



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**FACULTAD DE
DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**DISEÑO DE UN PRODUCTO EDITORIAL
ILUSTRADO PARA DIFUNDIR LA HISTORIA
DE LAS BANDAS DEL ROCK CUENCANO**

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE

LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

AUTORA: ISABEL CRISTINA PINEDA BRAVO
DIRECTOR: ANNA MARÍA TRIPALDI PROAÑO PH.D.

CUENCA-ECUADOR
2023



Diseño de un producto editorial ilustrado para la difusión de las bandas de rock de Cuenca

Título a obtener: Lcda en Diseño Gráfico

Autora: Isabel Cristina Pineda Bravo

Director: PhD. Anna María Tripaldi Proaño

Cuenca-Ecuador



img 01

Dedicatoria:

Este proyecto está dedicado a mi familia, a mi madre que siempre está a mi lado, a mis hermanos y sobre todo a Rafael, te amo hermanito.

Agradecimientos:

Agradezco a mi madre por su amor y apoyo incondicional en todo momento, a mis hermanos por siempre estar conmigo y brindarme palabras de aliento, a Carlos Moscoso y a su familia por su apoyo continuo y a mis profesores por no perder la fe en mí y alentarme a seguir adelante.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Índice	
Dedicatoria	5
Agradecimientos	5
Índice de contenido	6
Índice de imágenes	8
Resumen	10
Abstract	11
Introducción	12
Objetivos	13
Problemática	14

Cap 1: Contextualización 18

1.1 Marco teórico	19
1.1.1 Diseño Editorial	19
1.1.2 Maquetación	20
1.1.3 Retículas	22
1.1.4 Ilustración	23
1.1.5 Tipos de ilustración	24
1.1.6 Comic	25
1.1.7 Cultura	26
1.1.8 Cultura Urbana	27
1.1.9 Identidad	28
1.1.10 Memoria	29
1.1.11 Historia	30
1.1.12 origen del rock en el mundo	31
1.1.13 Géneros de rock	34
1.1.14 El rock en el Ecuador	36
1.1.15 El rock en Cuenca	37
1.1.16 Conciertos de rock en Cuenca	38
1.1.17 La difusión del rock Cuencano	39
1.2 Trabajo de campo:	40
1.3 Análisis de homólogos:	48
1.3.1 Historia ilustrada del rock	49
1.3.2 Rock Cuencano la historia	50
1.3.3 El pequeño libro del rock	51
1.3.4 Historia del rock	52
1.3.5 Guitar Hero III Legends of rock	53
1.4 Conclusiones	54

2. Cap 2	57
2.1 Análisis de usuarios	59
2.1.1 Mapa de actores	59
2.1.2 Perfil de usuario	60
2.1.2.1 Geográfico:	60
2.1.2.2 Psicográficas:	60

2.1.2.3 Demográficas:	60
2.1.2.4 Conductuales:	60
2.1.3 Persona design:	62
2.2 Brief:	68
2.2.1 Objetivo general:	69
2.2.2 Objetivos específicos:	69
2.2.3 Descripción del producto:	69
2.2.4 Ventajas competitivas del producto	69
2.2.5 Ciclo de vida del producto:	69
2.2.6 Particularidades del sector:	70
2.2.7 Tendencias del mercado	70
2.2.8 Competencia directa	70
2.2.9 Análisis del consumidor	71
2.2.10 Análisis de proceso de compra	71
2.2.11 Análisis del proceso de uso	71
2.3 Partidos de diseño	72
2.3.1 Partido Formal	73
2.3.2 Partido Funcional	74
2.3.3 Partido tecnológico	75
2.3.4 Partido conceptual	75
2.4 Definición de contenidos	76
2.5 Proceso de diseño:	79
2.6 Conclusiones	83

Cap 3 Proceso creativo	85
3.1 Ideación	86
3.1.1 Diez ideas	88
3.1.2 Tres ideas	90
3.2.3 Idea final	92
3.2 Conclusiones	94

Cap 4 Diseño	97
4.1 Bocetación	98
4.1.1 Contenido	99
4.1.2 Ilustración	102
4.1.2.1 Sistema de ilustracion	103
4.1.2 Proceso de ilustración	104
4.1.3 Tipografía	106
4.1.4 Cromática	107
4.1.5 Formatos y soportes	108
4.1.6 Realidad aumentada	109

4.2 Diseño final	110
4.2.1 Cómic	110
4.2.2 Papel Tranners	132
4.2.3 Portada siguientes tomos	133
4.2.4 Validación	140
4.2.5 Conclusiones	141
4.2.6 Recomendaciones	142
4.2.7.Referencias	143

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 01

<https://pixabay.com/es/photos/guitarra-guitarrista-806255/>

Imagen 02

<https://pixabay.com/es/photos/guitarra-m%C3%BAsica-5187376/>

Imagen 03

<https://pixabay.com/es/photos/gr%C3%A1fico-datos-negocio-grafico-6765401/>

Imagen 04/05

Autor

Imagen 06

<https://www.academiataure.com/wp-content/uploads/2022/02/ilustracion.webp>

Imagen 07

https://www.escuelacmyk.com/wp-content/uploads/2021/05/blog-cmyk-2021_ilustracion-editorial.png

Imagen 08

data:image/jpeg;base64,

Imagen 09

data:image/jpeg;base64

Imagen 010

Imagen creada con inteligencia artificial

Imagen 11

<https://www.eyescreamproductions.com/allaccess/wp-content/uploads/2017/03/punk.jpg>

Imagen 12

Generada con inteligencia artificial

Imagen 13

Generada con inteligencia artificial

Imagen 14

<https://elements.envato.com/es/handsome-asian-teenage-man-playing-guitar-in-guita-WDXGJ5J>

Imagen 15,16,17

<https://indiehoy.com/wp-content/uploads/2015/09/generos-musica-640x402.jpg>

Imagen 16

Internet. <https://unsplash.com/es>

Imagen 17

Internet. <https://natesweitzer.com/>

Imagen 18,19,20

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e4/Deep-purple-1970.jpg>

Imagen 21,22,23

<https://www.mondosonoro.com/wp-content/uploads/2015/03/nirvana.jpg>

Imagen 24

https://static.vecteezy.com/system/resources/previews/002/991/596/non_2x/symbol-of-rock-n-roll-concept-art-of-rock-music-in-cartoon-style-vector.jpg

Imagen 25

<https://enrocke.files.wordpress.com/2020/07/tieras-nefastas-1.jpg?w=1024>

Imagen 26,27

https://static.wixstatic.com/media/6fb71c_80eb902e278b4ec9afc9ba5f4d7d450b~mv2.jpg/v1/fitt/w_2500,h_1330,al_c/6fb71c_80eb902e278b4ec9afc9ba5f4d7d450b~mv2.jpg

Imagen 28

<https://elmercurio.com.ec/wp-content/uploads/2022/07/4-3A-2-coles-archivo.jpg>

Imagen 29 y 30

https://pbs.twimg.com/profile_images/1014197147808432129/0PrDCktb_400x400.jpg
Imagen 31

https://imagenes.extra.ec/files/image_full/uploads/2020/08/04/5f2927d451370.jpeg
Imagen 32

<https://www.peruinforma.com/wp-content/uploads/2018/07/MANO-CORNUDA.jpg>
Imagen 33

<https://pbs.twimg.com/media/BmGQ7HOCYAAWQxl.jpg>
Imagen 34

<https://i.ytimg.com/vi/E-zYpiRnrMU/maxresdefault.jpg>
Imagen 35

<https://www.eluniverso.com/resizer/a2lmCpVBbCsuE-tyoJye-mE3dljU=/arc-anglerfish-arc2-prod-eluniverso/public/TAU6V-C4R35A5RHGTOV4HW2C5AY.jpg>
Imagen 36

<https://is1-ssl.mzstatic.com/image/thumb/Music115/v4/ce/12/07/ce120773-4fdf-7b30-f959-fa-f0166d6123/194171270611.jpg/600x600bf-60.jpg>
Imagen 37

https://4.bp.blogspot.com/-KlffTSFv7xE/Uq9sLrjcVfl/AAAAAAAAABHg/FQo3wO3lXg4/s400/1590_41594992139_733_n.jpg
Imagen 38

Internet. <https://unsplash.com/es>
Imagen 33

Internet. <https://unsplash.com/es>
Imagen 34

Internet. <https://unsplash.com/es>
Imagen 35

Internet. https://www.behance.net/gallery/99785621/Colors-and-Numbers?tracking_source=search_projects%7Cdise%C3%B1o%20interactivo
Imagen 36

Internet. <https://www.un.org/es/un75/impact-digital-technologies>
Imagen 37

Internet. <https://store.bananacomputer.com/blog/educacion-con-la-realidad-aumentada-podras-ensenar-de-una-forma-diferente/244.html>
Imagen 38

<https://www.elcomercio.com/wp-content/uploads/2022/12/basca.png>
Imagen 39

[<dfront-us-east-1.images.arcpublishing.com/eluniverso/S5U2ILTGRFATGGZUSVXNBJ33Y.jpg>
Imagen 40,41

\[https://graficatessen.es/wp-content/uploads/2019/09/lban_ramon_historiadelrock09.jpg\]\(https://graficatessen.es/wp-content/uploads/2019/09/lban_ramon_historiadelrock09.jpg\)
Imagen 42

\[https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSgrlOXtBl4_2TxeKk4T96k1XzT80-gmNhUzA&usqp=-CAU\]\(https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSgrlOXtBl4_2TxeKk4T96k1XzT80-gmNhUzA&usqp=-CAU\)
Imagen 43

\[https://www.cosasquemolan.com/wp-content/uploads/2015/04/IMG_5853d.jpg\]\(https://www.cosasquemolan.com/wp-content/uploads/2015/04/IMG_5853d.jpg\)
Imagen 44

<https://www.elargonauta.com/media/img/portadas/57186.jpg>
Imagen 45

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/9/93/Guitar-hero-iii-cover-image.jpg>
Imagen 46

<https://i0.wp.com/con2bemolesradio.com/wp-content/uploads/2017/11/ROCK.jpg?fit=350%2C401&ssl=1>
Imagen 48

<https://conceptodefinicion.de/wp-content/uploads/2020/11/usuario.jpg>
Imagen 49,50,51

Autor

Imagen 53

\[https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR66FpA8oKYT_fBE8TqnRJYp-SGXWLFNePDW0204x-b3L61N7qm_6n0sJLj4MXyno79JEI&usqp=CAU\]\(https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR66FpA8oKYT_fBE8TqnRJYp-SGXWLFNePDW0204x-b3L61N7qm_6n0sJLj4MXyno79JEI&usqp=CAU\)
Imagen 55

<https://dbdzm869oupei.cloudfront.net/img/photomural/preview/69854.png>
Imagen 57

Autor

Imagen 60,61

<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQ0BfzdRG8WwtDldtF-ftG3RgRnB7ettS3Klg&usqp=CAUECUADOR>
Imagen 62

<https://www.lanuevacronica.com/libros-pop-up-tesoros-del-ayer>
Imagen 63,64

Fotografias envato market

Imagen 74-85

Autor](https://www.eluniverso.com/resizer/KCFKMrHyllraHYLxw-qZ3Ylw14kA=/821x670/smart/filters:quality(70)/clou-</p></div><div data-bbox=)

Resumen

Este proyecto de carácter educativo, tiene como objetivo central la difusión de la historia de tres de las bandas más representativas del rock de la ciudad de Cuenca - Ecuador. Luego de la recopilación de información primaria y secundaria, se planifica y propone el diseño de un producto editorial en formato de cómic que pone en valor la trayectoria e importancia de estas bandas y sus productos musicales recuperando la memoria de esta importante subcultura urbana

Palabras Claves:

Música, identidad, cultura, cómic, rock.

Abstract

This educational project is the central objective of the dissemination of the history of three of the most representative rock bands of the city of Cuenca - Ecuador. After the collection of primary and secondary information, the design of an editorial product in comic format is planned and proposed that value the trajectory and importance of these bands and their musical products, recovering the memory of this important urban subculture.

Keywords

Music, identity, culture, comics, rock.



INTRODUCCIÓN

El rock ha dejado una marca indeleble en la historia y la cultura de la ciudad de Cuenca. Sin embargo, la historia de las bandas del rock cuencano ha sido en gran medida ignorada y carece de documentación adecuada. En respuesta a esta situación, este estudio se centra en el diseño de un producto editorial ilustrado que busca preservar y difundir la rica herencia musical de Cuenca, así como fomentar un renovado interés por la cultura local.

El objetivo principal de este proyecto es rendir homenaje a las bandas del rock cuencano y ofrecer una plataforma para compartir su historia con las nuevas generaciones. Inspirado en la poderosa influencia de la música como forma de expresión artística y en la estética narrativa del cómic, se propone el diseño de un producto que establezca un puente entre el pasado y el presente, permitiendo así que el legado de estas bandas perdure en el tiempo.

A través de un análisis exhaustivo del contexto histórico y cultural del rock en Cuenca, así como de la influencia de las bandas locales en la configuración de la identidad musical y cultural de la ciudad, se busca destacar la importancia y el impacto significativo que han tenido en la escena musical local. Además, se explorará el potencial del cómic como medio atractivo y accesible para contar estas historias, brindando una experiencia visualmente cautivadora y emocionalmente resonante para los lectores.

OB JE TI VOS

Objetivo general

Concientizar a la población cuencana sobre el rock y su importancia dentro de la ciudad y del país, mediante un producto editorial ilustrado que difunda la historia de los referentes más importantes del rock cuencano, para ampliar y mantener viva la cultura musical local.

Objetivos Específicos

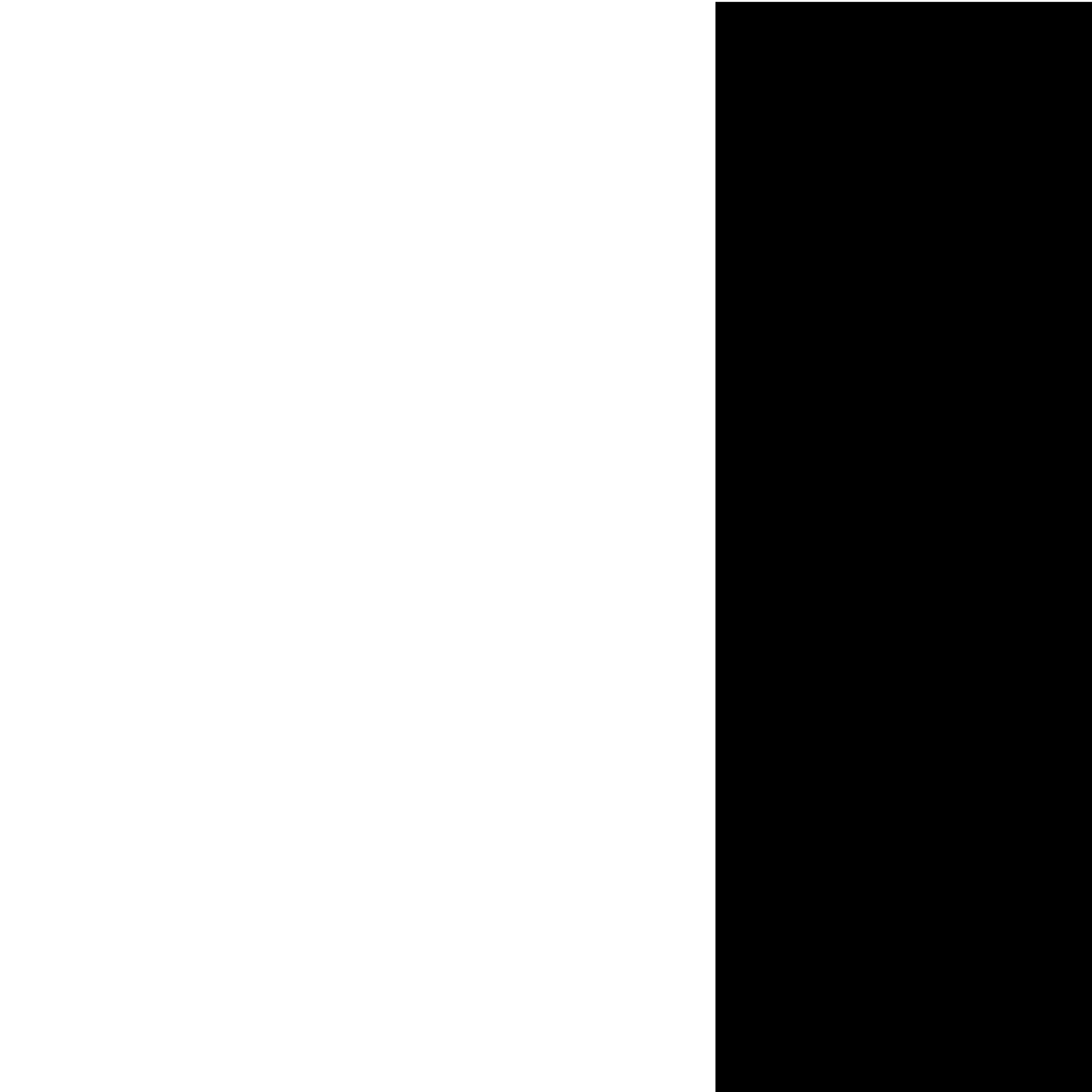
- 1,**Analizar la problemática y los posibles abordajes teóricos del proyecto
- 2,**Definir los elementos y condicionantes centrales con las que el proyecto trabajará
- 3,**Generar un producto editorial sobre la historia de las bandas más representativas de la ciudad de Cuenca
- 4,**Generar un conjunto de ilustraciones sobre los exponentes del rock cuencano

PROBLEMA TICA

La música dentro del Ecuador ha tenido varios referentes en los ritmos que se han ido presentando, entre ellos está el Pasillo, Pasacalle, San Juanito, entre muchos más; los cuales han sido galardonados por sus ritmos y sus letras. El rock en el año de 1950 nació en los Estados Unidos y en 1960 en el Reino Unido. Estos años se conocen como la “época dorada” o también el periodo del “Rock Clásico” en donde Elvis Presley se posicionó con el rey del rock and roll (Equipo editorial, Etecé., 2021).

En los años 60 el rock llegó al Ecuador por la radiodifusión dentro de este gran impacto se recalcará el rock dentro de la ciudad de Cuenca el cual es uno de los referentes más escuchados dentro de esta ciudad desde los años 60 en donde varios referentes sobresalieron y tuvieron un impacto muy grande en los diferentes grupos culturales, en la actualidad la historia de estas bandas y de cómo nacieron se quedó en el olvido y es importante que las personas de la ciudad de Cuenca sepan esta historia ya que la ciudad es considerada la cuna del rock en el Ecuador por los grupos que salieron en esos años, también se ha perdido gran parte del significado de letras de algunas bandas que en ese entonces representaban problemáticas sociales dentro de nuestro país y protestas sobre los mismos ya que es importante difundir estos géneros musicales diferentes dentro de la sociedad que no toma en cuenta nuestra música ya que existe una globalización y segmentación de géneros extranjeros y los primeros referentes de este género musical dentro del país fueron Cuencanos y brindaron las bases a sus predecesores.

¿Cómo el diseño gráfico puede ayudar a mantener viva la memoria de la cultura del rock dentro de la ciudad de Cuenca?





CAPÍTULO

1



img 02 /
Imagen
Guitarra

CON TEX TUA LI ZA CIÓN

1.1 Marco Teórico

1.1.1 Diseño Editorial

El diseño editorial es un campo del diseño gráfico que se enfoca en la presentación visual de contenido en publicaciones impresas y digitales, y busca crear un diseño atractivo que facilite la comunicación clara y efectiva de la información.

Para Ghinaglia (2010) el diseño editorial es una rama que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos, es así que el diseño editorial también se enfoca en la presentación visual de contenido en publicaciones impresas y digitales, como libros, revistas, periódicos y sitios web. El objetivo principal del diseño editorial es crear un diseño visualmente atractivo que facilite la comunicación clara y efectiva de la información.

Para Caldwell y Zappaterra (2014) El diseño editorial tiene como objetivo proporcionar claridad a través de la organización y presentación de palabras, como titulares, diseñados para atraer al lector. El diseño editorial se basa en principios de diseño gráfico, como la composición, la tipografía, el color y la jerarquía visual, y combina estos elementos para crear una experiencia de lectura cohesiva y accesible. Un diseño editorial exitoso tiene en cuenta tanto la forma como la función, equilibrando la estética y la legibilidad para crear una experiencia de lectura enriquecedora. Los diseñadores editoriales a menudo trabajan en

colaboración con editores y escritores para desarrollar la estructura y el diseño de una publicación. Esto puede incluir la selección de la tipografía y el diseño de página, la elección de imágenes y la organización del contenido. También pueden trabajar en la creación de gráficos y diagramas para ayudar a explicar la información de manera visual.

Para McLean (1993) muchos libros se realizan con el objetivo de ser sacados al mercado, pero el afán del emprendedor de transmitir sus ideas por dinero va más allá del entretenimiento. En cuanto a las tendencias actuales en diseño editorial, la simplicidad y la limpieza son cada vez más populares, con diseños minimalistas y tipografía en negrita que enfatizan la legibilidad y la claridad. Además, el diseño editorial está cada vez más orientado hacia la adaptabilidad y la accesibilidad, con diseños que pueden ser fácilmente adaptados para su uso en múltiples plataformas y dispositivos.

El diseño editorial trata de crear una experiencia de lectura significativa. El punto es hallar la mejor forma de presentar la información para que el usuario pueda entenderla con facilidad.

Combina principios de diseño gráfico con una comprensión profunda del contenido y los objetivos de comunicación, y busca equilibrar la estética y la legibilidad para crear

una experiencia de lectura enriquecedora. Tiene en cuenta la estructura y jerarquía del contenido y la accesibilidad para los lectores, así como la coherencia y consistencia en el estilo visual de la publicación. Además, debe tener en cuenta las limitaciones técnicas y de producción para garantizar la viabilidad y calidad del producto final.

El diseño editorial hace que un producto sea más entretenido, atractivo y visualmente llamativo, con esto logramos acercarnos de forma directa al público objetivo, por lo tanto, el diseño editorial moldea una historia y le da vida. Por lo tanto, es importante encontrar un equilibrio entre la función del producto y su contenido, recordemos que lo que hace el diseño en general es gestionar una información de manera eficaz y sencilla a nuestro público con el fin de dar a entender nuestro mensaje.

Para Espinoza (2015) los diseñadores buscan lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y la diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse comercialmente a la publicación. Estas citas destacan cómo el diseño editorial tiene un impacto significativo en la forma en que se consume y se percibe la información en una publicación, y cómo un buen diseño editorial puede mejorar la experiencia de lectura y aumentar la accesibilidad de la información.

1.1.2 Maquetación

La maquetación es un elemento fundamental del diseño editorial, ya que se encarga de organizar y estructurar los elementos visuales y textuales de una publicación, como un libro, revista o periódico. Es un proceso creativo y técnico que implica la elección de la tipografía, la disposición de las imágenes, el uso del color y la distribución del espacio en la página. Una buena maquetación es esencial para la legibilidad, la claridad y la coherencia visual de una publicación, y puede afectar significativamente la experiencia del lector.

Dentro de este proyecto la jerarquización de la información será muy importante ya que se debe encontrar una maquetación o diagramación apta para el público al cual nos vamos a dirigir ya que con esto se va a generar un interés visual del contenido y modificar en general la manera de leer y visualizar un proyecto.

Para Guerrero (2016) el Diseño editorial es necesario porque está presente en cada diseño o arte impreso, desde un folio hasta los grandes libros. Es imprescindible saber comunicar y expresar los contenidos para que pueda ser entendible al lector. La maquetación editorial se refiere al proceso de diseñar y organizar visualmente el contenido de una publicación impresa o digital, como un libro, revista, folleto, catálogo, sitio web,

entre otros. El objetivo de la maquetación es hacer que la información sea fácilmente accesible, legible y atractiva para los lectores.

Para Ghinaglia (2010) El diseñador moderno (maquetador) debe formarse y entrenarse en los principios de diseño y no dejar el trabajo de diagramación al mero simple gusto. El ejercicio de comprender los diferentes aspectos comunicacionales que implica el ordenar en la página los elementos informativos, requiere de conocimientos y experticia profesional para poder transmitir de manera más eficiente el mensaje.

Este proceso implica algunas etapas, desde la planificación y organización del contenido, la selección de tipografías, colores, imágenes y otros elementos gráficos, hasta la creación de un esquema o diseño general de la publicación. También se deben tener en cuenta factores como la legibilidad, la jerarquía de la información y la coherencia visual en todo el documento.

Tal es el caso de Brockmann (2015) el quien nos expone que el software de Adobe Illustrator relacionado con el diseño editorial es de los más utilizados en la creación de obras digitales, de tal manera que el diseño creado en este software como una



img 03 /



cuadrícula está limitado por pautas que se forman incluso con columnas, lo mismo sucede con los márgenes, esta cuadrícula permite a los diseñadores ordenar superficies, y se insertan espacios como en una página de texto, imágenes, diagramas, etc.” Hoy en día, se puede realizar con software de diseño gráfico, como Adobe InDesign, QuarkXPress o Scribus. Estos programas permiten a los diseñadores crear diseños precisos y detallados, ajustar el espaciado, las columnas y los márgenes, e incluso agregar interactividad en publicaciones digitales.

Es un proceso crucial en la creación de publicaciones impresas y digitales, como libros, revistas, periódicos, folletos, catálogos, sitios web y más. En esencia, la maquetación editorial es el proceso de organizar el contenido visualmente en un formato atractivo y fácil de leer.

La maquetación editorial implica planificar la estructura y el diseño de la publicación. Esto incluye decidir cómo se organizará el contenido, la elección de tipografías, el uso de colores, imágenes y otros elementos gráficos. También implica considerar la legibilidad y la facilidad de uso de la publicación. Se debe elegir la tipografía adecuada para

el contenido, asegurarse de que el texto tenga un tamaño y un espaciado adecuado para una fácil lectura y ajustar el diseño para que sea intuitivo y fácil de visualizar.

Otra consideración importante en la maquetación editorial es la jerarquía de la información. La información más importante debe ser destacada de manera clara y prominente, mientras que los detalles menos importantes deben ser colocados en un segundo plano.

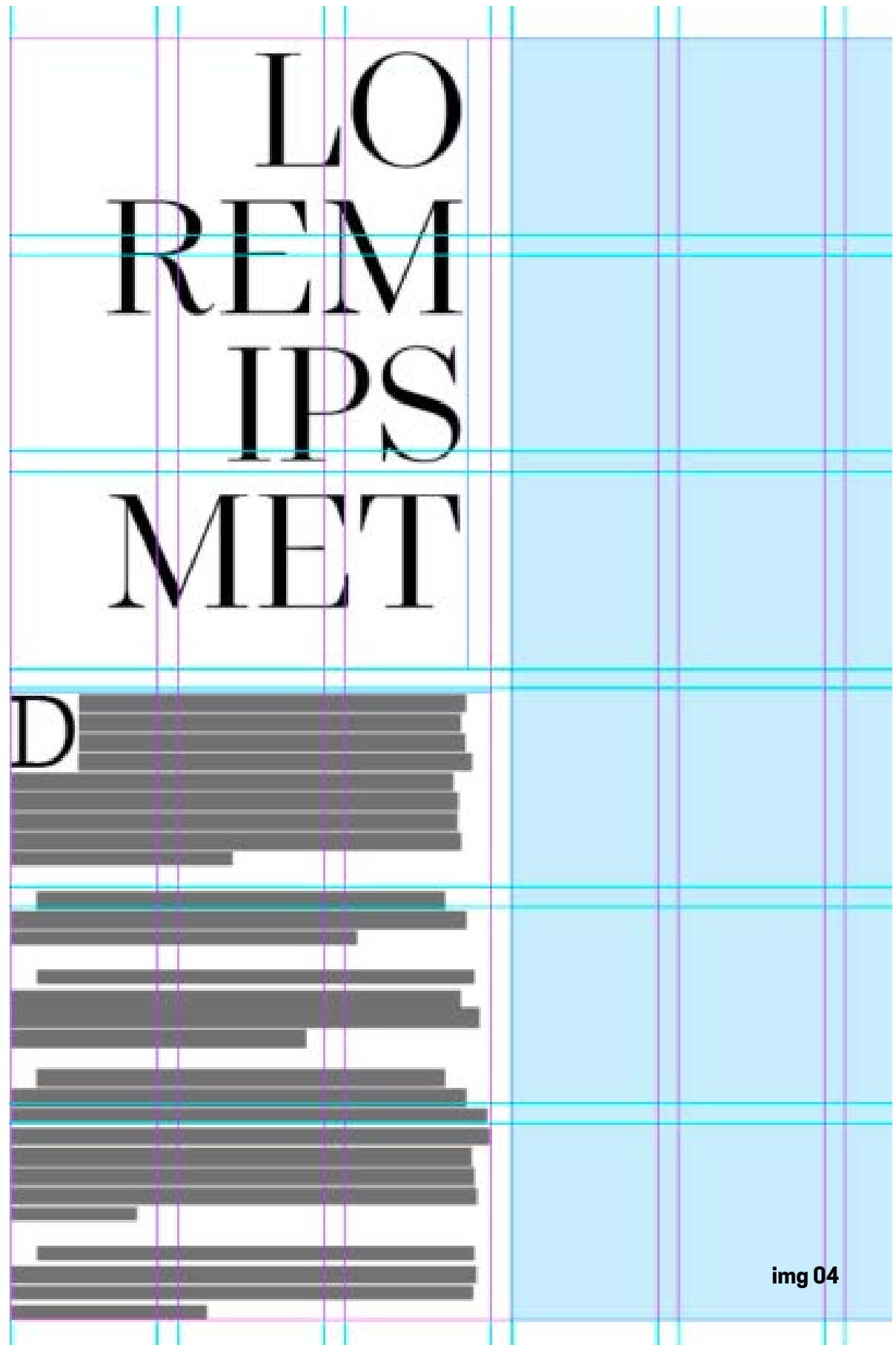
En el proceso de maquetación editorial, es importante mantener la coherencia visual en todo el documento. Esto significa que los elementos gráficos, la tipografía y los colores deben ser consistentes en todo el documento para garantizar una presentación profesional y cohesiva.

1.1.3 Retículas

Para una buena maquetación y diagramación se debe utilizar un sistema de retículas, con esta herramienta se puede perfeccionar el espacio dentro del documento. Con esto podemos mencionar a Bhaskaran que nos dice que "La retícula se usa para ubicar y contener los diferentes elementos en un único diseño, asegurando un resultado mucho más exacto y calculado" (Bhaskaran, 2006. Pág. 64), gracias a estos se han implementado varios tipos de retículas las cuales permiten crear resultados variados dependiendo del tipo de necesidad que tenga una persona.

El manejo de retículas es fundamental cuando se necesita jerarquizar la información, esto refuerza el concepto de que para un buen diseño y jerarquización de información se debe emplear una correcta relación visual dentro del producto. Es muy importante considerar el formato que se utilizará para la publicación ya que esto establecerá la forma de la retícula que se va a utilizar.

La retícula permite trabajar de manera más ordenada y eficiente. Cuando se colocan las retículas y ya tenemos un patrón establecido esto ayuda a que el proceso sea mucho más rápido y preciso al momento de colocar la información, finalmente este orden ayudará al lector a comprender y visualizar el producto de una manera más llamativa.



img 04

1.1.4 Ilustración

La ilustración es una forma de expresión artística que utiliza imágenes visuales para comunicar ideas, conceptos o narrativas. Es una disciplina amplia y versátil que abarca diferentes estilos y técnicas, y se utiliza en una variedad de medios y contextos, como libros, revistas, publicidad, diseño de personajes, cómics, medios digitales y más.

La ilustración puede servir diferentes propósitos, como complementar textos escritos, transmitir mensajes visuales, evocar emociones o contar historias de manera visual. Los ilustradores suelen trabajar en estrecha colaboración con escritores, editores, diseñadores gráficos y otros profesionales para crear imágenes que complementen o refuercen el contenido en el que se utilizan.

En la ilustración, los artistas pueden utilizar una variedad de medios y técnicas, como lápiz, tinta, acuarela, óleo, collage digital, ilustración vectorial y técnicas mixtas que combinan diferentes medios. También pueden explorar estilos estilizados, realistas, abstractos o fantásticos, entre otros, para lograr el efecto deseado.

La ilustración ha existido durante siglos y ha evolucionado con el tiempo, adaptándose a las nuevas tecnologías y medios. En la era digital, por ejemplo, muchos ilustradores utilizan herramientas y software de diseño gráfico y tabletas digitales para crear sus obras.

En resumen, la ilustración es un medio artístico poderoso y visualmente atractivo que se utiliza para comunicar ideas, contar historias y crear imágenes que capturan la imaginación y emocionan a los espectadores.



img 04 /05



1.1.5 Tipos de ilustración

La ilustración es un medio artístico que se utiliza para representar ideas, conceptos y temas en una variedad de formas. Existen diferentes tipos de ilustración que se utilizan para diferentes propósitos y audiencias. En este ensayo, se explorarán algunos de los tipos de ilustración más comunes.



img 06

Uno de los tipos de ilustración más comunes es la ilustración editorial, que se utiliza en publicaciones como periódicos, revistas y libros para acompañar y complementar el texto. La ilustración editorial puede ser una representación figurativa o abstracta de un tema o concepto, y su función principal es atraer al lector y ayudar a explicar el contenido del texto.



img 07

La ilustración de moda es otro tipo de ilustración común que se utiliza en la industria de la moda. Este tipo de ilustración se utiliza para representar ropa, accesorios y estilos en una variedad de medios, como revistas, carteles y anuncios publicitarios. La ilustración de moda suele ser estilizada y detallada, y se utiliza para mostrar el estilo y la calidad de la ropa y accesorios.

La ilustración científica es otro tipo de ilustración que se utiliza para representar temas científicos y médicos. La ilustración científica se utiliza en libros de texto, publicaciones científicas y médicas, y otros medios para ilustrar conceptos y procesos.

La ilustración infantil es otro tipo de ilustración que se utiliza para libros y publicaciones dirigidas a niños. La ilustración infantil suele ser colorida, atractiva y fácil de entender para los niños. Este tipo de ilustración se utiliza para complementar la historia o el texto y para ayudar a los niños a comprender mejor la trama. El cómic es una forma de ilustración que utiliza una combinación de imagen y texto para contar historias. A diferencia de otras formas de ilustración, el cómic se organiza en paneles secuenciales que presentan una narrativa visual, a menudo acompañada de texto en globos o cajas de diálogo.



img 08

1.1.6 Cómic

Según Fuentes (2014) Cómic, historieta es un medio de comunicación de masas conocido y producido en todo el mundo. Durante décadas, fue considerado un entretenimiento meramente infantil, pero hoy es un arte que ha alcanzado su madurez, y que sirve de plataforma para contar cualquier historia.

El cómic es un medio de comunicación y entretenimiento que ha evolucionado a lo largo del tiempo. Desde sus orígenes como tiras cómicas en los periódicos hasta su forma actual como novelas gráficas, el cómic ha sido una forma de contar historias visualmente, a través de una combinación de imágenes y texto.

Una de las características más distintivas del cómic es la manera en que utiliza la imagen y el texto para contar una historia. A menudo, el cómic se organiza en paneles que presen-

tan una secuencia de imágenes, acompañadas de texto en globos o cajas de diálogo. La combinación de imagen y texto permite a los creadores de cómics contar historias de una manera visualmente atractiva y efectiva. El cómic ha evolucionado en diferentes géneros a lo largo de los años, desde los cómics de superhéroes hasta los cómics de humor y sátira política. Los cómics de superhéroes han sido particularmente populares, con personajes como Superman, Batman y Spider-Man convirtiéndose en iconos de la cultura popular. Los cómics de humor y sátira política, por otro lado, han sido una forma de comentar sobre la sociedad y la política de una manera divertida y satírica.

Además de sus distintivos visuales, el cómic también ha sido valorado por su capacidad para abordar temas complejos y controvertidos. Los cómics han tratado temas como la

raza, la política, la religión y la sexualidad, a menudo desafiando las normas sociales y culturales. En algunos casos, los cómics han sido objeto de controversia y censura, como en el caso de la serie de cómics "Seduction of the Innocent", que se consideró responsable de la "crisis de los cómics" en la década de 1950.

A medida que el cómic ha evolucionado, también lo ha hecho su público. Si bien el cómic fue en un momento considerado como un medio juvenil, ha ganado aceptación como una forma de arte respetada y valorada por adultos. Las novelas gráficas, en particular, han sido valoradas por su capacidad para contar historias complejas y matizadas a través de una combinación de imagen y texto.



1.1.7 Cultura

La cultura es un conjunto de valores, creencias, tradiciones y costumbres que caracterizan a una sociedad o grupo humano. Incluye elementos como el lenguaje, la religión, la gastronomía, el arte y la música, entre otros. La cultura se transmite de generación en generación y se adapta a los cambios y circunstancias históricas, lo que hace que cada sociedad tenga una cultura única y diversa.

Según Lamas (2007) La cultura es un resultado, pero también una mediación. Lo simbólico es la institución de códigos culturales que, mediante prescripciones fundamentales como las de género, reglamentan la existencia humana. La socialización y la individuación del ser humano son resultado de un proceso único: el de su humanización, o sea, de su progresiva emergencia del orden biológico y su tránsito hacia la cultura. El pensamiento simbólico constituye la raíz misma de la cultura.

Según Megale (2001) Cultura es el mundo propio del ser humano, en oposición al mundo natural, que existiría igualmente aun sin el hombre. La cultura, por tanto, no es solamente el proceso de la actividad humana, la creación de

significado supone situar los encuentros con el mundo en sus contextos culturales apropiados. La cultura es un concepto muy amplio que se refiere a las creencias, valores, costumbres, tradiciones y formas de vida de un grupo de personas. La cultura es una parte integral de la sociedad y se transmite de generación en generación. La cultura influye en todos los aspectos de la vida, incluyendo el arte, la literatura, la música, la religión, la política y la economía.

La cultura es un aspecto importante de la identidad de un grupo de personas y puede ser única para cada región o grupo social. La cultura no es algo que exista de manera aislada, sino que está en constante evolución y cambio a medida que las sociedades se desarrollan y cambian. Las diferencias culturales pueden crear tensiones y conflictos entre grupos de personas, pero también pueden ser una fuente de riqueza y diversidad.

También desempeña un papel importante en la forma en que las personas se relacionan entre sí. Las costumbres y tradiciones culturales pueden influir en cómo se comunican las personas, en las normas sociales que rigen el

comportamiento y en la forma en que se toman decisiones. Además, la cultura puede influir en la forma en que las personas ven el mundo y en su percepción de lo que es importante.

El arte, la literatura y la música son formas de expresión cultural que han evolucionado a lo largo de la historia. Estas formas de arte pueden ser utilizadas para representar las ideas y creencias de una sociedad y para transmitir su patrimonio cultural de una generación a otra. La literatura, por ejemplo, puede transmitir historias, mitos y leyendas que son importantes para la identidad de un grupo de personas.

La cultura también desempeña un papel importante en la economía. Los productos culturales, como la música, las películas y las obras de arte, pueden ser una importante fuente de ingresos para los creadores y para la industria del entretenimiento. Además, la cultura puede ser una fuente de turismo y una forma de promover la identidad de un país o región.

1.1.8 Cultura Urbana

Una cultura urbana se refiere a un conjunto de normas, prácticas, valores y creencias que se desarrollan en contextos urbanos, en las ciudades y sus alrededores. Las culturas urbanas suelen estar vinculadas a grupos de jóvenes que comparten intereses, gustos y estilos de vida similares, como el hip-hop, el punk, el skateboarding, el grafiti, entre otros. Estas culturas urbanas a menudo se caracterizan por su creatividad, su espíritu de rebeldía y su identidad única. Las culturas urbanas se han expandido en todo el mundo y han influido en la moda, la música, el arte y el entretenimiento. También pueden tener un impacto en la forma en que las personas se relacionan entre sí y con su entorno.



img 10

1.1.9 Identidad

La identidad es un concepto complejo y multifacético que se refiere a la forma en que las personas se ven a sí mismas y cómo se relacionan con los demás. La identidad se construye a lo largo de la vida a través de una serie de influencias, incluyendo la cultura, la familia, la educación, las experiencias personales y las relaciones.

Según Giménez (2005) la identidad se predica en sentido propio solamente de sujetos individuales de conciencia, memoria y psicología propias, y sólo por analogía de los actores colectivos, como lo son los grupos, los movimientos sociales, los partidos políticos, la comunidad nacional y, en el caso urbano, los vecindarios, los barrios, los municipios y la ciudad en conjunto.

La identidad puede ser vista como una combinación de factores biológicos, psicológicos y

sociales. En términos biológicos, la identidad puede estar influenciada por la genética, la apariencia física y la edad. En términos psicológicos, la identidad puede ser influenciada por la personalidad, los valores, las creencias y las actitudes. En términos sociales, la identidad puede ser influenciada por la cultura, el lenguaje, la religión, la nacionalidad y la pertenencia a un grupo étnico o social.

La identidad es un aspecto fundamental de la vida de las personas, ya que influye en cómo se relacionan con los demás, cómo se sienten consigo mismas y cómo se comportan. Una identidad sólida puede ser un factor protector contra el estrés y la adversidad, mientras que una identidad débil o fragmentada puede contribuir a problemas de salud mental, incluyendo la depresión y la ansiedad.

Esta puede ser vista como una construcción continua y en constante evolución. A medida que las personas experimentan nuevas situaciones y adquieren nuevas perspectivas, su identidad puede cambiar y evolucionar. La identidad también puede ser influenciada por factores externos, como los estereotipos y la discriminación, que pueden tener un impacto negativo en la forma en que las personas se ven a sí mismas y cómo son percibidas por los demás. La búsqueda de la identidad puede ser un proceso difícil y a veces doloroso, especialmente para los jóvenes que están experimentando cambios significativos en su vida. La identidad puede ser influenciada por las expectativas de los demás y por la presión social para adaptarse a determinados roles y comportamientos. En este sentido, es importante que las personas tengan un espacio seguro y de apoyo para explorar su identidad y encontrar su verdadero yo.



img 1.1



img 12

1.1.10 Memoria

La memoria cultural se refiere a la forma en que una sociedad o grupo de personas preserva, transmite y utiliza la información sobre su historia, tradiciones y patrimonio cultural. La memoria cultural es una parte integral de la identidad colectiva de una comunidad y juega un papel importante en la forma en que los individuos se relacionan con su entorno y con los demás.

La memoria cultural se transmite de generación en generación a través de la educación, la literatura, la música, las artes visuales y otras formas de expresión cultural. Estas formas de expresión son importantes para preservar y transmitir la memoria cultural porque permiten

los sitios arqueológicos, las obras de arte y los edificios históricos, también es fundamental para la memoria cultural de una sociedad.

La memoria cultural es importante por varias razones. En primer lugar, permite a una sociedad recordar y honrar a sus antepasados y su historia. La memoria cultural también puede desempeñar un papel en la construcción de la identidad colectiva de una sociedad, ya que ayuda a definir lo que significa ser parte de esa sociedad y a establecer las conexiones entre las personas y su patrimonio cultural.

La memoria cultural también puede ser utili-

una sociedad puede tomar medidas para proteger y preservar estos recursos. Además, la memoria cultural también puede ser utilizada para fomentar la comprensión y el respeto entre diferentes culturas y grupos de personas.

Sin embargo, la memoria cultural también puede ser utilizada para perpetuar conflictos y divisiones. La interpretación selectiva de la historia y el patrimonio cultural pueden utilizarse para justificar la discriminación y la exclusión de ciertos grupos de personas. Por lo tanto, es importante que la memoria cultural sea abordada de manera crítica y se promueva un diálogo intercultural para promover la comprensión y la inclusión



1.1.11 Historia

La historia de la cultura es el estudio de cómo la cultura ha evolucionado a lo largo del tiempo. La cultura se refiere a las prácticas y expresiones humanas, como la literatura, el arte, la música, la religión y la lengua, que caracterizan a una sociedad o grupo de personas. La cultura también incluye las creencias, valores, costumbres y tradiciones que una sociedad ha desarrollado a lo largo de los años.

La historia de la cultura es importante porque nos ayuda a entender cómo se han desarrollado y cambiado las culturas a lo largo del tiempo. Al estudiar la historia de la cultura, podemos aprender sobre las raíces de nuestras propias tradiciones y creencias, así como también sobre las tradiciones y creencias de otras sociedades.

La historia de la cultura también puede ayudarnos a entender cómo se han desarrollado y difundido las ideas, el arte y la tecnología. Por ejemplo, el estudio de la historia de la cultura puede revelar cómo ciertas ideas y conceptos se han extendido de una sociedad a otra a través del tiempo, y cómo estas ideas han sido adaptadas y reinterpretadas en diferentes contextos culturales.

Además, la historia de la cultura también nos permite examinar cómo las culturas han interactuado entre sí, tanto de manera pacífica como conflictiva. Por ejemplo, el estudio de la historia de la cultura puede ayudarnos a entender cómo las culturas han interactuado a través del comercio, la migración, la conquista y la colonización, y cómo estas interaccio-

nes han afectado a las culturas involucradas.

Uno de los aspectos más interesantes de la historia de la cultura es la forma en que las culturas han influido y transformado a otras culturas a lo largo del tiempo. Por ejemplo, la literatura, el arte y la música de una sociedad pueden ser influenciados por las tradiciones y las expresiones culturales de otras sociedades. Este proceso de intercambio cultural puede ser beneficioso en la medida en que permite a las sociedades enriquecerse mutuamente, pero también puede ser problemático en la medida en que puede llevar a la dominación cultural y la pérdida de la identidad cultural.



img 14

1.1.12 El origen del rock en el mundo

El rock es un género musical que se originó en los Estados Unidos a mediados del siglo XX. Sin embargo, su origen es un tema debatido, ya que hay muchos factores culturales, sociales y musicales que contribuyeron a su creación.

Una de las principales influencias del rock fue el blues, que se originó en el sur de los Estados Unidos a finales del siglo XIX. El blues se caracteriza por su ritmo de 12 compases y su lirismo centrado en la vida cotidiana y las emociones personales. Los músicos de blues a menudo utilizaban guitarras y armónicas para acompañar su voz, y la improvisación era una parte importante de la música.

Otra influencia importante fue el country, un género musical que se originó en la música folclórica de las zonas rurales de los Estados Unidos. El country también se caracteriza por su lirismo centrado en la vida cotidiana, pero utiliza instrumentos como el violín, la guitarra acústica y la mandolina para acompañar la voz del cantante. El rock también fue influenciado por el jazz, que se originó en Nueva Orleans a principios del siglo XX. El jazz es conocido por su complejidad armónica y rítmica, así como por su énfasis en la improvisación. Los músicos de jazz a menudo utilizan instrumentos como el saxofón, la trompeta y el contrabajo para crear su sonido distintivo.

Unas de las ramas más importantes que dieron a conocer este género es el rock and roll el cual ganó mucha popularidad y relevancia en Estados Unidos gracias a Elvis Presley el cual grabó su primer sencillo That 's All Right siendo un éxito a los pocos días de haber sido lanzado. Gracias a esto nacieron más exponentes como Chuck Berry, Jerry Lee Lewis los cuales con combinaciones de rock and roll elevaron a este género a una vasta popularidad. (Ichbiah, 2019, p. 16).

Además de estas influencias musicales, el rock también fue influenciado por los cambios sociales y culturales que ocurrieron en los Estados Unidos en la década de 1950. La posguerra trajo un aumento en la prosperidad económica, lo que permitió a más jóvenes tener acceso a la música y los medios de comunicación. Los jóvenes comenzaron a rebelarse contra las normas sociales establecidas, lo que llevó a la creación de una subcultura juvenil.

El rock se convirtió en una parte importante de la cultura juvenil, y los músicos comenzaron a experimentar con nuevas formas de expresión. El rock se convirtió en una forma de protesta social y política, y los músicos comenzaron a abordar temas como la guerra, la raza y la igualdad.

1.1.13 Géneros de rock

El rock es uno de los géneros musicales más populares y reconocidos a nivel mundial. A lo largo de su historia, ha experimentado una gran diversidad de subgéneros y variaciones que se han desarrollado a partir de sus orígenes en la década de 1950. Aquí se nombrarán algunos de los tipos de rock existentes hasta la actualidad que se han ido dividiendo en subgéneros como son:



Rock and Roll

El rock and roll se originó en los Estados Unidos a mediados de la década de 1950. Fue una fusión de la música country, el blues y el rhythm and blues. Se caracterizó por sus melodías sencillas, ritmos bailables y letras que hablaban de amor adolescente y rebelión juvenil. Elvis Presley, Chuck Berry y Little Richard fueron algunos de los artistas más destacados del rock and roll.

Rock Psicodélico

El rock psicodélico se desarrolló en la década de 1960, y su nombre se debe a su estilo experimental y lisérgico. La música psicodélica se caracterizó por su uso de efectos de sonido, instrumentación ampliada y letras que exploraban temas como el amor libre, la paz y la conciencia expandida. The Beatles, Pink Floyd y The Jimi Hendrix Experience son algunos de los artistas más representativos de este género.



Hard Rock

El Hard Rock se desarrolló a fines de la década de 1960 y principios de la de 1970. Este género se caracteriza por su uso de guitarras eléctricas distorsionadas y baterías fuertes. Las letras de las canciones suelen ser sobre temas como la rebeldía juvenil, el sexo y el consumo de drogas. Black Sabbath, Led Zeppelin y Deep Purple son algunos de los artistas más destacados del Hard Rock.



Heavy Metal

El heavy metal se desarrolló en la década de 1970 y se caracteriza por su sonido potente y agresivo. Este género se caracteriza por el uso de guitarras distorsionadas y solos de guitarra, así como por la utilización de voces agudas y guturales. Las letras de las canciones suelen ser sobre temas oscuros y provocativos, como el satanismo y la violencia. Metallica, Iron Maiden y Black Sabbath son algunos de los artistas más representativos del heavy metal.

Punk Rock

El punk rock surgió a mediados de la década de 1970 en Estados Unidos y Reino Unido. Se caracteriza por su actitud antiautoritaria y sus letras políticas y sociales. El punk rock se caracteriza por su sonido crudo y simple, con canciones cortas y rápidas. The Clash, Ramones y Sex Pistols son algunos de los grupos más emblemáticos del punk rock.



img 18,19,20

Grunge

El grunge surgió en la década de 1990 en Seattle, Estados Unidos. Este género se caracteriza por su sonido pesado y oscuro, con letras melancólicas y depresivas. El grunge a menudo se describe como una mezcla de punk rock y heavy metal, con una influencia de la música alternativa. Nirvana, Pearl Jam y Soundgarden son algunos de los artistas más representativos del género grunge.



Hard-core

Con la actitud de desviar la atención del rock, hace la aparición de este nuevo género musical, tomando en cuenta que tiene más influencia del punk. En sí el punk constituye “música con distorsión” y nada más. Pero el hard core principalmente tiene fundamentos del Thrash Metal con un mensaje de propuesta social y política importante.

Power Metal

Helloween, Blind Guardian, Gamma Ray, son sus principales impulsores de este subgénero del heavy y thrash, destila clasicismo en sus formas, es complejo y veloz. Muchas veces sus bandas se inspiran en leyendas medievales, líricas épicas y sobre todo con temáticas de luchas de espadas y de guerreros de la edad media.



img 21,22,23

En torno al rock como expresión López et al.(2012) exponen que:

El rock como práctica musical entre jóvenes indígenas es una expresión cultural novedosa que en la última década ha venido a diversificar el paisaje musical del sureste mexicano. La puesta en escena del rock y de otros géneros afines como el hip hop, rap, metal, ska, pop o el reggae puede leerse como una manifestación de las sensibilidades musicales contemporáneas que posiciona a los jóvenes como agentes protagonistas de novedosas culturas juveniles (p.707).

El rock se trata de una forma de expresión artística y de una manera de ver y entender el mundo. Es una cultura que ha sido capaz de generar una identidad propia, con valores y creencias, el rock expresa una perspectiva distinta de las realidades sociales que viven las personas que se identifican con este género musical.



img 24

1.1.14 El rock en el Ecuador

El rock en Ecuador ha tenido una presencia importante desde la década de 1960, con la llegada de grupos y artistas internacionales como Los Beatles y Elvis Presley, que influenciaron a una nueva generación de músicos locales. En ese momento, el rock and roll era visto como una música occidental y moderna, y se convirtió en un medio para expresar la identidad juvenil y la disidencia cultural.

En la década de 1970, surgieron los primeros grupos de rock en Ecuador, como Los Speakers, que mezclaron el rock and roll con la música andina. También se desarrolló un movimiento llamado "rock nacional", que buscaba crear un estilo propio y auténtico de rock en Ecuador. Los grupos más destacados de este movimiento fueron Polen, Alas, Can Can y G.I.T.

En la década de 1980, el rock en Ecuador sufrió un retroceso debido a la inestabilidad política y económica del país. Sin embargo, surgieron nuevos grupos como Silueta X, Última Emoción y Metamorfosis, que siguieron influenciados por el rock nacional y el punk.

En la década de 1990, el rock ecuatoriano experimentó un renacimiento con la llegada de bandas como La Máquina, Mekatelyu y Moby Dick, que se destacaron por su fusión de rock con ritmos andinos y caribeños. En ese mismo periodo, el movimiento de rock alternativo ganó fuerza en el país, con bandas como La Pestilencia, Skala de Richter y La Leche.

En el nuevo milenio, el rock en Ecuador se ha mantenido vivo, con la aparición de nuevos grupos y artistas como Los Corrientes, División

Minúscula y La Madre Tirana. También se ha producido una mayor profesionalización en la industria musical, con la creación de festivales como Quitofest y el apoyo de medios de comunicación y espacios para conciertos en todo el país.

Para González (2004) el rock en Ecuador nunca tuvo una buena acogida desde un inicio. Y es que desde que llegó al país en la década de 1960 (período de las dictaduras políticas y militares), esta expresión cultural que propaga valores revolucionarios y rebeldes entre los jóvenes ha sido clasificada en muchas categorías: primero el movimiento peligroso, incitador, luego la moda de la alienación, y más recientemente la excéntrica música satánica.



img 25

1..1.15 El rock en Cuenca

Cuenca, la tercera ciudad más grande de Ecuador, considerada como la Cuna del rock en el Ecuador ha tenido una escena de rock en constante evolución desde la década de 1960. A lo largo de los años, ha habido una variedad de bandas y músicos que han aportado al movimiento del rock en la ciudad, cada uno con su propio estilo y sonido.

Según Torres (2019) en la década de 1960, las bandas de rock en Cuenca se centraban principalmente en el rock en español y en la música popular de la época. Entre los grupos más destacados de ese tiempo se encuentran La Cofradía y Aeropajitas, que mezclan el punk rock y el rock en español para crear un estilo propio.

En los años 90, la escena de rock en Cuenca se expandió con la llegada de nuevas bandas como Croma, Omega, y Luces Negras. Estas bandas adoptaron estilos como el rock alternativo y el grunge, que eran populares en todo el mundo en ese momento. Estos grupos también comenzaron a incorporar influencias de la música andina, creando un sonido distinto y auténtico que se convirtió en una marca registrada de la escena de rock en Cuenca.

En la década de 2000, surgieron nuevas bandas de rock en Cuenca que continuaron evolucionando el sonido de la ciudad. Grupos como Cicuta y Destruye Todo Imperio se enfocaron en el metal y el punk, mientras que otras bandas como La Receta y La Cruda fusionaron el rock con ritmos latinos, como la salsa y la cumbia.

Hoy en día, la escena de rock en Cuenca es diversa y vibrante, con una amplia variedad de bandas y músicos en activo. La ciudad cuenta con varios lugares para presentaciones en vivo y festivales de música, como el Festival de Rock Independiente de Cuenca, que se celebra anualmente y presenta a bandas locales y nacionales





img 28

1.1.16 Conciertos de rock en Cuenca

La ciudad cuenta con un sin número de artistas y bandas reconocidas a nivel nacional e internacional que ha dado lugar a varios grupos de rock locales la oportunidad de presentarse en conciertos y festivales en el país y en otras partes del mundo. A continuación, se mencionan algunos de los conciertos más destacados de bandas de rock de Cuenca:

- Festival del Rock Cuenca: Como se men-

cionó anteriormente, este festival anual ha dado lugar a la presentación de varias bandas de rock de Cuenca, como "Aliento de Brujas", "BluesN'Dreams", "LaMacabraMurga", "Los Kandelas", "NuevaÉtica", "SoulFactor" y "TheHaze".

- Concierto "Cuenca Rockea" (2014): En 2014, el concierto "Cuenca Rockea", reunió a varias bandas locales de rock, entre ellas "Aliento de Brujas", "Blues N' Dreams", "Nueva Ética" y "The Haze".

- Concierto "Rock in La Quinta" (2019): En 2019, se realizó el concierto "Rock in La Quinta", un evento que contó con la participación de varias bandas locales de rock, como "Círculo Vicioso", "El Cuarto de Juegos", "Los Kandelas" y "The Haze".

- Concierto "Rock en Familia" (2020): En 2020, se realizó el concierto "Rock en Familia", un evento que reunió a varias bandas locales de rock, entre ellas "Aliento de Brujas", "La Macabra Murga", "Soul Factor" y "The Haze". Este concierto fue transmitido en línea debido a la pandemia de COVID-19.

- Quitofest es un concierto en donde varias bandas de renombre nacional e internacional se presentan en un espacio de optimismo y esparcimiento para las familias y personas que gustan de este género musical. Se realiza cada año -se pausó por 2 años debido a la pandemia del Covid-19-, en este escenario también se pueden incluir bandas nuevas que pueden inscribirse de manera online para poder tocar en este escenario.

Varias bandas como Sobre peso, los Zuchos del Vado, La Doble de Cuenca, Basca, etc son los predecesores de bandas que vieron nacer el rock en cuenca y algunas marcaron la vida de las bandas que escuchamos ahora como Banda Negra del colegio Benigno Malo los cuales se unieron en el año de 1975.

Estos son solo algunos ejemplos de los conciertos y festivales en los que han participado bandas de rock de Cuenca. La escena del rock en la ciudad continúa creciendo y evolucionando.



1.1.17 La difusión del rock Cuenca- no

El rock cuencano cuenta con varios medios de difusión que han permitido su crecimiento a través de los años los cuales en su mayoría fueron canales de radiodifusión, estos son medios que impulsaron la carrera de varias bandas cuencanas, aquí se nombrarán algunos de los cuales son medios importantes para la difusión de este género.

Radio: Varios programas de radio en Cuenca se dedican a difundir música de bandas de rock locales y nacionales. Algunas de las estaciones de radio más importantes en la ciudad son Radio Canela, Radio Diblu y Radio Ñusta.

Medios digitales: El rock cuencano también tiene una presencia importante en medios digitales como blogs, páginas web y redes sociales. En estas plataformas se pueden encontrar reseñas de conciertos, entrevistas con bandas de rock locales y nacionales, así como información sobre próximos eventos y festivales.

Festivales y conciertos: Como se mencionó anteriormente, los festivales y conciertos son una forma importante de difundir la música de las bandas de rock cuencanas. Eventos como el Festival del Rock Cuenca y el Concierto "Cuenca Rockea" han sido plataformas para que las bandas locales se den a conocer y muestren su talento.



Espacios culturales y bares: Varios espacios culturales y bares en Cuenca también se dedican a promover la música de bandas de rock locales y nacionales. Algunos de estos lugares incluyen La Guarida, El Rincón del Rock, El Otorongo y La Mesa de los Galanes.

En años posteriores la radiodifusión fue clave para la trayectoria de estas bandas y una de estas es la radio Super 94.9, una de las primeras radios en la ciudad de Cuenca la cual se recuerda actualmente por reproducir la música de las diferentes bandas de la ciudad siendo esta fundamental para el ascenso a la fama de muchos artistas locales.

Según Jorge Piedra (2023) el rock dentro de la ciudad de Cuenca es muy importante ya que crearon una emisora la cual rompió todos los estereotipos de la época, colocando canciones de bandas conocidas Heroes del Silencio, Manu Chao, Molotov, etc., Mostrando a los jóvenes cuencanos otra alternativa para que su creatividad musical salga a flote y dentro de las bandas que nacieron y crecieron gracias a esta emisora, están Bajo Sueños y Basca.

Actualmente estos medios de difusión ayudan directamente a las bandas y a su trayectoria, pero la historia de las mismas ha quedado en segundo plano, dejando de lado el significado de la banda y de sus letras, olvidando el propósito



img 32

TRABAJO DE CAMPO

1.2 Trabajo de Campo

Para este trabajo de campo se tomó en cuenta las diferentes entrevistas realizadas por el Lcdo. Julio Calle Riera, a través del portal www.cuencanos.com y entrevistas personales a profesionales de los diferentes temas.

Además de Cristian Flores se realizó entrevistas a Eduardo Heredia baterista de la banda Sobrepeso y a Juan Pablo Hurtado vocalista de la banda cuencana Basca

Cristian Flores:

Cristian Flores ex baterista de la banda Bajo Sueños nos comenta que para él fue una gran experiencia ser parte de una banda como Bajo Sueños ya que fue una época llena de alegrías y experiencias inolvidables las cuales hicieron de este tiempo un momento en su vida memorable. Al hablar de la época en la que estuvo nos cuenta que fue un poco difícil darse a conocer como una banda de rock ya que existían prejuicios en contra de este género y su difusión fue lenta, pero una vez que tomaron impulso sus conciertos llenaban los bares y discotecas en donde tocaban



BAJOS SUEÑOS

1.2.1 Bajos Sueños

Para Bajos Sueños su trayectoria empieza en el colegio Hermano Miguel la Salle, según el fundador Mauricio Calle el nombre Bajos Sueños viene precisamente de una época de juventud y adolescencia, de personas soñadoras que creen en sus sueños y en cumplirlos. En 1996 graban uno de sus temas más memorables y clásicos de la banda, la canción La Silueta de Tu Sombra. Ex integrantes del grupo resaltan la importancia de llevar su material a las radios de esa época por la expectativa que crearon, gracias a esto en 1997 graban su primer disco titulado Nada de Amor el mismo que consta en 12 temas, Renato Zamora guitarrista e integrante de otro grupo cuencano como lo es Sobre peso se encargó de la producción del mismo.

Gracias a este disco recorrieron todo el país de norte a sur teniendo la aceptación de todo el público ecuatoriano, poco después en 2001 ingresan nuevamente a estudio para grabar el disco Estoy Vivo, de la mano de Hernán Freire como productor, este disco fue grabado en Quito, dejando temas importantes como: Tuyo, Otoño y Déjame Vivir. Mauricio Calle fundador del grupo recalca que a partir de este álbum consiguieron su primer contrato fuera del país, específicamente en Estados Unidos, donde estuvieron presentes en más de 15 lugares, entre ellos New York, New Jersey, Connecticut y Long Island.

Luego de todos estos éxitos en 2004 sale a luz el tercer álbum de Bajo Sueños,

denominado el Silencio Terminó, con esta producción grabada en Quito y masterizada en Argentina, Bajos Sueños consigue su segunda gira internacional, además de varias giras nacionales, Christian Flores ex baterista de la banda destaca que fue un disco con diferentes aspectos técnicos y más cuidado en los detalles y la producción. Uno de sus mayores retos, recalca Bajos Sueños, fue un recital realizado con la Orquesta Sinfónica de Quito, junto a otras 4 bandas más, una experiencia única dice Mauricio Calle, voz y guitarrista principal de la agrupación. En 2011 sale su nuevo álbum denominado El Tiempo, ese mismo año debutan en el Quitofest, y comparten escenario con la mítica banda Testament.

Tras un período de incertidumbre sobre la continuidad del grupo y la salida del baterista Christian Flores, el bajista Fernando Ordóñez y el guitarrista Xavier Solís, el cantante guitarrista líder Mauricio Calle anuncia en 2015 que Bajo Sueños inicia una nueva etapa. Con la nueva alineación conformada por Hernán Montalvo en la guitarra, José Quinteros en la batería y Marco López en el bajo, Bajo Sueños publica en 2016 Fuerza infinita, su sexto álbum de estudio.

El 8 de agosto de 2017, la agrupación participó del ensamble Rock Sinfónico junto a la Orquesta Sinfónica Nacional del Ecuador. En 2018 la banda inicia el tour Nada de Amor: 20 aniversario, reeditando la canción que graban para su álbum debut homónimo en 1998, con presentaciones en Cuenca, Quito, Riobamba, Gualaquiza, Pasto (Colombia) y otras localidades.

En 2020 lanzan al mercado su séptimo álbum Entre el cielo y la tierra, realizando su lanzamiento con un concierto en línea. En 2021 reeditan su disco debut Nada de Amor, al que sigue la compilación Baladas Doradas de 2022.



S O B R E P E S O



SOBRE PESO



img 36

L A R U L E T A

1.2.2 Sobrepeso

Sobrepeso es una agrupación formada por Pablo Ñíguez en la voz, Renato Zamora en la guitarra, Eduardo Heredia en la batería, y Carlos Guzmán en el bajo. Según el propio Renato Zamora, el nombre de la agrupación fue dado por las personas que iban a sus conciertos, que empezaron a llamarles de esa manera. Sobrepeso fue una banda que empezó tocando en bares, discotecas y tuvo la rápida aceptación de las personas, según Carlos Guzmán asegura que ellos nunca sintieron el impacto verdadero que estaba generando la agrupación, además uno de los principales problemas fue el miedo a lo nuevo, empezar con letras y canciones inéditas para generar empatía con las personas, un tema de suerte asegura Pablo Ñíguez, vocalista de la agrupación.

Su trayectoria empieza en los 90, su melodía alternativa empieza a sonar en una radio local de Cuenca la Super 9,49 con su proyecto Rock Nativo, gracias a este hit radial un año después la banda empezó a recibir propuestas para tocar en las diferentes ciudades del Ecuador, los integrantes destacan la importancia de Rock Nativo, ya que lo realizaron junto a Bajos Sueños, Arkana y Ático, otras bandas de la ciudad, Renato Zamora destaca que sus canciones tienen siempre a contar vivencias y experiencias, resalta que el músico es como una esponja que absorbe mucho y que de alguna manera tratan de tocar lo que viven y sienten

Luego de algunas negociaciones, el día 10 de mayo de 1997, Psiqueros Records firmó con Sobrepeso un contrato por 3 años para la producción de tres álbumes, con sus respectivos videos en formato de cine. Se graba el disco La Ruleta en Quito, bajo la producción de Sergio Sacoto (Cruks en Karnak) en los estudios Vaca Loca. La mezcla de los 14 temas incluidos en el disco compacto estuvo a cargo de Hernán Freire y Sergio Sacoto. La masterización del álbum fue realizada por Mario Breuer en los estudios Audiodesign de Buenos Aires,

Argentina. De este álbum destacan las canciones El ascensor y Explotar, de gran difusión en las radios nacionales de rock durante ese año.

Para Pablo Ñíguez Explotar fue el primer hit del rock en Ecuador, asegura no sabe el por qué, pero sabe que fue el primer hit de rock en Ecuador, para Carlos Guzmán bajista de la banda, asegura que fue por tocar temas sociales, en este caso la desaparición de los hermanos Restrepo, un tema que generó controversia a nivel de todo el país, y que hoy en día no se esclarece en su totalidad

Gracias a todo esto Sobrepeso fue parte de la banda sonora de la película, Ratas, Ratones y Rateros con los temas Fin del Milenio y Vasija de Barro, esta película fue estrenada en 1999 y fue dirigida por el cineasta ecuatoriano Sebastián Cordero. Carlos Guzmán asegura que fue una buena experiencia y ambas partes estuvieron contentos con el trabajo realizado a más de

ser una de las primeras bandas ecuatorianas en aparecer en MTV. El 26 de abril de 1996, la banda hizo de telonera del grupo español Héroes del Silencio con 6.000 espectadores

A finales del 2005, Sobrepeso publica su segundo álbum, Anorexia, bajo el sello independiente El Círculo Musical Records de la ciudad de Cuenca. El disco fue grabado y mezclado en Cuenca y Quito por Nacho Freire y Renato Zamora, y masterizado por Andrés Mayo en Argentina. Tras el lanzamiento de Anorexia, que no tuvo la misma promoción ni recepción de su primer disco, en 2005 Sobrepeso anunció su separación, pese a lo cual realizó esporádicas presentaciones, como su participación en el Quitofest de 2011 y 2014. La banda sigue con su trayectoria tocando en distintos conciertos como hace poco en el concierto organizado por las fiestas de Cuenca en 2021 tocaron junto a Sergio Sacoto su canción más icónica Explotar.



BASCA

img 38

1.2.3 Basca

En 1997 Basca lanza su primer cassette denominado Hijos de, e inicia su carrera al éxito. La historia de Basca comenzó en 1990 en Cuenca, donde cuatro jóvenes aficionados intentan consolidar su primera banda. Juan Pablo Hurtado, Alex Betancourt, Paulo Freire y Franklin Pérez; todos amigos, algunos compañeros de colegio y otros del conservatorio, en palabras de Juan Pablo Hurtado, vocalista de la banda, la banda inicia con un tema de protesta social, hablando de todos los problemas que se tenía a nivel nacional, temas políticos, temas religiosos, incluso temas del rechazo a los rockeros y el estigma social de esa época hacia el rock pesado.

Tres años después sale a la venta su segundo disco Tierras Nefastas con una aceptación exitosa, según Paulo Freire con la responsabilidad de este segundo disco les obligó a ser mejores tanto musicalmente como técnicamente, según Juan Pablo Hurtado fue un disco que definió toda la esencia de la banda y uno de los mayores logros de su carrera, algunas canciones que destacan son: Sucesor, Decisión, Viejo Bar, con la mayoría de estos éxitos, Basca se afianzó absolutamente en el metal nacional.

Paulo Freire, guitarrista de la banda, destaca que por estas épocas tuvo que abandonar Basca por el feriado bancario, una época de recesión económica en el Ecuador en la cual muchas personas abandonaron el país en busca de mejores días, Freire asegura que esta fue la causa principal de su partida.

En el 2003 ingresa al grupo el guitarrista "Folo" Jara y en la batería Guillermo Rodríguez, su primer trabajo discográfico fue Resucítame en el 2006



img 39

**ÁNÁLISIS
DE
HOMO-
LOGOS**



1.3 Análisis de Homólogos

1.3.1 Historia ilustrada del rock

Forma: Encuadro a la forma de presentar el producto se toma en cuenta los gráficos como ilustraciones los cuales crean un vistazo ya que los lectores al ver las ilustraciones se dan cuenta de manera inmediata quien es el artista al que se refiere el libro

Función: A manera de ilustración muestra la historia de representantes fundamentales del rock

Tecnología: Este producto editorial a manera de libro presenta vivencias de artistas a manera de gráficos ilustrados.



img 40



img 41

La historia ilustrada del rock es un producto editorial que sobresale debido a la utilización de recursos visuales que cuentan la historia del rock y su evolución, la manera en la que se mezclaron ritmos con este género y nacieron variantes del mismo. La utilización de ilustraciones vuelve al libro muy bueno ya que genera un golpe visual el cual permite que la información permanezca en la mente de la persona guardando las ideas que captó al ver las imágenes en conjunto con la ayuda de la jerarquización de la información.

1.3.2 Rock Cuencano la historia

Forma: La cromática y la tipografía de este producto son perfectos para el target que se eligió ya que contrastan con las imágenes y otros recursos utilizados dentro del libro .

Función: Mediante una serie de imágenes acompañadas con el pop up nos muestra cómo se fundó el rock dentro de la ciudad de Cuenca.

Tecnología: Dentro de este libro se forma un conjunto de interacciones con pop up lo cual hace muy llamativo a este producto para un mejor entendimiento del lector.

Este libro de rock cuencano es un producto editorial el cual cuenta la historia de varias bandas de rock cuencano, también la historia de cómo nació y la manera en la que se conformaron, este libro trabaja en conjunto con la interactividad manejando principalmente un estilo "pop up" el cual mediante páginas tridimensionales y elementos desplega- bles conforman un producto muy particular el cual genera un golpe visual para el lector que además de interesarse sólo en la historia es atraído visualmente por el contenido.





img 43

1.3.3 El pequeño libro del rock

Forma: Este producto se presenta a manera de libro el cual a pesar de tener una cromática simple logra captar la atención de las personas con sus ilustraciones que cuentan la historia del rock.

Función: Este libro narra de manera muy precisa y visual la historia de cómo nació el rock en el mundo a manera de cómic sin continuidad en sus viñetas

Tecnología: La utilización de la cromática simple y las ilustraciones crean un producto llamativo y atractivo

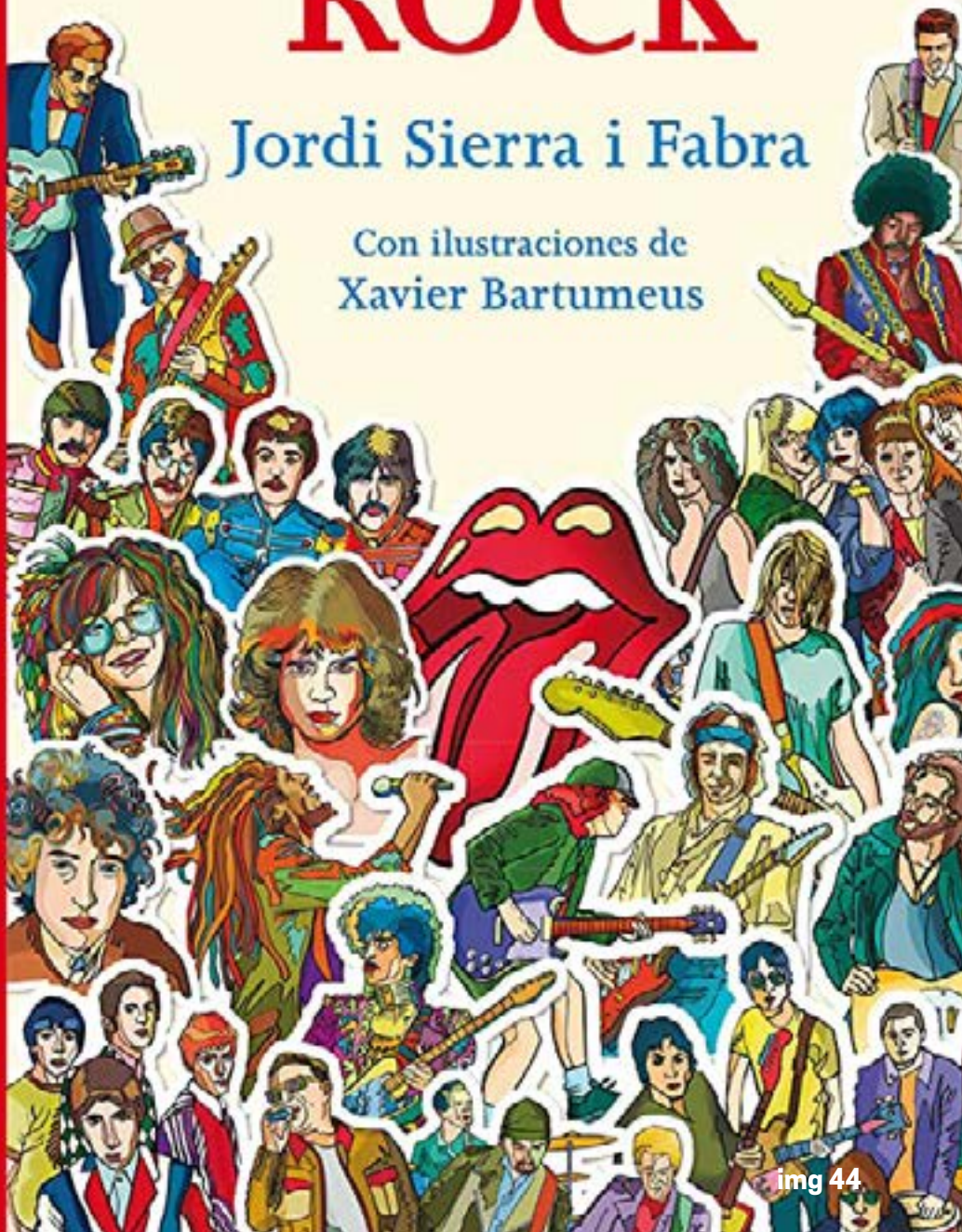
Este libro es un producto que narra un conjunto de historias del rock en diferentes épocas, discos y algunos sucesos importantes de una manera no secuencial, por lo que al abrir el libro en cualquier parte se podría entender perfectamente la historia y poder seguirla en otra página que no sea la siguiente.

Historia del ROCK

Jordi Sierra i Fabra

Con ilustraciones de
Xavier Bartumeus

Siruela Nos Gusta Saber



1.3.4 Historia del rock

Forma: Este libro presenta un sin número de ilustraciones las cuales gráficamente son llamativas a la vez de ser simples.

Función: Este libro muestra la historia del rock y cómo surgió en un inicio y de cómo artistas como Elvis Presley dieron a conocer este género musical.

Tecnología: La utilización de ilustraciones a colores ayudan a contar la historia ya que varios de los textos muestran gráficamente lo que se quiere dar a conocer con el texto.

Este producto tiene un montón de ilustraciones maravillosas realizadas por Xavier Bartumeus, en donde gracias a este recurso visual podremos ver algunas tendencias del rock, anécdotas, mitos y algunas leyendas. También relata la historia de algunas canciones que formaron este género y transformaron la historia y la manera de percibir este estilo musical de un modo rebelde que se levanta en contra del sistema. Gracias a las ilustraciones el libro se transforma en un producto interesante y llamativo para las personas que están interesadas en este género musical.

img 44

1.3.5 Guitar Hero III Legends of rock

Forma: Este juego presentado en el 2017 se presentó a manera de disco para la consola de Playstation 2, el cual contenía varias canciones de bandas renombradas en ese año con la participación de algunos de los integrantes de las mismas.

Función: Dar a conocer las bandas de las que se tiene control dentro del juego y mostrar las canciones más icónicas a manera de historia con los personajes propios del juego.

Tecnología: Este juego es importante ya que la generación de los años 20 tuvieron la consola y pudieron vivir la experiencia de tocar canciones en conjunto con los personajes.

Este juego que se lanzó en el año 2007 con la recopilación de varias canciones que fueron fundamentales para la difusión del rock y sus diferentes géneros, en donde se colocan varios artistas y bandas reconocidas de la época. Este juego permite conocer la música de las bandas que marcaron un antes y un después en el rock, con artistas como Tom Morello, Slash y guitarras que fueron icónicas para poder interpretar estas canciones. Este juego marcó una generación ya que gracias a este muchas personas conocieron el rock y fue arraigado como una identidad.





CON CLU SIO NES

img 46

1.3.5 Conclusiones

Después de analizar detenidamente el contenido de este capítulo, se pueden extraer conclusiones significativas acerca del desconocimiento generalizado que existe entre la población de la ciudad de Cuenca en lo que respecta a la historia de diversas bandas representativas del rock y la falta de comprensión acerca del trasfondo de su música y el propósito que persiguen al crearla.

Esta investigación ha sido de vital importancia para adentrarnos en la realidad de los usuarios a los que nos dirigimos y obtener una perspectiva más amplia de sus conocimientos y preferencias musicales. El análisis realizado nos ha permitido comprender las carencias existentes en términos de educación musical y la necesidad de cubrir ese vacío para fomentar una apreciación más profunda y enriquecedora de la música local.

Con base en los hallazgos de este estudio, podemos afirmar que existe una valiosa oportunidad de trabajo en el ámbito cultural y educativo. Al expandir nuestro rango de acción y abordar de manera más integral el objetivo propuesto, podremos alcanzar resultados más satisfactorios y significativos.

Es fundamental destacar que, al fomentar una mayor conciencia sobre la historia y el propósito de la música local, estaremos contribuyendo al fortalecimiento de la identidad cultural de la ciudad de Cuenca y al enriquecimiento de su escena musical. Esto puede generar un impacto positivo en la comunidad, promoviendo la participación activa de los ciudadanos en eventos y actividades relacionadas con la música, así como el apoyo a las bandas locales.

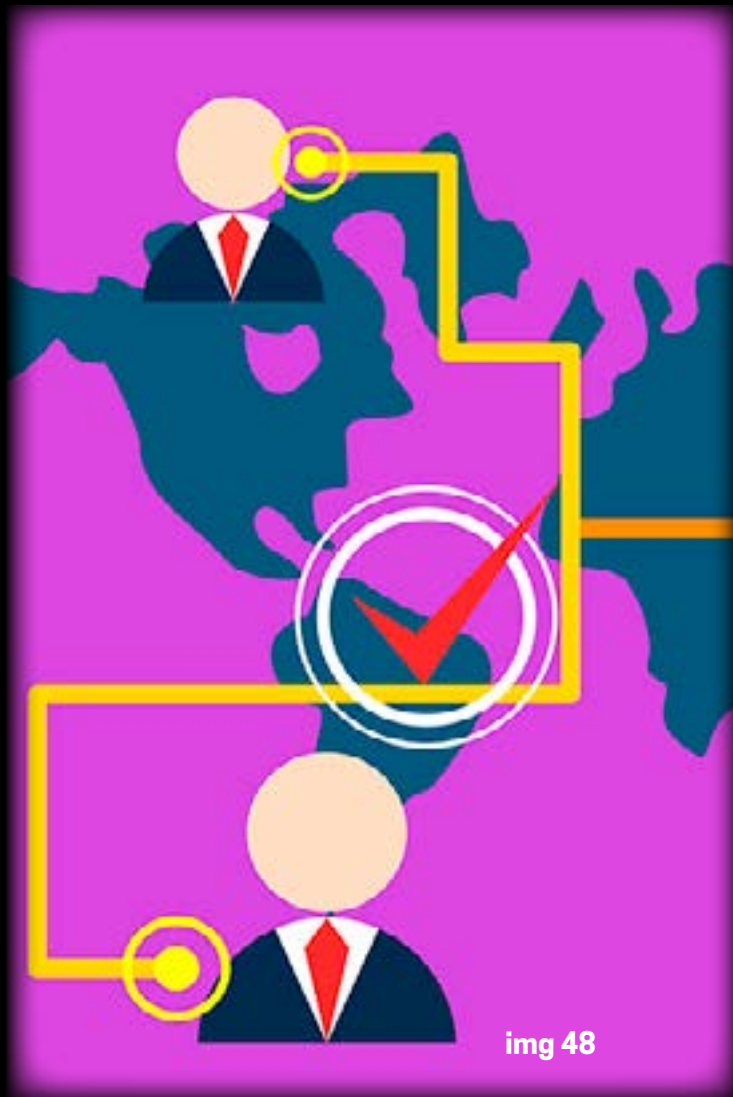


img 47



CAPÍTULO

2



ANÁLISIS DE USUARIO

2.1 Análisis de Usuario

2.1.1 Mapa de Actores

Esta herramienta nos ayudará a comprender las interacciones entre diferentes entidades o individuos involucrados en un sistema o situación específica.

- La imprenta: será primordial ya que me ayudará a desarrollar de manera adecuada el producto.

- Librerías: se tomará en cuenta la forma de distribución del producto

- Competencia: los cómics digitales y los cómics físicos ya establecidos como marvel o también productos semejantes como el manga

- Público en general: personas que no se relacionan con el tema ni con el producto.

- Público meta: las personas a las que nos vamos a dirigir directamente con el producto.

Geográfico:

En qué lugar se encuentran los usuarios

Provincia: Azuay

País: Ecuador

Ciudad: Cuenca

Población / Zona: Urbana

Psicográficas:

Personalidad: Cuencanos jóvenes de 20 a 25 años que no conocen del rock, pero tienen una ligera idea de este género por la cultura popular establecida en la ciudad de Cuenca.

Estilo de Vida: Personas que gustan de diversos géneros musicales como el pop, reggaetón, trap, etc., poseen intereses por el arte, la música y la cultura. También siguen las tendencias de la moda actual, a más de que el género del rock es en la mayoría de los casos desconocido o de poco conocimiento en su entorno.

Gustos personales: Estudiar, leer, disfrutar de la música, redes sociales, fiestas, etc.

Demográficas:

Edad: 20-25 años

Género: masculino-femenino

Clase Socioeconómica: media y alta

Conductuales:

Canales para adquirir el producto: librerías, centros culturales, tiendas musicales, eventos, etc.

Actualmente los cuencanos siguen consumiendo y escuchando rock actual y antiguo a través de aplicaciones como Spotify, Youtube, redes sociales, etc., además de consumir su mercadería como camisetas, discos, etc.

Formas de Pago: efectivo



2.1.2 Persona Design y mapa de empatía



Mapa De Empatía

¿Qué piensa y siente?

Piensa constantemente en que hará después de graduarse de la universidad ya que en su trabajo actual le pagan muy bien por atender un local, pero es un poco preocupante para ella el no encontrar un trabajo que pertenezca a una rama de su profesión.

¿Qué oye?

Escucha a sus compañeros de trabajo y se ha ido acostumbrando a escuchar la vida de sus compañeros adultos y lo difícil que es tener responsabilidades y deudas



Alicia Barrera

¿Qué ve?

Sus amigos son sus compañeros del trabajo ya que como estudia a distancia no puede ver a sus compañeros, lidia muchas veces sola con problemas familiares y de autoestima ya que no tiene una relación muy fuerte con sus compañeros de trabajo ya que la mayoría son mayores a ella

¿Qué dice y hace?

Es una chica tranquila, pero con mucha energía que le gusta salir con sus amigas, aunque no las ve mucho ya que son del colegio y le gusta ser muy centrada en su trabajo ya que con eso paga sus estudios

Esfuerzos

Su mayor temor es no poder conseguir un trabajo como maestra ya que para ella ha sido muy duro conseguir dinero para la universidad y le frustra pensar que sus estudios no servirán para poder encontrar un trabajo en su área

Resultados

Siempre prioriza su trabajo ya que muchas veces es el sustento de su hogar ya que tiene algunos problemas familiares y para ella es muy difícil tener que pagar la vida de su familia.



**CARLOS
MOSCOSO**

COMUNICADOR SOCIAL

Edad: 25
Sexo: Hombre
Estudios: Comunicador
Social
Localización: Cuenca
Estado Civil: Soltero

Graduado hace 3 años.

Disfruta conducir mientras escucha música de rock

Entre sus bandas favoritas se encuentran Mago de Oz, Bajo Sueños, Sobrepeso, entre otras.

Trabaja en una agencia de publicidad.

Amante del género del rock, influenciado por su padre, quien también disfrutaba de bandas conocidas en la ciudad de Cuenca.

Se levanta a las 7 de la mañana para prepararse para el trabajo.

A veces lleva trabajo de la oficina a casa para terminarlo antes del día siguiente.

Trabaja hasta altas horas de la madrugada si lleva el trabajo a su casa ya que son proyectos extensos

img 50

Mapa De Empatía

¿Qué piensa y siente?

Pasa mucho tiempo con sus compañeros de trabajo y le gusta salir los viernes y fines de semana con ellos ya que le parece molesta la monotonía de hacer siempre las mismas cosas.

¿Qué oye?

Siempre suele escuchar a sus compañeros de trabajo hablar de la situación del país y como el gobierno no hace nada por mejorar la misma.



Carlos Moscoso

¿Qué ve?

Lo mantiene preocupado la estabilidad que tendrá en el futuro, su idea es ir ahorrando para poder viajar por el mundo de una manera despreocupada

¿Qué dice y hace?

Es un hombre introvertido, pero le gusta salir y conocer personas que tengan intereses parecidos a los de él, tiene la costumbre de decir las cosas sin miedo y de frente

Esfuerzos

Tiene temor de perder su trabajo debido a que tiene algunas deudas y también de no poder viajar por el mundo teniendo miedo de no tener el suficiente dinero para hacerlo

Resultados

Su prioridad ahora es ahorrar dinero para poder salir del país a conocer nuevos lugares ya que siempre ha temido ser esclavo de trabajar solo en oficinas



**ANGELICA
PEÑAFIGIEL**

ESTUDIANTE

Edad: 23
Sexo: Mujer
Estudios: Derecho
Localización: Cuenca
Estado Civil: Soltera

**Estudiante de
Derecho en la
Universidad
Estatad de Cuenca.**

**Se levanta a las 8
de la mañana para
prepararse para el
trabajo.**

**Encuentra divertido
escuchar música para
evitar aburrirse o
quedarse dormida
cuando trabaja hasta
altas horas de la noche.**

**Cursando el tercer
año de la carrera en
horario matutino**

**Disfruta de escuchar
música de diferentes
géneros mientras
realiza sus tareas
para estimular su
enfoque**

**Se levanta a las 5:30 de
la mañana para
prepararse para ir a la
universidad, hasta las 5
de la tarde que
normalmente es su
horario de salida**

**Dedica la mayor
parte de su tiempo
en su habitación
realizando las
tareas
universitarias**

**Fortalezas:
organizada,
perseverante,
honesta y
responsable.**

img 51

Mapa De Empatía

¿Qué piensa y siente?

Todos sus amigos son de su edad o un poco mayores ya que la mayoría de ellos son de la universidad, le gusta mucho ver las diferentes realidades de sus compañeros.

¿Qué oye?

Siempre escucha a sus amigos hablar de sus vidas y de sus problemas personales, también lo invitan a salir a menudo cuando terminan clases para poder pasar el rato con ellos.



Angelica Peñafiel

¿Qué ve?

Siempre piensa en que hará después de graduarse de la universidad, le preocupa cómo conseguirá trabajo en alguna empresa en donde pueda ejercer su título, pero también tenga libertad de ser ella misma.

¿Qué dice y hace?

Le gusta ser una persona abierta que hace que los demás se sientan bien cuando están en su compañía, es muy honesto al momento de dar su opinión en algún tema.

Esfuerzos

Siempre le da un poco de miedo no poder lograr cumplir los objetivos que tiene como terminar su carrera y no poder encontrar un trabajo en donde se sienta cómodo.

Resultados

Sus prioridades siempre son ser muy centrada y esforzarse en sus trabajos para poder obtener buenas calificaciones que le ayuden en un futuro para encontrar un buen trabajo.



img 52

BRIEF

2.2 Brief:

2.2.1 Objetivo general:

Concientizar a la población cuencana sobre el rock y su importancia dentro de la ciudad y del país, mediante un producto editorial ilustrado que difunda su historia con referentes importantes del rock cuencano.

2.2.2 Objetivos específicos:

- Analizar la problemática y los posibles abordajes teóricos del proyecto.
- Definir elementos y condicionantes centrales con las que el proyecto trabaja.
- Generar un producto editorial sobre la historia de las bandas más representativas de la ciudad de Cuenca.
- Generar un conjunto de ilustraciones sobre los exponentes del rock cuencano.

2.2.3 Descripción del producto:

Este producto editorial tiene como objetivo concientizar a los jóvenes sobre la historia

del rock cuencano y su importancia, por lo cual se utilizarán medios visuales llamativos como la ilustración. Aquí podremos visualizar las historias de las bandas y como se formaron, sus canciones más importantes y conciertos que marcaron la trayectoria de la banda.

Se utilizarán medios como redes sociales para la difusión del producto y dentro del cómic se realizarán ilustraciones atractivas, una cromática llamativa y un guión envolvente.

2.2.4 Ventajas competitivas del producto

La ventaja del cómic que se realizará es que se pueden combinar elementos visuales y narrativos para crear una experiencia inmersiva y emocionante para el lector. Pueden incluir imágenes poderosas que ilustran la música y la energía del rock, mientras que la narrativa puede agregar una dimensión emocional y temática a la historia.

Otra ventaja es que pueden ofrecer una forma única de explorar la cultura y la historia del rock cuencano. Al contar historias sobre los artistas, bandas y eventos que marcaron la historia de estas bandas, se puede proporcionar información interesante y entretenida sobre la música y su impacto en la sociedad y la cultura, para que no solamente sea un producto de ficción, sino que logre transmitir historias reales.

2.2.5 Ciclo de vida del producto:

El producto tendrá un crecimiento a través del tiempo ya que se presentará por tomos, este formato dará la oportunidad de añadir nueva información coleccionable. Para ello hará falta un contenedor que permita guardar los tomos que se adquieran generando un producto llamativo y único.



img 53



img 54

2.2.6 Particularidades del sector:

El sistema integral de información cultural (SIIC) del ministerio de cultura, registró una gran pérdida en el sector editorial del Ecuador por el tema de la pandemia, ya que la mayoría de los productos físicos que comercializaban se difundieron de manera virtual, así que desde ese entonces muchas personas han preferido consumir productos virtuales.

Dentro del sector de los cómics e historias impresas aún existe importancia dentro de los coleccionistas y personas que se mantienen arraigadas a los productos físicos que brindan una experiencia más táctil.

2.2.7 Tendencias del mercado

- El aumento de la popularidad de la cultura pop y el interés por la historia y la cultura de diferentes tipos de música
- El desarrollo de la popularidad de los cómics y la cultura geek en general, lo que significa que existe un público poten-

- cialmente amplio para un cómic de rock.
- El creciente interés en la música en streaming y la forma en que los consumidores descubren y consumen música, lo que podría aumentar el interés por un cómic como otra forma de aprender más sobre el rock y su historia dentro de la ciudad.
- El aumento de la demanda por productos que tengan un valor histórico y cultural, lo que podría hacer que los consumidores estén más interesados en adquirir el cómic como parte de su colección.
- La popularidad de los festivales de música y los eventos en vivo, lo que podría generar interés por un cómic de rock entre los asistentes a estos eventos.

2.2.8 Competencia directa

La competencia de un cómic de rock dependería de varios factores, como el género y el estilo del cómic. Sin embargo, en general, algunas posibles competencias podrían incluir:

- Comics en general: Ya existe un público objetivo para los cómics de ficción, superhéroes, humor, etc., como la habilidad de mostrar la acción y la emoción de una manera muy visual,

el uso de la imaginación y la creatividad en la construcción de personajes y universos ficticios

- Otros cómics de música: existen algunos cómics que tratan sobre estilos musicales, tanto de rock como de otros géneros. Estos cómics pueden abarcar biografías de artistas, historias ficticias inspiradas en la música, o simplemente incluir referencias a la música como parte de su trama.

- Otros medios de entretenimiento: aunque los cómics impresos son una forma única de contar historias, también compiten con otros medios de entretenimiento, como la televisión, el cine y los videojuegos y hasta medios de difusión digitales. Si la historia del cómic de rock es lo suficientemente interesante, podría atraer a lectores que normalmente no leen cómics, pero que sí consumen otros medios de entretenimiento relacionados con la música.



2.2.9 Análisis del consumidor

El consumidor del cómic es una persona joven que busca nuevas experiencias y le interesa mucho conocer productos o servicios que satisfagan sus expectativas, puede atraer a jóvenes que ahora buscan una alternativa diferente a los libros tradicionales, ya que los cómics pueden ser una forma más accesible y atractiva de contar historias y su actitud hacia el producto dependerá de una combinación de factores, como sus experiencias previas, su conocimiento del género o el autor, y su interés en la temática y el medio pero en sí se podría nombrar curiosidad, expectativas, escepticismo, etc.

2.2.10 Análisis de proceso de compra

Conciencia: El consumidor se da cuenta de la existencia del cómic por su portada y título ya sea por una campaña publicitaria, recomendaciones de amigos o por su propia bús-

queda en redes sociales o en tiendas físicas.

Interés: El consumidor mira si le interesa el producto por los materiales que se ven superficialmente, el estilo de ilustración, la cromática, etc

Decisión: El consumidor decide si va a comprar el producto, o no, basado en el interés que surgió por ver el cómic de manera superficial, comparaciones y preferencias personales.

Evaluación: El consumidor compara el cómic de manera general con otros productos similares, ya sea en términos de precio, calidad o contenido. En esta etapa se trata de determinar si el cómic de rock ofrece un valor mayor en comparación con otros productos semejantes.

Compra: El consumidor compra el cómic en línea o en una tienda física dependiendo de cómo se dio cuenta de la existencia

del cómic y de las preferencias de pago.

Uso: El consumidor lee el cómic de rock y evalúa si cumplió con sus expectativas y necesidades.

Fidelización: En la fase final el consumidor decide si está satisfecho con el cómic, es posible que se convierta en un cliente frecuente y compre otros productos similares en el futuro.

2.2.11 Análisis del proceso de uso

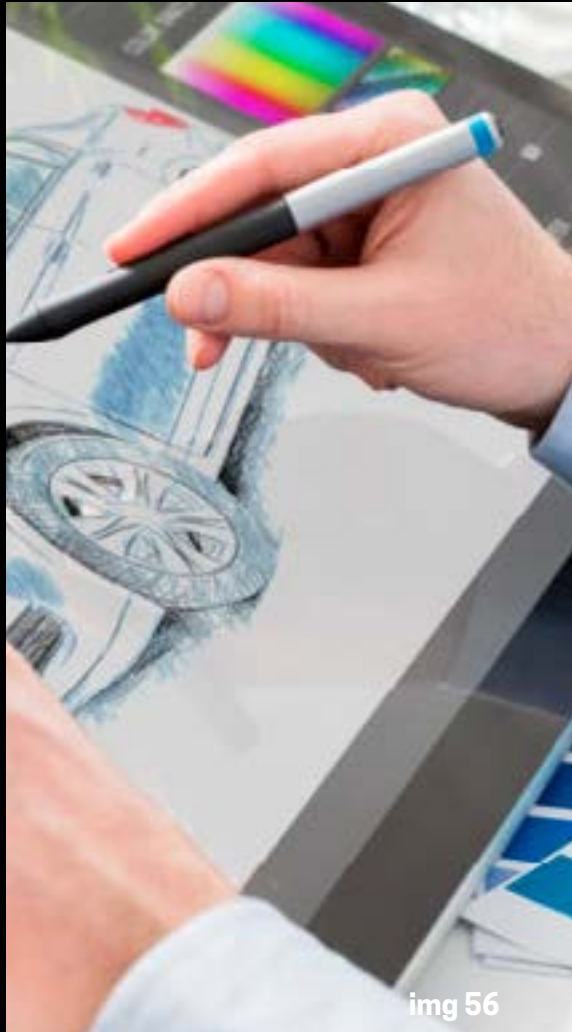
Preparación: El consumidor busca un lugar tranquilo y cómodo para leer el cómic, lo abre y se prepara para sumergirse en la historia.

Inmersión: El consumidor lee el cómic, siguiendo la trama y prestando atención a los detalles visuales y narrativos.

Interpretación: El consumidor interpreta y procesa la información del producto, identificando temas, mensajes y personajes que puedan ser relevantes para su vida o intereses.

Evaluación: El consumidor evalúa su experiencia de lectura del cómic, considerando si le gustó o no la historia, si estuvo bien diseñado, si cumplió con sus expectativas, entre otros factores.

Compartir: El consumidor puede compartir su experiencia de lectura del producto con otros, ya sea a través de la discusión con amigos, redes sociales, entre otros.



PARTIDOS DE DISEÑO

2.3 Partidos de diseño

2.3.1 Partido Formal

El producto editorial ilustrado se diseñó en forma de un comic sin globos de texto, utilizando una paleta cromática en negro, rojo y blanco. Este enfoque estético minimalista resaltó la esencia del rock cuencano de manera impactante y visualmente atractiva. La narrativa se desarrolló a través de ilustraciones detalladas y expresivas, sin necesidad de texto adicional. Esta elección busca crear una experiencia visualmente intensa y evocadora, permitiendo que las imágenes hablen por sí mismas y transmitan la energía y la pasión del rock cuencano.

Formato	Medio-grande
Cromática	Gama amplia de colores para resaltar la historia
Estilo y/o tendencia	CalArts, pop up.
Jerarquía de información	Portada: Título, ilustración, contenido. Contenido interior: Información, viñetas, predominancia de ilustraciones.
Sistema gráfico	Constantes: Cromática, estilo de ilustración, tipografía. Variables: Información, tamaños, tipografía, ilustraciones según el cómic.
Elementos gráficos	Ilustración, pop up interactivo, troquelado, Código QR.
Tipografía	Combinaciones entre cómic Fond para los títulos, New Wild words y Meanwhile, rasgos del mundo del cómic, fácil de leer.

2.3.2 Partido Funcional

La interacción del producto con los usuarios se basa en la experiencia visual y emocional que se despierte a través de las imágenes. Las ilustraciones detalladas y expresivas evocan la energía del rock cuencano y transmitirán la pasión y la historia de las bandas. Los usuarios podrán explorar y descubrir los diferentes momentos y personajes clave de la escena musical de Cuenca a medida que avanzan en las páginas del cómic.

Función general	Medio-grande
Funciones específicas:	Gama amplia de colores para resaltar la historia
Consideraciones de uso:	CalArts, pop up.
Ergonomía visual	Portada: Título, ilustración, contenido. Contenido interior: Información, viñetas, predominancia de ilustraciones.
Interactividad	Constantes: Cromática, estilo de ilustración, tipografía. Variables: Información, tamaños, tipografía, ilustraciones según el cómic.

2.3.3 Partido Tecnológico

La incorporación de características técnicas y tecnológicas en el diseño de productos finales es fundamental para potenciar la experiencia del usuario y alcanzar un mayor impacto. En el contexto de este proyecto, se explorarán diversas opciones en el ámbito tecnológico, como la utilización de realidad aumentada y códigos QR, para enriquecer la interacción con el producto editorial ilustrado sobre la historia de las bandas del rock cuencano. Estas herramientas permitirán una experiencia más inmersiva y dinámica, brindando a los usuarios acceso a contenido multimedia adicional y la posibilidad de explorar en profundidad el legado musical de la escena local. A través de esta combinación de tecnología y cultura, se busca generar una conexión emocional y significativa entre el usuario, la música y la identidad rockera de Cuenca

Sustratos de impresión	Material de buena calidad para la portada, material más sencillo en la parte de adentro, gramaje cómodo.
Tecnologías de impresión	Offset
Software	Adobe illustrator, Indesign, Procreate.
Tecnologías complementarias	Troquelado, acabados superficiales, grapado.
Materiales y/o tecnologías complementarias	Papel brillante y de buena calidad para la portada y para el medio será un papel más económico.
Producción artesanal, semi artesanal, industrial.	Comercial.

2.3.4 Partido conceptual

Narrativa/ Storytelling	Narración realista
--------------------------------	--------------------

DEFINICIÓN DE CONTENIDOS



2.4 Definición de Contenidos

Página	Tipo de Contenido	Formato	Objetivo
Portada	Título del producto, ilustración de la banda, nombre de la misma y auto	Texto, imagen	Fijar la vista del usuario con un golpe visual
Página 2	Blanco	Vacío	Permitir un salto
Página 3	Introducción de la banda	Texto, imagen	Mostrar una introducción del producto
Página 4-9	Historia de cómo se conocieron los integrantes	Texto, imagen	Presentar el inicio de la historia de la banda
Página 10-13	Historia de 2 canciones más representativas	Texto, imagen	Mostrar canciones para que el usuario sienta interés en las mismas
Página 14-17	Anécdota contada por los integrantes	Texto, imagen	Relatar de manera llamativa una anécdota
Página 18-22	Concierto relevante en su carrera	Texto, imagen	Relatar un concierto destacado en su carrera

La definición de contenidos y su estructuración dentro del cómic juegan un papel crucial en la creación de una narrativa cohesiva y emocionante. Los contenidos en el cómic abarcan desde la trama principal y los diálogos hasta los elementos visuales, como ilustraciones, colores y diseño de página. La estructura del cómic se organiza cuidadosamente para que la narrativa sea continua y no haya cortes en la lectura. La estructura se logra mediante una disposición dinámica de viñetas y secuencias, buscando aprovechar el ritmo y el flujo narrativo para generar emociones y mantener el interés del lector. Se utiliza una disposición cuidadosa de las viñetas para crear un sentido de movimiento y energía, permitiendo que la historia fluya de manera natural y visualmente atractiva. Esta estructuración juega un papel vital en el impacto y la experiencia del cómic, guiando al lector a través de la historia de manera emocionante y cautivadora.

Página	Tipo de Contenido	Formato	Objetivo
Página 23	Blanco	Vacío	Permitir un salto
Página 24	Contraportada	Texto, imagen	Mostrar el final del comic y mostrar el tomo a continuación

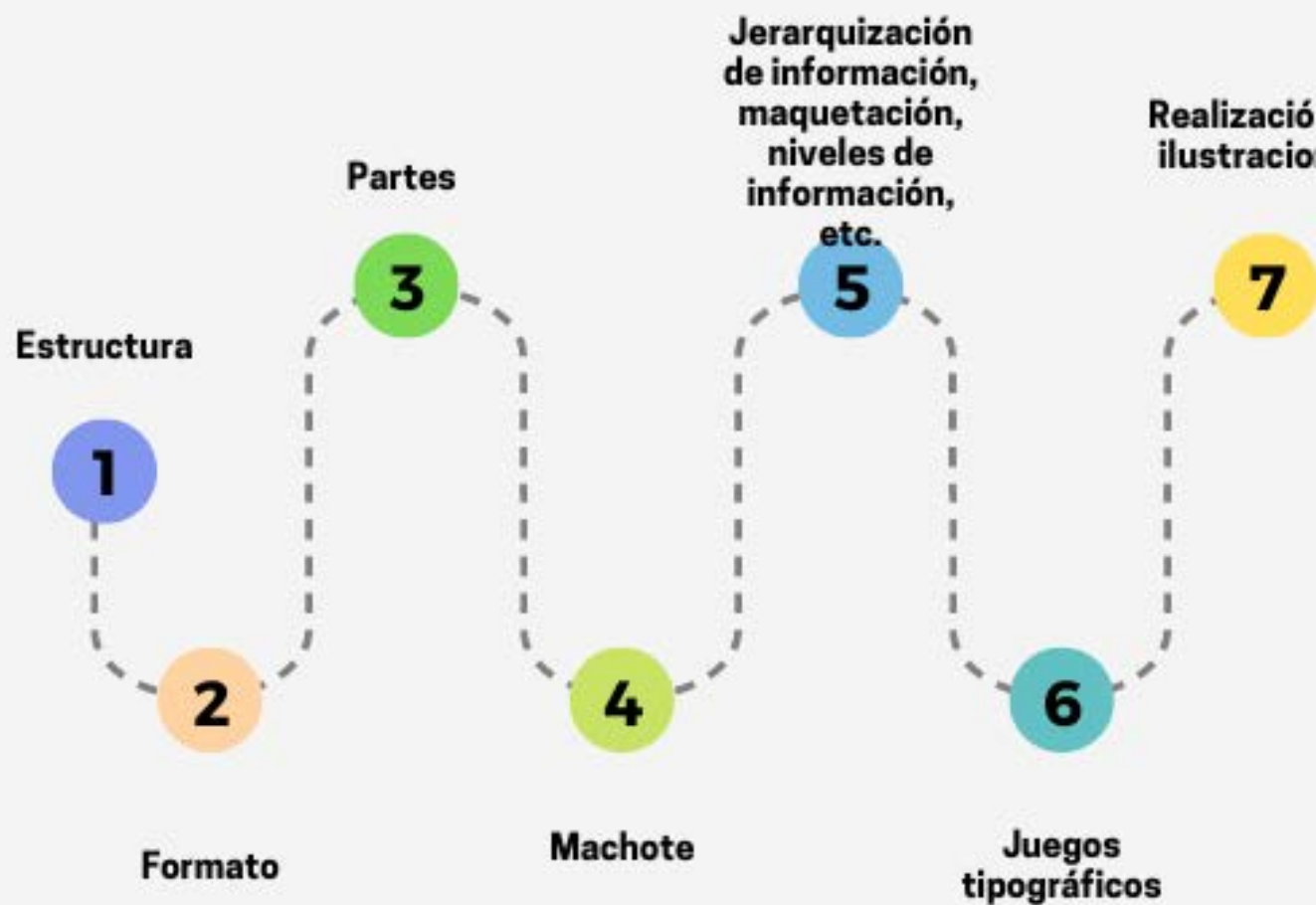
La información con la cual se irá trabajando será brindada por los integrantes de las distintas bandas de rock mediante entrevistas con los mismos.

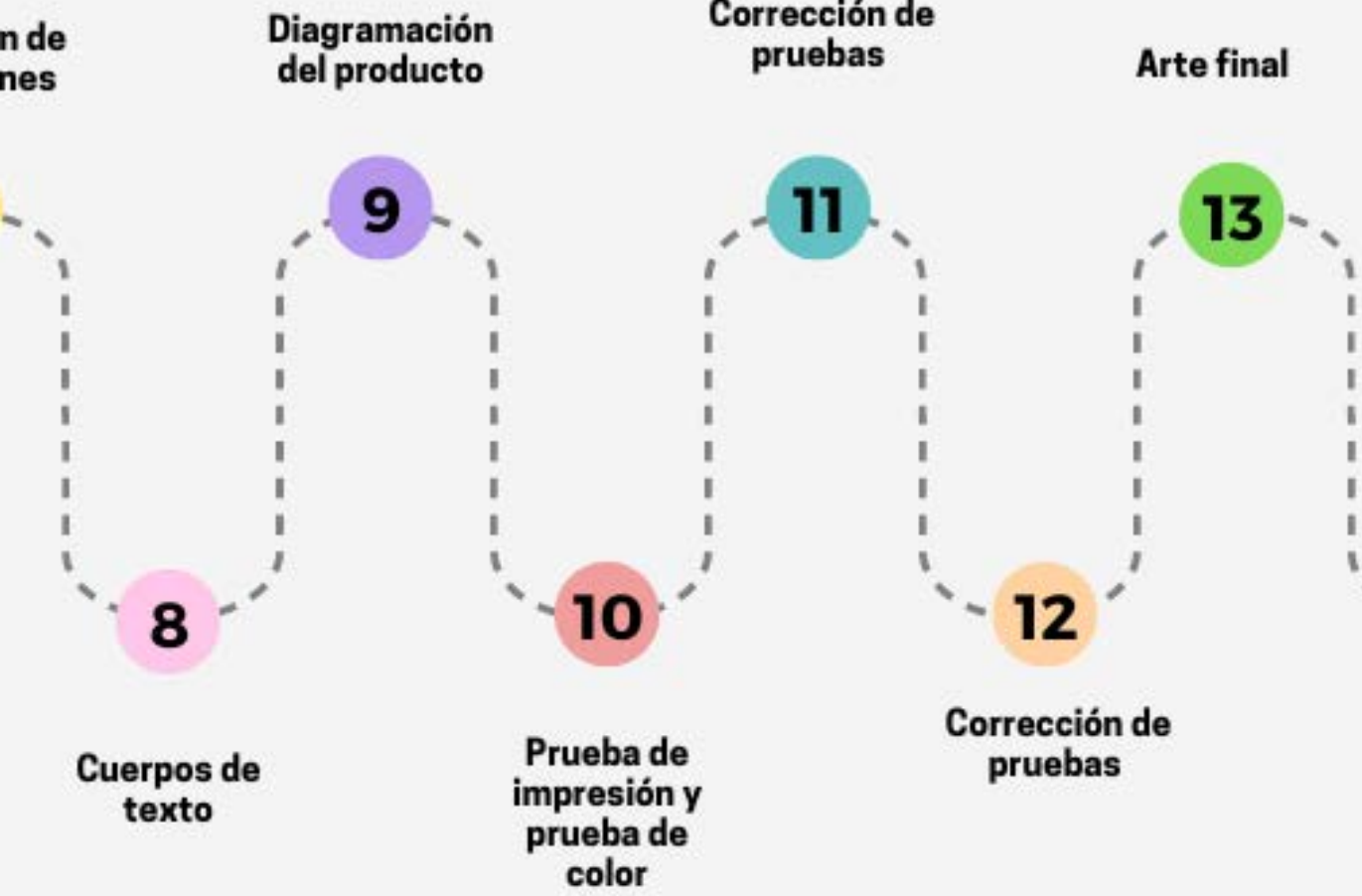
PROCESO DE DISEÑO



2.5 Proceso de diseño:

El proceso de diseño es una metodología creativa y sistemática que se utiliza para desarrollar soluciones innovadoras a problemas y necesidades específicas. Comienza con la comprensión profunda del contexto y los requisitos del proyecto, así como la investigación exhaustiva del público objetivo y sus expectativas. A partir de esta fase inicial, se pasa a la etapa de generación de ideas, donde se exploran diversas alternativas y se fomenta el pensamiento fuera de lo común. Una vez que se han generado una serie de conceptos, se selecciona el más prometedor y se procede a su desarrollo y refinamiento. Durante esta etapa, se utilizan herramientas como bocetos, prototipos y pruebas de usabilidad para evaluar y mejorar continuamente la solución. Por último, se lleva a cabo la implementación final, donde se realiza la producción y se asegura la coherencia entre el diseño y su ejecución.







CON CLU SIO NES

img 58

2.6 Conclusiones

En conclusión, el análisis del usuario es una herramienta fundamental para comprender las necesidades, motivaciones y preferencias de los consumidores. Al evaluar aspectos como la demografía, los intereses, el comportamiento de compra y las expectativas, se obtiene información valiosa que permite a las empresas adaptar sus estrategias de marketing y mejorar la satisfacción del cliente.

Mediante el análisis del usuario, es posible identificar oportunidades de mercado, segmentar el público objetivo y diseñar mensajes y productos adecuados. Además, brinda la posibilidad de desarrollar productos y servicios que satisfagan las necesidades específicas de los consumidores, lo que puede resultar en un aumento de la lealtad y el compromiso de los clientes.

La comprensión profunda del usuario también facilita la toma de decisiones informadas en cuanto a la diferenciación de productos, la fijación de precios, la selección de canales de distribución y la implementación de estrategias de comunicación efectivas. Esto a su vez puede conducir a un crecimiento empresarial sostenible y a una ventaja competitiva en el mercado.

En resumen, el análisis del usuario se traduce en un mejor conocimiento del público objetivo, lo que permite que nos adaptemos a las necesidades de los consumidores con nuestros productos. Es un proceso continuo que debe ser realizado con regularidad para mantenerse actualizado con los cambios en las preferencias del mercado y garantizar el éxito a largo plazo de las organizaciones.





CAPÍTULO

3



img 60

IDEA CIÓN

3.1 Ideación

3.1.1 Diez ideas

En esta etapa se realizó un proceso de diseño con la generación de 10 ideas las cuales se crearon a partir de una lluvia de ideas y diferentes moodboards, de este modo pudimos elegir la más adecuada para cumplir con el objetivo de dar a conocer la historia del rock cuencano mediante un producto llamativo para el público definido.



img 61

10 I DE AS

1. Formato A5, cromática amplia, pasta semidura, ilustraciones poco realistas, pop up, organización por tomos, códigos QR, interactividad visual.



2. Formato A5 circular, cromática R/B/N, pasta semidura, ilustraciones realistas, solapas, organización por tomos, códigos QR, troquelado, interactividad visual y manual.



3. Formato A5, cromática amplia, pasta semidura, ilustraciones realistas, pop up, libros, códigos QR, troquelado, interactividad visual y sonora.





emi dura
offset
a rojo, azul, negro
aumentada en portada
gramaje
en introducción
ciones no realistas
3.
páginas importa
ta.



4. Formato A5, cromática R/B/N, pasta semidura, ilustraciones poco realistas, solapas, organización por tomos, realidad aumentada, interactividad visual y sonora.

7. Formato A5, cromática amplia, pasta semidura, ilustraciones poco realistas, solapas, libro, códigos QR, gafas bicolors, interactividad visual.

5. Formato A5 circular, cromática R/B/N, pasta semidura, ilustraciones poco realistas, organización por tomos, códigos QR, realidad aumentada, interactividad sonora.

8. Formato A5, cromática R/B/N, pasta semidura, ilustraciones poco realistas, tomos, realidad aumentada, códigos QR, papel transfer, interactividad visual y sonora.

6. Formato A5 circular, cromática amplia, pasta semidura, ilustraciones poco realistas, pop up, organización por libro, cut out, interactividad visual y manual.

9. Formato A5, cromática R/B/N, pasta semidura, ilustraciones poco realistas, organización por tomos, códigos QR, gafas bicolors, interactividad sonora.



TRES IDEAS



img 63

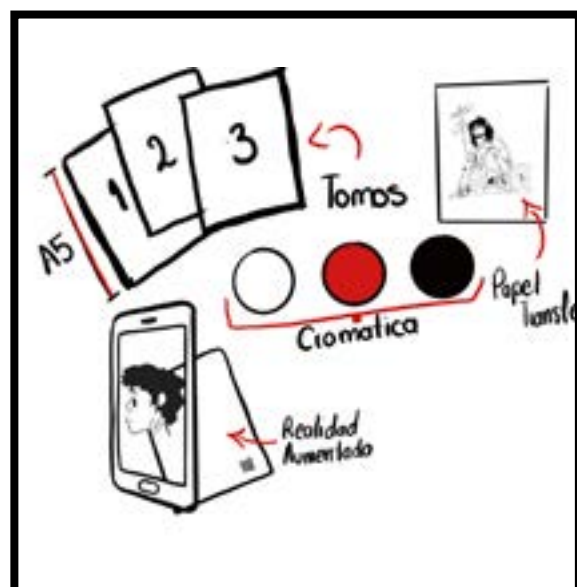
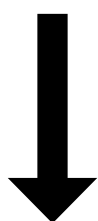
3.1.2 Tres ideas principales

Se procedió a realizar un descarte en las 10 ideas mencionadas anteriormente en donde se calificó cada una de ellas viendo aspectos importantes para poder cumplir con el objetivo del proyecto y su correcto desarrollo.

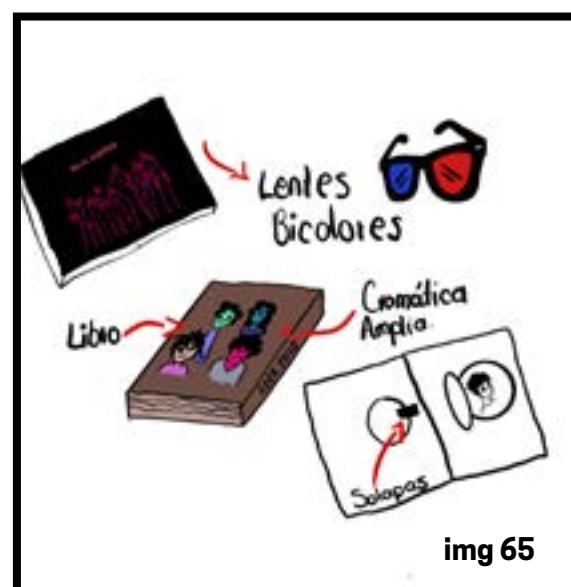
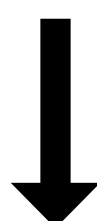


img 64

1. Formato A5, cromática R/B/N, pasta semidura, ilustraciones poco realistas, solapas, organización por tomos, realidad aumentada, interactividad visual y sonora.

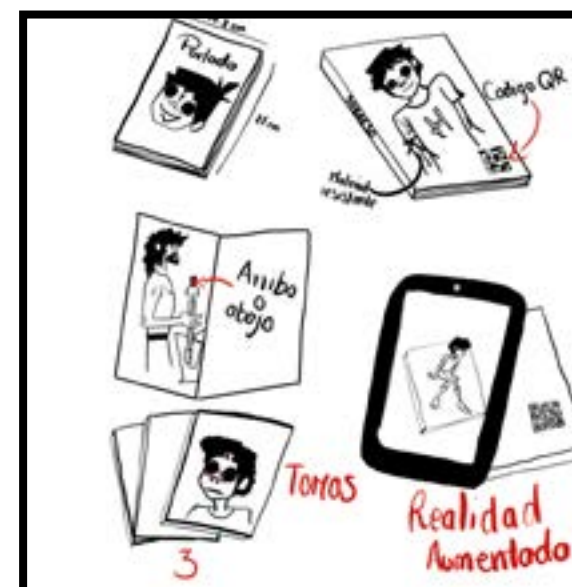


2. Formato A5, cromática amplia, pasta semidura, ilustraciones poco realistas, solapas, libro, códigos QR, gafas bicolors, interactividad visual.



img 65

3. Formato A5, cromática R/B/N, pasta semidura, ilustraciones poco realistas, tomos, realidad aumentada, papel transfer códigos QR, interactividad visual y sonora.





**IDEA
FINAL**

3.1.3 Idea Final

Para poder llegar a la idea final se tomaron en cuenta varios puntos como es el caso del formato A5 que es muy cómodo de trasladar a cualquier lugar por su tamaño, es adecuado para una interpretación adecuada ya que trabajando con la tipografía correcta la lectura será corrida y sin molestias visuales.

Por otro lado, la cromática transmite una sensación de rebeldía, misterio y oscuridad como se ha conocido desde antes en la cultura rockera y el color rojo resalta algunos rasgos importantes en la trama.

La pasta semidura ayuda a que el producto no se desgaste como otros cómics, ya que al ser muy blando se pueden doblar, rasgar, etc. Además no es muy pesada por lo cual facilita su traslado.

Las ilustraciones tienen estilo cartoon con un parecido a las ilustraciones de Jamie Hewlett, el cual desarrolló el estilo de la banda de The Gorillaz, este estilo tiene características como ojos grandes, bocas

alargadas, cabello y extremidades geométricas, entre otras peculiaridades que hacen de este estilo único y llamativo para el tema del cómic.

La realidad aumentada será un punto clave ya que con la misma generamos animaciones en distintas páginas del cómic para generar una experiencia más llamativa, ya que al ser un producto editorial físico muchas veces se deja de lado el hecho de que la tecnología puede brindar un plus llamativo.

El papel transfer tiene una ilustración exclusiva de la banda de la que se está hablando dependiendo del tomo del cómic, esta ilustración podrá ser colocada en una camiseta para dar un alcance más personal ya que se involucra al usuario en la historia de la banda, y esto también ayuda a la promoción del grupo y brindar popularidad al cómic.

Los Códigos QR poseen algunas funciones como generar las animaciones con la realidad aumentada en el cómic según la ilustración, también guiarán al usuario a una lista de reproducción, para que al empezar a leer el cómic puedan tener otra experiencia más al comienzo de la lectura.



img 67,68,69,70



CON CLU SIO NES

img 71

3.1.4 Conclusiones

En este capítulo se han presentado y analizado las ideas seleccionadas que se consideran de gran importancia para el desarrollo del producto final. Estas ideas han sido evaluadas y elegidas debido a su relevancia y potencial impacto en la difusión de la historia de las bandas del rock cuencano.

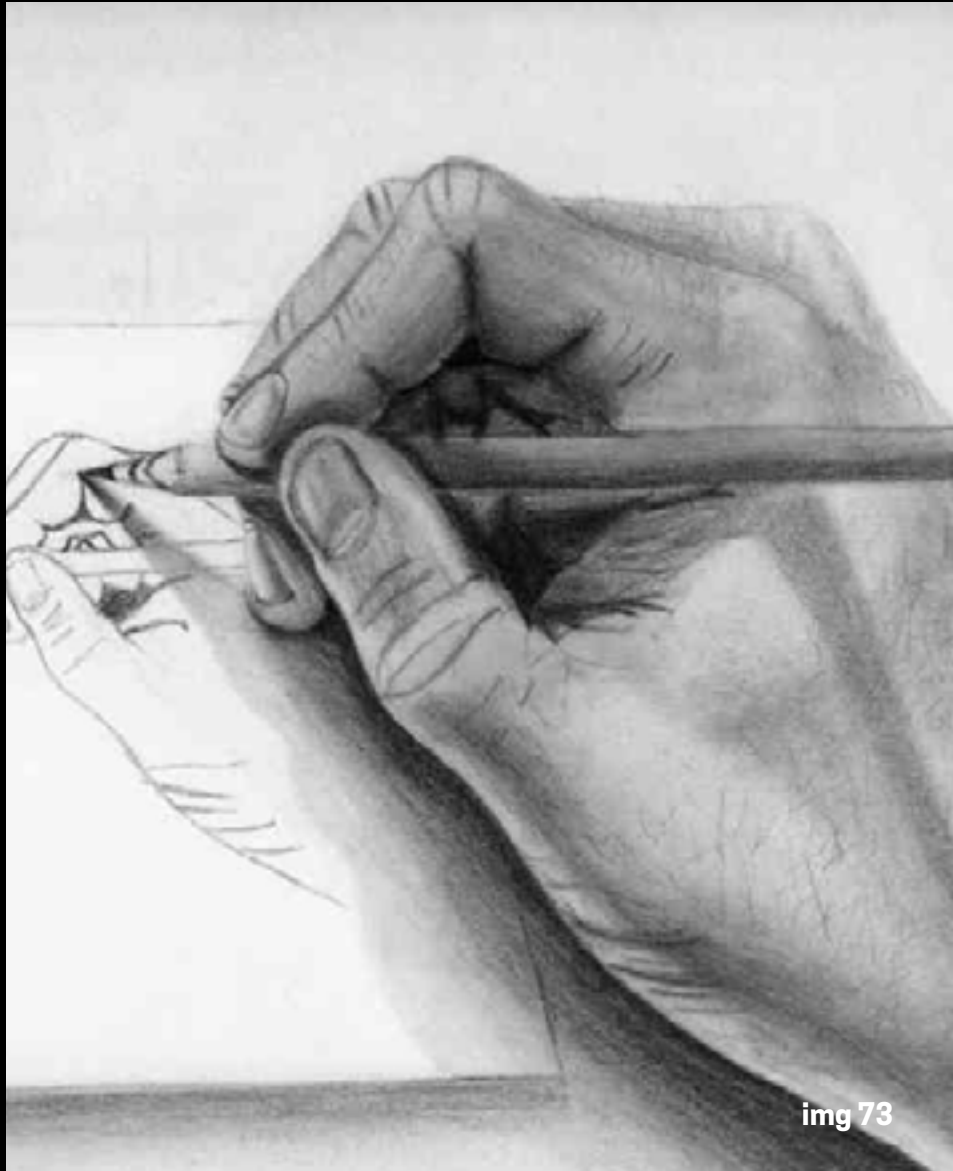
Cada una de estas ideas ha sido seleccionada por su capacidad para enriquecer la experiencia del usuario, promover la interacción y establecer una conexión emocional con la cultura musical local.





CAPÍTULO

4



img 73

BOCE TACION

4.1 Bocetación

4.1.1 Contenido

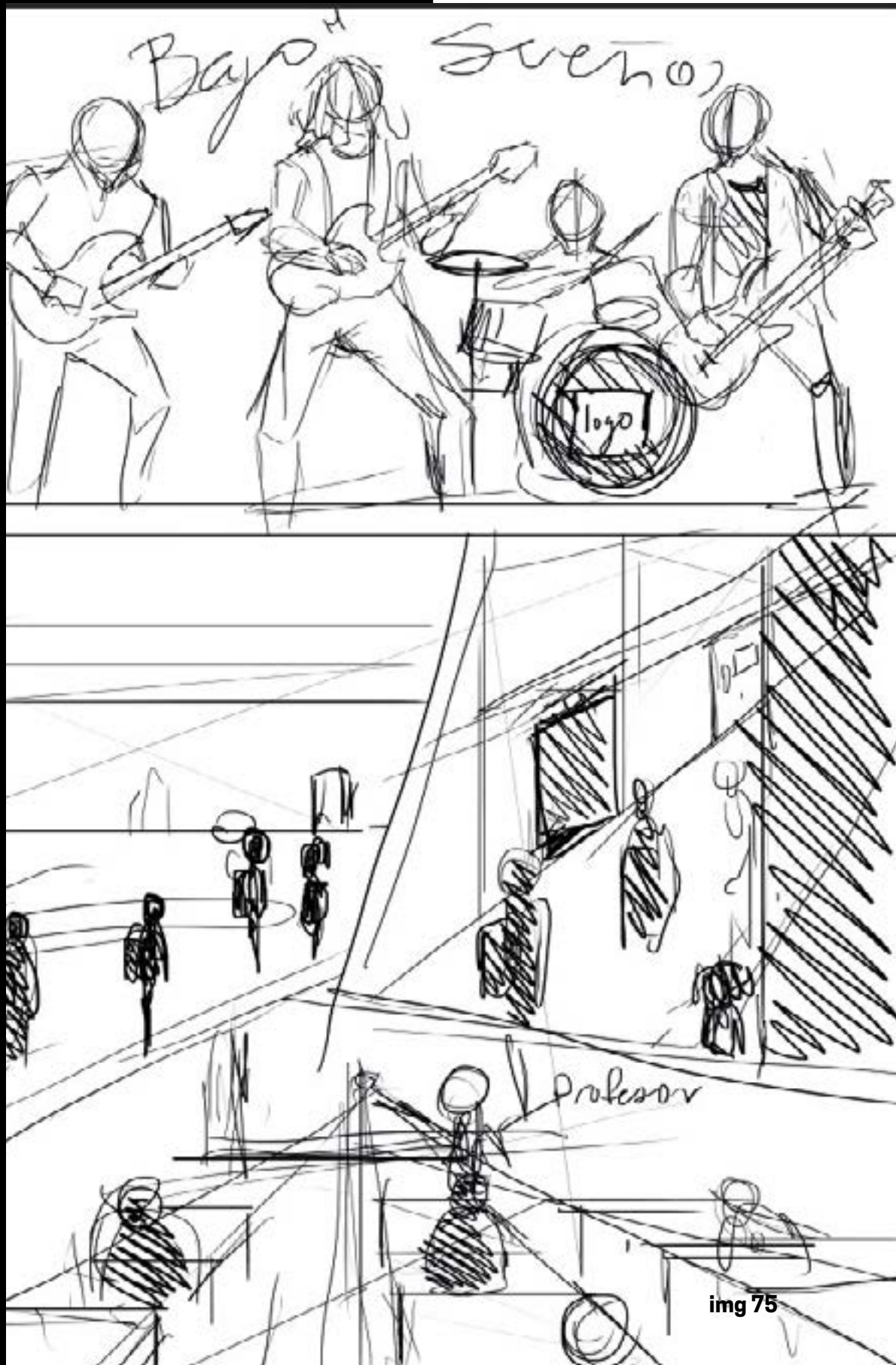
Para el proceso de bocetación se tomó como inspiración al artista Jamie Hewlett cofundador de la banda Gorilaz y además creador del cómic Tank Girl, este artista se destaca por sus ilustraciones geométricas poco realistas y colores monocromáticos.

El producto editorial contiene la historia y trayectoria de las distintas bandas del rock cuencano mostrando así todas las vivencias y anécdotas que pasaron en el desarrollo a convertirse en las agrupaciones que son en la actualidad.

Para el desarrollo del producto se tomó como base a tres bandas principales, Bajos Sueños, Basca y Sobre peso. La banda que se eligió fue Sobre peso, ya que la misma cuenta con una gran trayectoria dentro de la música ecuatoriana con colaboraciones con artistas de renombre como Sergio Sacoto y telonero de grandes bandas como: Heroés del Silencio, Bunbury, Molotov y la participación musical en la cinta cinematográfica Ratas, Ratonés y Rateros del director cuencano Sebastián Cordero.

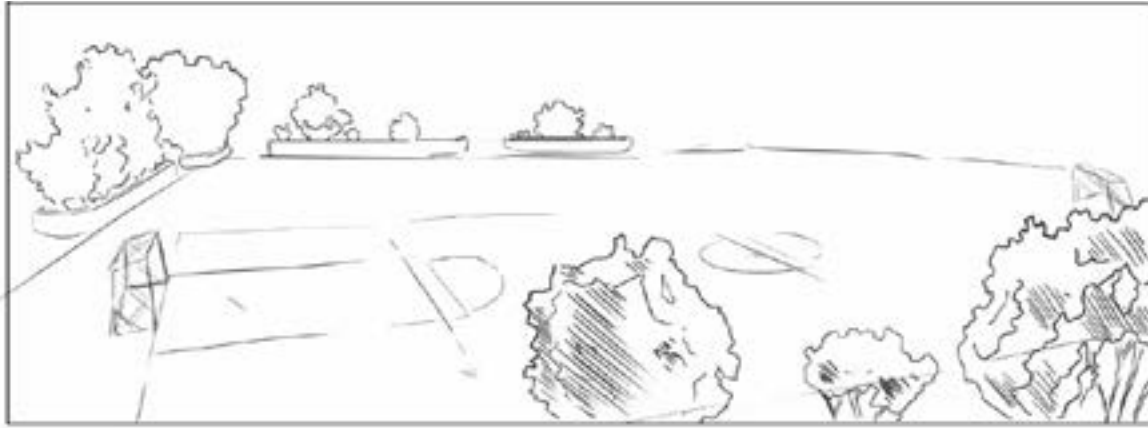


img 74



En esta fase, se generaron bocetos más específicos y orientados al producto final y a los diferentes elementos que vendrán dentro del cómic, se empezó a trabajar específicamente en los bocetos de las páginas principales del cómic, así como también en los personajes. Como la banda elegida fue Sobre peso se determinó toda las partes principales y mas importantes de su historia para el proceso de diseño y bocetación.

img 75



img 76

4.1.2 Ilustración

En el proyecto del cómic de rock cuencano se utilizó diferentes técnicas de ilustración para crear un sistema de ilustraciones coherente y efectivo. Me inspiré en el estilo de ilustración de Jamie Hewlett, conocido por su trabajo en la banda virtual Gorillaz, para lograr un enfoque visual único.

Para el cómic se realizaron las ilustraciones tanto digitalmente como a mano. También se crearon ilustraciones digitales para las portadas y las secciones de introducción, contenido y cierre del cómic.

Además, se incluyeron ilustraciones realizadas digitalmente para los demás productos del cómic. También se añadieron artes que van a trabajar en conjunto con la realidad aumentada que acompañan al contenido para crear una experiencia visual agradable y cómoda para conocer más sobre el rock cuencano.



img 77

4.1.3 Sistema de Ilustración

Luego de haber definido el estilo de ilustración que se iba a utilizar se arrancó con la generación de las constantes y variables que iban a definir este proceso.

Constantes:

Cromática R/B/N dentro de la historieta.
Degradados dentro de la historieta
Cuerpos Geométricas
Lineas para volumen, sombras y texturas.
Lineas de grosor variable.
Ojos expresivos y tipografía.

Variables:

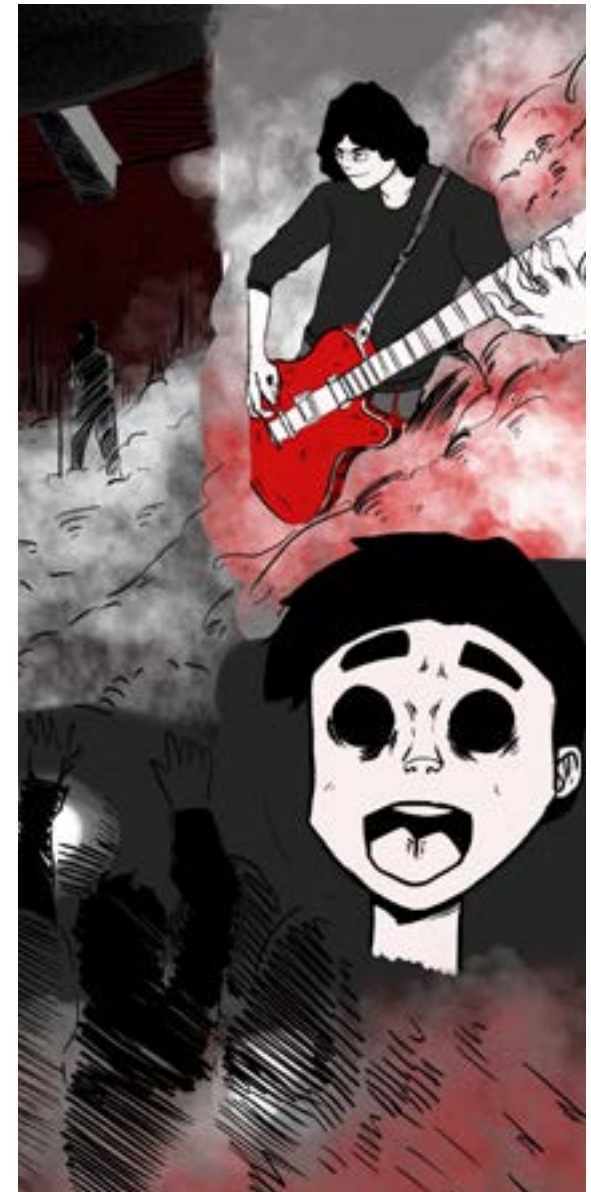
Cromática extensa en la portada y contraportada.
Personajes dentro de cada tomo
Historias de las bandas
Las viñetas
Efectos visuales
Diseño de personajes
Características de los escenarios
Características propias de cada personaje



img 78

PROCESO DE ILUSTRACIÓN





4.1.4 Proceso de Ilustración

Bocetación: En la primera etapa de la ilustración con estilo geométrico y una cromática de rojo, blanco y negro con degradaciones, se comienza con la bocetación. Los trazos rápidos y esbozados utilizan líneas angulares y formas geométricas básicas para establecer la composición y las proporciones de los elementos. Los bocetos son simples y esquemáticos, capturando la esencia de los objetos y personajes en este proceso se utilizó la aplicación Procreate para dibujar los bocetos, luego se los llevó a Photoshop para las correcciones y por último a Illustrator.

Colores degradados: Una vez que el boceto ha sido refinado, se procede a la aplicación de colores degradados en la cromática de rojo, blanco y negro. Los tonos de rojo pueden pasar de tonos claros a oscuros, creando una transición suave entre ellos. El blanco y el negro también pueden incorporarse en degradados sutiles para agregar profundidad y volumen. Estos colores degradados se aplican a las formas geométricas, añadiendo una sensación de dinamismo y suavidad a la ilustración, mientras se mantiene el estilo geométrico.

Texturas y sombras: Una vez que los colores degradados están en su lugar, se pueden agregar texturas y sombras para añadir más profundidad y dimensión. Las texturas pueden consistir en líneas diagonales o patrones repetitivos que se superponen en áreas específicas, añadiendo interés visual y contraste. Las sombras se aplican utilizando tonos más oscuros de los colores de la cromática, creando una sensación de volumen y definición de los objetos y formas geométricas. Estos elementos de textura y sombra realzan la ilustración, creando una mezcla equilibrada entre el estilo geométrico y las degradaciones de rojo, blanco y negro.

4.1..5 Tipografía

Se consideraron varios criterios al seleccionar las tipografías utilizadas dentro del cómic. En este proyecto, se buscaba capturar la esencia del rock cuencano y transmitir la energía y la identidad única de la música rock en Cuenca.

La primera es la Tekton, una fuente que evoca el estilo y la actitud del rock. Esta tipografía es conocida por su aspecto dinámico, con letras que parecen haber sido dibujadas a mano, lo que refuerza la sensación de originalidad y parecido al cómic tradicional.

La segunda tipografía empleada es la Metamorphous Regular. Esta fuente aporta un toque de elegancia y sofisticación al diseño del nombre del cómic. Ayuda a presentar formas únicas y detalles llamativos que ayudan a captar la atención del lector y a transmitir la creatividad y la expresividad propias del mundo del rock.

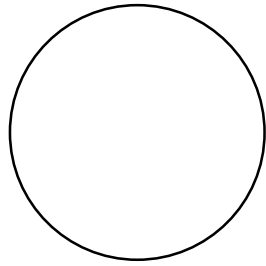
Al combinar la Tekton y la Metamorphous Regular, se logra crear un diseño visualmente atractivo y representativo del espíritu del rock cuencano en el cómic "Rock' Pillo". Las tipografías elegidas buscan capturar la esencia del género musical y contribuir a la identidad visual del proyecto.

Tekton

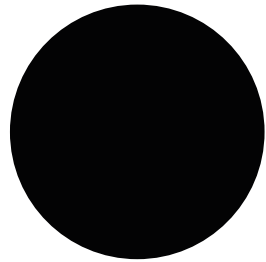
ABCDEFGHIJKLMN-
OP-
QRSTUVWXYZ

Metamorphous
ABCDEFGHIJKLM-
NOPQRSTUVWXYZ

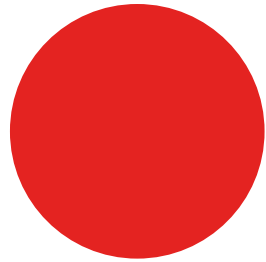




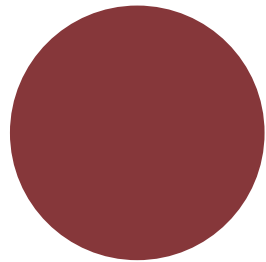
#ffffff
c:0% M:0% Y:0% K:0%



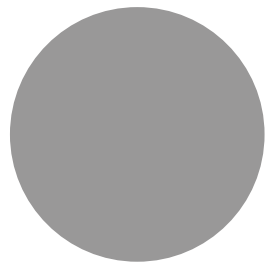
#020203
c:90% M:78% Y:62% K:96%



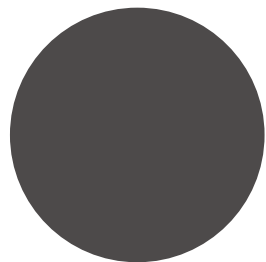
#E52321
c:0% M:95% Y:91% K:0%



#86373a
c:31% M:82% Y:63% K:36%



#999898
c:41% M:33% Y:33% K:11%



#4d4a4a
c:61% M:54% Y:51% K:50%

img 81

4.1.6 Cromática

Los colores que se utilizaron para el producto varían en dos aspectos ya que dentro de la portada y contraportada se utilizaron distintas gamas cromáticas en representación de los álbumes más importantes de cada banda para dar relevancia y personalidad a cada tomo. Así como en la parte interior del cómic en el desarrollo de la historia se utilizara 3 colores que son blanco, negro y rojo.

Estos colores nos van a ayudar a dar más personalidad a la historia y darle un efecto visual llamativo a la historia con la combinación de degradados, inspirados en las ilustraciones de mangas japoneses. De esta manera la cromática que se va a utilizar en el producto nos va a ayudar a crear

4.1.7 Formatos y Soportes

Para el producto final se escogió un formato A5 el cual es ideal y práctico y nos permite tener un resultado ventajoso en cuanto la estética final.

Practicidad: El formato A5 es fácil de manejar y transportar, lo que lo convierte en una opción práctica para los lectores que desean llevar el cómic consigo a donde quiera que vayan. Además, el tamaño es lo suficientemente grande como para permitir que las ilustraciones sean detalladas y legibles, pero lo suficientemente pequeño como para que el cómic no sea incómodo de leer.

Legibilidad: El tamaño A5 es lo suficientemente grande como para permitir que todos los elementos sobresalgan, lo que es esencial en un cómic. Los lectores pueden disfrutar de los detalles y las expresiones de los personajes sin tener que forzar la vista.

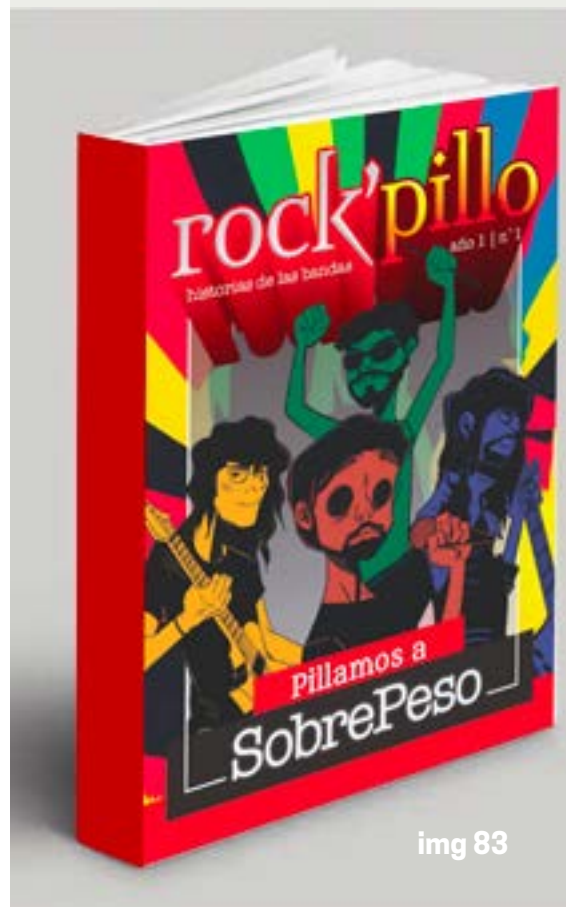
Flexibilidad de diseño: Este formato permite una mayor flexibilidad en términos de diseño y maquetación. Los paneles y las páginas pueden ser dispuestos de manera creativa, lo que permite que el cómic tenga una estructura única y atractiva para los lectores. Además, el formato A5 es comúnmente utilizado en la industria de los cómics, lo que significa que es fácil de imprimir y producir en grandes cantidades.



img 82



img 84



img 83



img 85

4.1.8 Realidad aumentada

La utilización de realidad aumentada dentro del cómic nos ayuda en diferentes aspectos ya que no solo aporta a la interactividad con el lector sino que también nos permite tener un producto diferente y llamativo.

Se utilizó dentro de la portada del cómic con un video en forma de animación el cual tendrá un saludo de los integrantes de las bandas para crear una interacción y un sentimiento de pertenencia con los lectores.

DISEÑO FINAL

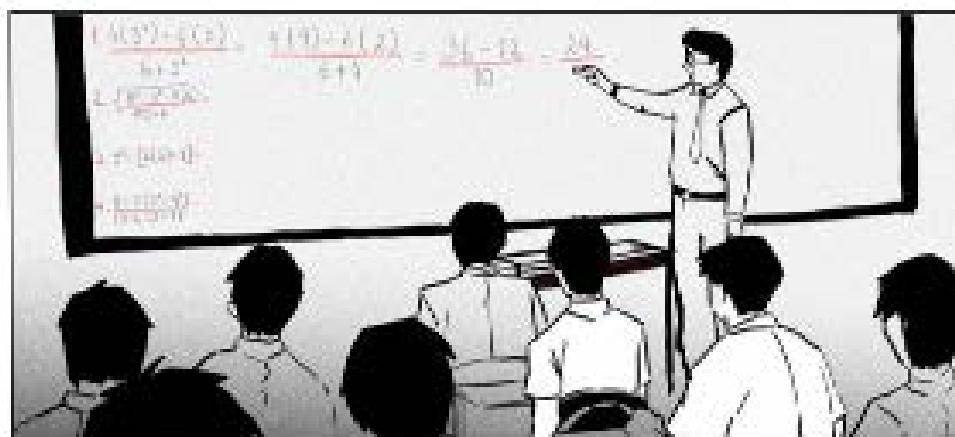


4.2 Diseño final

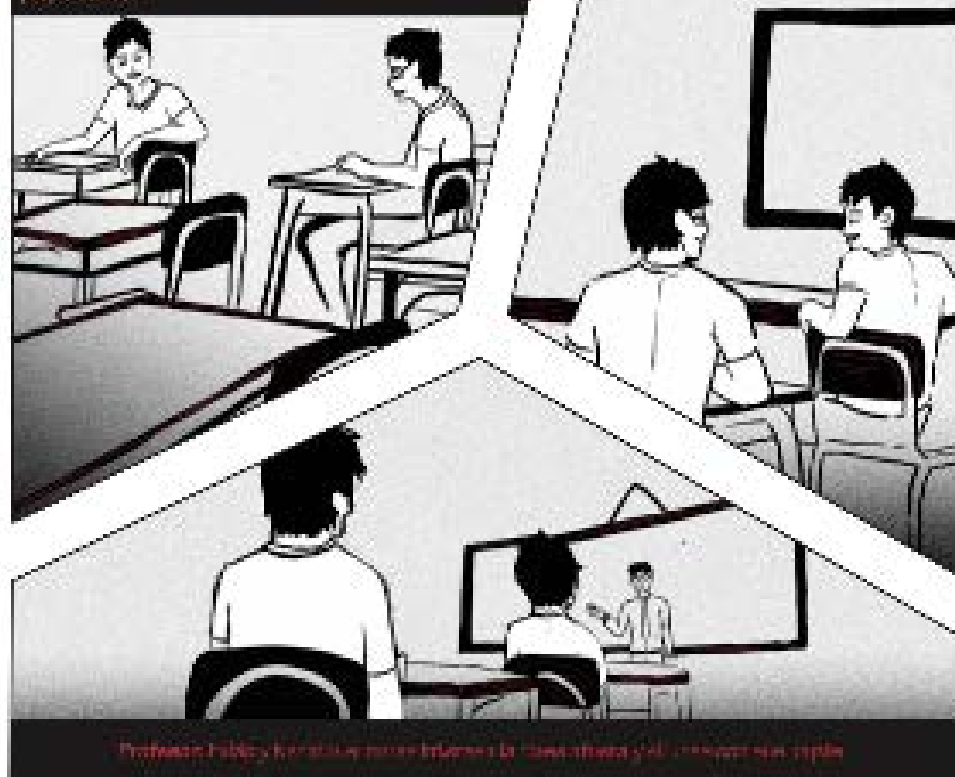
4.2.1 Cómic

Para el diseño final del cómic se realizó la portada y la contraportada del cómic, además del diseño de 24 páginas donde se muestra un recorrido de toda la historia de la banda Sobrepeso y los puntos claves de su trayectoria.



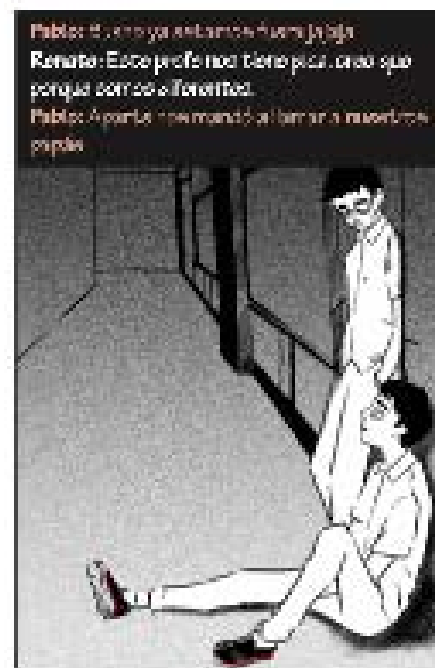


Pablo: ¿Ya ve, vamos a ir al caso como hoy en la noche?
 Renato: De ley es un tributo a los clásicos del rock y del jazz.
 Pablo: Sí, la verdad espero algún día poder formar mi propia banda.

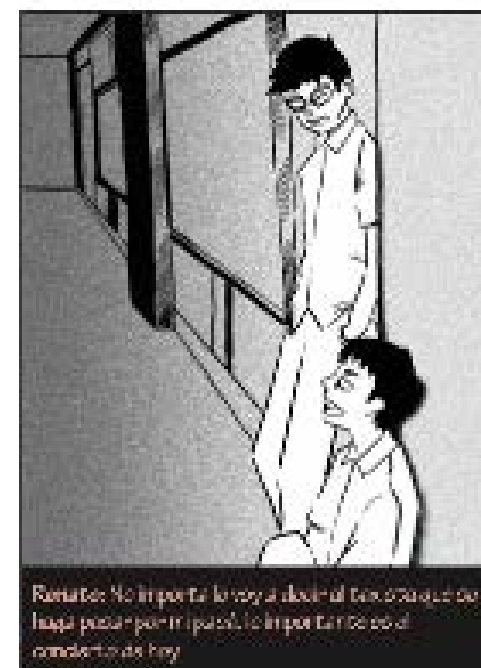


Profesor Pablo y Renato se conocen durante la clase de física y él les muestra sus papales

Renato: De ley ya hemos tocado tantas veces aquí en el colegio, solo hace falta suerte



Pablo: ¿Cómo ya estamos fuera, jaja
 Renato: Este profesor tiene poca credibilidad que porque somos famosos.
 Pablo: ¿Puede recomendarme algún maestro popular?



Renato: No importa la ley a nivel del colegio que de hecho pasar por el país, lo importante es el contenido de hoy



Pablo: Entonces nos vemos en la noche
 Renato: Así nos vemos!



Pablo y Renato se encuentran en el bar llamado "Apúntate a O'Neil", un poco tarde porque hacen fila en la entrada.



Renato: Ya está esa guitarra y esos pastales.
Pablo: Y los cables son amplios.

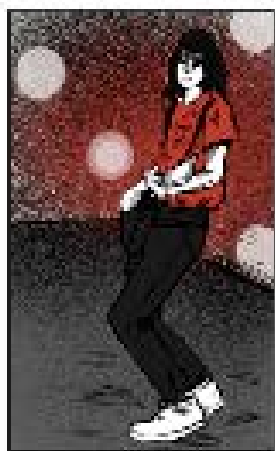
De pronto aparece el presentador al fondo, ahora es el turno de "Banda Negra" del cual la banda había terminado de hacer una integración visual de una forma muy interesante.



Renato: ¿Qué tal? ¿Te gusta? ¿Te gusta con Renato?
Pablo: Lo prometí más que vamos a ensayar de lo mejor y a partir de ahora es una banda.
Renato: Sí, te doy mi palabra.



Renato y Pablo se quedan impresionados por el estilo, la calidez y la melódica letra de sus canciones.



AÑOS MÁS TARDE



Pablo se encuentra guardando algunas cosas en su auto, pero luego con él Eduardo, cargando algunas partes de la batería para colocarlas en su carro.



Eduardo: ¿Con qué eso se hace, está en la parte trasera del auto hasta ahora.
Pablo: Pues sí, con la quemadura o el instrumento, ¿eh?



Pablo: En verdad hoy quiero más té y a parte de eso otros.
Eduardo: No tengo ni idea, pero dicen que el quibor-hota es muy bueno.
Pablo: ¡Inventó, pero ya quiero verlo!



Una banda se prepara en el escenario con toda la iluminación y ruido en el ambiente. Eduardo mira hacia la banda y enfoca al guitarrista que se la toca.



¡BENATCH!



Al quitarle el humo del ambiente, la guitarra comienza a hacer un pequeño solo muy bueno. Pablo se sorprendió al guitarrista y con mucha ilusión en sus ojos mira que es su amigo del colegio Renato.



Pablo: loco sigues siendo un super guitarrista y cumpliste lo que me prometiste.
Renato: ¡ah qué! ¿lo sigues?
ahora sí creo te podría servir.



Pablo: Sí, mira cómo Eduardo me iba a tocar todo el día tocando todo.
Renato: Un gusto y te presento a Carlos el Cal de nuestro colegio.



Mientras los 4 están conversando el público comienza a gritar y a inflarse, ya que una de las bandas principales no llegó y los asistentes comienzan a tirar botellas.
Renato: Amigos porque no es blame y Locomoco, así que nos vamos con ellos pero podemos volver con Pablo al que en el momento es un
Carlos: ¡Ejemplos!
Eduardo: Un gusto tocar la batería de la casa.



Los 4 amigos suben al escenario y hacen de una manera fenomenal dejando al público asombrado, con sus melodías y los acordes de guitarra. Al terminar los 4 hablan entre ellos, con la idea de formar una banda, se 4 unen sus puños como promesa de formar una de las mejores bandas del mundo.

Resaltos: Nos llamaron en el teatro Carlos, Eduardo, Pablo, Quity con sus 4 Resaltos: Un por, aja a Carlos, Eduardo, Pablo, Jajaja Eduardo: Podemos ensayar en la casa de mi papá, mamá y mamá

La banda empieza a tocar en muchos bares y tienen muchas presentaciones, luego les da muchas puestas. En una presentación la gente empezó a gritar sobrepeso, sobrepeso, ya que todos los integrantes habían engordado por lo que en conjunto los 4 amigos decidieron llamarse **el sobrepeso**



**AÑOS MÁS
TARDE**



Renata: Así que nos hemos esforzado tanto y ya tenemos algo como a nivel de Oye Santa y Frenesí farsita.
Edgardo: Sí, además la gemela no compra, pero dicen que hay una radio que nos puede ayudar a difundir nuestra música aún más y poder crecer como banda nacional.



Renata: La super 949
 verred

Carlos: Indemne, no hablar
 como diablo, dicen que es un
 rockero loco.

Fabio: No pondrán nada,
 vamos a preguntar y ver qué
 nos dicen.



Mario: toca el timbre del edificio y sale
 un señor importante, con pinta de ser
 rockero a lo loco.
Genaro: ¿Qué necesito?
Renata: No sé cómo que está todo nos
 puede ayudar a difundir más, me
 gustaría tocar rock con una
 troupe de otros grupos.



Renata: Tenemos 2 canciones más para
 que son una mezcla de rock y otros
 géneros.

Genaro: Rodó? The Appaloosa, me
 llama Carmen Fabra, un gusto.



Los chicos se reúnen en el estudio de la Super 9143 para escuchar con German las canciones. German: "Pueden estar dentro y además tengo un proyecto llamado Rock Nativo y quiero que sean parte de este proyecto. Ahora tengo una reunión con otra banda que va a participar dentro del proyecto. Estarán en contacto con ustedes para coordinar algunos asuntos."

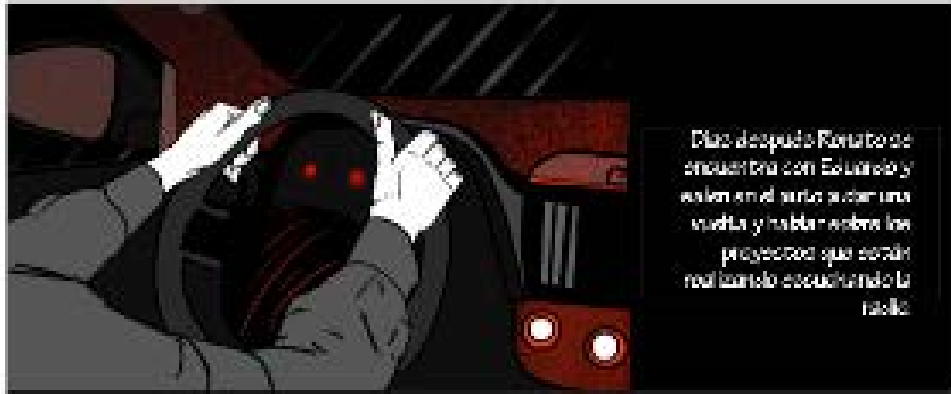


El grupo decide presentar en la puerta de los integrantes de otra banda intercambios de miradas, ahora saben que se va a formar una agrupación que también está compitiendo por ser la mejor banda de rock en Quito.



Este espacio comienza con la grabación de los temas para el proyecto de la radio al cual está generando mucho entusiasmo los chicos graban sus temas en el estudio de la con ella con mucho esfuerzo hasta que por fin graban el disco de "Rock Nativo". German los apoya en cada paso que él irán dentro del proceso y no los deja de alentar para que logren su meta.







Estuardo y Pablo
 iban camino a casa
 después de salir a
 dar una vuelta ya
 que esos días han
 sido muy ajetreados para
 todos, así que
 decidieron salir los 3,
 ya que Renato y Carlos
 estaban ocupados.



Cuando llegaron a la casa el teléfono estaba
 sonando, así que Pablo se apresuró a
 contestar.



Pablo: Hi, women! No me
 Pablix: ¿Qué?





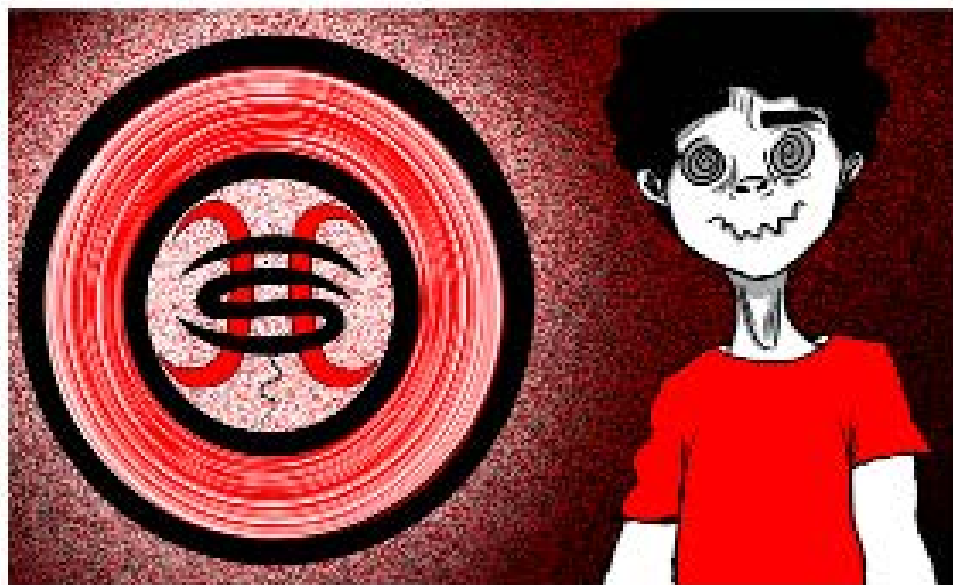
Eduardo: ¡¡¡ me digan
 (pero es increíble) ¿cómo
 lo conocí antes que
 Héctor del Silencio? Es
 uno de mis grupos
 favoritos en todos los
 tiempos!

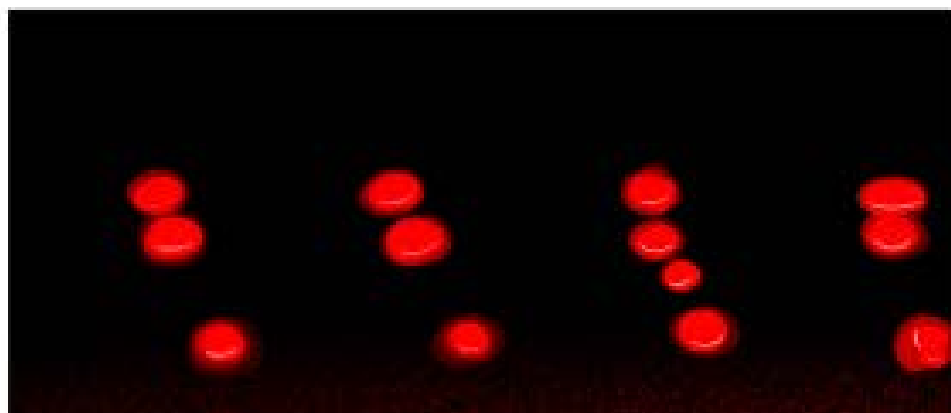
María (Mami): No puedo
 creerlo. ¿Quédate. Tu nombre
 es tu nombre. ¿Alabes o
 Fútsa, y está con tu alabes
 es el momento ideal. Es
 un gran momento de
 compartir el momento con
 él.

Eduardo: Definitivamente,
 es un gran momento
 real. Héctor del
 Silencio ha sido una
 influencia importante para
 nosotros en nuestra
 música. ¡Incluso me gustaría
 a pretenderlo con él!

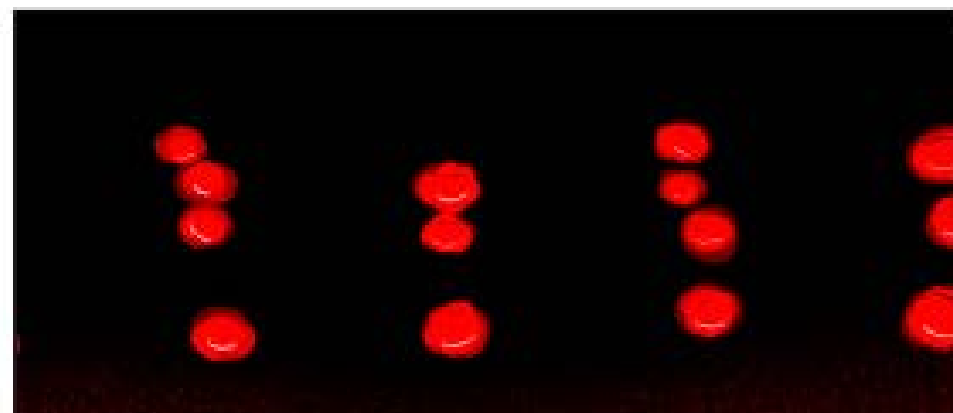


¡Es una gran noche para
 nosotros y Carlos y los 4 amigos
 empezaron a cantar y bailar
 mucho más que antes para
 los amigos y entre ellos para
 el gran día.



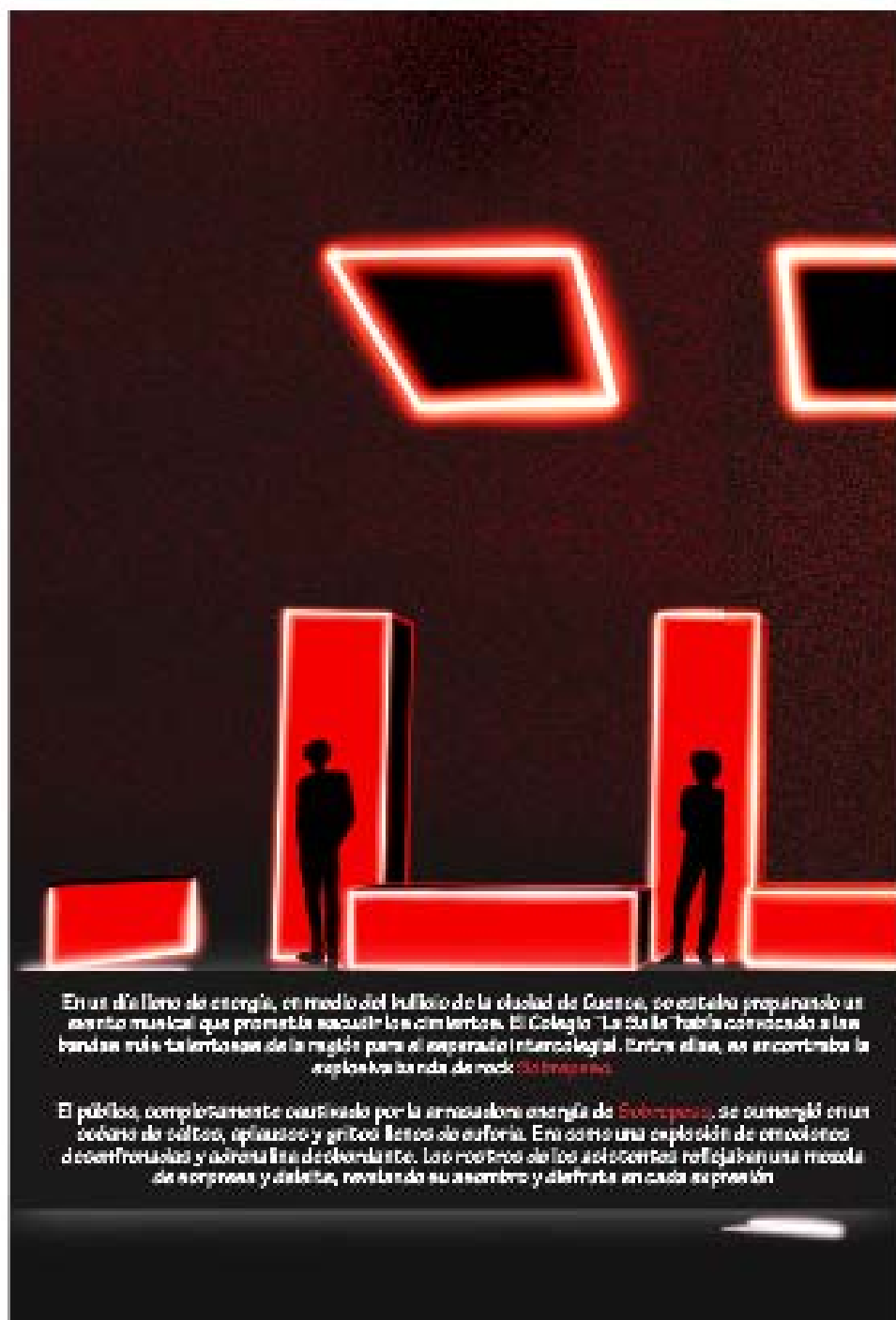


La noche del 26 de abril de 1998, **Sobrepasa** se prepara para su presentación dentro del "Coliseo Jefferson Pérez", se toparon con Enrique Paribury el cual les desea buena suerte en su presentación. Después **Sobrepasa** sube al escenario como teloneros de Héctor del Elleno. El público se entrega por completo a su música, escuchando sus canciones y mostrando su entusiasmo. Al final del concierto, los aplausos y los gritos de **Sobrepasa** llenan el lugar, dejando a los cuatro amigos satisfechos por la respuesta del público.



Después de numerosas presentaciones y dedicación, **Sobrepasa** logró consolidarse como una de las mejores bandas de Cuzco. El 10 de mayo de 1997, se encuentran en una oficina firmando un contrato que cambiaría su carrera. El documento lleva el sello de PISQUEROS RECORDS, una reconocida compañía discográfica, y establece una asociación de tres años. Con emociones encontradas, los integrantes de **Sobrepasa** estampan sus firmas en el contrato, sabiendo que esta oportunidad les abrirá nuevos puertos y les permitirá llevar su música a un público aún más amplio.







El 31 de mayo de 1986, en la hermosa ciudad de Cuenca, la banda **Sobrepeso** se preparaba para protagonizar un épico concierto al aire libre en el campus de la Universidad del Azuay. Con su estilo único y arrollador, los integrantes de **Sobrepeso** estaban listos para conquistar al escenario y dejar una huella imborrable en los corazones de los 3.000 espectadores que se congregaron para presenciar su actuación.

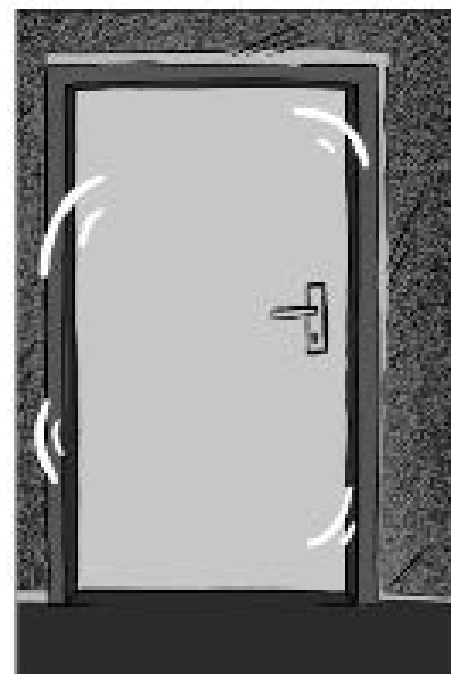
Con un estallido ensordecedor, **Sobrepeso** hizo su entrada triunfal en el escenario. El público, cautivado por la fuerza arrolladora de su música, se dejó llevar por la marea de sonidos distorsionados y ritmos poderosos que emanaban de los amplificadores. Cada acorde, cada golpe de batería, resonaba en el aire.

La voz de Pablo llenaba el espacio, transmitiendo emociones crudas y letras impactantes que conectaban con la audiencia. La multitud se entregaba al frenesí musical, saltando, cantando y coreando cada estrofa con mucha pasión.

Tiempo de recuerdos...
 Pablo y Renato están conversando y recuerdan
 aquellos momentos donde también en el colegio
 había un tanto de algo que parecía una canchita
 en un rincón dos años después.



Renato responde algo más tranquilo pero es
 intranquilo por gritos que vienen de afuera
 diciendo que abran la puerta.



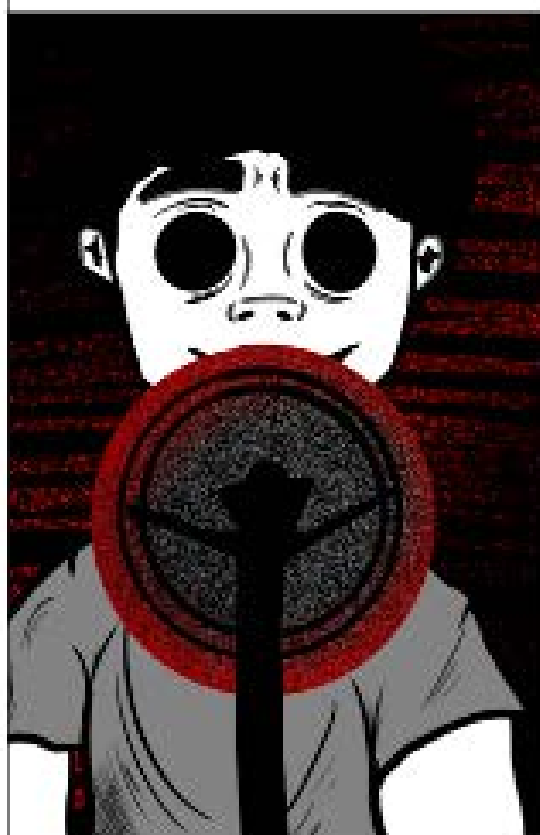
Renato abre la puerta y ve a Eduardo y Carlos
 que están corriendo a la sala de música.
 Renato: ¿Qué pasó?



Eduardo: Nos llevaron para ser parte de la
 banda porque en la película Kustan, Renato y
 Renato del Señor Lín Corleone.



Delencastre en su sorprendente carrera musical, tuvo la oportunidad de contribuir al soundtrack original de una película. Dos de sus canciones, "Fin del mundo" y "Vozja de burro", fueron seleccionadas para formar parte de este proyecto cinematográfico. Estas canciones capturan la esencia y la energía de la banda, y encajan perfectamente con la animación y la temática de la película.



El éxito de las canciones en el soundtrack de la película permitió a Delencastre como una banda talentosa y versátil, capaz de trascender los límites de la música electrónica y explorar otras formas de expresión artística. Además, esta experiencia les abrió nuevas oportunidades en el ámbito cinematográfico, generando la posibilidad de colaborar en proyectos futuros en el mundo del cine y la televisión.



**AÑOS MÁS
TARDE**



Después de alcanzar un gran éxito como banda, los integrantes deciden embarcarse en la grabación de un último álbum titulado "Animales". A pesar de la emoción y las expectativas en torno a este proyecto, las diferencias personales y proyectos individuales hacen que la banda decida tomarse un tiempo para que cada uno pueda trabajar en sus metas.

Sin embargo, a pesar de la separación, los integrantes conservan un fuerte lazo de amistad. Aunque han tomado nombres distintos, se prometen mantenerse en contacto y estar disponibles para reunirse en el futuro en alguna ocasión especial que así lo requiera. Queda un sentimiento de nostalgia y gratitud por los momentos compartidos y los logros alcanzados juntos como banda.

La separación marca el final de una etapa importante en la vida de los integrantes de la banda, pero también abre las puertas a nuevas posibilidades y experiencias individuales. Aunque los integrantes se separan con una gran tristeza, saben que la música siempre estará en su corazón y que, si el destino lo permite, podrán volver a reunirse en algún momento y esto sucederá más pronto de lo que ellos pensaban...

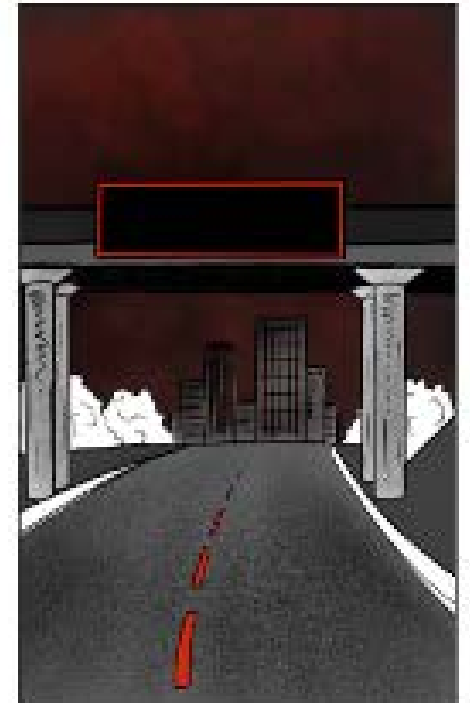
Año 2014



Ronaro escala centralmente desde su celular cuando se pronto errad una llamada de un número desconocido.
Ronaro: Hola!...! perfecto no hay problema, con mucho gusto



Todo queda en una gran reunión de alto nivel en el nivel de ciudad de Quito, Ecuador.



Ronaro: llama a todos sus amigos y les dice vamos a hacer más ya una vez más.
Ronaro: Va bien a hacer más una vez más.
Carlos: Claro hermano con gusto.
Eduardo: De una vez más con gusto.
Pablo: Mejor que me avisas que ya los extrañaba.



Los 4 están felices para entrar al escenario dando todo para el público que ya está gritando a los cielos.



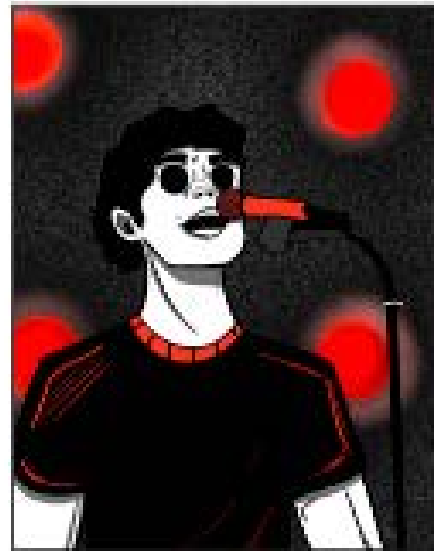
Entre Sobrepeso a tocar como nunca antes, con todos los rock listos para darle todo en el escenario.



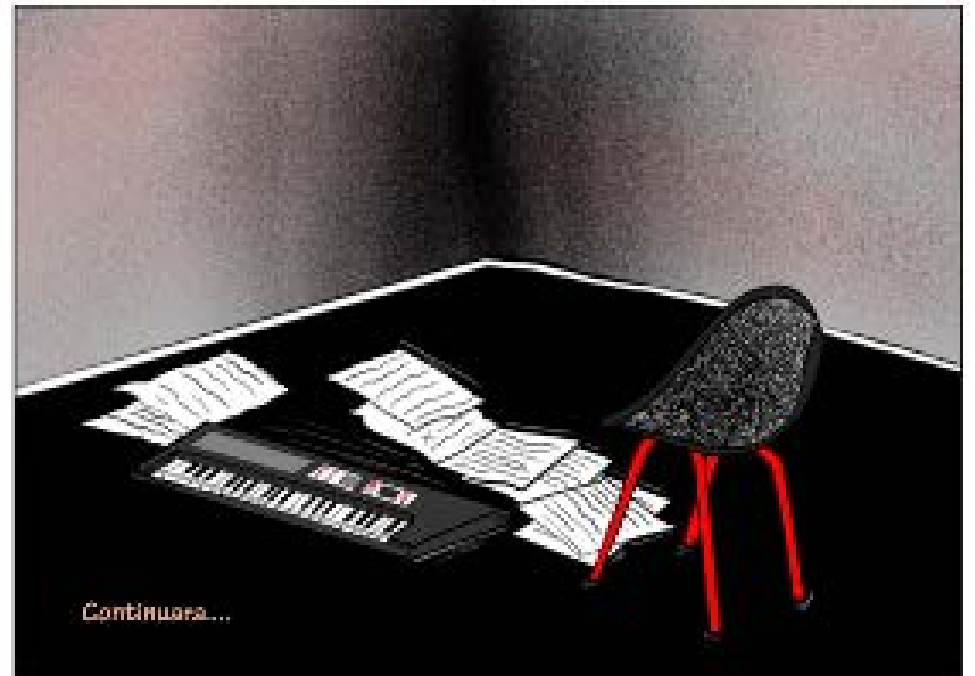
Al final todos se abrazan y hacen una vuelta para terminar el concierto muy emocionados.



Todo está lleno de humo y las personas o están gritando su nombre emocionados.



¿Kumbia es la música??
Todo es rock sus canciones, terminando con la canción de gloria.



Continuara...



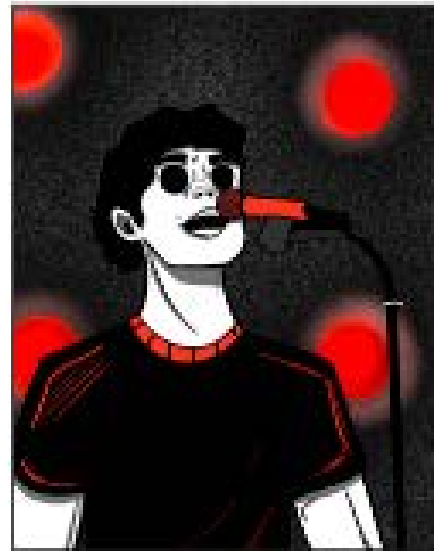
Entre Sobrepeso a tocar como nunca antes, con todos los rock listos para darle todo en el escenario



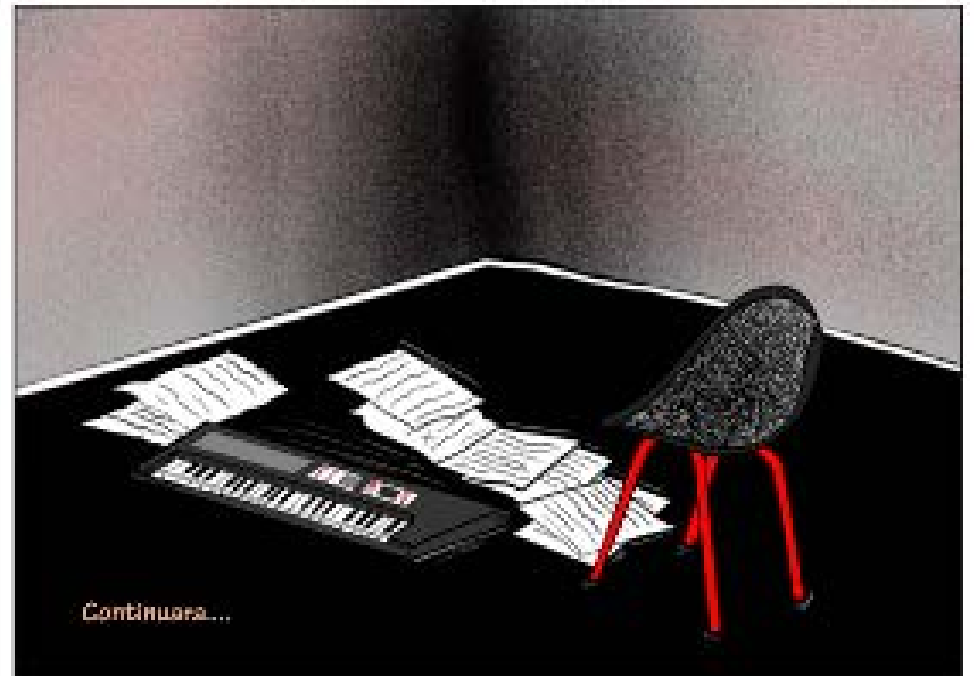
Al final todos se abrazan y hacen una vuelta para terminar el concierto muy emocionados



Todo está lleno de humo y las personas o están gritando su nombre emocionados



¿Kumbia es la música??
Todo es rock sus canciones, terminó todo con la canción de gloria



Continuara...

S O B R E P E S O

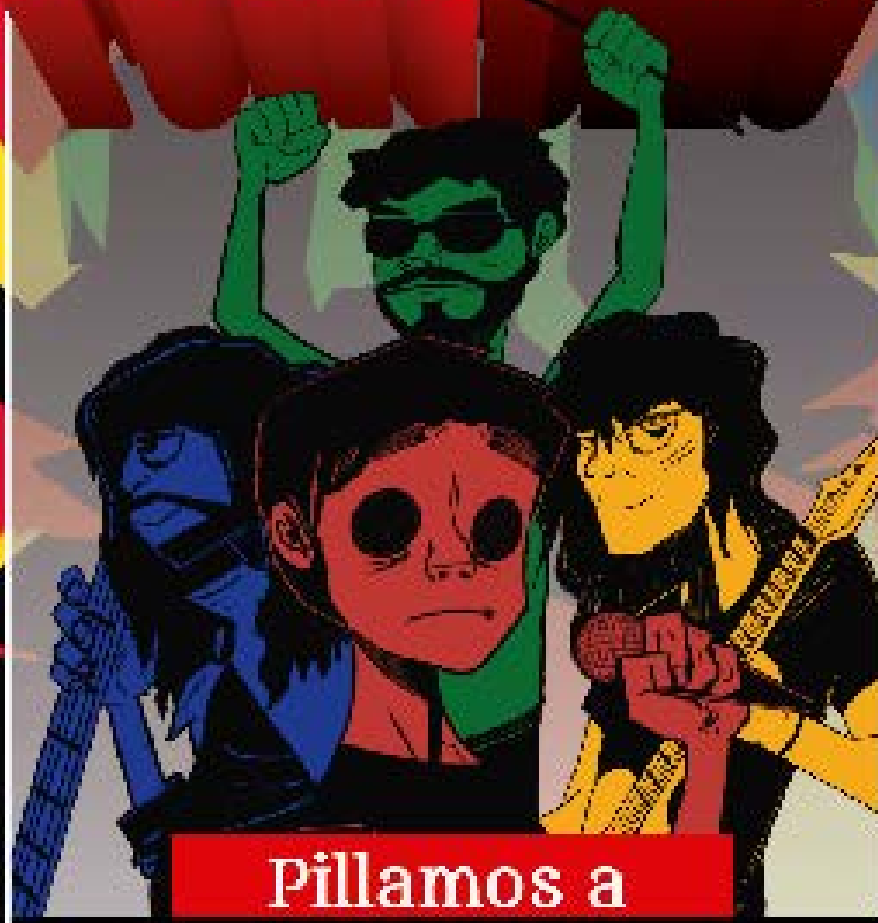
LA MILETA

escanea y escúchanos

www.sobrepeso.com

rock'pillo

historias de las bandas año 1 | n° 1



Pillamos a
SobrePeso

4.2.2 Papel Tranfers

El papel transfer tiene varias ventajas que serían fundamentales para el cómic. En primer lugar, agrega un elemento visualmente atractivo y distintivo a las prendas de los personajes del cómic. Las ilustraciones de la banda de rock pueden representar su estilo, actitud y personalidad, lo que les da a los personajes un aspecto único y auténtico. Además, al tratarse de una banda de rock, las ilustraciones pueden transmitir un sentido de rebeldía, energía y pasión, reflejando la esencia del género musical en el propio cómic.

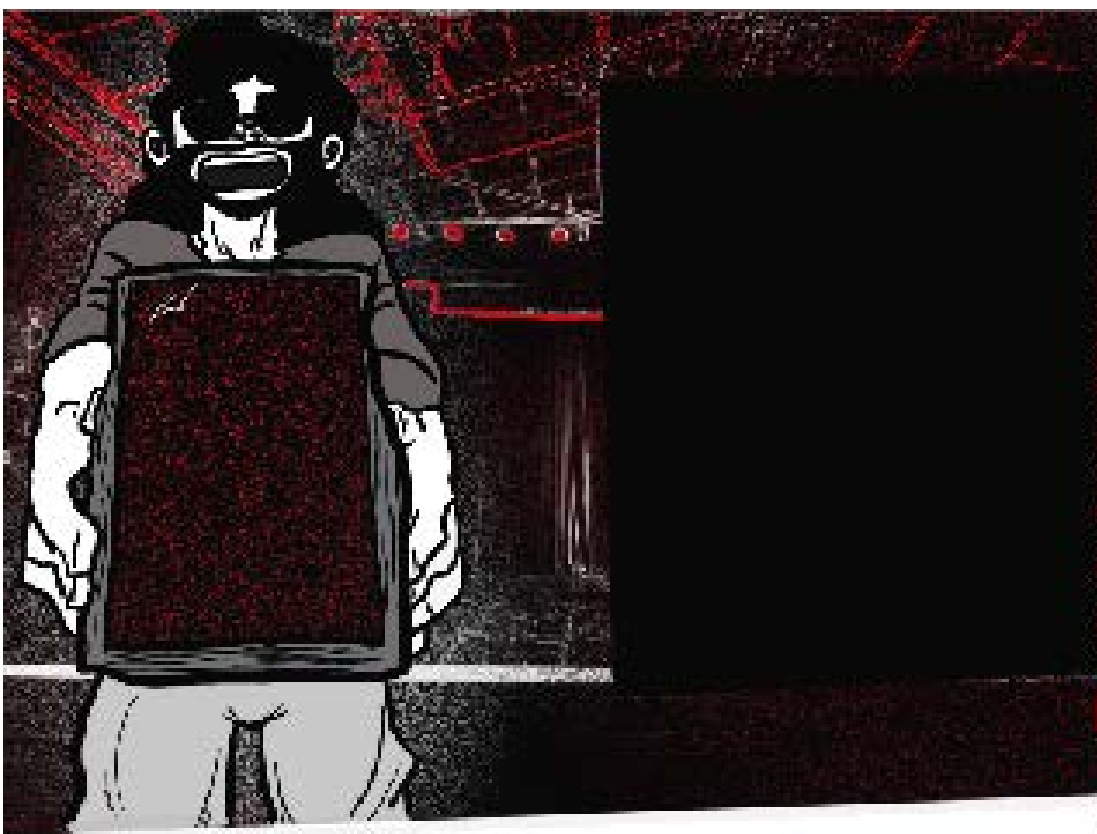
Además de su valor estético, el uso del papel transfer con ilustraciones de una banda de rock ofrece una oportunidad para desarrollar la identidad de los personajes y enriquecer la narrativa del cómic. Estas prendas personalizadas pueden actuar como un símbolo de pertenencia y afiliación a la música y el estilo de vida rockero. Además, pueden servir como una herramienta visual para identificar rápidamente a los personajes y establecer sus roles dentro de la historia. En definitiva, el uso de papel transfer con ilustraciones de una banda de rock permite añadir una capa adicional de profundidad y carácter a los personajes y al universo del cómic, enriqueciendo así la experiencia de los lectores.



4.2.3 Portadas próximos cómics

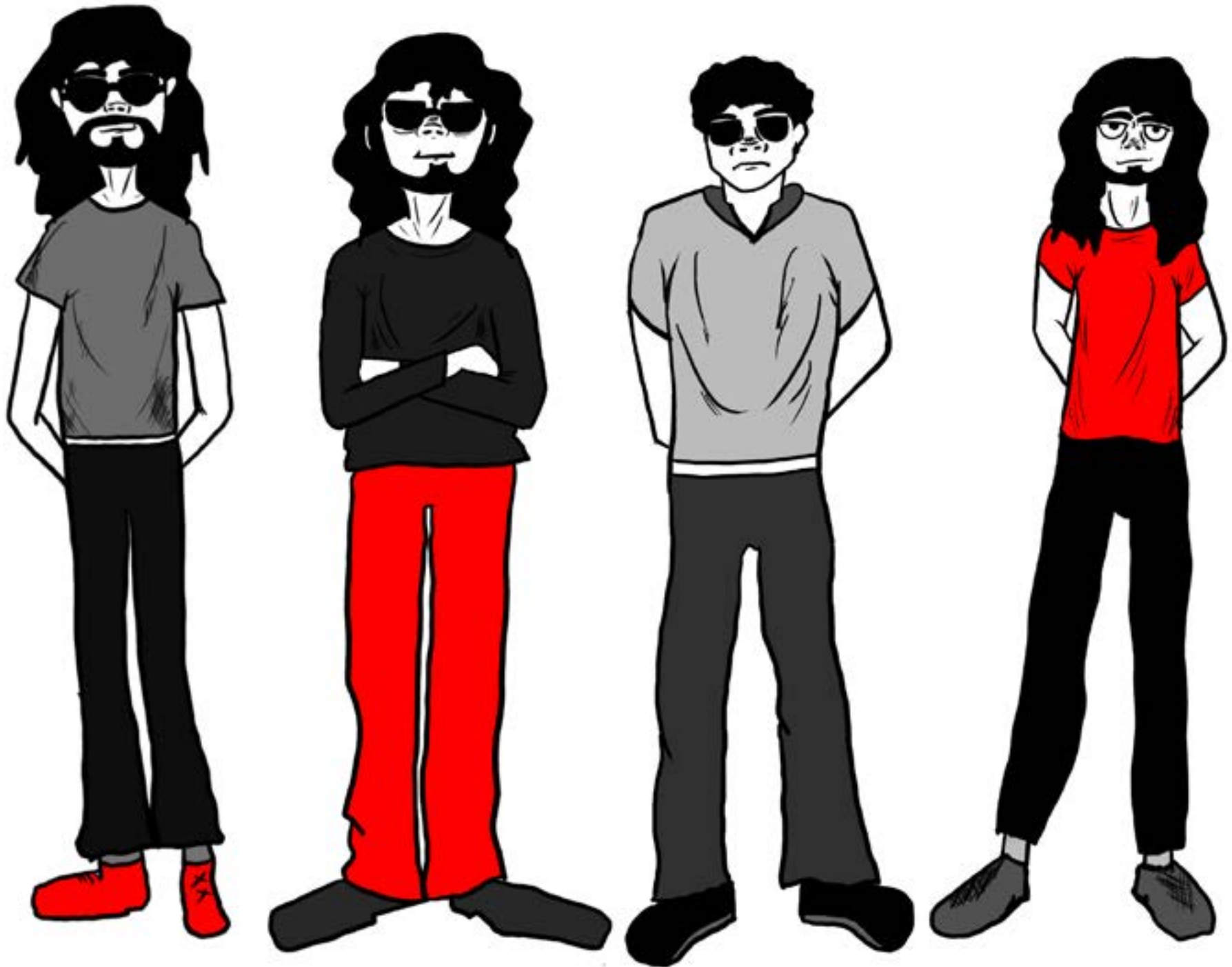
Bajos Sueños





4.2.4 Personajes

Bajos Sueños



4.2.5 Portadas siguientesestomos

Basca







4.2.6 Personajes

Basca



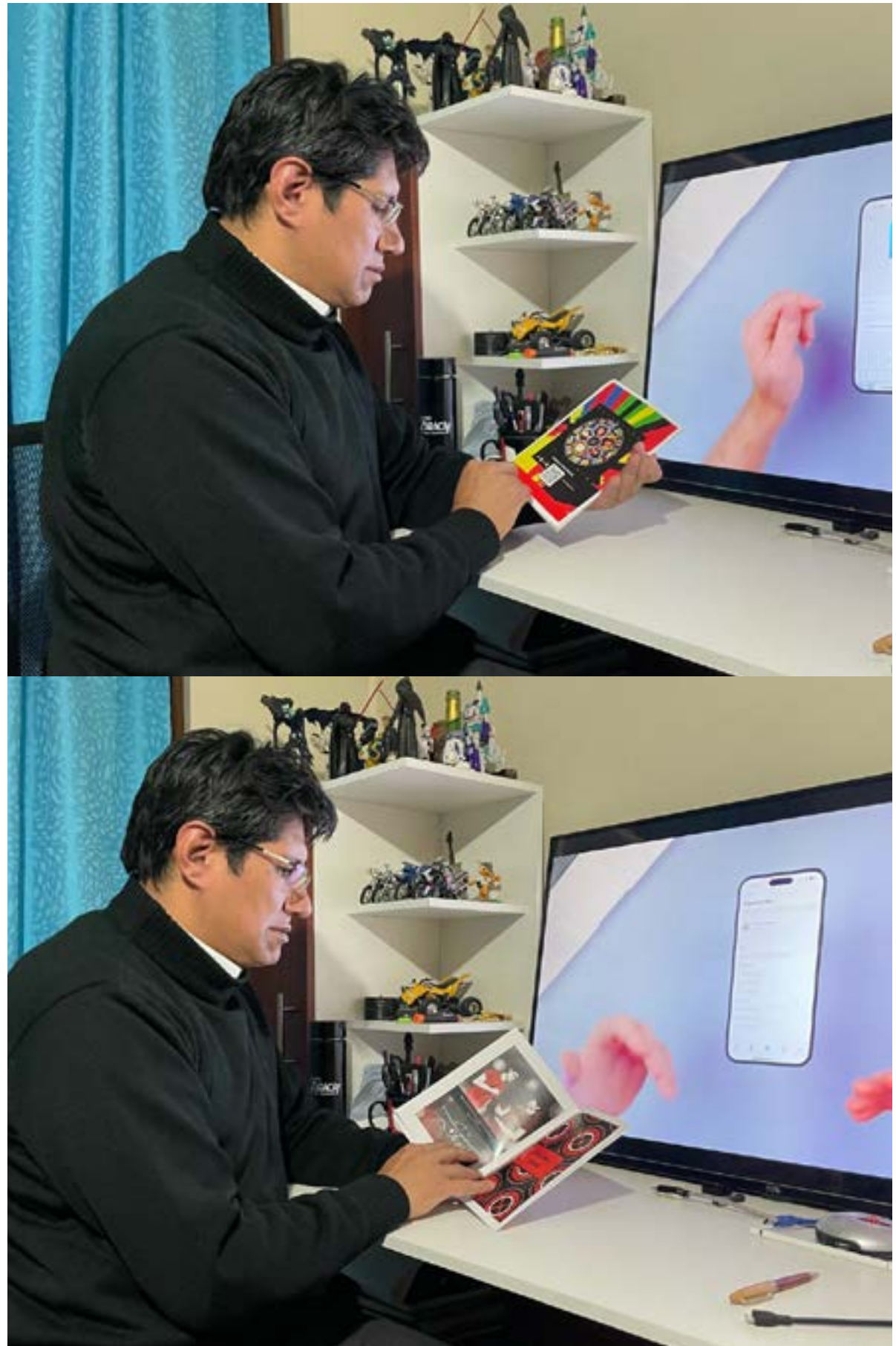
4.2.7 Validación

El diseñador Juan Mayancela, reconocido por su experiencia en el campo del diseño gráfico y ganador de una presea por su experiencia dentro de la publicidad y marketing, ha brindado su validación al cómic "Rock' Pillo". Durante una sesión de revisión, se examinó detenidamente tanto el contenido escrito como los aspectos visuales del cómic, evaluando su coherencia, calidad estética y narrativa.

Tras un análisis minucioso, Juan Mayancela expresó su satisfacción con el cómic "Rock' Pillo". Destacó el impacto visual de las ilustraciones, el estilo artístico utilizado y la forma en que los elementos visuales se fusionan con la narrativa. Además, resaltó la creatividad y originalidad en la representación de los personajes, escenarios y momentos clave de la historia.

De la misma manera se destacó la fluidez narrativa del cómic y la forma en que se desarrollan los acontecimientos. Mencionó la coherencia en la secuencia de las viñetas y cómo se logra transmitir la energía y la pasión del género musical del rock a través de los dibujos y los diálogos. Según el Dis. Juan Mayancela, el cómic "Rock' Pillo" logra capturar de manera efectiva la esencia del mundo del rock, atrayendo tanto a los amantes del género como a aquellos que se sienten atraídos por una historia cautivadora.

La validación del diseñador Juan Mayancela aporta una perspectiva profesional y confirma la calidad y el potencial del cómic "Rock' Pillo". Sus comentarios hacen énfasis en el esfuerzo y el talento invertidos en el desarrollo de este proyecto, brindando una mayor confianza en la recepción positiva que el cómic pueda tener entre los lectores.



4.2.8 Conclusiones

Las historias y el legado del rock cuencano han sido poco valorados en nuestro entorno, lo que ha llevado a que muchas personas no sepan de su importancia y relevancia. A través de este proyecto, se ha buscado generar conciencia y difundir la historia del rock en Cuenca mediante el diseño de un cómic. Se ha demostrado que el diseño gráfico es una poderosa herramienta para abordar problemáticas sociales y transmitir mensajes significativos.

A lo largo de este proyecto, se ha realizado una exhaustiva investigación teórica y de campo para recopilar información que era fundamental para el proyecto. Además, se ha llevado a cabo un proceso de diseño meticuloso para crear un cómic que cuente de manera atractiva y emocionante la historia de esta vibrante escena musical.

Mediante ilustraciones cautivadoras, diagramación creativa y el uso de elementos visuales impactantes, se ha logrado capturar la esencia del género y transmitir la pasión y energía que lo caracteriza..




4.2.9 Recomendaciones

Al finalizar el proyecto, sobresalen algunas recomendaciones importantes para garantizar un desarrollo adecuado del producto. El proceso de bosquejo resulta esencial en este campo, ya que nos brinda la oportunidad de explorar nuestra creatividad y estimular nuevas ideas. Se recomienda también publicar los siguientes tomos para poder generar un interés exponencial en los lectores del comic que así podrán seguir conectados con la historia del producto. Por último, se sugiere considerar el uso de medios de difusión y promoción adicionales, como redes sociales, eventos de lanzamiento y colaboraciones con plataformas de música local, para amplificar el alcance del cómic y llegar a un público más amplio. Esto permitirá que la historia de las bandas de Cuenca y su legado perduren en la memoria colectiva y continúen inspirando a las generaciones futuras..

4.2.10 Referencias

- Arriola, H. D. (2007). Manual interactivo de técnicas de ilustración digital aplicadas a la caricatura y el cómic. Universidad San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- Brockmann, J. M. (2015). Sistemas de Retículas. Barcelona: Gustavo Gili.
- Bruner, Jerome, (1997). La Educación, puerta de la cultura. Madrid, España: Visor Dis, C.A
- Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). Diseño Editorial - Periódicos y revistas/Medios
- Durán, T. (2005). Ilustración, Comunicación, Aprendizaje. Revista de Educación. Sociedad Lectora y Educación. Edición Extra 1, 239253.
- Fuentes, G. V. (2014). Breve historia del cómic. Nowtilus.
- Ghinaglia, D. (2010). Taller de diseño editorial. Actas de Diseño, (8).
- Giménez, G. (2005). La cultura como identidad y la identidad como cultura. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. México, 5-8.
- González Guzmán, D. (2004). Rock, identidad e interculturalidad: breves reflexiones en torno al movimiento rockero ecuatoriano.
- Grove, J. (2013). Evaluating Illustration Aesthetically. Recuperado de [http:// www.illustratorsillustrated.com/evaluating-illustration-aesthetically/](http://www.illustratorsillustrated.com/evaluating-illustration-aesthetically/)
- Guerrero Reyes, L. (2016). El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas.
- Ibarra Espinosa, N. (2015). Proyecto de diseño editorial: concepción de la revista Cemeica y prototipo impreso (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).
- Ichbiah, D. (2019). Elvis Presley: Historias y Leyendas: Biografía de Elvis Presley (F. Canul, Trans.). Babelcube Incorporated.
- Megale, A. (2001). ¿ Qué es la cultura? La lámpara de Diógenes, 2(4), 15-20.
- McLean, R. (1993). Manual de tipografía. Madrid: Hermann Blue Ediciones.
- Lamas, M. (2007). El género es cultura. Campus Euroamericano de Cooperação Cultural, 1-12.
- López Moya, M. D. L. C., & Cedillo, E. (2012). Música, jóvenes y alteridad: rock indígena en el sur de México. Contemporanea (Salvador), 10(3), 705-724.
- Sanmiguel, D. (2003). Todo sobre la técnica de la ilustración. Parramón Ediciones, Barcelona.
- Simon, H. A. (1988). The Science of Design: Creating the Artificial. Design Issues, 4(1/2), 67-82. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/1511391>
- Torres Matute, J. M. (2019). Diseño de un producto editorial interactivo para difundir la historia del rock cuencano (Bachelor's thesis, Universidad del Azuay).

Abstract of the project	
Title of the project	Design of an enlightened editorial product to spread the history of the Cuenca rock bands
Project subtitle	
Summary:	This educational project is the central objective of the dissemination of the history of three of the most representative rock bands of the city of Cuenca - Ecuador. After the collection of primary and secondary information, the design of an editorial product in comic format is planned and proposed that value the trajectory and importance of these bands and their musical products, recovering the memory of this important urban subculture.
Keywords	Music, identity, culture, comic, rock.
Students	PINEDA BRAVO ISABEL CRISTINA
C.I.	0105748289
Code	89779
Director	TRIPALDI ANNA
Codirector:	
Para uso del Departamento de Idiomas >>>	<div style="text-align: right;"> Revisor:  </div>
	Nombre profesor revisor
	N°. Cédula Identidad 0104842760

