener en cuenta, dada principalmente su temática postapocalíptica y robótica fue la película de Ex-Machina (2014) ¹, dirigida por Alex Garland.

El director de fotografía de la película, Rob Hardy, realizó a lo largo de toda la obra composiciones asimétricas, usando fondos borrosos, creando un estilo limpio y casi soñador.

Repleta de planos fijos y escenarios vacíos, con fondos blancos y luces frías. Donde predomina el blanco y amarillo, los reflejos y el brillo.



Fig.3 Escena de Ava, película *Ex-Máquina*, 2014



Fig.4 Behind de scenes *Ex-Máquina*, 2014

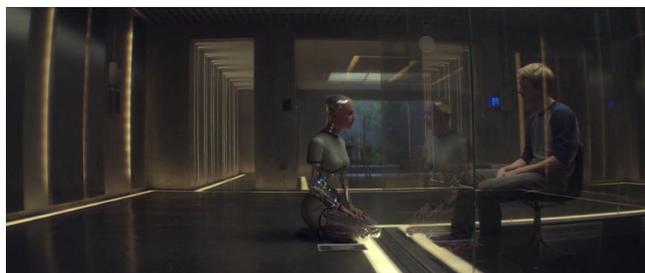


Fig.1 Escena película *Ex-Máquina*, 2014



Fig.2 Escena final película *Ex-Máquina*, 2014

1. GARLAND, Alex, 2014. *Ex-Machina* [Película]. Reino Unido: DNA films. Disponible en: <https://www.filmaffinity.com/es/film132582.html>, [consultado el 30 de mayo de 2023].

No solo fue importante la estética de las escenas, sino que fue de gran inspiración la figura de "Ava", la protagonista. Fue imprescindible a la hora de crear en "Drunklu" esa "armadura" propia de cibernético, tanto en la portada, a la hora de realizar la edición de la fotografía (añadiendo las ranuras del cuerpo y la cara, dando forma a la parte del pecho) como para la ilustración de la canción "Quitarme la piel", de donde se necesitaron varias referencias del interior del torso de la protagonista de la película. Fue una buena guía el conocer la composición del cuerpo de Ava, creada por el equipo y dirección artística de la película (Katrina Mackay) y efectos especiales (Double Negative London). Así fue posible diferenciar los componentes de un robot, contando con su interior mecánico y sus simulados "músculos" creados por mallas metálicas.

"Ex-Machina" no fue de inspiración sólo para la parte estética del proyecto. La película compartía uno de los mensajes que la artista transmite en sus canciones. "Ex-Machina" cuenta con un final rompedor y un significado transgresor, donde "Ava" consigue salir de la mansión donde estaba encerrada en la cual se sometía a pruebas por su creador. Era usada para investigar y crear otros cibernéticos que le fueran útiles a su creador, transformándolas en sirvientas. Sin embargo, la película termina con Ava asesinando a esos hombres que jugaban con ellas y saliendo de esa "jaula de cristal". Así, la película comparte uno de los valores más importantes que transmite la artista, quien rompe con estereotipos sobre las mujeres, frágiles y sumisas, así como con ese mundo manejado por el hombre (música trap y reggaetón visible sólo para artistas masculinos). Así fue un referente importante al que hacer guiño y completar uno de los objetivos del proyecto en ODS (ver anexo 1) con los que cuenta este proyecto, centrado en la igualdad de género y reducción de las desigualdades.

6.2.CYBERPUNK



Fig.5 Judy, Cyberpunk 2077, 2020

"Cyberpunk 2077" ² es un videojuego de rol de mundo abierto ambientado en el popular juego de mesa Cyberpunk 2020. Fue un videojuego polémico ya que antes de su lanzamiento, sus creadores crearon una falsa noticia de que el videojuego sería completo en cuanto a diversidad identitaria, haciendo hincapié en las personas LGTBQ+, la existencia de pluralidad en cuanto al género y la identidad que permitirían a lxs jugadorxs vivir una experiencia de juego basada en la libre expresión y la fluidez. Aunque esta noticia no fue del todo cierta y el juego no contó con esa libertad de forma total, resultó una gran inspiración y un buen ejemplo estético para crear las ilustraciones y la portada.

Los personajes y su estética fueron cruciales para crear las composiciones corporales y elegir la vestimenta a la hora de la sesión fotográfica. Se buscó una vestimenta que no destacase pero que mantuviese la esencia de la artista, su naturalidad y su forma de vestir usual.

2. CD PROJEKT RED - Award-winning creators of story-driven role-playing games. CD PROJEKT RED - Award-winning creators of story-driven role-playing games. [en línea]. [sin fecha] [consultado el 31 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://www.cdprojektred.com/en>



Fig.6 Judy, *Cyberpunk 2077*, 2020

Personajes como Judy (protagonista) u otros personajes femeninos secundarios, así como las opciones de creación de tu propio personaje dentro del juego, fueron una guía estética a la hora de elegir la ropa para la sesión, donde se optó por seguir la línea de vestimenta propia de Lucía, urbana y ancha. El videojuego sirvió de inspiración para elegir la posición donde colocar las piezas metálicas que se pegarían en el cuerpo de Lucía a la hora de la sesión y cómo combinarlas con los tatuajes. Fueron de gran inspiración las opciones estéticas que el juego ofrecía a la hora de crear tu personaje. Además, fueron importantes para terminar de idear los retoques finales en Photoshop, tanto de las ranuras corporales como de otros detalles como el acabado de los ojos o el de la textura de la piel, que buscaba ser totalmente lisa y clara, propia de un videojuego.



Fig.7 Creación de cuerpo de personaje *Cyberpunk 2077*, 2020



Fig.8 Creación de rostro de personaje *Cyberpunk 2077*, 2020

Fue una gran inspiración para elegir la tipografía de las canciones del EP escritas en la contraportada o el estilo de maquetación interior del libreto.



Fig.9 Pantalla de carga *Cyberpunk 2077*, 2020

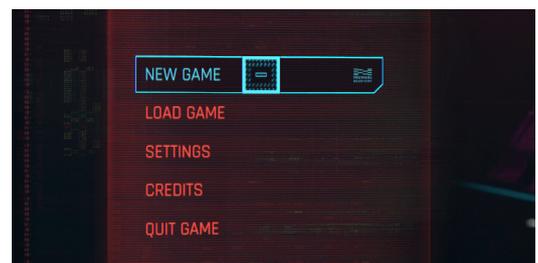


Fig.10 Menú inicio *Cyberpunk 2077*, 2020

5.3. AFTERLIFE

"Afterlife"³ es un festival de música electrónica que ha tenido lugar en varios países tales como EEUU, México o en España (Ibiza y recientemente en Madrid), así como en muchos otros. Destaca especialmente por sus visuales a lo largo de todo el evento, obras de Alessio De Vecchi⁴, que combina con efectos de luz. Visuales que muestran en su mayoría a cibernéticos o robots, elementos relacionados con la tecnología y, por ende, el techno. Personajes en

3. Afterlife. AFTERLIFE [en línea]. [sin fecha] [consultado el 31 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://www.after.life>
 4. DE VECCHI, Alessio. Makersplace. MakersPlace - Premier Rare Digital Art Market [en línea]. [sin fecha] [consultado el 31 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://makersplace.com/alessiodevecchi/gallery/created>



Fig.11. Visuales festival *Afterlife*, Londres.2023.

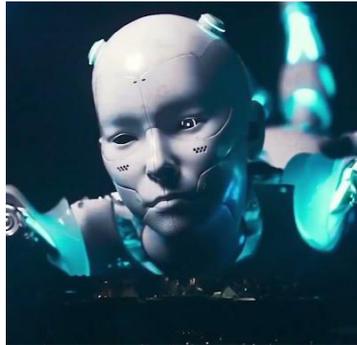


Fig.12. Visuales festival *Afterlife*, Londres. 2023.

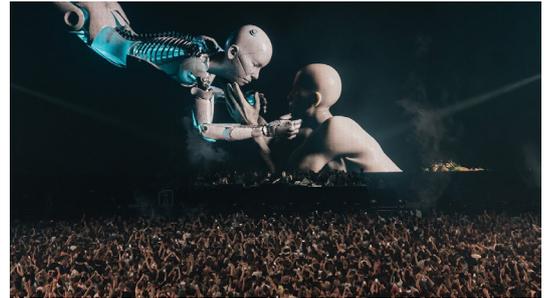


Fig.13. Visuales festival *Afterlife*, Amsterdam .2023.

6.4. ARTISTAS

El artista más influyente para la realización de la portada fue Jiang Geping⁵, artísticamente conocido como "Yintion J". Ilustrador, diseñador y artista de comics de China.

Sus ilustraciones, tanto en 3D como a digital en 2D, principalmente de temática postapocalíptica, muestran imágenes impactantes, jugando con lo cibernético, mostrando escenarios y personajes postapocalípticos, historias y paisajes de película. Cuenta con un estilo limpio, de fondo blanco, de apariencia incluso de fotografía, debido a los detalles, el brillo y luz de sus obras. Fueron en especial importantes sus obras "*I Can't repair the NO.5!!!! T_T*", que sirvió como inspiración tanto para la pose final que tendría la artista en la portada como para la colocación de elementos como los cables o herramientas en la sesión fotográfica, y la obra "*reborn with new heart*", de donde salió la idea de utilizar el recurso de un gancho que extrae el corazón del cibernético.



Fig.15. *I Can't repair the NO.5!!!! T_T*, dibujo a digital, Yintion J. 2021

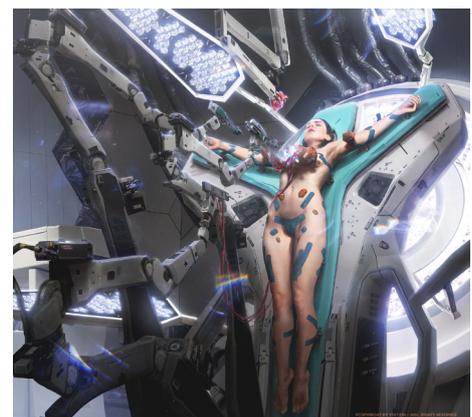


Fig.14. *reborn with new heart* , 3D, Yintion J. 2021.

5. GEPING, Jiang. ArtStation [en línea]. [sin fecha] [consultado el 31 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://www.artstation.com/yintion/profile>

Otro creador de gran inspiración fue Filip Custic⁶. Artista multidisciplinar que *"explora el impacto digital de las tecnologías en nuestra consciencia y sentido de identidad, uniendo el arte, la tecnología y la humanidad."*

Sus retratos, principalmente fotográficos, tienen un estilo muy personal, llevando a composiciones complejas, jugando con los cuerpos y formas, así como con los colores. Cuenta con acabados donde predomina el brillo y el desenfoque. Así, este estilo fue muy inspirador para crear el proyecto, que pretendió seguir este mismo acabado, haciendo uso de colores claros y brillos, contando con texturas totalmente lisas. Dar esa sensación casi fantástica, de un sueño.



Fig.16. Retrato fragmentado, Filip Custic. 2019.

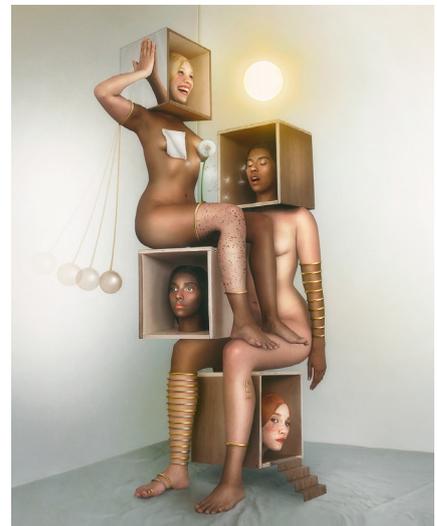


Fig.17. The infinite DNA, Filip Custic. 2019.

Vitaly Bulgarov⁷ es un diseñador conceptual y director artístico, creador de varios diseños de personajes de ciencia ficción de películas taquilleras (Ghost In The Shell (2017), Battle Angel Alita (2019), Transformers IV (2014), Robocop (2014), Terminator Genesys, etc.) y algunos videojuegos (Starcraft 2, Diablo 3, World Of Warcraft) entre otras obras. Actualmente es co-fundador, co-director del estudio Cold Symmetry⁸, responsable de la creación del popular videojuego *"Mortal Shell"*. A lo largo de su carrera siempre ha trabajado en torno al mundo de la tecnología y los robots, creando e investigando los interiores de estos. Las composiciones musculares y esqueléticas, detalladas al milímetro. Estas obras, que se encuentran en su página web personal, fueron de gran ayuda para completar los cuerpos de las ilustraciones de las canciones, así como para ser lo más fiel a la realidad a la hora de editar el cuerpo de la artista en Photoshop, tener en cuenta los posibles movimientos del ciborg y que todo cobrara un sentido anatómico real.

6.Filip Custic. Filip Custic [en línea]. [sin fecha] [consultado el 31 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://filipcustic.com/>

7.About — Vitaly Bulgarov. Vitaly Bulgarov [en línea]. [sin fecha] [consultado el 31 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://vitalybulgarov.com/about>

8.Game Development | Cold Symmetry. Cold Symmetry [en línea]. [sin fecha] [consultado el 31 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://www.coldsymmetry.com>

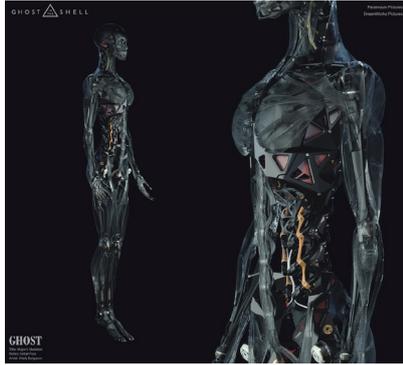


Fig.18. Major Skeleton, Vitaly Bulgarov .2017.

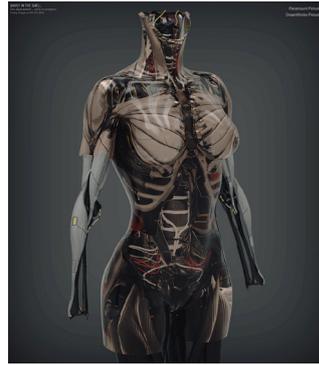


Fig.19. Skin development, Vitaly Bulgarov. 2014.

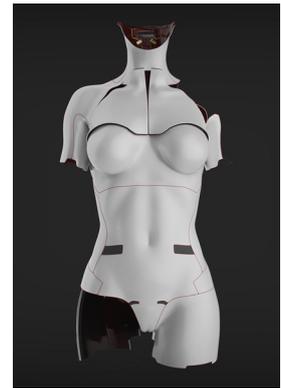


Fig.20. Skin development, Vitaly Bulgarov. 2014.

Fueron de especial ayuda sus investigaciones y diseños de cuerpos cibernéticos para la película "Ghost in the Shell".

Finalmente, quiero destacar a la que fue desde el inicio del proyecto una referente en cuanto a estética y sentido de la imagen de álbum, la artista y productora "Arca".

Alejandra Ghersi⁹, artísticamente conocida como "Arca", es una productora venezolana trans, creadora de música electrónica experimental. Desde su aparición en la escena *underground* se presenta con una estética marcada creada junto a Jesse Kanda, que oscila entre lo lúgubre, lo paranormal y lo bello. Se centra en crear una fórmula nueva del concepto de cuerpo normativo, referencias contrarias al canon de belleza establecido en la sociedad. Presenta mixtapes con portadas que emulan seres reales deformados o transformados, desarrollados digitalmente, convirtiendo lo extraño y deforme en algo bello. En sus portadas más famosas se presenta con apariencia de cibernético, con extremidades metálicas y largas u ojos lumínicos. También en sus performances tiene presente este ambiente, donde crea espacios que recuerdan a escenarios de películas postapocalípticas, haciendo uso no solo de imágenes con efectos glitch sino a sonidos y a sus propias canciones, donde integra sonidos innovadores y desconcertantes, siendo estos gritos con efectos tecnológicos o incluso sonidos de armas, letras casi nada inteligibles que hacen de ella su marca.



Fig.21. Portada EP *Kick I*, Arca (colaboración con Carlota Guerrero y Carlos Saez). 2020.



Fig.22. Sesión fotográfica a Arca, WicBoyx. 2021.



Fig.23. Videoclip *Nonbinary (Kick I)*, Arca. 2020.

9. WIKIPEDIA. Arca (cantante) - Wikipedia, la enciclopedia libre. Wikipedia, la enciclopedia libre [en línea]. 20 de diciembre de 2017 [consultado el 31 de mayo de 2023]. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Arca_\(cantante\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Arca_(cantante))



Fig.24. Grimes *Player of games*, Rahi Jay. 2021.

Arca es así una de las primeras referencias para el proyecto, no solo por la estética cibernética antes destacada, sino también por su mensaje y contenido artístico. La artista se presenta como un ser andrógino, feminizado y tecnologizado. No se presenta como hombre ni como mujer, ni como animal ni como máquina. Transgrede los límites de lo social y culturalmente establecido y abre un campo en el mundo del género. Así, esta visión libre de la identidad y el juego con lo tecnológico y futurístico fue inspirador tanto para la artista en su obra como para el diseño de imagen. Arca es una artista que se enmarca una vez más en esa libertad de género y apoyo a la cultura LGTB que Lucía persigue en sus letras y pretende enmarcar en su imagen.

Otra artista musical que se tuvo en cuenta por su estética y sonido fue la cantante y productora canadiense "Grimes" (Claire Elise Boucher¹⁰). Sus portadas de EP y álbumes están altamente influenciadas del mundo anime japonés y estética manga. Cuenta con numerosos montajes fotográficos y animaciones para videoclips con una estética fantásica, donde incluye no solo paisajes de cuento, sino que ella misma se presenta como entes fantásticos en sus portadas o ediciones editoriales para otras marcas, tales como hadas, centauros o robots, de donde se sacó la inspiración para esta composición.

Cabe destacar su estética limpia, donde hace uso del blanco y el contraste de colores, no abusa de lo recargado. Recuerda a una estética de videojuego con un acabado brillante y claro, lo que se buscaba para este proyecto.



Fig.25. Grimes para CYBR magazine con AI. 2023.

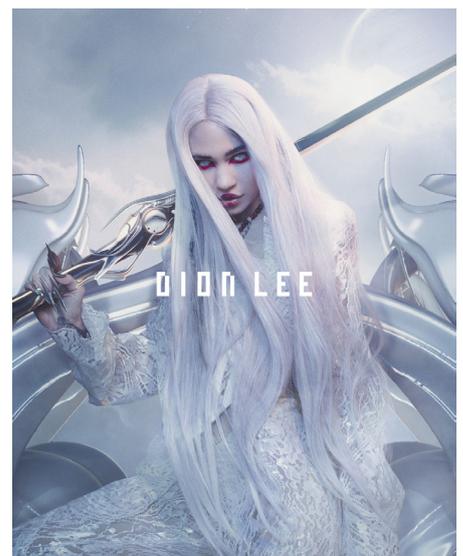


Fig.26. Sesión fotográfica para Dion Lee, Bryan Huynh. 2022.

10. WIKIPEDIA. Grimes (cantante) - Wikipedia, la enciclopedia libre. Wikipedia, la enciclopedia libre [en línea]. 4 de junio de 2013 [consultado el 31 de mayo de 2023]. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Grimes_\(cantante\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Grimes_(cantante))

7. CRONOGRAMA

Se creó un cronograma que ordenase todos los pasos a seguir (creación de la portada-contraportada y libreto) y lo enmarcase en un espacio tiempo. Esto sirvió no solo para organizar las tareas del proyecto en el tiempo sino para tener en cuenta también los pasos a realizar y asegurar que todo se realizase adecuadamente y todo se entregase en las fechas acordadas.

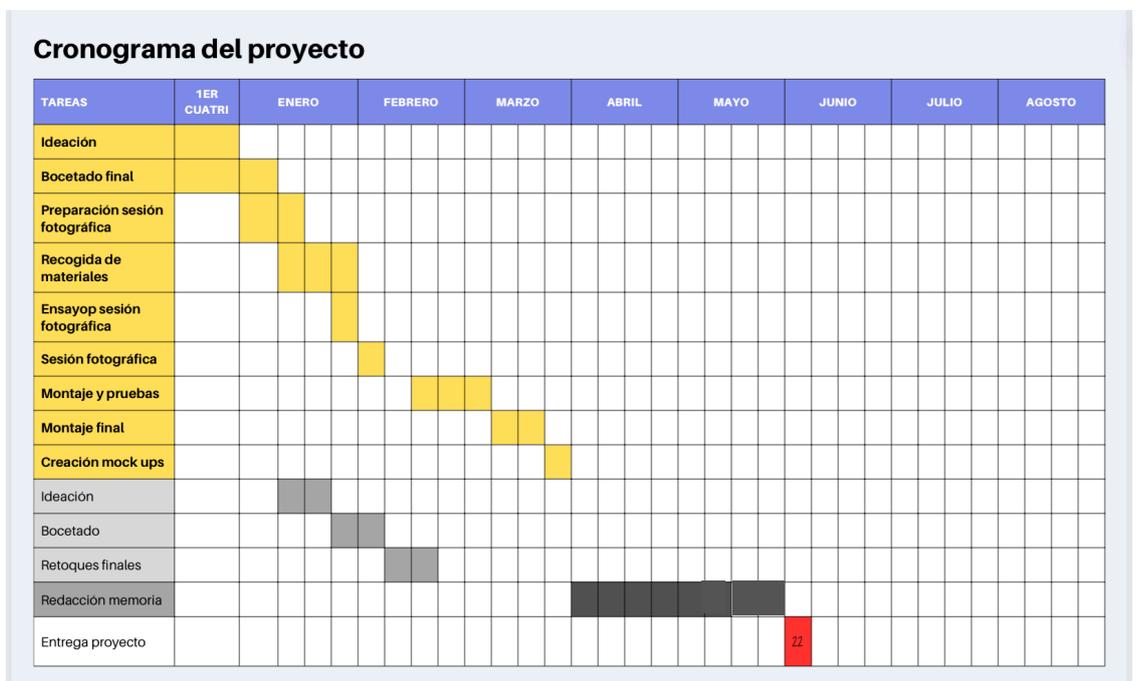


Fig.27. Cronograma para el proyecto. 2023.

El cronograma siguió la siguiente estructura:

Primeramente, se inició con el proceso de ideación y bocetado de la portada. Este empezó en el primer cuatrimestre ya que el proyecto se empezó con tiempo suficiente para conseguir acotar todo el briefing sin riesgos de plazos. El libreto y sus ilustraciones se idearon a partir de inicios de enero, una vez la portada estuvo bocetada y definida. Se consultaron diferentes propuestas con la artista hasta llegar a un bocetado final y un acuerdo temático común. A principios del mismo mes se comenzó simultáneamente a planificar la sesión fotográfica para la portada, creando esquemas de luz y de poses, así como recopilando todo el material necesario para las fotografías. Hubo un ensayo de sesión previa, el 1 de febrero, donde se colocaron los focos e iluminaciones correctamente antes de la sesión final. La sesión fotográfica final tuvo lugar el 3 de febrero, cuando la artista pudo acudir a Valencia. Durante el mes de febrero se realizaron, además, las ilustraciones del libreto conforme la artista terminaba las canciones del EP. El proceso de postproducción tuvo lugar

durante el resto de mes de febrero y el mes de marzo, teniendo libre abril para realizar los mockups, una vez terminadas las composiciones fotográficas finales. La memoria se redactó desde principios de abril hasta principios de junio. La entrega del proyecto se establecía el 22 de junio.

8.DESARROLLO DE IDEA DE EP

8.1 PORTADA-CONTRAPORTADA

8.1.1. PREPRODUCCIÓN

Una vez marcadas todas las pautas y el briefing quedó claro, comenzó el proceso de ideación y bocetado. Se descartaron varias ideas, pasando por aquellas ideas que se centraban en ese sufrimiento de amor muy destacado en las letras de la artista.

Primeramente, se propuso fotografiar y editar una muñeca a imagen de la cantante, representando así esa despersonalización que proponía, diferenciar a la artista de la persona y a la vez jugar con el concepto de que se sienta "usada" en las relaciones amorosas. Representar a la cantante como una muñeca, tomando como recurso elementos característicos físicos de ella, como su pelo oscuro rizado, las gafas, los piercings o un pendiente de cruz que siempre lleva.

La segunda idea se basó en la leyenda de desamor y sufrimiento de Tristán e Isolda. Representar a la cantante como Tristán, protagonista de la famosa leyenda, editando su contorno (alargando el pelo, añadiendo gafas). Situando la escena en otro ambiente más urbano, siguiendo la técnica del artista "Alksko", cambiando el entorno propio de la obra clásica por otro más urbano como baños de discotecas, espacios sucios o grafitados.

Sin embargo, aunque estéticamente estas dos propuestas fueran potentes como imágenes, fueron descartadas ya que no cumplían con el objetivo principal, ambientarse en un mundo electrónico y robótico, juntar el sonido con la imagen. Así pues, tras varios otros descartes y días de bocetados se propuso la idea final. Ésta se centró en representar a "Drunklu" como un cibernético.



Fig.28. Bocetado de conceptos e ideas, (idea 1 - Muñeca).2023.



Fig.29. Bocetado de conceptos e ideas, (idea 2 - Tristán e Isolda). 2023.

A raíz del concepto de “radio” y sus sonidos, se buscaron ideas relacionadas con lo eléctrico, que recordasen a los cortes de música, autotune etc. En vez de en una muñeca, el proyecto se enfocó en representar una figura robótica, donde la artista se presentase como tal, un cibernético. Así representar a la vez la idea de diferenciar persona de artista, donde “Drunklu” se presenta como una figura irreal, un robot, un ente frío y metalizado. Lucía es, sin embargo, la persona que está detrás de todo, la que escribe y siente lo que explica en sus letras.

Para la portada y contraportada se optó por usar la fotografía y la post producción. Una vez elegida la temática “cibernético” como concepto del EP, se empezó por idear la composición y estética detallada de la imagen de portada. Así, pasando por todos los referentes anteriormente mencionados, se llegó a una composición que no fuera solo impactante como imagen principal, sino que tuviera un concepto y sentido más profundo.

Cogiendo como referencia principal las ilustraciones de “Yintion J”, se propuso representar a la artista en la misma postura de la segunda ilustración (Fig. 14), acostada, desde un ángulo picado, que dejara ver su cuerpo casi al completo. Rodeada de materiales tecnológicos, como cables y materiales de construcción como tornillos y destornilladores. Cuenta con un brazo arrancado y se presenta “rota”, queriendo así expresar ese sufrimiento y cansancio que describe en sus canciones.

Además de ello, para integrar más explícitamente el concepto de desamor e inspirándose en la primera imagen nombrada de este artista chino (Fig. 13), se incluyó en la composición un brazo robótico que simulara arrancar del cuerpo de “Drunklu” su corazón. Un corazón metalizado, frío, que ya no funciona pero que destaca por su brillo y color. Deja a su paso una ráfaga de luz, es el elemento principal de la portada. El cuerpo de la cantante expulsa una luz desde el pecho, metáfora de esa esperanza en algo mejor, en poder “arreglarse”, curarse y aprender a amar de forma más sana y profunda.

Para conseguir el efecto robótico en la artista el diseño de su cuerpo no se centró en la estética metálica propia que recuerda a una máquina común. Se optó por simular este efecto metálico sin eliminar la piel, poniendo ventanas o aberturas en el cuerpo, una textura en la piel que recordase a un videojuego, virtualizar a la cantante. Al no usar este metal, se pretende distanciarse de esa frialdad del material, totalmente contrario a lo humano de sentir, a sufrir por amor. Lo frío, lo duro, se esconde bajo la piel real, se une con lo humano y terrenal que contiene el EP, los sentimientos reales de Lucía que canta "Drunklu", ese desamor y dolor propio de los humanos.

Se propuso crear una composición que uniese contraportada y portada, una imagen única seguida. Así, en la parte de la contraportada se incluirían los textos, con un efecto lumínico y una tipografía de palo, recta y gruesa que recordara a ese mundo robótico. Además, la contraportada incluiría parte del brazo robótico antes mencionado, que arranca el corazón y una botella de wiski, marca personal de la artista.

En cuanto a los colores, se pretendía crear una imagen limpia, donde predominase el blanco y así destacase el color del corazón dorado (primeramente iba a ser rojo, pero después se eligió el dorado, que estéticamente era más atractivo y encajaba mejor en el sentido del EP) y de la luz. Con un fondo liso blanco, sin textura y un acabado brillante y desenfocado, que tuviera ese efecto de ensueño antes referenciado.



Fig.30. Bocetado de conceptos y postura de la portada. 2023.

Se buscó crear un orden visual que tuviera como protagonista el corazón. Así, debido al tipo de composición diagonal a la izquierda, nuestra visión pasa desde el centro del pecho iluminado, primer elemento que destaca y termina en el propio corazón dorado.



Fig.31. Bocetado de portada. 2023

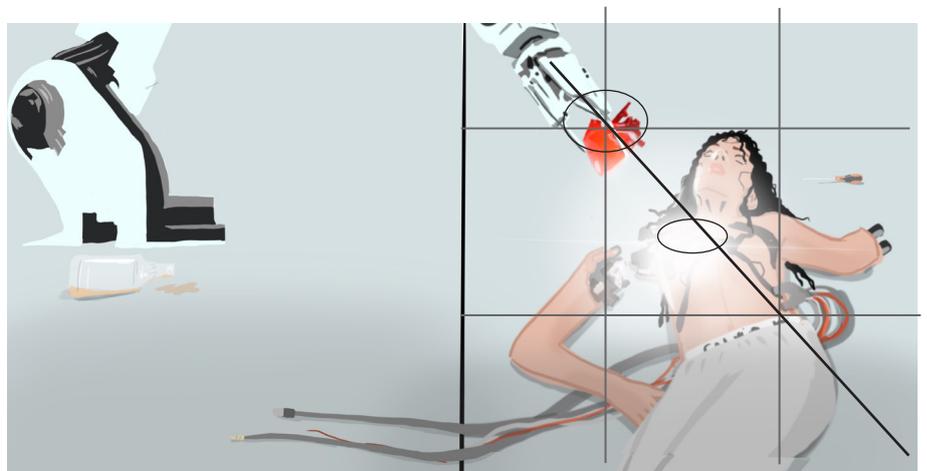


Fig.32. Bocetado de portada, composición visual. 2023.

8.1.2 PRODUCCIÓN

Una vez la idea y el bocetado estuvieron claros se tuvo que organizar la sesión fotográfica. Esto incluyó definir los detalles para la fotografía, teniendo en cuenta tanto el vestuario que llevaría la artista en la portada como la combinación de colores, los materiales y sus posiciones para la sesión, así como la iluminación que se buscaba. El propósito de esto era conseguir la imagen lo más parecida al resultado final posible y evitar el exceso de post producción.

Se realizó un moodboard de iluminación. Se pretendía crear una luz blanca, que consiguiera esa limpieza que se buscaba en la fotografía. Una luz que no fuera muy directa ni generara mucha sombra ni contraste, con un fondo

blanco o grisáceo claro, que dejara crear ese contraste en los colores de los elementos de la imagen.

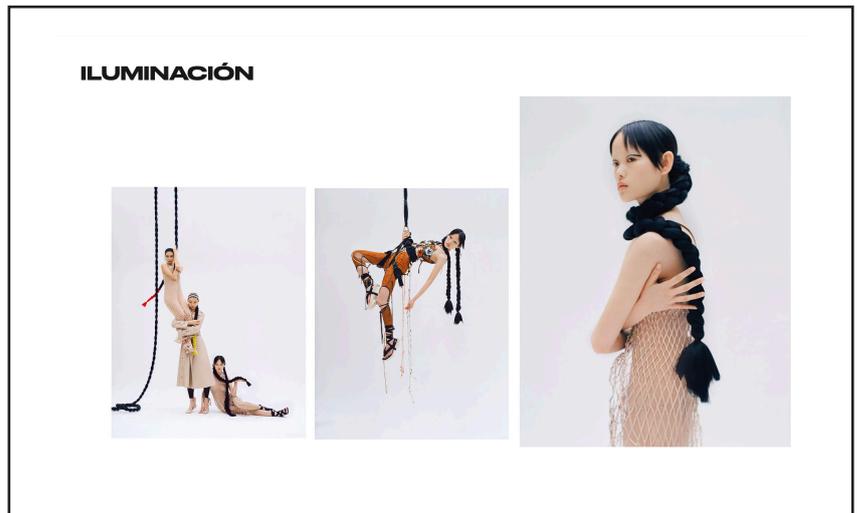


Fig.33. Moodboard iluminación sesión fotográfica. 2023.

Se organizó todo lo necesario para crear la imagen final. Se buscaron todos los elementos físicos necesarios para la sesión de fotos, así como las imágenes necesarias para post producción. Esto permitiría asegurarse de poder realizar la imagen en su totalidad sin riesgo de que faltase ningún elemento o material.

Para el vestuario se optó por usar ropa clara que siguiese con esta estética limpia. Aunque los primeros bocetos e ideas contaban con una figura casi desnuda de la cantante, finalmente se optó por usar unos pantalones de chándal claros y unos calzoncillos blancos debajo, que asomasen. Así se pretendía mantener la esencia y estética propia de la artista quien suele vestir con ese conjunto, ropa deportiva y ancha.

Se usaron unas pezoneras negras, puntiagudas, de una estética similar a la robótica. Finalmente, se compraron elementos metálicos para colocar en lugares estratégicos del cuerpo de Lucía, que crearan ese efecto de robot y permitieran una más sencilla post producción. Se compró cinta transparente y pegamento de prótesis para las pezoneras.

En cuanto al material para colocar en la escena se utilizaron tres cables, uno de color negro, otro amarillo y uno blanco, creando ese balance de color y manteniendo la atención del elemento principal.

Se usaron tornillos y un destornillador que se colocarían en el fondo de la composición. Finalmente, la botella de wiski, que tendría lugar en la contraportada, de la marca que suele beber la cantante. ("JB")

Para la parte de post producción se recopilaron todas las imágenes necesarias del banco de imágenes gratuito "Freepick". Estas imágenes cuentan

con una licencia gratuita para proyectos comerciales y personales, en soportes digitales o físicos de manera ilimitada y para siempre, en todo el mundo y permite hacer modificaciones y diseños derivados.

Las imágenes gratuitas descargadas fueron el brazo mecánico, que abarcaría tanto la parte de la portada, arrancando el corazón, como la contraportada; el interior del brazo roto del cibernético, la maya metálica de las caderas de la protagonista, así como las ranuras cuadradas de la piel, los destellos y luces del pecho, el corazón metalizado y la apertura del pecho.

POST-PRODUCCIÓN	TRAER
<p>IMAGENES POST-PRODUCCIÓN: Brazo robótico Corazón Máquina interior del cuerpo</p> <p>ILUSTRACIÓN Ranuras del cuerpo Ojos Algunas iluminaciones y destellos</p>	<p>VESTUARIO:</p> <p>Pezoneras </p> <p>Calzoncillos blancos ¿Marca (CK)?</p> <p>Pantalón chandal claro (blanco-gris claro)</p> <p>MATERIAL Destornillador Cables (gris y rojo) Botella alcohol</p>

Fig.34. Apuntes material sesión fotográfica. 2023.

Una vez la artista dio su visto bueno a toda la composición y se tuvo clara la iluminación, pose y posición de los elementos, así como recopilado todo material necesario para la sesión, se realizó una prueba de fotografía en el plató un par de días antes de la sesión con la modelo, para asegurar un resultado perfecto.

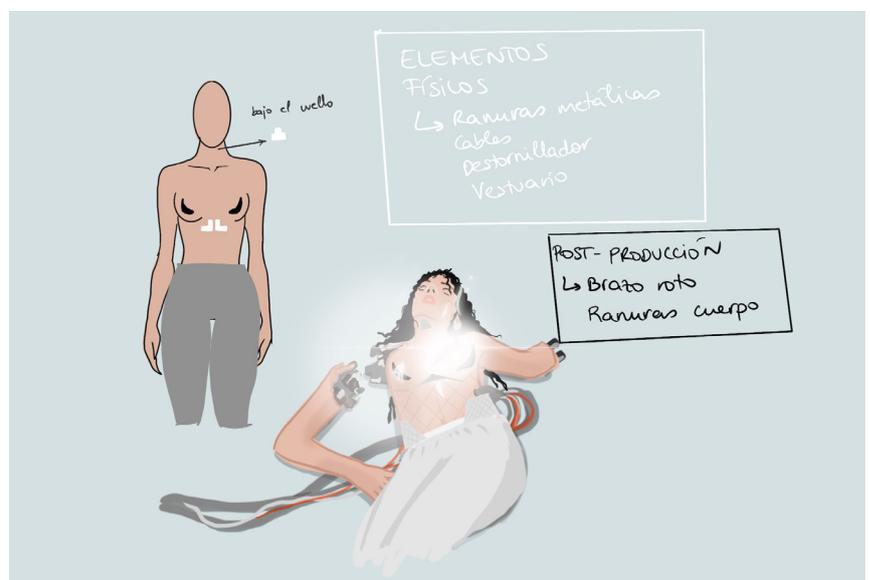


Fig.35. Bocetado pose final y posición de elementos. 2023.

En la prueba de sesión se colocaron los focos a usar poniendo como modelo unas chaquetas. Se colocaron dos Softbox, a máxima potencia, uno a cada lado de la modelo, para conseguir una luz homogénea que no generara sombras marcadas ni contrastes. Ambos se conectaron a la cámara para que disparasen a la vez. La cámara contó con los parámetros: ISO = 100, diafragma = 11, 1/16, temperatura de luz de día o flash. Todas las imágenes se fotografiaron en RAW.



Fig.36,37. Fotografías de pruebas de focos para sesión. 2023.

El día de la sesión la artista acudió al plató por la mañana con el vestuario requerido. Se colocaron los focos como se ha detallado anteriormente, dos Softbox, a máxima potencia, uno a cada lado de la modelo. Lucía se posicionó como estaba previsto, tumbada en el suelo con la pose acordada y se le colocaron tanto los elementos metálicos en el cuerpo (pegadas con pegamento de prótesis) como el resto de los elementos de la escena de la portada, los cables, tornillos y destornillador. La cámara se colocó en posición picada, con la ayuda de un ceferino.

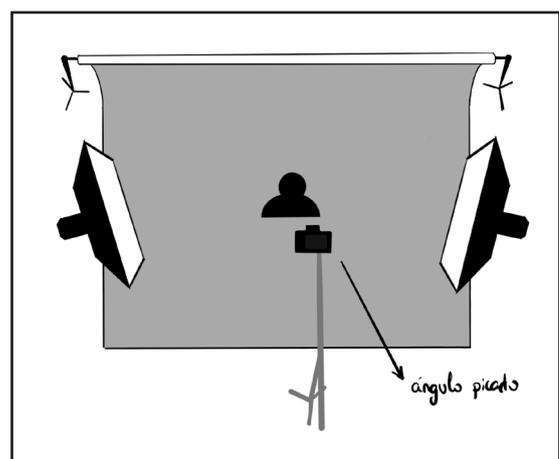


Fig.38. Esquema de iluminación para sesión fotográfica. 2023.

Para conseguir el efecto de brazo robótico roto y separado en la cantante, fue necesario hacer dos fotografías. La fotografía final, que sería editada teniendo en cuenta el cuerpo y su conjunto y otra donde la artista se desplazara hacia su izquierda, de cuya fotografía se recortaría únicamente la zona del brazo y así conservar la iluminación y sombras correctas que correspondieran con el resto de la portada.

La botella y gafas, que tendrían lugar en la contraportada se colocaron de forma estratégica desde el inicio, en la posición y distancia en la que se encontrarían en la contraportada, para luego recortarlas en post producción y colocarlas donde se desee con la iluminación adecuada.

8.1.3 POSTPRODUCCIÓN

Una vez las fotografías estaban realizadas y revisadas, se eligieron dos imágenes. La imagen principal, que sería la base de la portada y contraportada donde se editaría y se recortaría tanto la botella como las gafas para colocar en la contraportada y una segunda, de donde se recortara del brazo para crear el efecto brazo roto.



Fig.39. Fotografía elegida de donde recortar brazo. 2023.



Fig.40. Fotografía principal elegida. 2023.

Una vez esto claro se comenzó con la edición en Adobe Photoshop. La imagen se editó en 300pp, a mejor calidad posible. Se creó un lienzo de 24x12 cm para crear simultáneamente la portada y contraportada, se incorporaron unas guías que marcaran el posible lomo del CD en caso de ser impreso. Para la zona vacía del lienzo se usó la herramienta de clonar y el pincel corrector puntual, con la que alargar la zona del suelo de la imagen de la forma más homogénea posible.

Se comenzó editando los desperfectos de la foto, tales como las marcas de zapatos del suelo o la separación de papel del fondo blanco donde estaba tumbada la protagonista. Después, se editó ligeramente la iluminación y color, para conseguir un poco más de claridad y limpieza en la imagen. Con ajustes de capa se retocó el brillo y la saturación de la fotografía.

Para la edición del cuerpo se empezó por el torso y los brazos, creando ese relieve en forma de placas que diera más dimensión y credibilidad a la figura cibernética. Para ello se usó una imagen gratuita de una malla metálica y se incorporó con un efecto de trama, que reconociese solo su contorno. Tras esto, se trabajó la zona del pecho, de donde saldría la ráfaga de luz.

Para esta zona se utilizó de nuevo una imagen de stock, colocada en la perspectiva necesaria, en modo trama, para crear ese efecto de piel rota, que casara con el color e iluminación de la escena.

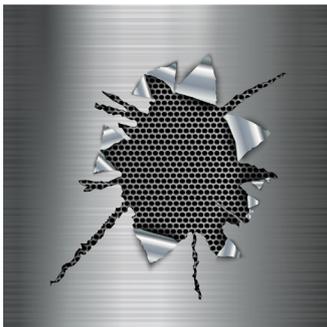


Fig.41, 42. Fotografías de stock gratuitas para post producción. 2023.

Fig.43. Proceso de edición. 2023.

Se intentó crear un efecto donde pareciera que las ranuras metálicas pegadas durante la sesión estaban integradas a la piel. Sin embargo, la imagen no resultaba del todo creíble ni impactante. Por ello, se integró una textura metálica y con el pincel corrector y el tampón, se creó una estructura alrededor del pecho que simulara una armadura robótica.

Para crear el efecto del brazo separado, se eliminó el brazo de la imagen original con la herramienta del pincel corrector puntual (en una capa nueva para no editar de forma destructiva y poder volver hacia atrás si necesario). De la imagen seleccionada para el brazo (Fig. 37), este se recortó y se colocó en el lugar deseado, a la izquierda de la modelo. Con el pincel corrector se alisó el final del brazo y se incorporó el cuerpo robótico interior, recortada de una imagen de stock. Se incorporaron dentro, de la misma forma, cables, igualmente de imágenes online gratuitas. Se añadieron las sombras correspondientes al metal de dentro de la piel del brazo.

Se editaron los ojos, con un pincel normal, copiando el tono del blanco de

la imagen original y rellenando la pupila para crear ese efecto de ojos robóticos. Se trabajó después la zona de la cadera, añadiendo una imagen de maya nueva, a los lados de la cintura metalizada, con el efecto de luz fuerte, que hizo que la imagen se integrara mejor con la piel de la protagonista y creara un efecto más metálico y realista.

Una vez todos los elementos del cuerpo estuvieron bien integrados, se crearon las luces y sombras, empezando por crear la principal fuente de luz de la composición, la ráfaga de luz que sale del pecho del cibernético. Esta se realizó con un pincel de destellos en blanco. Tras esto, con un pincel normal en el mismo tono se retocó la iluminación del cuerpo, correspondiente a tal ráfaga de luz directa. Se añadieron sombras en la parte de los brazos y caderas, dado que existía una fuente de luz tan directa era necesario crear cierto contraste en zonas estratégicas.

Se trabajó después la zona del corazón. Se recortó y colocó primeramente el final del brazo robótico y después el corazón, colocado de forma que el gancho lo agarrara, eliminando las zonas sobrantes con una máscara. Se editaron los contrastes y brillos del gancho, redirigiendo los reflejos de luz a la zona deseada (proviniente de la ráfaga de luz del pecho), ya que la imagen de origen de donde fue recortada contaba con una iluminación distinta a la de la portada. Se dio protagonismo al corazón, añadiéndole destellos y luces, así como saturación a su color, ya que es el elemento que más presencia debía tener en la composición.



Fig.44. Corazón imagen de stock. (Freepick). 2023.



Fig.45. Proceso de edición, retoques lumínicos. 2023.

Finalmente, se creó la contraportada. De la fotografía original se recortaron los elementos de esta zona (gafas y botella de wiski) con la herramienta de parche y se colocaron en la zona de contraportada en la posición deseada. Se editó levemente su brillo, pues contaba con la iluminación correcta. Se añadió y editó la base del brazo mecánico (imagen de stock), que creara esa sensación de imagen continua y uniese portada y contraportada. Se modificó su brillo, creando una base más oscura. Se bajó el contraste ya que la base se situaba al final de la composición.

Una vez los elementos gráficos prácticamente acabados, se buscó una tipografía adecuada para escribir la letra de las canciones del EP, que se situarían debajo de la base del brazo mecánico. Se buscaba una tipografía que recordara a lo electrónico, robótico, que simulara la tipografía de un ordenador o máquina. Se hicieron diferentes pruebas tipográficas, donde la primera elegida fue la Dotimatrix 3¹¹, un estilo de letra redondeado y gráfico. Sin embargo, fue finalmente descartado ya que, debido a su diseño y perspectiva era difícil de leer. Así, se optó por sustituirla por la tipografía Rationale¹².



Fig.46. Brazo mecánico imagen de stock (Freepick). 2023.



Fig.47. Proceso de edición, tipografía Dominatrix 3. 2023.

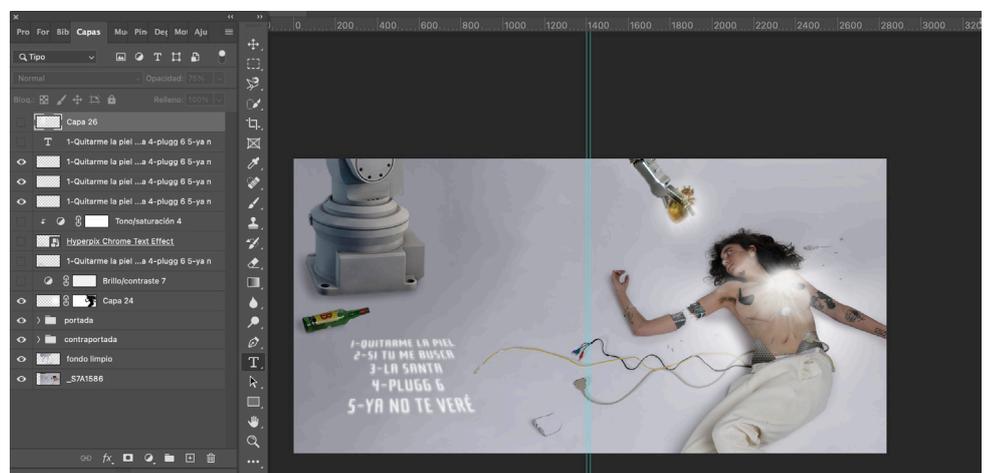


Fig.48. Proceso de edición, tipografía Rationale. 2023.

11.DOMINATRIX 3. Dotimatrix Font | wfonts.com - download free. wfonts.com | Download free fonts [en línea]. [sin fecha] [consultado el 30 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://www.wfonts.com/font/dotimatrix> (C)2001 Tepid Monkey Fonts - www.tepidmonkey.com v1.0 - 01 Sept 2001

12.RATIONALE. Google Fonts. Google Fonts [en línea]. [sin fecha] [consultado el 30 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://fonts.google.com/specimen/Rationale> Designed by Cyreal November 14, 2012

Tipografía de palo, recta y gruesa. Para la composición de los títulos de canciones se optó por simular que éstas estaban escritas en el propio suelo de la imagen, modificando la perspectiva original de las letras y se añadió un efecto lumínico como si estuvieran proyectadas. Escritas en color blanco se duplicó su capa y se creó un efecto de desenfoque gaussiano que creara ese efecto lumínico mencionado. Ya que la artista no pudo terminar a tiempo todas las canciones del EP y realizó solo dos, se rellenó la contraportada con otros supuestos títulos falsos para poder terminar la composición correctamente. La artista pidió explícitamente que no quería que apareciese el título del EP en la imagen del álbum. Aún para la entrega, no tuvo claro que nombre tendría dicho proyecto.

Toda la edición del proyecto se ordenó desde el principio en carpetas, dividiendo cada parte del cuerpo, la contraportada y portada. Asimismo, se trabajó en todo momento de manera no destructiva, para preservar la imagen original y poder, en cualquier momento, tomar una derivada en la edición, que podría ser definitiva u otra prueba.

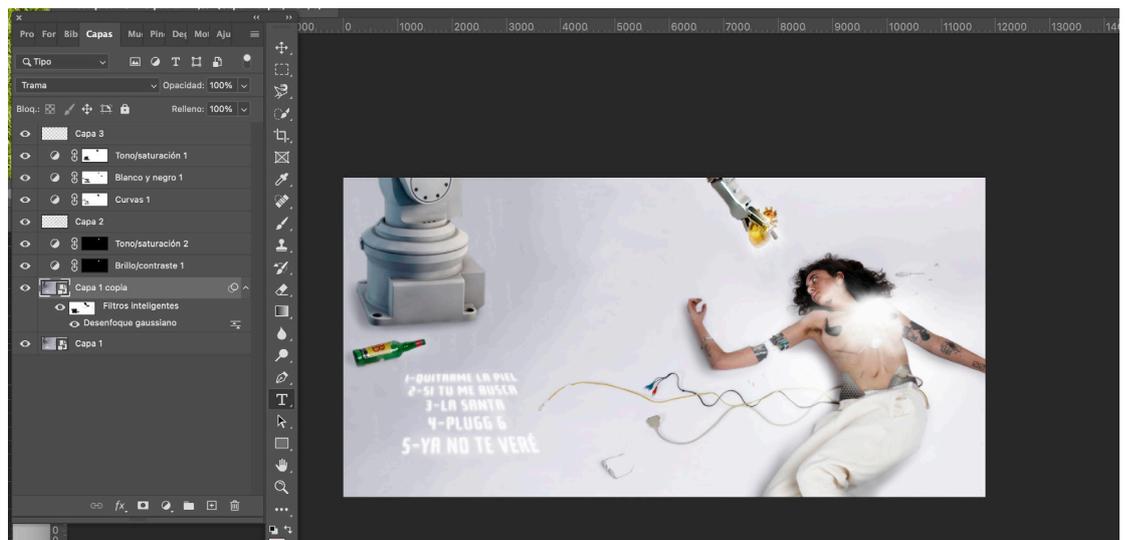


Fig.49. Proceso de edición retoques finales. 2023.

Ya acabada la edición principal, los elementos y luces incorporadas se realizaron varios retoques en la imagen, sobre todo lumínicos, como añadir un arco de luz debajo de la modelo, que diera más profundidad y realismo a la composición o ciertos retoques en la saturación de la botella y piel de la protagonista. Se revisó todo el contenido con los tutores. Así se corrigieron ciertos detalles como la distancia de la modelo y se recortó la imagen de portada dejando a la modelo visible hasta sus rodillas. Además, se envió la imagen a varios compañeros de estudios y amigos, para ampliar la visión y considerar distintas opiniones o consejos de otros.

Una vez la composición estuvo acabada, se creó un nuevo archivo Photoshop en el que poder terminar los últimos retoques sin dañar lo trabajado anteriormente, centrándose principalmente en conseguir esa estética blanca, nublada de ensueño que se estableció como referencia, en el resultado final. Para crear ese efecto se duplicó la capa y con el efecto de trama, se añadió el desenfoque gaussiano que creara esa sensación de neblina clara. Se añadieron otros retoques de brillo, tono y saturación hasta conseguir el resultado final.

8.2. LIBRETO INTERIOR

Una vez acabada la portada y contraportada se llevó a cabo el libreto interior, que contaría con diferentes ilustraciones digitales, siguiendo la misma temática cibernética, asociadas cada una a una canción del EP. Junto a cada una de sus letras aparecería una ilustración.

Se utilizó Adobe Procreate para crear las ilustraciones. Contarían con elementos comunes con la portada, compartiendo ambos colores claros, limpieza y ese efecto de neblina y brillo característico. Todas las imágenes contaban con un tono azulado, que hiciera casar una con otra y crear así un proyecto estéticamente unificado. Las ilustraciones eran dibujadas en el iPad y posteriormente editadas en Adobe Photoshop. La maquetación fue realizada en Adobe InDesign siguiendo la misma línea de estética robótica.

Ya que la artista no terminó a tiempo todas las canciones previstas, se realizó el libreto con las únicas dos con las que contaba en ese momento: "Quitarme la piel" y "Pa ver si me kieres".

Se creó una ilustración de portada de libreto, un corazón dorado, que recordara al corazón de la portada. Se llevaba a cabo un proceso de bocetado e ideación antes de dar con la imagen, teniendo en cuenta la letra de cada canción y lo que la artista quería expresar.

En el interior, aparece primeramente la imagen de "Quitarme la piel", la primera canción del EP. Representa el torso de la propia artista, arrancándose su piel humana y dejando ver su interior cibernético. Se referencia a la artista con su pelo negro que cae por los hombros y la cadena plateada que la caracteriza. La imagen tiene como referente claro a la película "Ex-machina".

La segunda canción "Pa ver si me kieres" fue ilustrada, tras días de bocetado y descarte de otras ideas, con la imagen de una mano de mujer humana, a la cual le clava un anillo una mano robótica ("Drunklu"), como si de otro robot se tratase. Transmite así lo que dice la artista en la letra, la necesidad de hacer que se quede esa mujer, clavada a ella, ganársela con su dinero (el anillo).

Para la parte de maquetación se eligió la tipografía Rationale igualmente, tanto en el título como en las letras de canciones. Los títulos contarían con

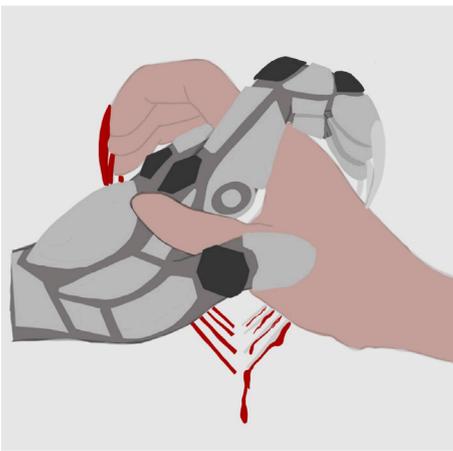


Fig.50. Bocetado de idea descartada para la canción *Pa ver si me kieres*. 2023.

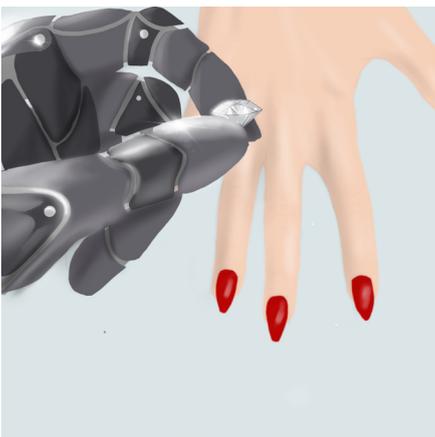


Fig.51. Proceso de ilustración de idea elegida para la canción *Pa ver si me kieres*. 2023.

un reflejo exterior en color blanco que dieran un efecto lumínico. Las letras de canciones serían de color gris claro en su conjunto, salvo los estribillos que contarían con un color para cada canción, en función de la ilustración que se le asociaba. La primera tendría el estribillo en amarillo tostado y la segunda en rojo oscuro. Se añadieron algunos cuadrados y guiones en la composición para crear más dinamismo en la maquetación y crear esa sensación de ordenador o incluso escáner.

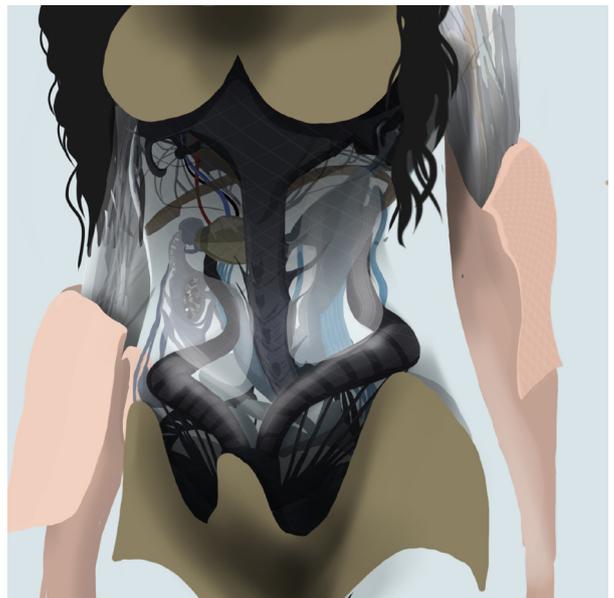


Fig.52. Proceso de ilustración de idea elegida para la canción *Quitarme la piel*. 2023.

8.3. DIFUSIÓN

Una vez todos los elementos del proyecto fueron completados, se pretende difundir tanto la obra musical como su trabajo de diseño gráfico a través de redes sociales, como *Instagram*, *Twitter* o *Tiktok* publicitando el proyecto, se publicarán todos los resultados finales y el prototipo digital del CD así como las canciones del EP con su respectivas ilustraciones.

Con ayuda de los seguidores de ambas artistas se pretende llegar a la máxima repercusión y difusión posible, compartiendo la obra por historias de *Instagram* o *Tiktoks* con alguna de las canciones del EP.

Además, a través de las propias plataformas musicales como *Spotify* o *Apple Music* también serán visibles las portadas e imágenes del álbum.

9. RESULTADOS

9.1. PORTADA - CONTRAPORTADA



Fig.53. Imagen final para el EP. 2023.



Fig.54. Mock up frente y trasera de CD. 2023.

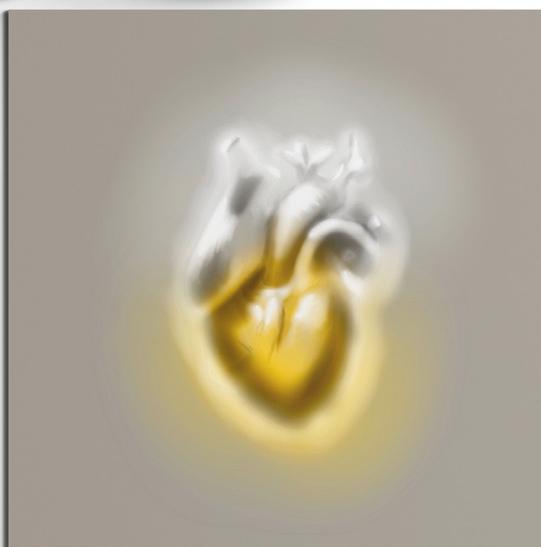


Fig.55. Mock up CD y libreto. 2023.

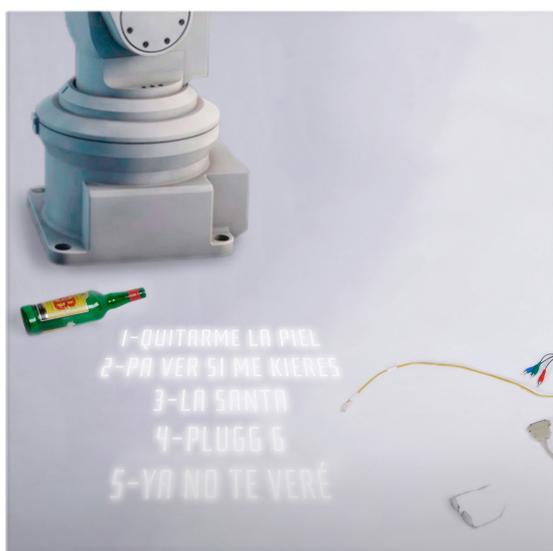


Fig.56. Mock up vinilo. 2023.

9.2. LIBRETO INTERIOR

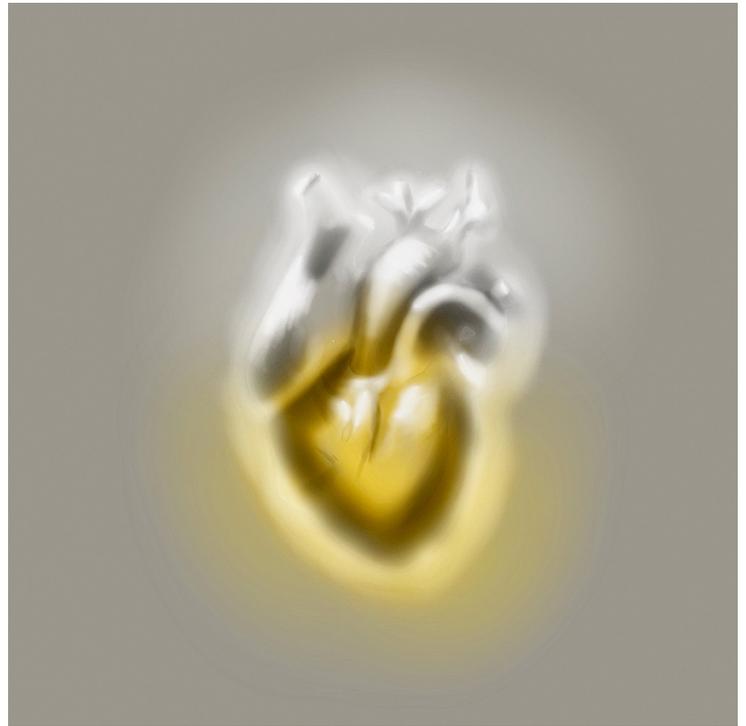


Fig.57. Ilustración final para libreto. 2023.

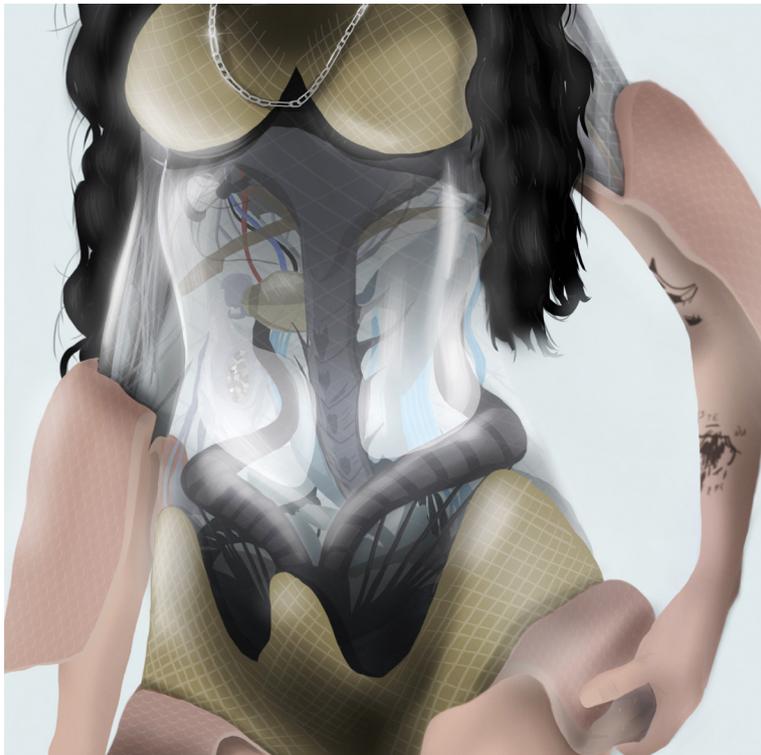
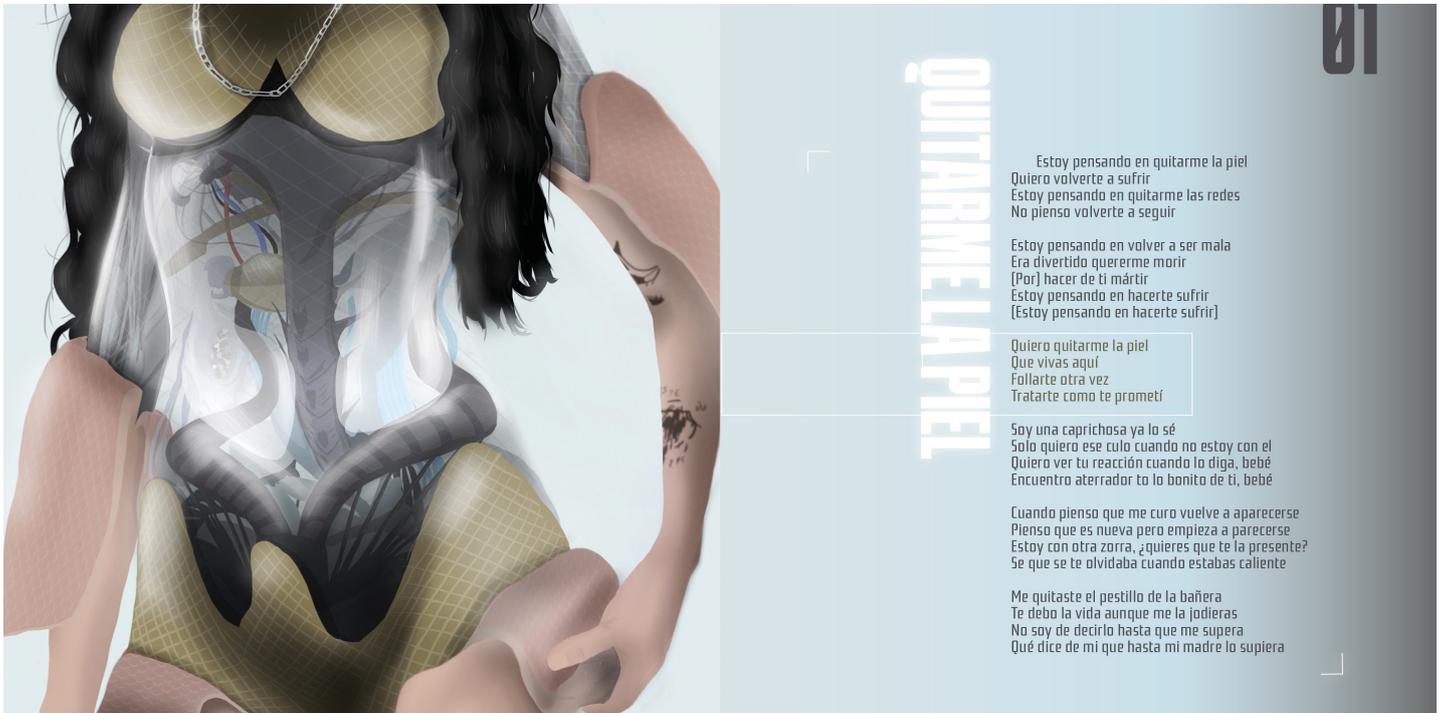


Fig.58. Ilustración final para canción *Quitarme la piel*. 2023.



Fig.59. Ilustración final para canción *pa ver si me kieres*. 2023.



QUITARME LA PIEL

Estoy pensando en quitarme la piel
 Quiero volverte a sufrir
 Estoy pensando en quitarme las redes
 No pienso volverte a seguir

Estoy pensando en volver a ser mala
 Era divertido quererme morir
 (Por) hacer de ti mártir
 Estoy pensando en hacerte sufrir
 (Estoy pensando en hacerte sufrir)

Quiero quitarme la piel
 Que vivas aquí
 Follarte otra vez
 Trátate como te prometí

Soy una caprichosa ya lo sé
 Solo quiero ese culo cuando no estoy con el
 Quiero ver tu reacción cuando lo diga, bebé
 Encuentro aterrador to lo bonito de ti, bebé

Cuando pienso que me curo vuelve a aparecerse
 Pienso que es nueva pero empieza a parecerse
 Estoy con otra zorra, ¿quieres que te la presente?
 Se que se te olvidaba cuando estabas caliente

Me quitaste el pestillo de la bañera
 Te debo la vida aunque me la jodieras
 No soy de decirlo hasta que me supera
 Qué dice de mí que hasta mi madre lo supiera

01



PA VER SI ME QUIERES

Me lo pone encima y no siento la cara yeah
 Cada fin de semana
 Consumo droga y tejo la lana yeah
 Porque es lo que te Chana

Te gustan los sitios caros
 Y que me ponga bien malo
 Cariño se siente raro
 Te quiero tanto que quiero matarlo

Por supuesto que no puedo evitarlo
 Si hago dinero es para consentirlo
 Tu que te mereces todo
 Y yo que no puedo permitirmelo

Te estoy poniendo a prueba
 A ver si me quieres de verdad

A lo mejor si no hago dinero
 Y me demuestras que me quieres a cero
 Tu que no me avisas pa ver si llego
 No soy adivina pero por ti muero
 A lo mejor si dejas los juegos
 Baby ando en el duelo
 Ya no te quiero ya no te quiero
 Aunque me ponga tus playlist de nuevo

Estoy haciendo mi dinero baby
 Baby
 Estoy gastando mi dinero
 Baby
 Búscate a otra que te quiera como yo
 Baby
 Búscate a otra que te duela como yo
 Baby

Solo haciendo dinero me quieres bebé
 No con otras mujeres
 Haciéndote daño esos son mis deberes bebé
 Se que es lo que quieres

Dime qué es lo que prefieres bebé
 Si te quiero te duele
 Cariño dime qué es lo que quieres

Un día si y al otro no
 Debo ser yo si estoy ausente
 Un día si y al otro no
 Debo seguir así si no quiero perderte
 Un día si y al otro no
 Se que te encanta aunque te quejes
 Un día si y al otro no
 Claro que no claro que no

Baby como aguanto esto
 Solo mal estoy contenta
 Es por la droga por supuesto
 Es por ti por supuesto

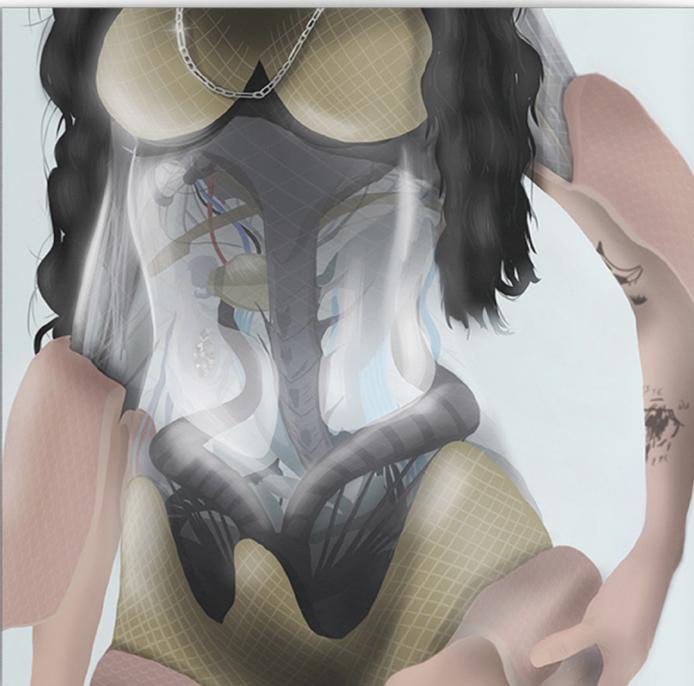
Se me alivia si estoy dentro
 Por tus besos voy preso
 Estoy enferma por supuesto

Se que no quiero volverte a ver
 Ya no quiero volverte a doler

Estoy haciendo dinero pa ver si me quieres
 Baby, baby
 Ya no hago dinero pa ver si me quieres
 Baby, baby
 Búscate a otra que te quiera como yo
 Baby
 Búscate a otra que te duela como yo
 Baby

02

Fig.60. Maquetación junto a ilustración para libreto interior. 2023.



QUITARME LA PIEL

Estoy pensando en quitarme la piel
Quiero volverte a sufrir
Estoy pensando en quitarme las redes
No pienso volverte a seguir

Estoy pensando en volver a ser mala
Era divertido quererme morir
(Por) hacer de ti mártir
Estoy pensando en hacerte sufrir
(Estoy pensando en hacerte sufrir)

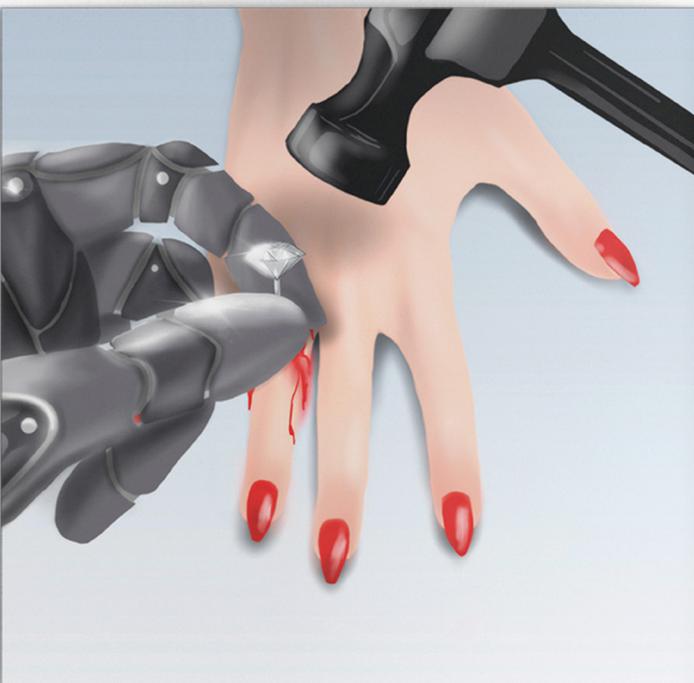
Quiero quitarme la piel
Que vivas aquí
Follarle otra vez
Tratarte como te prometí

Soy una caprichosa ya lo sé
Solo quiero ese culo cuando no estoy con el
Quiero ver tu reacción cuando lo diga, bebé
Encuentra aterrador to lo bonito de ti, bebé

Cuando pienso que me curó vuelve a aparearse
Pienso que es nueva pero empieza a parecerse
Estoy con otra zorra, ¿quieres que te la presente?
Se que se te olvidaba cuando estabas caliente

Me quitaste el pestillo de la bañera
Te debo la vida aunque me la jodieras
No soy de decirlo hasta que me supera
Qué dice de mí que hasta mi madre lo supiera

01



Solo haciendo dinero me quieres bebé
No con otras mujeres
Haciéndote daño esos son mis deberes bebé
Se que es lo que quieres

Dime qué es lo que prefieres bebé
Si te quiero te duele
Cariño dime qué es lo que quieres

Un día si y al otro no
Debo ser yo si estoy ausente
Un día si y al otro no
Debo seguir así si no quiero perderte
Un día si y al otro no
Se que te encanta aunque te quejes
Un día si y al otro no
Claro que no claro que no

Baby como aguantó esto
Solo mal estoy contento
Es por la droga por supuesto
Es por ti por supuesto

Se me alivia si estoy dentro
Por tus besos voy preso
Estoy enferma por supuesto

Se que no quiero volverte a ver
Ya no quiero volverte a doler

Estoy haciendo dinero pa ver si me quieres
Baby, baby
Ya no hago dinero pa ver si me quieres
Baby, baby
Búscate a otra que te quiera como yo
Baby
Búscate a otra que te duela como yo
Baby

Me lo pone encima y no siento la cara yeah
Cada fin de semana
Consumo droga y tejo la lana yeah
Porque es lo que te Chana

Te gustan los sitios caros
Y que me ponga bien malo
Cariño se siente raro
Te quiero tanto que quiero matarlo

Por supuesto que no puedo evitarlo
Si hago dinero es para consentirtelo
Tu que te mereces todo
Y yo que no puedo permitirmelo

Te estoy poniendo a prueba
A ver si me quieres de verdad

A lo mejor si no hago dinero
Y me demuestras que me quieres a cero
Tu que no me avisas pa ver si llevo
No soy adivina pero por ti muero
A lo mejor si dejas los juegos
Baby ando en el duelo

Ya no te quiero ya no te quiero
Runque me ponga tus playlist de nuevo

Estoy haciendo mi dinero baby
Baby
Estoy gastando mi dinero
Baby
Búscate a otra que te quiera como yo
Baby
Búscate a otra que te duela como yo
Baby

02

PA VER SI ME QUIERES

Fig.61. Mock up interior de libreto. 2023.

10. PRESUPUESTO

Para calcular el presupuesto del proyecto se tuvieron en cuenta varios aspectos, ya que su precio puede variar dependiendo del nivel de experiencia y reputación del diseñador, la complejidad del diseño y la cantidad de horas de trabajo necesarias. Estos precios se calcularon teniendo en cuenta que es un trabajo realizado por un estudiante de 4º de carrera.

Aunque los datos no serían exactos, el presupuesto del proyecto dadas las horas de trabajo y los materiales, así como la variedad de elementos usados rondaría los 1000 euros. La parte de diseño de la portada y contraportada, teniendo en cuenta el trabajo fotográfico, así como maquetación y edición rondaría los 700-800 euros y las ilustraciones 150 euros por cada una.

Si tenemos en cuenta, a parte del precio de ejecución, lo correspondiente al gasto de producción, habría que añadir alrededor de 500 euros en alquileres , materiales, transportes, entre otros gastos necesarios, resultando en un presupuesto de aproximadamente 1600 euros.

Concepto	Precio (en euros)
Diseño portada-contraportada (sesión fotográfica, post- producción, maquetación etc.)	Aprox. 700-800
Ilustraciones para el libreto	150 x ilustración
Gastos de producción (Alquileres de plató, transporte, decoración etc.)	500
Total	Aprox. 1600

Fig.62. Presupuesto aproximado del proyecto. 2023.

11. CONCLUSIONES

Este proyecto ha sido no sólo una forma de visibilizar el talento y trabajo de artistas emergentes jóvenes, sino que, además, ha supuesto un reto personal dentro del campo del diseño al que pretendo enfocar mi profesión. Me ha permitido descubrir no sólo mi habilidad creativa sino las competencias adquiridas durante la carrera, el uso de materiales y sobre todo la comunicación con un supuesto cliente. Llegar a un punto común y crear una obra creativa con la que poder ambas expresarnos profesionalmente y abrirnos camino, cada una en su campo.

Así, los objetivos iniciales que se marcaron para este Trabajo Fin de Grado han sido completadas en su totalidad.

En primer lugar, se logró el objetivo de crear las fotografías e imágenes interiores necesarias para el contenido del EP. Se diseñó una portada e interior visualmente impactante que captura la atención del espectador y comunica la esencia del álbum.

En segundo lugar, se cumplió el objetivo de crear una continuidad en el estilo y contexto del EP, teniendo como temática la del cibernético. Se realizó una investigación de la temática y referencias, se exploraron elementos visuales relevantes y se integraron de manera efectiva en las ilustraciones y la portada, creando una identidad visual impactante y unificada.

En tercer lugar, se llevó a cabo la creación de ilustraciones y la maquetación del libreto interior del EP. Se diseñaron ilustraciones originales con la misma temática, siguiendo un mismo estilo ilustrativo y se completó la maquetación del libreto.

Finalmente, se logró el objetivo de analizar los conceptos internos del álbum consiguiendo crear una imagen de EP que se acoplase al contenido musical del álbum y a lo que la artista presentó como briefing inicial. Se trabajó en estrecha colaboración con la artista para comprender su visión, su estilo musical y su mensaje.

12. BIBLIOGRAFÍA

About — Vitaly Bulgarov. Vitaly Bulgarov [en línea]. [sin fecha] [consultado el 31 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://vitalybulgarov.com/about>

ALBARRÁN LIGERO, Jesús. *LA ESTÉTICA DEL EXCESO EN TIEMPOS DE CIBER-TEXTO: ANÁLISIS DE LA DISTOPÍA CIBERPUNK EN EL VIDEOJUEGO CYBER-PUNK 2077*. Trabajo Fin de Grado, Universidad de Sevilla, 2021.

Afterlife. AFTERLIFE [en línea]. [sin fecha] [consultado el 31 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://www.after.life>

ARCA. Arca - *Nonbinary* [video]. YouTube. 30 de abril de 2020 [consultado el 28 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=gfGz4MTQ28I>

BULGAROV, Vitaly. (2014). *Skin development* [Arte 3D] [consultado el 28 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://vitalybulgarov.com/ghost-in-the-shell>

BULGAROV, Vitaly. *Major Squeleton*. 2017 [imagen] [consultado el 28 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://vitalybulgarov.com/ghost-in-the-shell>

BULGAROV, Vitaly. *Skin development*. 2011 [imagen] [consultado el 28 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://vitalybulgarov.com/Ghost-in-the-shell>

CASTRO-DOMÍNGUEZ, Juan Carlos. Arca. *La ciborg poshumana que Donna Haraway quería para nosotras*. Trabajo Fin de Grado, Universidad de Alicante. Departamento de Expresión Gráfica, Composición y Proyectos, 2022.

CD PROJEKT RED - Award-winning creators of story-driven role-playing games. *CD PROJEKT RED - Award-winning creators of story-driven role-playing games*. [en línea]. [sin fecha] [consultado el 31 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://www.cdprojektred.com/en>

COLLADO, Alejandra. *El diseño de portadas de CDs como herramienta gráfica para la construcción de la imagen del artista*. Trabajo Fin de Grado, La Universidad Empresarial Siglo 21 (UES 21), 2010.

- CUSTIC, Filip. *Retrato fragmentado*. 2019 [imagen] [consultado el 28 de mayo de 2023] Disponible en: <https://filipcustic.com/portraits/>
- CUSTIC, Filip. *The infinite DNA*. 2019 [imagen] [consultado el 28 de mayo de 2023] Disponible en: <https://filipcustic.com/portraits/>
- Cyberpunk 2077, de los creadores de The Witcher 3: Wild Hunt. *Cyberpunk 2077, de los creadores de The Witcher 3: Wild Hunt* [en línea]. [sin fecha] [consultado el 31 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://www.cyberpunk.net/es/es/>
- DE VECCHI, Alessio. *Makersplace*. MakersPlace - Premier Rare Digital Art Market [en línea]. [sin fecha] [consultado el 31 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://makersplace.com/alessiodevecchi/gallery/created>
- DOMINATRIX 3. *Dotimatrix Font* | wfonts.com - download free. wfonts.com | Download free fonts [en línea]. [sin fecha] [consultado el 30 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://www.wfonts.com/font/dotimatrix>, www.tepidmonkey.com v1.0 - 01 Sept 2001
- DVDXTRAS. *Ex Machina* (2014) | Behind the Scenes [video]. YouTube. 7 de junio de 2022 [consultado el 14 de junio de 2023]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=gxluID3uOYg>
- Filip Custic. Filip Custic [en línea]. [sin fecha] [consultado el 31 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://filipcustic.com/>
- Game Development | Cold Symmetry. Cold Symmetry [en línea]. [sin fecha] [consultado el 31 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://www.cold-symmetry.com>
- GARLAND, Alex, 2014. *Ex-Machina* [Película]. Reino Unido : DNA films. Disponible en: <https://www.filmaffinity.com/es/film132582.html>, [consultado el 30 de mayo de 2023].
- GEPING, Jiang. ArtStation [en línea]. [sin fecha] [consultado el 31 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://www.artstation.com/yintion/profile>
- GHERSI RODRÍGUEZ, Alejandra. *Kick I*. 26 de junio de 2020 [fotografía] [consultado el 28 de mayo de 2023].
- GONZÁLEZ CARREÑO, Juan Ramón. *Imposición de la imagen sobre la argumentación racional en la música*. Trabajo Fin de Grado, Universidad de Sevilla, 2017.
- HUYNH, Bryan. *Lion Lee*. 2022 [fotografía]. Disponible en: <https://etc.dionlee.com/grimes-spring-summer-22/>

- JAY, Rahi. Player of games. 14 de noviembre de 2021 [imagen]. Disponible en: <https://www.instagram.com/p/CWRc-KkphOe/?hl=es>
- PEDEMONTTE GARCÍA, Ana Belén. *Arte visual en la industria discográfica*. Trabajo Fin de Grado, Universidad de Sevilla. Grado en Bellas Artes, 2020.
- RATIONALE. Google Fonts. *Google Fonts* [en línea]. [sin fecha] [consultado el 30 de mayo de 2023]. Disponible en: <https://fonts.google.com/specimen/Rationale>, Designed by Cyreal November 14, 2012.
- WANG, Lu. Wang, L. (2021). *El ciborg en la cinematografía de ciencia ficción en el siglo XXI (a partir del film Ex-Machina- estudio de su narrativa, su contexto industrial y sus contrapuntos*, Tesis Doctoral, Universidad de Barcelona, 2021.
- WICBOYX. *Arca*. 22 de diciembre de 2021 [fotografía]. [consultado el 28 de mayo de 2023] Disponible en: <https://www.instagram.com/p/CXw8w9fKuxc/?hl=es>
- WIKIPEDIA. Arca (cantante) - Wikipedia, la enciclopedia libre. Wikipedia, la enciclopedia libre [en línea]. 20 de diciembre de 2017 [consultado el 31 de mayo de 2023]. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Arca_\(cantante\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Arca_(cantante))
- WIKIPEDIA. Grimes (cantante) - Wikipedia, la enciclopedia libre. Wikipedia, la enciclopedia libre [en línea]. 4 de junio de 2013 [consultado el 31 de mayo de 2023]. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Grimes_\(cantante\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Grimes_(cantante))
- YINTION, J. *I Can't repair the NO.5!!!! T_T*. 5 de octubre de 2021 [imagen] [consultado el 28 de mayo de 2023] Disponible en: <https://yintion.artstation.com/projects/WKyybD>
- YINTION, J. *reborn with new heart*. 6 de abril de 2021 [imagen] [consultado el 28 de mayo de 2023] Disponible en: <https://yintion.artstation.com/projects/WKyybD>

13. ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1. Escena película <i>Ex-Máquina</i> , 2014.....	9
Figura 2. Escena final película <i>Ex-Máquina</i> , 2014.....	9
Figura 3. Escena de Ava película <i>Ex-Máquina</i> , 2014.....	9
Figura 4. Behind the scenes <i>Ex-Máquina</i> , 2014.....	9
Figura 5. Judy, <i>Cyberpunk 2077,2020</i>	10
Figura 6. Judy, <i>Cyberpunk 2077,2020 (1)</i>	10
Figura 7. Creación de cuerpo de personaje <i>Cyberpunk 2077,2020</i>	11
Figura 8. Creación de rostro de personaje <i>Cyberpunk 2077,2020</i>	11
Figura 9. Pantalla de descarga <i>Cyberpunk 2077,2020</i>	11
Figura 10. Menú inicio de <i>Cyberpunk 2077,2020</i>	11
Figura 11.Visuales festival Afterlife, Londres, 2023.....	12
Figura 12 Visuales festival Afterlife, Londres, 2023(1).....	12
Figura 13 Visuales festival Afterlife, Amsterdam, 2023.....	12
Figura 14 reborn with new heart, 3D, Yintion J, 2021.....	12
Figura 15. I C'an't repair the NO.5!!!!T_T, dibujo a digital, Yintion J,2021...12	12
Figura 16.Retrato fragmentado, Filip Custic, 2019.....	13
Figura 17. The infinite DNA, Filip Custic, 2019.....	13
Figura 18. Major Squeletton, Vitaly Bulgarov, 2017.....	14
Figura 19. Skin developement, Vitaly Bulgarov, 2014.....	14
Figura 20. Skin developement, Vitaly Bulgarov, 2014(1).....	14
Figura 21.Portada EP Kick I, Arca (colaboración con Carlota Guerrero y Carlos Saenz), 2020.....	14
Figura 22. Sesión fotográfica a Arca, WicBoyx, 2021.....	14
Figura 23. Videoclip Nonbianary (Kick I), Arca, 2020.....	14
Figura 24. Grimes Player of games, Rahi Jay, 2021.....	15
Figura 25. Grimes para CYBR Magazine con AI,2023.....	15
Figura 26. Sesión fotográfica para Dion Lee, Bryan Huynh, 2022.....	15
Figura 27. Cronograma para proyecto, 2023.....	16
Figura 28. Bocetado de conceptos e ideas, (idea 1-Muñeca),2023.....	18
Figura 29. Bocetado de conceptos e ideas, (idea 2-Tristan e Isolda), 2023..	18
Figura 30. Bocetado de conceptos y postura de la portada, 2023.....	19
Figura 31. Bocetado de portada, 2023.....	20
Figura 32. Bocetado de portada, composición visual, 2023.....	20
Figura 33. Moodboard iluminación sesión fotográfica,2023.....	21
Figura 34. Apuntes material sesión fotográfica, 2023.....	22
Figura 35. Bocetado pose final y posición de elementos, 2023.....	22
Figura 36.37. Fotografías de pruebas de focos para sesión, 2023.....	23
Figura 38. Esquema de iluminación para sesión fotográfica,2023.....	23
Figura 39. Fotografía elegida de donde recortar brazo, 2023.....	24
Figura 40. Fotografía principal elegida,2023.....	24
Figura 41.42. Fotografías de stock gratuitas para post producción, 2023....	25
Figura 43. Proceso de edición, 2023.....	25
Figura 44. Corazón imagen de stock (Freepick),2023.....	26
Figura 45. Proceso de edición, retoque lumínicos, 2023.....	26
Figura 46. Brazo mecánico imagen de stock (Freepick),2023.....	27
Figura 47. Proceso de edición, tipografía Dominatrix 3, 2023.....	27
Figura 48. Proceso de edición, tipografía Rationale, 2023.....	27
Figura 49. Proceso de edición retoques finales, 2023.....	28
Figura 50. Bocetado de idea descartada para la canción "Pa ver si me kieres", 2023.....	29
Figura 51. Proceso de ilustración para idea elegida para canción "Pa ver si me kieres", 2023.....	29
Figura 52. Proceso de ilustración de idea elegida para la canción "Quitarme la piel", 2023.....	30

Figura 53. Imagen final para EP,2023.....	31
Figura 54. Mock up frente y trasera de CD,2023.....	31
Figura 55. Mock up CD y libreto,2023.....	32
Figura 56. Mock up vinilo,2023.....	32
Figura 57. Ilustración final para libreto,2023.....	33
Figura 58. Ilustración final para canción "Quitarme la piel",2023.....	33
Figura 59. Ilustración final para canción "Pa ver si me kieres",2023.....	33
Figura 60. Maquetación junto a ilustración para libreto interior, 2023.....	34
Figura 61. Mock up interior de libreto,2023.....	35
Figura 62. Presupuesto aproximado del proyecto,2023.....	36

14. ANEXO



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
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 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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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 type="checkbox"/>	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



**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 proyecto tiene como Objetivo de Desarrollo Sostenible principal el de acabar con una desigualdad de género y sexualidad. La imagen de este EP llama la atención y presenta a una mujer al descubierto. Se busca dar visibilidad a una mujer que habla abiertamente de su sexualidad, tocando temas LGBTIQ+ dentro del mundo de la música urbana, concretamente en el género del trap y reggeatón, que está hoy en día principalmente dominado por el hombre heterosexual. Dar voz a otras mujeres como ella y abrir un camino a la concienciación e igualdad.