



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE
FACULTAD

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE UN PRODUCTO
EDITORIAL INTERACTIVO
PARA DIFUNDIR LA
HISTORIA DEL ROCK
CUENCANO

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO
A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
DISEÑADOR GRÁFICO

JHONATAN TORRES

AUTOR

Dis. JUAN LAZO

DIRECTOR

CUENCA - ECUADOR

2019







Autor:
Jhonatan Mauricio Torres Matute.

Director:
Dis. Juan Carlos Lazo.

Fotografías e ilustraciones:
Realizadas por el autor, excepto aquellas que se encuentren con su cita respectiva.

Diseño y diagramación:
Autor.

Impresión:
TORRES & CORDERO producción gráfica.

Cuenca - Ecuador
2019



DEDICATORIA

A las personas más importantes en mi vida, mi familia, quienes han estado conmigo apoyándome y motivándome siempre en todas las situaciones que he pasado en el transcurso de mi vida; a mis profesores quienes cultivaron en mí su conocimiento que hoy están dando frutos, a mis tutores quienes me apoyaron en este proceso creativo.

A la comunidad rockera cuencana para que este movimiento cultural nunca decaiga.



AGRADECIMIENTOS

Gracias a cada uno de ustedes por ser mi apoyo y mi inspiración, por el ánimo y la paciencia.
GRACIAS
TOTALES

ROCK METAL

mis padres
mi amada
esposa
ROSI
MAURO
PA
CHI
TA
mis amores
chiquitos
ISRA
DO
MI
TA
tutores
TOA
JOHN
JUAN
R
DANILO
F
A
DR
FEB
OR
TO
profesores y amigos



ÍNDICE
DE CONTENIDOS

Capítulo 1	
Contextualización	
Marco Teórico	20
Memoria identitaria	21
Cultura	22
Identidad	24
Identidad individual	25
Identidad colectiva	26
Memoria	27
Historia	28
El origen del rock en el mundo	31
Géneros del rock	32
El rock en el Ecuador	39
El rock en Cuenca	43
Inicios	44
Conciertos de Rock importantes	46
Medios de difusión	47
Diseño editorial	48
Libros	50
Contenidos	51
Anatomía	51
Cubiertas	52
El formato correcto	53
Maquetación o diagramación	54
Reticulas	54
Tipografía	55
Legibilidad frente a visibilidad	55
Jerarquía	56
Imágenes y color	57
Diseño interactivo	58
Interactividad	59
Tipos de interactividad	60
Libros de papel	60
Libros pop-up	61
Libros con paper toys	62
Libros con objetos 3D en realidad aumentada	62
Libro con enlaces a visualizadores 3D on line	63

Análisis de homólogos	64
Libro: La historia del rock	66
Libro: Juego de tronos, guía pop-up	68
Caja: Metallica - Live Shit: Binge & Purge	70
Investigación de campo	72
Conclusiones	76

Capítulo 2	
Planificación	
Segmentación de mercado	80
Variables de segmentación de mercado	81
Persona design	83
Partidos de diseño	86
Forma	87
Función	87
Tecnología	87
Plan de negocios	88
Producto	88
Precio	88
Plaza	89
Promoción	89

Capítulo 3	
Ideación	
Ideación	93
Lluvia de ideas	94
Selección de ideas	95
Idea final	99

Capítulo 4	
Proceso de Diseño	
Bocetaje y digitalización	102
Validación	134
Conclusiones	140
Recomendaciones	141
Bibliografía	142
Anexos	143



ÍNDICE
DE IMÁGENES

Direcciones URL
optimizadas con
bitly.com
https://bit.ly/

Img.	URL	Pág.
01	https://bit.ly/2K12dKc	20
02	https://bit.ly/2M92AFb	22
03	https://bit.ly/2K9YwIH	24
04	https://bit.ly/2JEQi5I	26
05	https://bit.ly/2VPVR2B	27
06	https://bit.ly/2K3Bs7R	27
07	https://bit.ly/2wjsLOH	29
08	https://bit.ly/2HSCaCi	30
09	https://bit.ly/2JHrU2X	33
10	https://bit.ly/2wqU9KB	34
11	https://bit.ly/2W4teUj	34
12	https://bit.ly/2WkOTHh	34
13	https://bit.ly/2YPGetI	35
14	https://bit.ly/2WhVy55	35
15	https://bit.ly/2Wr2qwQ	35
16	https://bit.ly/2HCb2IT	36
17	https://bit.ly/2VRzl3Y	36
18	https://bit.ly/2W5flFw	36
19	https://bit.ly/2QrtNBx	37
20	https://bit.ly/30JPPUX	37
21	https://bit.ly/2W5ohL2	37
22	https://bit.ly/2QqRCt3	38
23	https://bit.ly/30N4zT8	39
24	https://bit.ly/2EvUFM8	41
25	https://bit.ly/2X8gA2X	42
26	https://bit.ly/2HBnqsC	44
27	https://bit.ly/2W0P2QC	46
28	https://bit.ly/2WtkDty	47
29	https://bit.ly/2QogOk0	48
30	https://bit.ly/2Qnu1tz	50
31	https://bit.ly/2wmecKm	51
32	https://bit.ly/2WkisZu	51
33	https://bit.ly/2Ez9X2F	52
34	https://bit.ly/2EAGeGt	53
35	https://bit.ly/2wmXZV7	54
36	https://bit.ly/2HBhKyJ	54

Img.	URL	Pág.
37	https://bit.ly/2K4jXEt	54
38	https://bit.ly/2Wupue2	54
39	https://bit.ly/2HRxBbq	54
40	https://bit.ly/2VPFYJq	55
41	https://bit.ly/2Wtdnhm	55
42	https://bit.ly/2wmeMI2	55
43	https://bit.ly/2WsxQ63	56
44	https://bit.ly/2whn9oc	57
45	https://bit.ly/2X6fbdh	58
46	https://bit.ly/2YRE78Z	60
47	https://bit.ly/2QoiGt2	61
48	https://bit.ly/2Qmywo4	62
49	https://bit.ly/2YRlr8m	62
50	https://bit.ly/2WkS2qz	63
51	https://bit.ly/2WnSC6H	63
52	https://bit.ly/2X9Ny3g	64
53	https://bit.ly/2HPKAu0	66
54	https://bit.ly/2K6Yz1h	66
55	https://bit.ly/2K3nrqV	67
56	https://bit.ly/2VSB7Hs	67
57	https://bit.ly/2K5AyYs	67
58	https://bit.ly/2YPtx2k	68
59	https://bit.ly/2EuJ6V9	69
60	https://bit.ly/2VQDbzF	69
61	https://bit.ly/2X9Ny3g	69
62	https://bit.ly/2JGCbMS	70
63	https://bit.ly/2JL1f5J	71
64	https://bit.ly/2K1Gv93	71
65	https://bit.ly/2X97Nhg	71
66	https://bit.ly/2Qu4izG	72
67	https://bit.ly/2wmeyAA	76
68	https://bit.ly/2X2vCY6	80
69	https://bit.ly/2EBsk78	86
70	https://bit.ly/30Jtpmx	92
71	https://bit.ly/2YNltz0	102



RESUMEN

Desde los años 60 existe en Cuenca una afición por el rock que dio nacimiento a varias de las bandas más icónicas del país, llegando a ser reconocida como la cuna del rock ecuatoriano. Esta cultura que incluye gustos variados por los diferentes géneros musicales desde el Rock and Roll hasta el Metal, no ha sido investigado lo suficiente y debido a esto son pocos los registros existentes de la historia del rock cuencano. La intención de este proyecto es dar a conocer y recordar su historia y valor cultural, tanto en viejas como nuevas generaciones, a través de un producto editorial, apoyado en teorías sobre el diseño editorial, diseño interactivo y memoria identitaria.

ABSTRACT

Since the 1960s there has been a love of rock in Cuenca, which gave rise to several of the most iconic bands in the country. Thus, the city became recognized as the cradle of Ecuadorian rock. This culture, which includes varied tastes of different musical genres from Rock and Roll to Metal, has not been fully investigated. Due to this gap, there are few existing records regarding the history of rock in the city. The intention of this project is to make the history of rock and its cultural value widely known, both in old and new generations, through an editorial product supported by theories on editorial design, interactive design and identity memory.



INTRODUCCIÓN

El rock es un género musical que determina un estilo de vida para quienes disfrutan de este tipo de música, siendo algo muy característico de su identidad, debido a su gran interés por conocer su historia y su comunidad, por su sentido de pertenencia, en el cual se logra reflejar el pasado dentro de una situación del presente, para así, lograr una proyección hacia el futuro. Permitiéndonos conocer, recordar y entender varios sucesos importantes dentro de este movimiento. Bajo este contexto, la ciudad de Cuenca ha sido considerada durante algunos años como “la cuna del rock ecuatoriano” (Vinuela, 2012), debido a que, en esta ciudad, ha sido el lugar de nacimiento de algunas de las bandas más importantes e influyentes del país.

Por ello se ha determinado la siguiente problemática a resolver en mi proyecto de graduación, que es la falta de registros que documenten la historia y evolución de bandas que han marcado hitos desde sus inicios,

causa que cada vez sean menos recordados y estén más próximos al olvido, asumiendo que rockeros cuencanos, tanto nuevos como antiguos desconozcan dichos sucesos.

Planteándome objetivos claros de cómo ayudar a difundir la historia del rock cuencano, mediante un producto editorial recopilatorio e interactivo que evidencie la importancia de este género musical en la ciudad.

Pretendiendo de esta manera generar un medio por el cual se pueda difundir esta historia y darla a conocer. Así mismo, este proyecto, apoyado en teorías sobre el diseño editorial, diseño interactivo y memoria identitaria, pretende que, a través del diseño de un producto editorial, se transmita el conocimiento de la historia del rock cuencano; buscando así, remarcar su historia, y dar valor a este movimiento cultural.





OBJETIVOS

Objetivo General

Ayudar a difundir la historia del rock cuencano, mediante un producto editorial recopilatorio e interactivo que evidencie la importancia de este género musical en la ciudad.

Objetivos Específicos

1. Desarrollar una línea gráfica que represente la subcultura del rock en Cuenca.
2. Diseñar un producto editorial recopilatorio e interactivo que rescate la historia del rock cuencano y su expresión gráfica.

Capítulo 1

CONTEXTUALIZACIÓN



MARCO TE ÓRI CO



1.1 Memoria Identitaria

Al tratar el tema de la historia del rock cuencano, es importante hablar sobre la memoria identitaria, ya que hace referencia a “la memoria como elemento constitutivo de la propia identidad”(De Zan 2008). Que nacen a partir de la influencia de los géneros musicales enfrascados dentro del rock. Por ello es importante conocer su historia y su comunidad ya que a través de esta influencia musical se determina una identidad colectiva y un estilo de vida muy característico por su sentido de pertenencia, en el cual se logra reflejar el pasado dentro de una situación del presente, para así, lograr una proyección hacia el futuro. Permittiéndonos conocer, recordar y entender varios sucesos importantes dentro de este movimiento.

Como nos indica, (Candau & Rinesi, 2001). En su libro Memoria e Identidad, que: “lo que ha pasado no ha desaparecido definitivamente por que es posible hacerlo revivir gracias al recuerdo”. (p.13) y así, de esta manera poder reconstruir su historia como una trayectoria de vida con relatos que afiancen los recuerdos a través de la memoria y que nutran la identidad de la comunidad rockera ya que “La memoria es sin duda una fuerza de identidad. (p. 15)”

Para ello analizaremos los conceptos principales que forman parte esencial de la terminología “memoria identitaria” como son la cultura, la identidad y la memoria.



1.1.1 Cultura

Dentro de la comunidad rockera cuencana la cultura se ve reflejada y determinada por sus características singulares de tiempo, espacio y tradición. Así, al hablar de cultura lo hacemos de una manera de ver su estilo de vida dentro de su comunidad, en su modo de pensar, de comunicarse a través de su música y símbolos visuales, su construcción como sociedad y sus valores trascendentes como la moral, las artes, la historia, etc. De esta manera podemos adoptar la conceptualización de cultura de Malinowski B. (1984) como indica en su libro “Una teoría científica de la Cultura”, que el rasgo esencial de la cultura es la organización de los seres humanos en grupos permanentes (p.63). Determinando esta organización en la comunidad rockera quienes aman de estos estilos musicales y sobre todo le otorgan un gran valor de origen y un gran sentido de pertenencia hacia su comunidad.

Añadiendo a esto en el libro “Espejo para la humanidad...” de Kottak C, cita la teoría de Tylor que indica: la “Cultura... es ese todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, la costumbre y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad” (Taylor, 1871/1958, pág. 1)(p.21) (Reis, 2004) teniendo presente sobre todo que el conocimiento sobre la historia del rock cuencano es poco y actualmente está más próximo al olvido ya que no se tiene muchos registros sobre el mismo más que la transmisión del boca a boca entre amigos y miembros de la comunidad rockera. A partir de los comportamientos humanos que son generados por los diferentes estilos musicales y sus símbolos visuales Gilberto Giménez en su artículo basado en el libro de Clifford Geertz, The Interpretation of Cultures (1973), indica que actualmente la cultura ya no



02

se presenta como “pautas de comportamiento”, (1950), sino como “pautas de significados”. Según esta perspectiva su concepto se presenta como: “la organización social de significados, interiorizados de modo relativamente estable por los sujetos en forma de esquemas o de representaciones compartidas, y objetivados en formas simbólicas, todo ello en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados”. (2009) Determinando según lo especificado en esta teoría para que los significados sean llamados culturales debe exhibir una estabilidad relativa tanto en el grupo como en los individuos que lo conforman.

Como se mencionó anteriormente la cultura se encuentra en todas partes, ya que es una dimensión de toda la vida social. Como dice el sociólogo suizo Michel Bassand (1981:9), “ella penetra todos los aspectos de la sociedad, de la economía a la política, de la alimentación a la sexualidad, de las artes a la tecnología, de la salud a la religión”. Debido a esta transversalidad de la cultura, es segmentada para su análisis como un “texto” cultural bien delimitado (una fiesta, un partido de fútbol), sea por sectores (pintura, escultura, arquitectura, teatro, danza, religión, música, cine, entretenimientos, fotografía, etcétera), sea según el proceso de comunicación que opera en cada uno de estos sectores (creación, difusión, consumo), o por clases sociales (cultura dominante, culturas medias, culturas populares). (Giménez, 2008) teniendo en cuenta que la representación de la comunidad rockera cuencana se basa en la influencia de la música, la misma que genera la participación y construcción de agrupaciones musicales mismos que se dan lugar en espacios públicos y privados para el deleite del mismo.



1.1.2 Identidad

Con lo que respecta a la identidad como el factor principal identificativo de la comunidad rockera cuencana es la representación que tenemos de nosotros mismos como sujetos independientes en relación con los demás sujetos, dicho de otra manera, es la idea que tenemos de la relación directa sobre quienes somos nosotros y quienes son los otros sujetos, para de esta manera poder compararnos y así encontrar semejanzas y diferencias, como indica en su artículo Giménez “Cuando creemos encontrar semejanzas entre las personas, inferimos que comparten una misma identidad que las distinguen de otras personas que no nos

parecen similares”(2009).

Apoyados de lo anteriormente indicado que la cultura es lo que nos ayuda a distinguirnos a unos de otros a través de nuestras pertenencias sociales y particularmente mediante un conjunto de rasgos culturales que nos definen como individuos únicos, singulares e irrepetibles, para así poder desarrollar sus identidades. En base a lo mencionado —dice el sociólogo británico Stephen Frosh (1999) citado del artículo de Gilberto Giménez que: — la gente echa mano de recursos culturales disponibles

en sus redes sociales inmediatas y en la sociedad como un todo”. De este modo queda claro en qué sentido la cultura es la fuente de la identidad. (2009)

De esta manera tenemos presente que la cultura y la identidad van de la mano como un factor indispensable para identificarnos ya sea individualmente o colectivamente, para ello abordaremos también estos temas que son de mucho interés como lo es la identidad individual y colectiva.



1.1.2.1 Identidad individual

La identidad individual puede definirse como “un proceso subjetivo (y frecuentemente auto reflexivo) por el que los sujetos definen su diferencia de otros sujetos (y de su entorno social) mediante la auto asignación de un repertorio de atributos culturales frecuentemente valorizados y relativamente estables en el tiempo”.(Giménez, 2008)

De esta manera un individuo puede ser reconocido para poder existir tanto social como públicamente por parte de los demás individuos con los que interactúa, así de esta manera podemos decir que nuestra identidad se convierte en una “identidad de espejo” siendo este el resultado de como nos vemos nosotros mismos y lo mas importante de como nos ven los demás individuos, como lo cita Giménez en su artículo, (looking glass self) (Cooley, 1922), añadiendo que, este proceso no es estático sino dinámico y cambiante, siendo este fenómeno del reconocimiento una (la Anerkennung de Hegel) operación fundamental en la constitución de las identidades.

Así, de esta manera podemos decir que la identidad contiene elementos como la similitud o de lo “socialmente compartido”, que resulta de la pertenencia a grupos y otros colectivos, y de las diferencias o lo “individualmente único”, en el

cual estas se relacionan para constituir una única identidad. Por lo tanto la identidad de un individuo se define principalmente por el conjunto de sus pertenencias sociales. G. Simmel lo define del siguiente modo:

Las personas también se identifican y se distinguen de los demás, por lo siguientes atributos:

- 1) “caracterológicos”; que son “ un conjunto de características, como disposiciones, habitus, tendencias actitudes y capacidades, a los que se añade lo relativo a la imagen del propio cuerpo” (Lipiansky, 1992:122). Algunos de estos atributos tienen un significado preferentemente individual (p. ej. inteligente, perseverante, imaginativo), mientras que otros tienen un significado relacional (p. ej. tolerante, amable, comunicativo, sentimental).
- 2) por su “estilo de vida” reflejado principalmente en sus hábitos de consumo; siendo el presupuesto subyacente el que da la enorme variedad y multiplicidad de productos promovidos por la publicidad y el marketing los cuales permiten a los individuos elegir dentro de una amplia oferta de estilos de vida. Gilberto Giménez indica que “La tesis que sostengo es la de que los estilos de vida constituyen sistemas de signos

que dicen algo acerca de la identidad de las personas”. Siendo estos “indicios de identidad”. (2009) en cambio el sociólogo chileno Jorge Larraín (2000:25) dice que es importante: el apego afectivo a cierto conjunto de objetos materiales que forma parte de nuestras posesiones: nuestro propio cuerpo, [...], un repertorio musical, un álbum de fotos, unos poemas, un retrato, un paisaje. Larraín cita a este respecto un pasaje sugerente de William James:

Está claro que entre lo que un hombre llama mí y lo que simplemente llama mío la línea divisoria es difícil de trazar [...] En el sentido más amplio posible [...] el sí mismo de un hombre es la suma total de todo lo que él puede llamar suyo, [...] (citado por Larraín, 2001:26).

3) por su red personal de “relaciones íntimas” (alter ego);

4) por el conjunto de “objetos entrañables” que poseen, y
5) por su biografía personal incanjeable. Lo que más nos particulariza y distingue es nuestra propia biografía incanjeable, relatada en forma de “historia de vida”. Es lo que Pizzorno (1989:318) denomina identidad biográfica y Lipiansky (1992:121) identidad íntima.





1.1.2.2 Identidad colectiva

Con lo que respecta a la identidad colectiva tienen “la capacidad de diferenciarse de su entorno, de definir sus propios límites, de situarse en el interior de un campo y de mantener en el tiempo el sentido de tal diferencia y delimitación, es decir, de tener una ‘duración’ temporal” (Sciolla, 1983:14). Así también podemos decir que estas carecen de carácter y autoconciencia, y que además no constituyen un componente “natural” del mundo social, sino un “acontecimiento” contingente y a veces precario producido mediante un

complicado proceso social, los grupos se hacen y se deshacen, pasan por fases de extraordinaria cohesión y solidaridad colectiva, pero también pasan por fases de declinación y decadencia que preanuncian su disolución. Para Melucci la identidad colectiva implica, una definición común y compartida de las orientaciones de la acción del grupo en cuestión, es decir, los fines, los medios y el campo de la acción. También, implica vivir esa definición compartida como un “modelo cultural” susceptible de adhesión colectiva, para lo cual

se le incorpora a un conjunto determinado de rituales, prácticas y artefactos culturales. Construirse una historia y una memoria que confieran cierta estabilidad a la autodefinición identitaria. En conclusión, según Melucci, la identidad colectiva define la capacidad de un grupo o de un colectivo para la acción autónoma, así como su diferenciación de otros grupos y colectivos. Pero también aquí la auto identificación debe lograr el reconocimiento social si quiere servir de base a la identidad

1.1.3 Memoria

Al tratar el tema de la memoria es importante sobre todo con respecto al tema tratado en esta tesis sobre la historia del rock cuencano ya que tener en cuenta que las identidades colectivas también presentan una problemática con respecto de sus orígenes o sus “raíces”, ya que viene asociadas a la idea de una tradición. En efecto, la memoria es el gran nutriente de la identidad (Candau, 1998:5ss), hasta el punto de que la pérdida de memoria, es decir, el olvido, significa la pérdida de identidad. “Los pocos recuerdos que conservamos de cada época de nuestra vida son reproducidos incesantemente y permiten que se perpetúe como por efecto de una filiación continua el sentimiento de nuestra identidad” (Halbwachs, 1994:89).

También podemos citar a Durkheim quien define la memoria como la ideación del pasado, en contraposición con la conciencia —ideación del presente—

y a la imaginación prospectiva o utópica —ideación del futuro, del porvenir (Desroche, 1973:211).

Como podemos observar en la cita anterior la terminología que usa Durkheim de “ideación” hace énfasis a la memoria en el punto en que no se limita solo a registrar, rememorar o a la reproducción mecánica del pasado, sino que realiza un trabajo de selección y reconstrucción de los sucesos importantes del pasado. Además acota que:

La memoria no es sólo “representación”, sino construcción; no es sólo “memoria constituida”, sino también “memoria constituyente”. Por ende, al igual que la identidad, la memoria puede ser individual o colectiva. Entonces, la memoria colectiva, es el conjunto de las representaciones producidas por los miembros de un grupo. Teniendo en cuenta que la memoria individual de un individuo se

centra en la percepción, pensamiento, en su expresión, pero sobre todo en la manera que ve el mundo dentro de los términos que le proporciona su cultura.

Podemos añadir también que la memoria colectiva se aprende mediante procesos generacionales mediante la tradición que es un proceso comunicativo de generación en generación, sobre todo la memoria debe ser recordada periódicamente para evitar la amenaza permanente del olvido.

En su proyecto de Culto a la humanidad, Auguste Comte concede un amplio lugar a la “glorificación del pasado” y, con tal motivo, destaca los méritos de la conmemoración “destinada sobre todo a desarrollar profundamente en la generación actual el espíritu histórico y el sentimiento de continuidad” (citado por Candau, 1998:142). en (Gimé, 2008)



1.1.4 Historia

Un punto muy importante para esta tesis es la historia la cual la entendemos desde el enfoque principal del pasado de las sociedades humanas, transportándolo en nuestro caso de estudio al pasado importante a rescatar como los sucesos y bandas importantes e influyentes dentro del movimiento rockero de la ciudad de Cuenca.

Así, la historia es considerada como una de las ciencias humanísticas que más utilidad le ha dado al ser humano no sólo para conocer el acervo cultural de las diferentes civilizaciones que han pasado por la historia sino también para permitirle construir su propia identidad, buscando y tomando datos de tiempos pasados que le faciliten más la elaboración de su propia idiosincrasia. Cecilia Bembibre. (2011).

De esta manera es esencial ubicar al rock cuencano en el tiempo y así transportar la historia de este género musical con el propósito de conocer la mayor parte de su trayectoria hasta la actualidad, buscando la información pertinente de sus tiempos pasados y de esta manera afianzar su identidad rockera para que de esta manera pueda prevalecer en el tiempo y evitar que caiga en el olvido.





1.2 El origen del rock en el mundo.

En el mundo aparece el rock como género musical, marcando y tomando relevancia por los jóvenes, quienes fueron los que lo tomaron como un símbolo de rebeldía, así en la década de 1950 en los Estados Unidos de América, en un ambiente de postguerra pero que también en la llamada era industrial, donde el país cruzaba por una bonanza económica, es donde la industria del entretenimiento se arriesga con gran éxito entre los jóvenes con gran capacidad adquisitiva por la expansión económica. Su aparición marco una generación de jóvenes con ideales y valores marcados contrarios a los de los adultos de la época, cuya tendencia estaba dada por la rigidez de una sociedad de marcadas diferencias sociales y con un modus vivendi comunista. Es así que el rock nace como la expresión a esa rebeldía de los jóvenes. (Banco Central del Ecuador, 2008. p. 3)

Así rápidamente toma fuerza a lo largo y ancho del mundo como un estilo musical y aún más como una verdadera tendencia cultural que desde su origen incluso hasta tiempos actuales ha tomado gran popularidad. Sus entonaciones melancólicas se arraigan en las corrientes afroamericanas aislados “en los ghettos negros” que poblaban la gente esclava en los campos de algodón en el año 1620. El rock en el transcurso del tiempo ha evolucionado en diversas fusiones, lo que ha logrado su perpetuidad y arraigo como una cultura social durante el pasar de los años, siendo así por ejemplo provenientes del Rythm and Blues, el Country y Folk irlandés, el Jazz y el Swing, que han consolidado el Rock and Roll, que ha decir de varios conocedores del tema entre ellos (Martínez, 2010) como la influencia principal para los músicos en todo el mundo, pero principalmente en Estados Unidos e Inglaterra.

La guitarra pasa a convertirse en el instrumento protagonista de este género, las bandas por medio de sus letras hacían referencia a la vida de los jóvenes y sus formas de expresión como el amor, el baile y la fiesta. Es así que el Rock and Roll de la mano de sus principales exponentes como Chuck Berry, Little Richard, Bill Halley y como no mencionar al icono de este género quien hasta el momento ostenta el título de “EL

Rey del Rock and Roll”, refiriéndome estoy a Elvis Presley, quien acompañado de su guitarra encanto con su forma de dominar su técnica y forma de interpretar sus temas.

Así se expandió rápidamente y es en Inglaterra donde los jóvenes de la clase trabajadora del país en uso de los conocidos “blues clubs” convirtieron la rebeldía del rock en su icono, pero aquí toma lugar una nueva fusión del rock y del blues, fomentando así la innovación del sonido mediante la aceleración del ritmo y la guitarra, una vocalización más armoniosa y dulce, mejores arreglos de teclado, utilización de coros. Fomentando así un innovado género musical, donde sus mayores exponentes e iniciadores son las bandas: The Doors, Rollign Stones, Los Yardbirds, Los Beatles, este último con gran impacto mundial. (Banco Central del Ecuador, 2008)

Ya en 1960, en San Francisco, Estados Unidos toma fuerza el movimiento Hippie, como una forma de vida frente a la sociedad materialista y de consumismo, siendo que el rock se convierte en la banda sonora de este movimiento juvenil de la década de 1960 como lo habían sido los rebeldes en la década anterior. (Martínez, 2010)

En los años de la década de 1970, surge un movimiento rockero con la llamada “movida de San Francisco”, liderada por Bob Dylan un talentoso músico country de la época, que añadió electricidad y efecto de distorsión en su guitarra; ya en la época contemporánea han realizado su aporte en este género reconocidas bandas de rock de todo estilo, así los Kiss en la década de los 70’s, Guns ‘n Roses en los 80’s y Metallica en los 90’s. Por su parte la aparición de nuevas tecnologías en la industria musical y del sonido, fruto de los ingenios electro acústicos dio un giro grande y han sido las mismas bandas antes mencionadas quienes se han aprovechado para ir perfeccionando su técnica, ello logro que a mediados del siglo XX sean los conciertos de rock los principales espectáculos públicos en mover grandes masas. (Martínez, 2010)

El rock con su estilo característico dado por sus letras y canciones en contra de la guerra, del consumismo, del sistema, de la moda, de la religión por considerarlo como un mecanismo de represión y dominación, etc. En defensa de las clases marginales y reprimidas, con su característica de adaptación y fusión de este género con otros estilos de música popular de todo el mundo ha asegurado su supervivencia hasta la actualidad.



1.2.1 Géneros del rock.

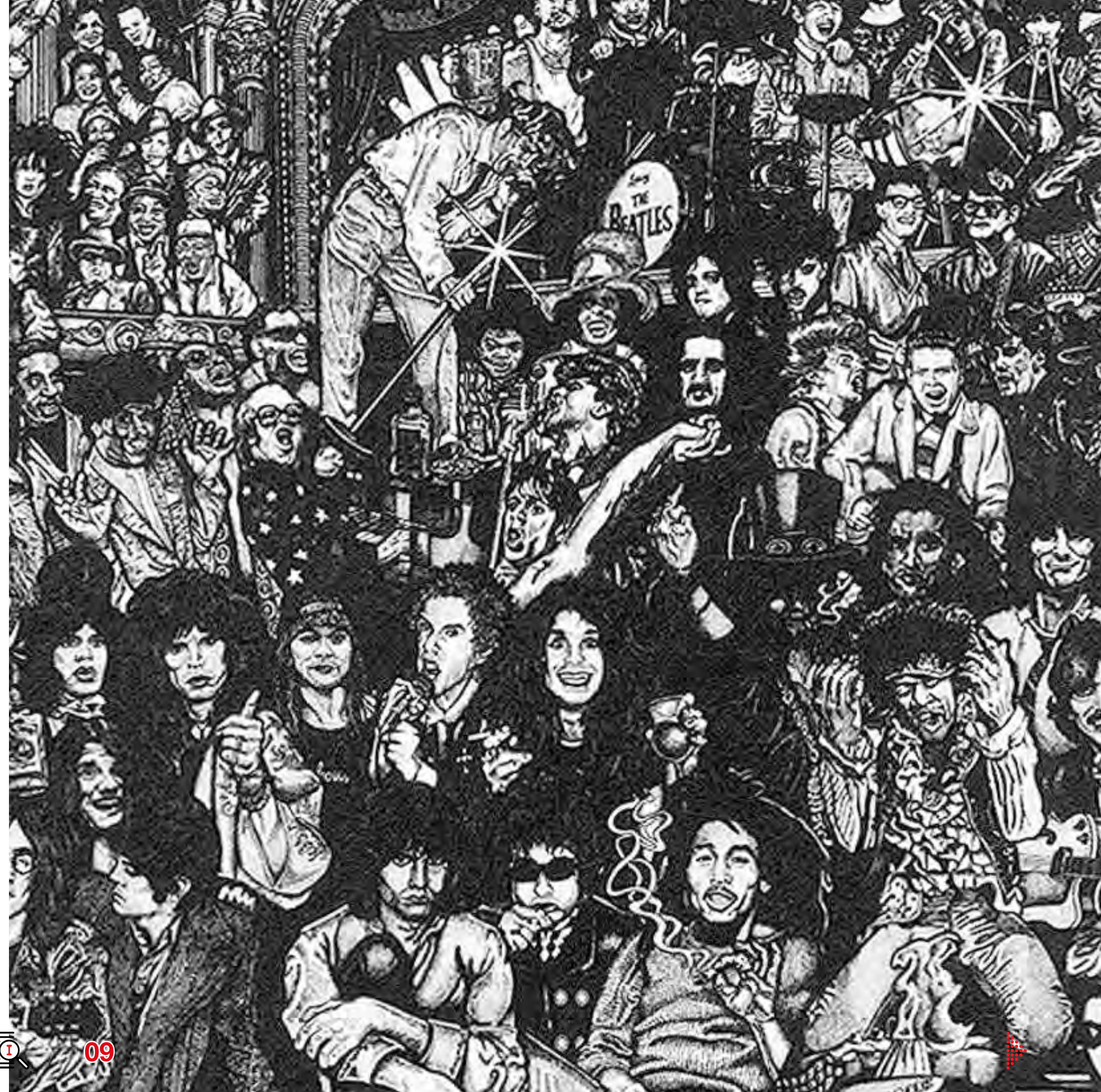
El género musical rock, consolidado por la unión de varios otros ritmos como el blues, el jazz, el country que dieron inicio al Rock and Roll representado por Elvis Presley en la década de los 50's, fue el inicio de partida de nuevas sonoridades, generando nuevas ramificaciones dentro del rock como estilo musical. Es así que en los años 60's aparece el Hard Rock, contraponiéndose al folk y al a-go-go, con sonidos estruendosos y distorsiones fuertes, además de su estructura y su esencia basada en la música clásica, representantes de este estilo podemos nombrar a Deep Purple, Led Zeppelin, AC/DC, Rainbow, Black Sabbath y Ozzy Osbourne. Por su parte con influencia del movimiento Hippie como un movimiento antisistema, nació un nuevo estilo denominado “psicodélico” interpretado por grandes exponentes como Santana, Janis Joplin, Jim Morrison, The Doors, incluyendo sonoridades electrónicas y letras relacionadas a la experimentación sensorial, la fantasía y el disfrute, Pink Floyd en Inglaterra fue y será una de las bandas más influyentes sino es que la más influyente hasta la actualidad. Como siempre esta época estuvo envuelta de grandes festivales como el Woodstock, Monterrey y La Isla de Wight. (Banco Central del Ecuador, 2008)

En los años 70's como una forma de contrarrestar el movimiento disco, se reinventa el rock en el Heavy metal, caracterizada por el poder de las guitarras, el empleo de amplificaciones y la saturación de sus volúmenes (simulando a sonidos de máquinas industriales), con estructura similar al Hard Rock, pero mucho más agresivo y encerrando en su música un mensaje de protesta social, existencial o macabras. Como representación de este estilo encontramos a Jimi Hendrix, quien aporte de manera significativa el nacimiento de los más estridentes y extremos subgéneros del heavy metal, entre otros exponentes tenemos a Iron Maiden y Judas Priest, Def

Leppard, mientras que en el continente americano encontramos a Metallica y Megadeth.

Paralelamente, en esta misma época, frente a las bandas cada vez más sofisticadas, aparecen en Inglaterra en los barrios obreros un fenómeno musical consistente en simplificar el Rock and Roll, con un lema muy particular “divertirse tocando con los amigos y tocas sin saber tocar” (Banco Central del Ecuador, 2008), este estilo es conocido como Punk Rock, siendo los principales exponentes de este estilo bandas como Sex Pistols Y The Clash en Inglaterra y Black Flag, Dead Kennedys y Misfits en Estados Unidos quienes marcaron a finales de la década de 1970, “cuando los jóvenes punk crecieron y aprendieron a tocar” (Banco Central del Ecuador, 2008), es importante marcar, que este estilo nace como un movimiento de protesta juvenil, originado de la crisis neoliberal.

Ya para los años 80's y 90's, nuevas tendencias como el thrash metal, speed y death metal, black metal y el grind-core, aparecen en base del antes revisado Heavy-metal; estas tendencias se caracterizan por ser musicalmente más rápidos y agresivos. De estas últimas tendencias aparecen nuevos subgéneros no con iguales características, sino por el contrario muchos más dispares, solamente para citar están el progresivo, el melódico, pasando, posterior el Gothic el Punk y el Gore, estos con más ramificaciones como el metal industrial. La característica de esta época era la fusión entre subgéneros, así por ejemplo de la fusión del Punk y el metal y otros estilos nace el llamado hard-core, al grunge y al neo-punk; es así que a continuación mencionaremos algunos géneros importantes según lo cita (Martínez, 2010) la revista Rock News “Propósito General”, edición #7, pág. 4” los define así:





Glam Metal

Tiene su origen en California, a inicios de los años 80. Este género musical se influencia más en los estribillos comerciales y en mezclar actitudes, ropajes ambiguos, acompañados de maquillaje y peinados estrafalarios. Siendo las bandas más representativas Motley Crüe, Poison, Twisted Sister, Ratt, Stryper

Thrash Metal

Proveniente de California, tiene como características el sonido constante del redoblante de la batería y su doble bombo, sus canciones son rápidas, agresivas y directas. Sus más grandes exponentes son: Metallica, Anthrax, Slayer, Megadeth, Sepultura (Brasil).



Death Metal

Los riffs de guitarra son más predominantes, densos y pesados con la caracterización de voces guturales, donde predominan letras en contra o a favor de la muerte y lo siniestro... Bandas como Death, At the Gates, Obituary, Morbid Angel, Deicide son algunas de las bandas influyentes de este género.



Black Metal

Este género musical, germinó de manera más fuerte e influyente en los países escandinavos. Incluye sintetizadores creando un aire teatral y sus letras hablan del ocultismo con una ideología antirreligiosa. Entre las bandas más representativas encontramos a Bathory, Mayhem, Emperor, Darkthrone. A partir del Black metal nace nuevo estilo influenciado con el vampirismo dando origen a bandas como Cradle Of Filth y Dimmu Borgir.



White Metal

Este género musical también es conocido como Rock Cristiano. Su principal característica resalta en sus letras, que están a favor de la religión, expresando su devoción a Dios con sonidos o bien comerciales o, al contrario, extremistas.



Doom Metal

Esta es una subdivisión o un subgénero del Black Metal, en donde predomina una atmósfera pesada, oscura y técnica, con sonidos profundos de teclado y voces corales femeninas. De estilo triste, denso, lento y pesado. Las bandas pioneras son las inglesas Paradise Lost, My Dying Bride y Anathema.





Rock Industrial

En los últimos diez años del siglo XX, nace este género, mismo que combina sonidos electrónicos repetitivos de sintetizadores, a manera de bases programadas; los estadounidenses Ministry abrieron la brecha para dar paso a Nine Inch Nails, Marilyn Manson.

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.



Rock Progresivo

Dream Theater es considerado su principal estandarte, por contener una melodía fresca y elaborada gracias a la innovación del llamado movimiento sincopado de la batería y el bajo.



Rock Alternativo

Que se deriva del hard rock de finales de los años 60, es más elaborado y limpio en su grabación con una reseña melancólico y con letras depresivas.



Ñu o Nu Metal

Nace a inicios del nuevo milenio surgiendo así un estilo nuevo e innovador que busca acercarse a estilos alternativos como el Rap, el Hip Hop, dando lugar al surgimiento de bandas como Korn, Linkin Park, Limp Bizkit, que han modificado una vez más al movimiento rockero mundial.



Grunge

La costa norte de Seattle en EEUU da origen a este género que marcó la mitad de los años 90, ligado a una estética de usar ropa reciclada; las bandas que se destacaron en este estilo musical son: Nirvana, Pearl Jam, Stone Temple Pilots, Alice In Chains, entre otras, siendo sus máximos exponentes, siempre apoyados en la tecnología moderna surgida en esa década.





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. Por ello es importante recalcar que dicha mezcla de estos estilos y sus diversas variantes darían paso al Rock Underground, y por otro lado está el Rock Comercial que ha sido aceptado por la mayoría de la población a nivel mundial.

1.3 El rock en el Ecuador

Luego de conocer la agitada trasformación y evolución del rock, con la llegada de la migración y a medida que crecía el desplazamiento de ecuatorianos por el mundo, sobretodo de Estados Unidos de América, llega a nuestro país este género, al que en poco tiempo tuvo gran acogida entre los jóvenes de la época, sin embargo de ser catalogada, por otra parte de la ciudadanía en su generalidad mayores adultos, como un género propiciador de un movimiento peligrosamente sedicioso, luego como una moda y posteriormente como música satánica, este último calificativo conservado hasta nuestros tiempos por quienes no gustan del género.

Durante su aparición del género en el país, quienes lo apreciaban y gustaban de esté tuvieron grandes problemas para ser aceptados por el restante de la población, ya sea por su moda adoptada al vestir, por las características musicales propias del género, que incluso muchos llegaron a relacionarla con teorías conspirativas contra el gobierno, calificando al rock como una forma de corromper el orden establecido en la sociedad mediante un ataque mediático del imperio. Esta idea nace por el impacto que causó en quienes la escuchaban, pues más allá de una simple apreciación musical, esta fue trascendental en la adopción de nuevas formas de vivir, acogiendo nuevas modas y comportamientos.

Podemos ubicar el aparecimiento de la llegada del rock a Ecuador en la línea de tiempo, por la única información publicada en Wikipedia, situándola por los años 50 y 60, con la aparición del grupo “Los Satélites”, primer grupo a nivel nacional que dio a conocer sus sonidos muy ligados al rockbully, al garaje y al twist.

Con la entrada del rock, la acogida tanto de público como de nuevas bandas nacientes en el país con sonidos anclados a este género, provocó grandes debates y oposición, a sabiendas que en aquel tiempo, refiriéndome estoy a los la década de los 60, en donde la sociedad se consideraba extra-conservadora y perturbada de cualquier forma al no alinearse con esta nueva cultura, pero de ello se logró ampliar la visión y sostener a este género hasta la actualidad como el de mayor impacto como en el resto del mundo. Rápidamente los jóve-



nes de las grandes ciudades se contagiaron e influenciaron de ese género de corrientes extranjeras.

Con nuestra lectura de lo ocurrido en el país, pero ya específicamente en nuestra ciudad concuerda Adrián Martínez, cuando en su tesis “problemáticas y ciclo de vida de las revistas rockeras en la ciudad de Cuenca”, señala que: A finales de los `60s agrupaciones como Corvers de la familia Vallarino, fueron los más populares en la escena musical, aunque su música estaba influenciada por el surf y baladas beat, en un principio, y luego por la psicodelia, que en 1967 tuvo a sus mejores representantes; Los Barracudas con Fernandino (Fernando Vicencini) en la voz y guitarra eléctrica, Danilo Plaza (Batería), Iván Vasco (teclados), Pepe Anchundia (guitarra) Roberto Neumane (bajo) grabando con notable éxito “Black is black” y “Because”.

Otro grupo fue Los Hippies (1967) formado por los hermanos Miguel Gallardo (guitarra) y Homero Gallardo (teclados) junto a Jorge Terán (batería) Enrique Alín (bajo) y Pepe Ordóñez (vocal), lograron grabar dos discos de 45 RPM: “Dame dame amor bueno” (de los “The Crazy Elephants”), “Azúcar no hay esta noche” original del grupo The Guess Who, “Uno” original de Three Dog Night y un tema inédito “Protesta contra el mundo”. Fueron considerados el primer conjunto.

Psicodélico del país. Luego, estos integrantes formarían el Grupo Boddega. “Clan 5” lideró en cambio las ventas en la transición de las décadas del 60 al 70, la canción “Tontódromo” fue su himno particular. Karabana implementarían el Rock and Roll en el país.

A inicios de los años 70's el Hard rock empezó a ganar adeptos. Los responsables de su difusión fueron grupos como “La Tribu” con Ramiro Acosta a la cabeza, Friendship, Hormigas, Los Delfines, Los Apóstoles con Jipson de vocalista y destacados guitarristas como Héctor Napolitano quien ya era un diestro en las seis cuerdas, Glenn Rumbea en el bajo, Tito Haenzel en guitarra, pero sus actuaciones en sus comienzos se limitaban solo a fiestas privadas y a presentaciones de ciertos colegios que por aquella época organizaban festivales de rock.

Aparecieron también los Texaco-Gulf (1971) de Pancho Jaime apodado, “La Mamá del Rock”. Aquel personaje con su fuerte

voz les impregnaba salvajismo a sus presentaciones. Fue uno de los personajes más importantes de la movida rockera en Guayaquil, al ser pionero con sus tiendas de música, bares rockeros y prensa escrita especializada en el rock.

Para los años 80s en Ecuador empiezan aparecer las primeras agrupaciones de heavy metal y así surgen diversas bandas relacionadas a este género que componen temas en español, el tiempo se encargó de ubicarlas como pioneras de acuerdo a su región, una de las más conocidas fue Spectrum con grabaciones con temas a su estilo heavy metal.

En 1984, época de apogeo del Heavy Metal, lanzan al mercado 2 temas de grandes éxitos como lo es Ven y Religiones en conflicto. LPs de 45 rpm. Sueños de Brama, Luna Llena, Mozzarella 14 (considerada una de las bandas pioneras del Rock ecuatoriano formados a finales de los 70); Corazón de Metal, Crash, Mutación, liderada por Carlos Sánchez, hoy en Animal (quiteñas); Abraxas, Demolición, Postmortem, (guayaquileñas); Alan Fred 1984, Cry-1986, 15 Damage Skull -1989 (ambateñas); Wizard -1985 (Ibarra) son algunas bandas que persisten con nuevas alineaciones. Mozzarella, Spectrum, Blaze, fueron los únicos grupos en grabar profesionalmente.

Grupos como Mutación, Post Mortem, son bandas claves en la historia del rock ecuatoriano, por ser las primeras en grabar un video clip y tener presencia en los medios de comunicación, además de crear un clásico del etnorock con el tema Atahualpa-Rock. Y Blaze (Guayaquil), es el grupo con más años de trayectoria en el país, grabaron temas clásicos en español e inglés. Sus trabajos Death Machine / EP (1985), Cancerbero / EP (1988), difundieron su gusto al Heavy Metal y Thrash.

Durante esta época, apareció en el ámbito radial el primer programa de Rock, transmitido en Radio Pichincha como “Romper falsos mitos”, conducido por Carlos Sánchez Montoya. Este programa se encargó de difundir música de grupos nacionales e internacionales de rock, haciendo hincapié en su diferenciación de otros géneros que en ese tiempo eran calificados erróneamente como rock y tratando de abrir otros horizontes hacia nuevas tendencias o estilos de este género.

Como todo lo nuevo, fue rechazado al principio, luego poco a poco fue reuniendo fanáticos y logrando aceptación.





1.4 El rock en Cuenca

Posterior a los años de 1960, en Cuenca toma fuerza este género que primeramente fue impulsado por dos corrientes a saber, el rock latinoamericano, como ejemplo de esta, no se puede dejar de mencionar al grande de América Sandro; y, por otro lado, estaba el rock anglosajón y británico, con grandes exponentes de impacto mundial como the Doors, Rolling Stones, entre otros. En Cuenca, cuna de cultura, se produce una gran acogida de fanáticos y seguidores, lo que produce en la ciudad que el comercio dedique actividades a satisfacer estos gustos de este público, así nacen coleccionistas de LPs, acetatos y revistas y con ellos se abren los primeros locales de venta y alquiler y cambio de estos productos. A esto ya por la década de los 70 aparece la frecuencia radial, existente hasta la fecha, Radio Alpha Musical, convirtiéndose en pionera entre los jóvenes que gustaban del rock, por colocar este estilo musical en inglés.

De allí en adelante Cuenca se ha convertido en cuna de grandes exponentes del género, quienes han podido adoptar sus propios estilos a los de la gran ola, que es como se conocía al rock extranjero escuchado en el país. Posteriormente y al tener como antecedentes la gran acogida de los jóvenes, aparece ya por el año 1995 la frecuencia radial 9'49, con varios programas alusivos a este estilo y dirigido a quienes hacían ya parte de su vida a este género, debiendo indicar que hasta la fecha esta estación radial se ha convertido en icono del rock, siendo inspiración para muchos para propagar este estilo.

Es menester citar y reproducir el interesante trabajo investigativo que ha aportado Adrián Martínez, creador de la revista cuencana “La Gazeta del Rock” primera edición y con su tesis “problemáticas y ciclo de vida de las revistas rockeras en la ciudad de Cuenca”, para poder entender de mejor manera la trayectoria de grandes músicos y bandas en esta ciudad, en su honor transcribo lo siguiente:

1.4.1 Inicios

Gracias a la migración se podría decir que se lograba conseguir dichos materiales discográficos y revistas ya que amigos y familiares viajaban al extranjero, y a su regreso traían consigo LPs, acetatos y revistas de las bandas de rock que se encontraban en pleno auge en su localidad. De esta manera se podía acceder a esta información y música con lo cual surgen varios coleccionistas de LPs en la ciudad. En aquella época el país pasaba por épocas de bonanza productiva, gracias al boom petrolero, mismo que trajo consigo grandes beneficios para el rock cuencano, naciendo así las primeras bandas en la ciudad, quienes interpretaban mezclas de Rock and Roll y baladas y algo de soul.

A partir de 1970 aparece la frecuencia radial de Radio Alpha Musical, misma que se convierte en pionera al colocar música juvenil en inglés, conocida como la música de la nueva Ola.

En Cuenca surge el primer grupo de balada-rock, llamado los Cuervos conformado por los hermanos Astudillo Molina, quienes se motivaron con la llegada de los Iracundos y Ángeles Negros entre los años 1960-1965, generando así en la juventud un gran giro revolucionario.

Los Cuervos, un grupo de amigos formados en 1963-1964, con Rubén Astudillo, Lauro Hermida y Francisco Andrade, luego se sumó Víctor Astudillo, Marcelo Heredia, Juan Sotomayor. (ref.: El Mercurio, pág.3, sección B, 2 diciembre 2006); Grabaron los temas “No lo vez” y “Al baile iré”.

En base a esta iniciativa presentada por la agrupación Los Cuervos aparecen también varias bandas como se menciona a continuación:

- LOS APOSTOLES
- BANDA NEGRA (del colegio Benigno Malo-1975)
- LOS TAUROS (Técnico Salesiano-1975)
- LOS MANGAS VERDES, realizándose conciertos en el Teatro Casa de la Cultura y Teatro Cuenca, con llenos totales.

A partir de la gran acogida de estas agrupaciones de rock en nuestra ciudad empiezan a abrirse los espacios para expresar esta cultura mediante los conciertos intercolegiales; También es importante recordar que uno de los primeros lugares en difundir la música Rock en nuestra ciudad fue la discoteca “Ninacur” (tras el Colegio Benigno Malo). Seguida de lugares como “EL Portón” (esquina de las calles Benigno Malo y Sure). Fe discos y JDR Guzmán.

El primer festival de rock en la ciudad de Cuenca fue organizado en los años setenta con el nombre de “Puma-pungo Rock” denominación que tuvo por la ubicación del evento en las ruinas arqueológicas del mismo nombre, aunque la prensa escandalizada por el ambiente hippie de la juventud rockera de aquel entonces, lo criticaron como el “Fumapungo Rock”. Allí se destacaron las presentaciones de las bandas como:

- Los Apóstoles de Guayaquil
- Los Cuervos de Cuenca
- Los Antares de Cuenca
- Paúl Sol de Cuenca

Además de bandas quiteñas y guayaquileñas como:

- Los Delfines
- Corporación de Venus
- Las Hormigas
- Las Chicas
- La Banda Azul
- Boddega
- Karabana
- Israel

Siendo las más destacadas de aquella época. Finales de 1970

- Súper Star Band (1977, del Benigno Malo) con influencias de Led Zeppelin

- Styx, dirigida por Pancho Escudero y Pablo Jérvés. A inicio de 1980 surgen grupos de Rock Metal como:
- LOS ANTARES
- Acero Negro (1988), pioneros en el Heavy Metal en Cuenca
- Futura (1983- 1984), siendo una de las primeras bandas en grabar la power ballad Tú Volverás, con la disquera Fe discos, que sonaron en las radios del Ecuador, con un video de la canción.
- LOS MALEROS (posteriormente se llamarían Caja Ronca), Banda Líder, Sacramento.

En apoyo a la difusión del movimiento rockero de la ciudad de Cuenca, surge la estación radial 9’49 creada por German Piedra por el año 86.

En los inicios de los años 90’s nacen una gran cantidad de bandas y gente joven amante y seguidores del rock en la ciudad, también crece la difusión por parte de los medios escritos como la revista La Onda, mismos que muestran al rock cuencano a nivel nacional.

En 1991 nace Basca una representativa banda cuencana de heavy metal, con varios trabajos profesionales realizados, además de la aparición de bandas como:

- Slash
- Baco
- Enigma
- La Biblia
- Agony
- Post Mortis
- Cripta

En esta época los conciertos empiezan a darse con más regularidad siendo los lugares de encuentro para estos eventos en casas de amigos, colegios, bares, garajes, etc.

Teniendo gran presencia el festival que se realizaba anualmente de carácter gratuito frente a los condominios El Jardín, ubicado en la Av. Paucarbamba.



1.4.2 Conciertos de Rock importantes realizados en la ciudad de Cuenca

Cuenca ha sido uno de los escenarios de gran importancia del país, referente al movimiento rockero, por lo que es importante recordar a grandes bandas extranjeras y nacionales que han pisado los mismos y se han convertido en historia de estos grandes sucesos.

El Punk colombiano se hace presente en la ciudad de Cuenca por el año 1994 con la banda IRA.

Por los años 96 y 97 aproximadamente, se dan dos conciertos de gran magnitud como son los internacionales CAFÉ TACUBA y HEROES del SILENCIO al Coliseo Mayor, siendo estos acontecimientos los que marcarían la identidad del Rock cuencano.

En octubre del año 1996 se da el primer concierto denominado Full metal concert desarrollado en los patios del colegio Benigno Malo con la presencia de las bandas: Total Death, Tocata & Bulla, Basca y Ovejas Negras. Otro gran concierto por mencionar es “Monstruos del Metal” con la presentación de ANGEL NEGRO de Colombia, con Incarnatus, Lignum Crusis, Basca. Después se realizó el Full Metal concert II con Chancro Duro, Wizard, Lignum Crusis.

La Alianza Francesa también se hace presente dentro de estos conciertos de rock suscitados en la ciudad de Cuenca con el apoyo de la municipalidad a partir de 1996 con la denominación del evento como El día mundial de la música realizado el 21 de junio de cada año hasta la actualidad, siendo un concierto gratuito con bandas de todos los estilos, de rock. En este escenario se han hecho presentes bandas como: Muscaria, Cacería de Lagartos, Rocola Bacalao, etc. En 1997, se realizaron pequeños conciertos organizados por el grupo juvenil Celtas, dando la oportunidad a bandas locales que marcarían historia con el pasar de los años como son Agony y Cripta.

La banda Estigma de Perú también hace su presentación en agosto de 1998. Hittar Cuesta, Total Death, Muscaria fueron los anfitriones a finales del año 99.

Hubo bares en esa época que también dieron una gran acogida a varias bandas locales como son De película, Santo y seña y Bla bla, allí se presentaron en vivo Basca, Stoikas, Ruido Blanco, etc. por esta misma época hizo su presentación la agrupación Blaze de Guayaquil.

Otro suceso importante a tener en cuenta es la aparición del Centro Cultural el Prohibido que nace a finales de los 90’s, por parte del artista Eduardo Moscoso, quien brinda un espacio cultural que apoya a las culturas juveniles, bandas y público amante a la música Rock, mantenwwWiéndose vigente hasta la actualidad.

Un gran exponente internacional del thrash mexicano como lo es Transmetal hace su arribo en la ciudad de Cuenca en agosto del 2000, siendo este concierto el que marcaría el inicio de la venida de grandes bandas internacionales y globales tanto a nuestra ciudad como a nuestro país.



1.4.3 Medios de difusión

Los Datos aquí descritos son una recopilación de la historia contada y vivida por Adrián Martínez autor de la revista Gazeta del Rock. La estación radial 9’49 a finales del año 95, inicia un nuevo proyecto llamado “Rock Nativo” con la participación del locutor Christian Malo, mismo que vio nacer a bandas de rock alternativo y clásico como:

- Sobrepeso (1993)
- Bajo Sueños (1991) del colegio La Salle
- Ovejas Negras
- Lignum Crusis
- TNT (1992)
- Caja Ronca
- Ruido Blanco
- Ático
- Mala Yerba, entre otros.

Por el año 1997 se llevó a cabo la producción de un Cd com-

pilatorio con el mismo nombre “Rock Nativo, siendo lo mejor del rock cuencano” en ese momento, con bandas participativas como las mencionadas anteriormente, (Sobrepeso, Ático, Bajo Sueños, Arkana).

Ciudad Cero es otro programa radial que nace por los años 97 y 98, siendo transmitidos por la radio Fm88 los jueves por la noche, teniendo un gran raiting de sintonía por la comunidad rockera cuencana.

El Huracán Metálico fue otro programa radial, cual no duro mucho tiempo al aire.

El primer local de música extrema y underground en aparecer en Cuenca fue Toxic mas o menos en agosto de 1998. También se inaugura el almacén “Cultura Rock”, de Cesar Padilla.

Vértigo Letal fue el primer medio escrito rockero en la ciudad de Cuenca, además de conseguir su espacio en la radio Mágica Fm y en Austral Tv.



DISEÑO EDITORIAL



El Diseño Editorial es el área del Diseño Gráfico que se especializa en la maquetación y composición de diferentes publicaciones, teniendo presente también que existen muchas categorías y tipos, por lo que son dirigidos a públicos diferentes, por mencionar algunos tenemos: revistas, periódicos, libros, catálogos, folletos, boletines, gacetas, etc.

El mismo que se encarga de organizar en un espacio, texto, imágenes y en algunos casos multimedia; tanto en soportes tradicionales como electrónicos. Por lo tanto el diseño editorial “Es la búsqueda del equilibrio estético y funcional entre el contenido escrito, visual y los espacios” (Zanón. 2008. pág. 9)

Todas estas publicaciones mencionadas también poseen un elemento deseable el cual sentimos mediante un estilo de vida a partir del aspecto y el tacto de estos productos editoriales. Como menciona Bhaskaran: “Los libros también pueden provocar una respuesta poderosa, transportándonos a otro tiempo y lugar solo con el poder de las palabras” (2006. Pág. 6)

Mediante el diseño editorial se puede generar un aporte significativo en la experiencia de las personas al momento de consumir la información, logrando que este sea algo positivo y placentero. Por tal razón, siempre hay que tener presente que parte del atractivo de una publicación es la sensación que se obtiene al tocarla motivo por el cual la creatividad permite la elección de sus elementos básicos como son: el formato, la retícula, la tipografía, el color, la cubierta y el uso de las imágenes.

Teniendo muy presente que el contenido nunca debe ser invalidado por un buen diseño ya que el éxito del mismo es que ambos van a la par y así trabajar juntos para sacar siempre lo mejor lo uno del otro.

Por tal motivo, “Una publicación editorial, puede entretener, informar, instruir, comunicar, educar o desarrollar una combinación de todas estas acciones” (Zapaterra, 2005)

Del mismo modo, Zapaterra nos indica en su libro “Periódicos y revistas” que el diseño editorial tiene como objetivo comunicar o transmitir una idea o narración mediante la organización y presentación de imágenes y de palabras. Así mismo menciona que la función del diseño editorial es dotar de expresión y personalidad al contenido, atraer y retener la atención de los lectores o estructurar el material de una manera nítida para lograr un producto final agradable, útil o informativo. (Zapaterra Y,2008. P.6)



1.5.1 Libros

En este proyecto de tesis es muy importante el conocer que tipos de publicaciones existen, en este caso me enfocare en el tema de los libros ya que me parece pertinente analizarlo para la realización de este proyecto. Como ya sabemos existen una gran variedad de tipos de libros diferentes, con funciones diferentes; algunos son muy manejables como los formatos pequeños y otros requieren formatos grandes.

Por esta razón, es de gran importancia tener en cuenta todos estos aspectos al momento de diseñar, como también hay que tener en cuenta la vida útil del libro para así saber qué calidad de materiales se deben utilizar para su construcción o elaboración, además, al momento de tomar las decisiones sobre el diseño según lo indica Bhaskaran en su libro “diseño editorial”; en cambio Zapatterra nos dice que los libros solo disponen de un espacio reducido en lo que respecta al lomo para ser visible en una librería para los clientes, de esta manera al diseñar solo se dispone de este espacio limitado para plasmar su huella y atraer la atención.

Hay que tener presente que la mayoría de libros incluyen el logotipo del editor en sus lomos, además del título del mismo, por esta razón estos deben ser claros y fáciles de leer a la vez, así su logotipo debe acentuar la conciencia de la marca, también teniendo en cuenta la tipografía y la cromática del mismo para así llamar la atención del futuro comprador o lector.



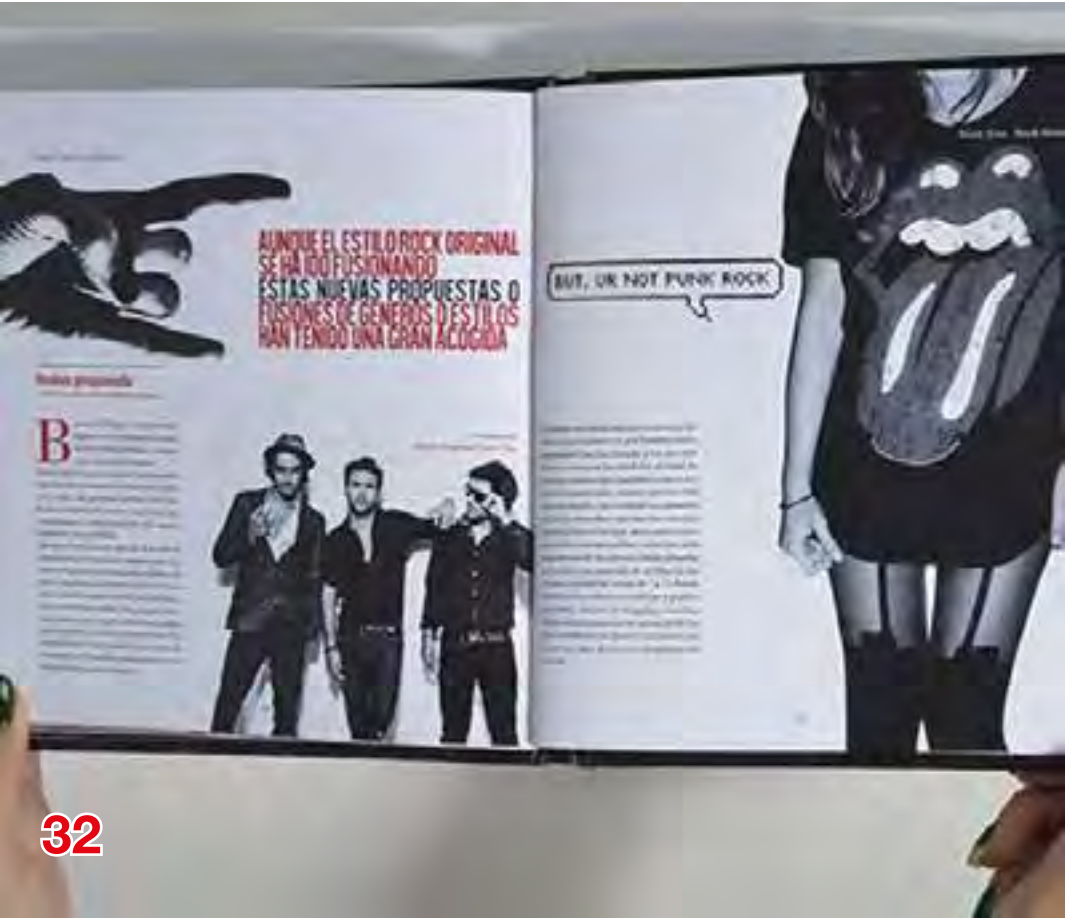
1.5.2 Contenidos

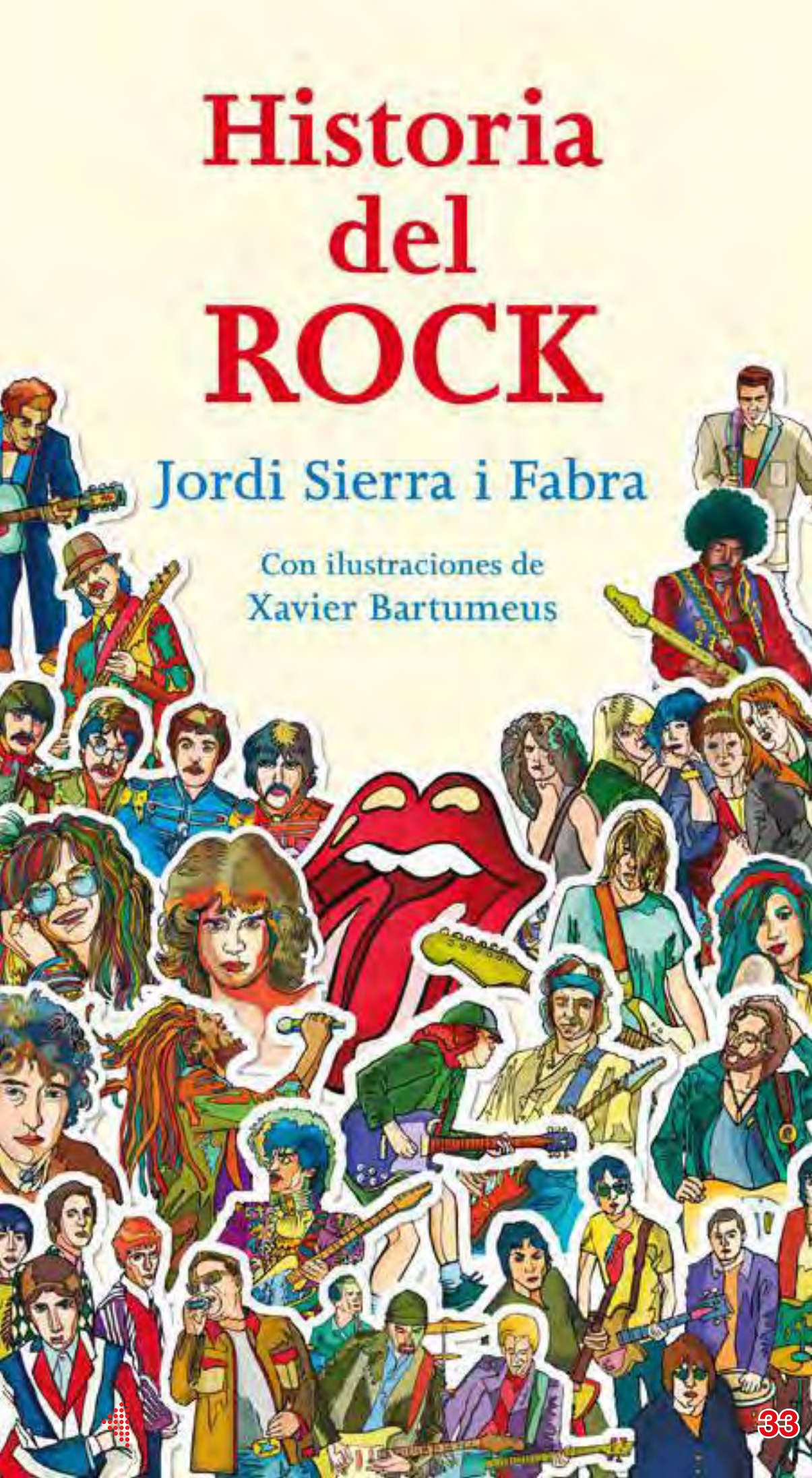
Con lo que respecta al contenido a publicar en un producto editorial Bhaskaran nos indica que “el contenido puede adoptar diversas formas en cuanto a texto, imágenes, gráficos, incluso color y forma, [...]”. Dependiendo de las necesidades que se nos presente o la información que se vaya a publicar. De la misma manera indica que “mientras una novela o gaceta puede contener sobre todo texto, un catálogo se basará en gran medida en su contenido visual”. (Bhaskaran, 2006. Pág. 18)



1.5.3 Anatomía

Con lo que respecta a la anatomía del diseño editorial siempre se , tendrá que considerar además de la maquetación el tipo de contenido y ver la mejor manera de organizar la información, así como la forma de estructurar cada página para otorgarle la legibilidad correcta y que sea fácil de comprender, así mismo darle el equilibrio pertinente a las imágenes con respecto al texto. Siempre teniendo en cuenta al público lector y considerando las respectivas necesidades de los mismos, es muy importante tener en consideración todos estos aspectos ya que son los factores que determinan el éxito o el fracaso del diseño de una publicación.





1.5.3.1 Cubiertas

Al tocar el tema del diseño editorial siempre hay que considerar que las primeras impresiones son las que quedan impregnadas en la mente de los consumidores como menciona Bhaskaran en su libro “Diseño editorial” el viejo dicho inglés: “nunca juzgues un libro por su cubierta”.

Siempre hay que recordar que lo primero que ve el público lector es la cubierta y de esta depende en la toma de decisión del lector si leerlo o no. Para ello es muy importante tener en cuenta los materiales con los que se va a intervenir en cualquier tipo de publicación, ya que de ello depende mucho su valor agregado. Sin embargo, la cubierta no solo debe contar con un diseño bonito y agradable a la vista, sino que debe comunicar con claridad el contenido de la publicación, tal y como nos indica Bhaskaran que: “Un buen diseño no son fuentes bonitas ni complejas maquetaciones, sino mandar el mensaje correcto al público correcto de la manera correcta y con la mayor claridad posible” (Bhaskaran, 2006. Pág. 22)

Del mismo modo Zapaterra nos indica que la primera parte y la más importante de cualquier publicación en la que hay que estampar la imagen de marca y los valores asociados a ella es la cubierta (en el caso de los libros) o la portada (si se trata de revistas). (Zapaterra Y,2008. P.6)



1.5.3.2 El formato correcto

Al hablar del formato hace referencia a la manifestación y apariencia física de una publicación, o, en otras palabras el formato es la forma en la que se presenta la información al lector, en el diseño editorial los formatos más usados son los libros, revistas, folletos, catálogos, etc., teniendo en cuenta que al momento de diseñarlo podemos personalizar estos formatos, con el solo hecho de cambiar ciertos elementos específicos como son el tamaño, la forma o el grosor, eso sí, siempre otorgándole la respectiva importancia al presupuesto con el que se cuenta o maneja.



1.5.3.3 Maquetación o diagramación

En una publicación es esencial la ubicación de la información o del contenido en sí, tanto de las imágenes como del texto y además la relación que tienen estos elementos entre sí, describiendo de esta manera, el concepto de Maquetación dentro del diseño editorial. Por ende, la maquetación o también conocida como diagramación puede cambiar por completo la forma de ver y leer una publicación. Entonces, al hablar de maquetación se debe tener presente el contenido como hace énfasis Bhaskaran que indica lo siguiente: “Es el contenido y la forma en la que se usará la publicación lo que determinarán, en mayor parte, la maquetación”, para ello es necesario tener presente el formato y acabado de dicha publicación.

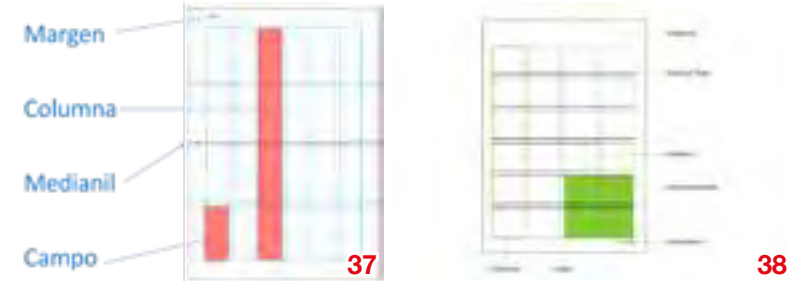


35

36

1.5.3.4 Retículas

Dentro de una correcta maquetación o diagramación es importante manejar el uso de las retículas, de esta manera se podrá optimizar el uso del espacio a trabajar, para ello podemos citar a Bhaskaran quien 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), por ello al usar retículas diferentes pueden producirse resultados diferentes. Siempre es necesario el uso de retículas al momento de organizar la información, ya que es una de las maneras más efectivas de asegurar la respectiva coherencia visual en la publicación. Es importante tener presente que tanto el formato como el tipo de publicación determinaran el estilo de retícula a usar.



37

38



39

1.5.3.5 Tipografía

“La tipografía es la manera en la que las ideas escritas reciben una forma visual y puede afectar radicalmente a cómo percibimos un diseño, los tipos de fuentes tienen personalidad propia y son un excelente medio para comunicar emociones”. (Bhaskaran, 2006. Pág. 68)

De esta manera podemos especificar el uso correcto de un tipo de fuente al momento de diseñar ya que este puede ser autoritario o relajado, también puede entenderse como un texto formal o informal, etc., y si hacemos el uso de tipos de fuente gráfico casi que se convierte en una imagen por derecho propio.



40



41

1.5.3.6 Legibilidad frente a visibilidad

En el momento que tratamos con textos es de mucha importancia entender los términos de legibilidad y visibilidad para ello se exponen los siguientes conceptos : “Visibilidad” hace referencia a la forma del tipo o carácter independiente, mientras que “legibilidad” implica la velocidad y facilidad con las que puede leerse un texto.

Mediante los conceptos expresados por Bhaskaran podemos decir que una letra o carácter es visible cuando esté se encuentra solo y al momento que se suma o se agrupan mas caracteres o letras para formar palabras o frases entra en juego la legibilidad, de esta manera para obtener su máxima optimización es necesario hacer uso de las jerarquías, la navegación, la estructura y por su puesto la maquetación.

Dentro de estos componentes del diseño editorial también encontramos factores que afectan a la visibilidad y legibilidad como son: el tipo de fuente, el tamaño de la fuente, el espacio, el color, contraste y estructura; siendo los ya mencionados definidos como factores internos y como factores externos teniendo en cuenta los medios de presentación el formato, la maquetación y el tamaño.

Determinando siempre que el contexto es clave con respecto a la visibilidad ya que es muy importante tener en cuenta la dirección de lectura de dicha publicación, como en nuestro caso es de izquierda a derecha.



42





1.5.3.7 Jerarquía

La jerarquía es un importante componente dentro del diseño editorial ya que se refiere a los estilos tipográficos que se manejan dentro de un texto para guiar la lectura, afirmándonos en el concepto de Bhaskaran que nos dice que: “La Jerarquía hace referencia a los diferentes estilos tipográficos empleados por el diseñador para guiar al lector por la maquetación En general, cuanto mayor y más dominante sea el elemento, más alta será su posición en la Jerarquía”. (Bhaskaran, 2006. Pág. 50)

Entonces la jerarquía del texto nos permite organizar visualmente el texto dentro de una página y así denotar diferentes niveles de importancia según el uso respectivo, siendo estos los diferentes tamaños y estilos de fuente que se use. De esta manera los lectores podrán encontrar de una manera más eficiente, fácil y sobre todo rápida la información que necesiten o que más les interese.

Hay que tener en cuenta que el equilibrio gráfico, la organización y la jerarquización de una pagina es lo que le atrae al lector, o viceversa lo que lo distraiga, tomando en cuenta que la jerarquización o la organización y equilibrio gráfico de una página es lo que atrae o distrae al lector, ya que una página sin estructurar, con un extenso texto gris no ofrece ningún tipo de guía visual al momento de consumir la información, haciendo de este texto parte de una información aburrida y difícil de leer de igual manera si se utiliza demasiados elementos tipográficos. Recordemos que “el buen diseño consiste en conseguir el equilibrio correcto entre ambos, o sea, diseñar una potente maquetación y una estructura jerárquica clara que facilite la orientación en la publicación y que sea de fácil lectura y agradable a la vista”. (Bhaskaran, 2006. Pág. 51)

1.5.3.8 Imágenes y color

Las imágenes desempeñan un papel integral en la identidad visual de cualquier publicación; cambiando de forma espectacular su aspecto estético, tanto como elemento de apoyo de un texto principal o como fuerza conductora de todo el diseño.

El uso de las imágenes se determina en base al público objetivo y a la función que cumplirán dichas imágenes dentro de una publicación. Tomando en cuenta que una imagen tiene muy poco tiempo para comunicar un mensaje, así que hay que asegurarse del equilibrio entre la imagen y el texto para proporcionar el ritmo adecuado a una publicación, además de contar con la calidad del color de la imagen.

Debido a que los colores pueden tener diversos significados y pueden vincularse a diferentes emociones. Sin embargo, estos significados no son universales, y difieren de un país a otro y de una cultura a otra. Siendo el color una de las herramientas más importantes que posee el diseñador gráfico.

Puede usarse para comunicar muchísimas emociones y sentimientos, para captar la atención de inmediato y para avisar, además, si deseas llamar la atención de cierta información o provocar reacciones emocionales específicas.

Zapaterra p.30 indica que, aunque se dispone de muy pocas pruebas concluyentes acerca de muchas de las convenciones y asunciones que se han venido desarrollando en torno al uso del color en las publicaciones, existe un área en la que su empleo sí sigue un patrón a rajatabla: la psicología cultural del color. Así, la alta visibilidad del rojo puede hacerlo atractivo en Occidente, pero en Sudáfrica, donde está asociado al luto, en una portada representaría prácticamente lo mismo que el negro en Occidente. Todo es una cuestión de contexto.

Puedes usar un sistema de codificación por colores para ayudar al lector a moverse por una publicación o para organizar diferentes tipos de información.

Ahora, El sistema de color más usado en la impresión editorial es el CMYK (cian, magenta, amarillo y negro en sus siglas en inglés), mientras que el RGB (rojo, verde y azul) se usa sobre todo para la edición digital. También pueden usarse colores de policromía especiales para crear efectos gráficos específicos reemplazando uno de los colores estándar o mediante el uso de una plancha de impresión independiente. También el uso de papeles de color es otra forma de añadir color a una publicación.



DISEÑO INTERACTIVO



El diseño interactivo es la búsqueda de soluciones interactivas o de acciones proporcionadas al usuario para que pueda interactuar de manera natural con los contenidos de un producto, proponiendo mediante el diseño herramientas que permitan realizar dichas acciones dentro de su contenido de una forma atractiva para el usuario. Como lo afirma Jordi Aubia i de Higes (2015) en su libro *Proyectos Audiovisuales Multimedia Interactivos*. (p. 343)

Del mismo modo, apoyado en la teoría que cita el libro *Fundamentos del diseño de interacción* que dice: el diseño de interacción se refiere al proceso de generar y evaluar productos, sistemas o dispositivos que cumplan con el objetivo para el que fueron diseñados, y que apoyen las actividades que la gente realiza en su trabajo y en su vida diaria (Sharp, Rogers y Preece, 2007).

De esta manera nos podemos enfocar en el uso de algún tipo de interactividad apropiada para el producto editorial a crear para este proyecto de graduación, generando un valor agregado al usuario al momento de conocer y recordar los sucesos más importantes sobre la historia del rock cuencano, deslindándonos de la lectura convencional. Para ello también referiremos ciertos conceptos de la interactividad.

1.6.1 Interactividad

Se considera interactividad a la relación comunicacional que existe entre el usuario y un producto o sistema, permitiéndole al usuario participar de dichos recursos o materiales, como lo indica la *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, Volumen 1. Número 1 al citar a Danvers (1994) quien aporta una clara y completa definición de interactividad diciendo que “es el término que describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, vídeo u otro)”.

De esta manera se permite medir el nivel de interactividad que tiene el usuario dentro de un sistema y a su vez la respuesta que emite el mismo, manteniendo siempre la relación comunicacional de Emisor, Receptor y Respuesta. Así la interactividad, incrementaría las capacidades de los usuarios al momento de intervenir en las posibilidades que ofrecen estos sistemas o productos mejorando así su modo de aprendizaje. Haciendo alusión a la definición de interactividad según Alejandro G. Bedoya (1997) quién indica que: “Interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación a sincrónico.” (p. 3)

Teniendo presente los conceptos y teorías mencionadas anteriormente podemos sostener que la interactividad le permite al usuario la posibilidad de intervenir dentro del desarrollo que se presente en el contenido de un producto o sistema emisor, de este modo obtener la máxima funcionalidad del producto. Así, de esta manera, pasar de una emisión unidireccional o lineal hacia procesos bilaterales o no lineales en donde el usuario o en este caso el receptor sea el protagonista implicado en una nueva experiencia de actuación o intervención con el producto.

1.6.2 Tipos de interactividad

Al tener presente y muy claro la participación o intervención del usuario con el producto dentro de una comunicación participativa y a la vez de acceso a la información expuesta, permitiéndole experimentar con libertad la toma de decisiones al usuario sobre qué hacer o que buscar dentro de la información expuesta dentro de un producto editorial es pertinente saber qué tipos de interactividad podemos hacer uso para llevar a cabo este proyecto de graduación, como veremos a continuación:

1.6.3 Libros de papel

Al tratarse de un producto editorial impreso y sobre todo como un elemento transmisor de conocimiento a través del texto e imágenes es necesario revisar la incorporación de objetos 3D que permitan la interacción en libros de papel con el uso de materiales tangibles y desplegables que complementen dicha información.

Para el análisis de cada uno de ellos nos apoyaremos en la información obtenida del artículo “Tecnologías para la incorporación de objetos 3D en libros de papel y libros digitales” de los siguientes autores: Carlos Carbonell-Carrera, José-Luis Saorín, Cecile Meier, Dámari Melián-Díaz y Jorge De-la-Torre-Cantero.



1.6.3.1 Libros pop-up

Para entender los libros pop-up tenemos que saber cómo es su funcionamiento, para ello se puede observar en los libros pop-up que al momento de abrir sus páginas se despliega un modelo tridimensional hecho de papel, el mismo que apoya a la comprensión y descripción visual del desarrollo del contenido de un texto.

El diseño y creación de este procedimiento es realizado mediante el uso de plegados, recortes y ensamblados, que parte de la técnica de la ingeniería del papel para generar la tridimensionalidad del objeto. Para su elaboración es necesario entender el mecanismo de plegado y sobre todo el saber determinar las posiciones de los objetos para que no choque entre si y lo más importante que no sobresalgan de la página o del formato en el que se esté trabajando.

Su principal ventaja es que, terminado su proceso de creación, permite acceder a los modelos 3D con tan solo abrir las páginas del libro, sin necesidad de ningún proceso adicional, pero hay que tener en cuenta que un libro pop-up no es fácilmente modificable y requiere de un proceso costoso en tiempo, material y mano de obra.



1.6.3.2 Libros con paper toys

Para el uso de los libros con paper toys simplemente el lector mediante el uso de recortes y plegados de papel puede obtener modelos tridimensionales a partir de patrones de piezas que se unen con pegamento mediante las solapas o pestañas de unión. Es muy ventajoso en cuestiones de producción ya que resultan económicas y reproducibles a partir de fotocopias.



1.6.3.3 Libros de papel con objetos 3D en realidad aumentada

“La realidad aumentada (RA) permite al usuario ver el mundo real a través de un dispositivo digital con objetos virtuales superpuestos” (Azuma, 1997). Cita del artículo.

Teniendo el usuario total libertad de manipulación del dispositivo para obtener el punto de vista que el desee Este método es utilizado en varios y diferentes contextos como son: el diseño, la ingeniería, la robótica, la medicina, entre otros, su funcionamiento se basa en unas marcas que permiten ver un objeto 3D a través de la cámara de un dispositivo móvil.

Para ver la realidad aumentada en los libros denominados aumentados, estos ofrecen instrucciones sobre su funcionamiento tecnológico, donde se detalla la aplicación de la visualización requerida.

También permite al usuario interactuar con el modelo en tercera dimensión, ya que permite movernos alrededor del mismo, hacer zoom, y girarlo con nuestras manos. Sin embargo, este proceso es sensible a las condiciones externas como puede ser la luz, la posición de la marca, o el tipo de movimiento requerido, ya que, si la cámara deja de ver la marca, se deja de visualizar el objeto 3D.



1.6.3.4 Libro de papel con enlaces a visualizadores 3D on line

Para incluir información digital en un libro de papel se hace mediante el uso de referencias y direcciones web, lo que prácticamente obligaría al usuario teclear toda la dirección con todos y cada uno de sus caracteres, resultando algo tedioso hoy en día, para evitar esto es preferible hacer uso de aplicaciones que permitan leer dichas urls convertidas en códigos de barras. El código QR (Quick Response) fue creado en 1994 por la compañía japonesa Denso Wave. Los urls se convierten en una especie de código de barras que puede ser leído por las cámaras de los dispositivos móviles.

De esta manera para poder incluir un modelo 3D en un libro de papel se puede usar un enlace o código QR que conecte con un modelo tridimensional que se visualiza directamente en el navegador de Internet, y además del uso de cualquier información como, música, videos, documentales, etc. Este sistema representa una alternativa más simple a la de visualización con realidad aumentada y además no requiere estar enfocando continuamente el código. Sin embargo, sólo funciona mientras se disponga de conexión a Internet.



ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS



WALKERS
the Seven
t heard the
the White
ered
during
darkness
ght, these
from the
he Wall
en,

Although believed by many to be nothing but a folk legend, the White Walkers have recently crossed paths with the Night's Watch in a series of bloody encounters.

1.7.1 Libro: La historia del rock

La guía definitiva del rock, el punk, el metal y otros estilos.
Autor: Paytress Mark
Editorial: PARRAGON

Este libro explica cómo y por qué el rock se ha hecho un espacio tan predominante en la cultura popular.

La información se presenta en un orden cronológico y se estructura en décadas, cada una con sus artistas y estilos musicales más destacados. También se incluyen detalles sobre las modas asociadas a la cultura pop, y una práctica cronología constituye el hilo conductor que une todos los elementos de la historia del rock.



Forma

Formato: 27cm x 22cm
Orientación: Vertical
Tipografía: Serif y San serif
Cromática: full color

En el interior del libro se puede observar una codificación cromática diferente para cada capítulo y tema tratado sobre los diferentes estilos musicales aportando al lector una manera rápida y cómoda de identificar la información que más le interese de manera jerárquica.

Función

Objetivo: Informar cronológicamente los hechos y sucesos de las bandas más icónicas de este género musical.
Mensaje: La música rock es el latido del mundo, convirtiéndose así en un lenguaje universal.
Imagen: Dar Conocer a los artistas y el estilo de la época mediante un mensaje visual.
Tipografía: Jerarquizar la información, mediante el uso de diferentes familias dependiendo su función informativa.
Sus páginas contienen biografías, fotografías, con información clave de las bandas aquí mostradas como sus álbumes, sencillos, sus orígenes y formación, géneros musicales, etc.

Tecnología

Impresión: Offset
Tintas: Cuatricromía
Material: Papel cuché mate, pasta en cartón (encuadernación)
Acabado: Portada y contraportada con laca brillante y mate.

El acabado del producto es de alta calidad ya que al utilizar una combinación de lacas, brillante y mate le dan un efecto visual muy especial. Este homologo me aporta una idea de cómo manejar la información a incluir en mi producto editorial y de tener una idea sobre la diagramación.



1.7.2 Libro: Juego de Tronos, guía pop-up

Autor: diseñada por el ingeniero en papel Matthew Reinhart e ilustrada por el artista Michael Komarck.

Este libro pop up tiene 5 escenas desplegables con los lugares claves de la serie, incluye la fortaleza roja de King’s Landing, el Nido de Águilas, la fortaleza de Winterfell, el inmenso y helado Muro y las ciudades del continente Essos. En las pestañas adicionales podemos encontrar otros lugares y personajes importantes de la serie, como los dragones de Daenerys Targaryen, los cuervos, los lobos y los caminantes blancos.

La técnica pop-up y la ingeniería de papel de este libro es extraordinaria y tiene muchas cosas interactivas como pestañas con información de las casas e historia de los reinos, además de los detalles y las ilustraciones. Los grosores del papel les dan bastante firmeza y solidez a las estructuras pop-up y hacen que los castillos y todas las edificaciones se vean imponentes.



Forma

Formato: La particularidad de este libro pop-up es que no solo se disfruta pasando sus páginas, ya que tiene una tapa imantada en la parte trasera (lomo) que podemos abrir para poder desplegar todas las páginas y poder armar un inmenso mapa tridimensional de todo el reino de Westeros de 116 x 77 cm. Orientación: Vertical Tipografía: Serif Cromática: full color En el interior del libro se puede observar una riqueza en la cromática de las ilustraciones que crean un gran realismo en la estructura 3D de esta publicación.



Función

Objetivo: Recrear la historia de la serie de una manera diferente, a través de la técnica del pop-up y la ingeniería del papel Mensaje: Transmitir la historia de los castillos y personajes más representativos de la serie. Imagen: Representación de los lugares y personajes de la serie transformados en estructuras 3D. Tipografía: Jerarquizar la información Sus páginas contienen una creativa construcción tridimensional de los escenarios más importantes de la serie Juegos de Tronos.



Tecnología

Impresión: Offset Tintas: Cuatricromía Material: Encuadernación, pasta dura en cartón. Técnica: pop-up y la ingeniería de papel. Acabado: El libro tiene una lujosa encuadernación en tapa dura con poli laminado mate. El título y otros elementos de la portada como los escudos de las casas están en alto relieve, además que tienen un lacado sectorizado que le da un efecto de brillo y acabado súper elegante a la presentación. Este homologo ayudara para poder visualizar mi producto de una manera diferente a las publicaciones convencionales ya existentes, además, de otorgarle un valor agregado al mismo.



1.7.3 Caja: Metallica – Live Shit: Binge & Purge

Autor: Metallica
Sello: Electra

Este baúl encierra un gran material discográfico de la banda icónica Estado Unidense del thrash metal, Metallica. Aquí podemos encontrar los siguientes productos con su respectivo sistema gráfico como son: tres vhs con los conciertos de San Diego en enero de 1992 y el concierto de Seattle en agosto de 1989 La caja se completa con un libro sobre la gira las 3 compact disc con el audio del concierto.



62



Forma

Forma to: Box Set
3 × CD, Album
3 × VHS
Libro
Tipografía: Serif y San serif
Cromática: Blanco y negro y full color (fotografías)

En el interior de la caja se puede apreciar los productos con su respectivo sistema gráfico identificativo de la banda.



63

Función

Objetivo: Informar y dar a conocer a los fans de la agrupación Metallica su música el recorrido de su gira y los resultados que se han obtenido en sus conciertos en vivo.
Mensaje: Informar sobre los sucesos importantes de la trayectoria de la banda musical
Imagen: Recrea los momentos más importantes suscitados en los conciertos.
Tipografía: Jerarquizar la información del contenido del libro, portadas y listado de canciones de cds y vhs.



64

Tecnología

Impresión: Offset
Tintas: Cuatricromía
Material: Papel cuché mate, pasta semi-dura (encuadernación)
Acabado: Portada y contraportada mate

El acabado del producto es de alta calidad ya que se trata de una edición limitada al tener en cuenta que es un producto para coleccionistas.

Este homologo me aporta una idea de cómo manejar un sistema gráfico acorde al producto a realizar y en generar un packaging específico para la presentación del producto final.



65



IN VES TI GA CIÓN DE CAMPO



A partir de la respectiva investigación de campo y con los datos obtenidos para el desarrollo de este proyecto de graduación es de gran importancia tratar el tema de las entrevistas semi estructuradas realizadas a expertos en el contexto de la cultura rockera y el diseño gráfico, para ello tuve el aporte de cuatro personajes muy importantes el cual conoceremos a continuación.



Con respecto al diseño de este proyecto Augusto Carrión, que es Diseñador gráfico, Músico y Promotor de conciertos de rock me supo indicar que al tratarse de un producto editorial tiene que venderse solo viendo la portada antes que saber el contenido interno, pero van de la mano, apoyado siempre en la creatividad del diseñador gráfico.



Eduardo Moscoso es un Artista plástico y gestor cultural, dueño y director del centro cultural el Prohibido quien nos supo indicar con respecto al tema que La cultura es cambiante ya que cada época viene marcada con una característica muy específica. Y que el rock cuencano actualmente se encuentra en una etapa de receso para dar paso a una nueva expresión a partir de los recuerdos vividos.



Otro punto de vista muy importante fue el de Óscar Figueroa quien es rockero y promotor de eventos culturales como conciertos de rock y conversatorios, me supo indicar que la falta de difusión del rock en la actualidad ha generado una gran falta de interés en el público y la mejor manera de entender lo que está en el entorno en ese instante es a través de un espejo, el cual vive y se proyecta a través del recuerdo.



Y por último la entrevista realizada a Diego Larriva, Diseñador Gráfico, profesor y coordinador de la escuela de Diseño gráfico de la Universidad del Azuay, además, ex integrante de la agrupación de bajo sueños quien me indico que La música es una increíble herramienta para conocer al usuario y entender sus gustos asociándolo con imágenes y poder diseñar desde las emociones.

CON CLU SIONES



En conclusión, para el desarrollo de este proyecto de graduación se ha apoyado en la información obtenida mediante las investigaciones bibliográficas y de campo, además del análisis de homólogos que contribuyen para tener una base teórica clara y creativa para la elaboración de este producto editorial, que también facilitará el proceso creativo de diseño, del mismo modo aportará en documentar la memoria, cultura e identidad del rock cuencano, basado en un equilibrio estético y funcional el mismo que nos permita transportarnos a ese tiempo y lugar permitiéndonos interactuar de una manera atractiva.

Las conversaciones realizadas con las personas entrevistadas fueron de gran ayuda para poder tomar decisiones sobre la elaboración del producto editorial a realizar como en la posibilidad de crear un libro que no sea único, sino que se pueda extender en base a tomos de toda la trayectoria de las bandas hasta la actualidad teniendo presente que Cuenca a raíz del heavy metal a consolidado buenas bandas como por ejemplo: Sobre peso, Bajo sueños, Basca, Slash, Baco, La Biblia, Agony; algunas que persisten y otras que en la actualidad se han desintegrado y que mejor poder salirse de la lectura convencional y poder interactuar con el mismo generando una experiencia nueva al usuario, además de crear una portada visual creativa y muy atractiva para el lector. Actuando sobre la nostalgia que nos genera los recuerdos de esa época, ya que “recordar es recuperar la esencia de lo que somos” (Fusión, 2010).



Capítulo

2

PLANIFICACIÓN



SEGMENTACIÓN DE MERCADO



2.1.1 Variables de Segmentación de mercado



Geográficas

En donde se encuentran los consumidores

- País: Ecuador
- Provincia: Azuay
- Ciudad: Cuenca
- Población / Zona: Urbana



Psicográficas

Que piensan y que hacen los consumidores

- Personalidad: Cuencanos que vivieron su adolescencia y juventud en la época de los 90s sintiéndose parte de la comunidad rockera, además de quienes gustan de este género musical y se sienten identificados con esta historia.
- Motivación: Seguridad, pertenencia, autoestima y sobre todo realización personal.
- Estilo de Vida: Gustan del rock, son coleccionistas de música, libros, revistas, reportajes y recortes de periódicos, afiches, etc. Y en su mayoría con tendencias artísticas y musicales. Consumiendo rock nativo, escuchando rock en las radios y siendo muy cercanos a las bandas, asistiendo a sus conciertos, siendo fans y hoy en día siguen gustando de esta música
- Cultura y Subculturas: Comunidad Rockera
- Clase social: media y alta



Variables de Segmentación de mercado



Demográficas

Como son los consumidores

- Edad: 35-45 años
- Género: masculino-femenino
- Clase Socio económica: media y alta

Personas con trabajo y con un sueldo de clase media.



Conductual
Comportamental

Cómo se relacionan los consumidores con los productos que consumen y las compañías que los ofertan.

- Fidelidad: Actualmente sigue coleccionando, consumiendo y escuchando rock de antes y actual a través de redes sociales, Internet, blogs, además de escuchar sus cds, lps y dispositivos móviles.
- Beneficio buscado: la permanencia de la historia del rock cuencano
- Nivel de adopción de productos: son continuos tanto en música, vestimenta y souvenirs rockeros
- Toma de decisiones: Libertad total en las decisiones de compra.
- Canales de compra utilizados: librerías, centros culturales, tiendas musicales, de camisetas y souvenirs, tiendas on-line
- Forma de Pago: efectivo, tarjeta de crédito según sea el caso del establecimiento y del consumidor.



2.1.2 Persona Design



Juan Pablo Carrión
36 años
Músico y Productor
Divorciado con dos hijos
Cuencano
Clase media alta

Juan Pablo Carrión

Es músico y productor musical, tiene 36 años, vive en la ciudad de Cuenca y es soltero.

El amor hacia la música lo ha llevado a crear su propio estudio de grabación musical con su propio esfuerzo laboral como empleado en diferentes áreas en fábricas industriales.

Es amante del rock, pero sobre todo del rock duro como el Trash metal, el cual le ha permitido ser parte de varias agrupaciones musicales de este género en la ciudad, apasionado por su instrumento que es la guitarra eléctrica, le gusta también el arte independiente y tiene tendencias artísticas.

Actualmente apoya a las nuevas bandas de rock en la ciudad tanto en las grabaciones de sus discos como en el cuarto de ensayos para preparación de las mismas. Le gusta también divertirse en los conciertos ya sea como músico, sonidista o público, disfrutando de un buen ambiente, teniendo presente también que no muestra ningún interés por creencias religiosas de ningún tipo.



Persona Design

José Ramírez

Es un rockero de la ciudad de Cuenca, de 43 años de edad y es divorciado con dos hijos. Desde su adolescencia ha sido fanático del rock y hasta hoy no ha cambiado su preferencia musical. Siempre le ha gustado coleccionar afiches, revistas y sobre todo los discos de sus bandas favoritas.

Asistir a los conciertos y a apoyar a las bandas de la localidad cuencana en distintos eventos que se han realizado. Este género musical ha influenciado mucho en la vida de José permitiéndole ser parte de este estilo de vida, en su tiempo libre además de pasar con sus hijos, se enfoca en entonar la guitarra eléctrica, que es su instrumento favorito, acompañado de una buena canción para tocarla conjuntamente.

En otras ocasiones recuerda nostálgicamente su adolescencia, época en la que formaba parte de agrupaciones musicales de heavy y trash metal y se reunían en el centro cultural el Prohibido para mostrar las manifestaciones artísticas de estos géneros musicales. Hoy en día se reúne con los amigos de su generación en cafés o bares y recuerdan todas las travesías que pasaban juntos en los conciertos.



José Ramírez
43 años
Empleado público
Divorciado con dos hijos
Cuencano
Clase media alta

Persona Design

Andrea Reyes

Es gerente comercial en una empresa de transportes, vive en Cuenca, Tiene 39 años, casada y con tres hijos.

Siempre ha sido seguidora, fanática y amante del rock extranjero y local, en su tiempo libre le gusta hacer deporte y disfrutar de su familia, es muy activa en redes sociales.

En busca continua de información profesional y también sobre sucesos importantes dentro del rock como la música misma, ya que le gusta estar al día de las novedades tanto de su sector laboral como hacia el rock.

Los fines de semana por las noches revisa sus revistas, afiches, etc. Acompañada de buena música de su colección personal de CDs recordando aquellos momentos vividos en su adolescencia.

Actualmente sigue acudiendo a varios conciertos que se llevan a cabo en la ciudad de Cuenca acompañada de su esposo quien gusta también de este género musical.



Andrea Reyes
39 años
Gerente comercial
Casada con tres hijos
Cuencana
Clase alta



PAR TI DOS DE DISEÑO



2.2.1 FORMA



Con relación a la forma del producto se va a tener presente los siguientes puntos a continuación:

Formato: se tiene pensado realizarlo en un formato cómodo para su transportación y manipulación con el suficiente espacio que permita la correcta visualización de las fotografías, ilustraciones y sobretodo permita el uso de la técnica del pop up en caso de recurrir a este método de interactividad, además de poder abaratar costos de producción.

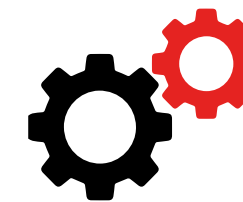
Tipografía: Al tratarse de un producto informativo el uso tipográfico debe ser claro y específico en la fuente y estilo que se use al momento de aplicarlo en un texto corrido, para no caer en el irrumpimiento de la lectura sino más bien facilitarle la misma al lector, con lo que respecta a los títulos y subtítulos, aplicar el diseño gráfico para la creación de una tipografía que contenga el estilo y estética rockera, que nos permita darle una personalidad propia y a su vez organizar la información jerárquicamente y poder decidir correctamente el uso de tipografías serif o san serif según sea necesario.

Retículas: se utilizará la diagramación con retículas pero que al mismo tiempo nos permita mostrar variabilidad en el contenido.

Cromática: al tratarse de la historia del rock cuencano, tenemos que transmitir esas sensaciones y emociones que nos afirmen y nos ayuden a percibir esos sucesos importantes transcurridos, apoyados en la cromática representativa de este movimiento y estilo musical.

Imágenes: con respecto a las imágenes manejaremos fotografías que representen momentos importantes que han sucedido dentro de la historia del rock como los conciertos, fotografías de las bandas de la época, fotografías producidas para el libro e ilustraciones de las portadas de los discos y kcts además de los afiches que utilizaban en los 90, también tomando en consideración los aportes ofrecidos de archivos como la Gazeta del rock, centro cultural el prohibido, etc.

2.2.2 FUNCIÓN



Uso

El presente proyecto permitirá a los usuarios recordar y adquirir un mayor conocimiento sobre la historia del rock cuencano, además de interactuar con el mismo y permitirse observar videos y escuchar la música sobre el contexto mediante el uso de recursos digitales, permitiéndonos cumplir con el objetivo de difundir la historia del rock cuencano.

Funcionamiento

La función que cumplirá este libro será la de permitirle al lector recordar cuales fueron las bandas que influyeron en este género musical en la ciudad de Cuenca, como también aumentar el conocimiento sobre sucesos importantes de la historia del rock cuencano y otorgarle una nueva experiencia de interacción al lector escapando de la lectura tradicional.

2.2.3 TECNOLOGÍA



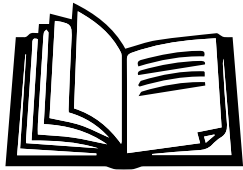
Materiales: teniendo presente al target al que va dirigido este producto editorial se ha pensado en usar materiales que garanticen la calidad de impresión y su durabilidad a través del uso y el tiempo de vida del producto, sobre todo para el uso de las fotografías contenidas y en caso de existir materiales plegables.

Impresión: teniendo presente la calidad del producto la mejor opción de producción del mismo es la impresión offset.
Acabados: Se ha pensado en la impresión a cuatro tintas CMYK y en caso de ser necesario el uso de lacas ya sean brillantes o mates para proporcionar un acabado estético apropiado al producto.



2.3 PLAN DE NEGOCIOS

2.3.1 PRODUCTO



Clasificación:
Producto de consumo

Tipo:
El producto es de comparación o dicho de otra manera es un bien de compra comparada, ya que se trata de un producto tangible, permitiéndole al consumidor comparar su calidad, precio y de pronto el estilo en varios lugares antes de hacer una compra.

Niveles del producto

Producto básico: Se trata de un libro impreso que trate sobre la historia del rock cuencano, el mismo que nos permitirá difundir el conocimiento de su historia, transportándonos a revivir sucesos del pasado muy importantes además de rescatar y recordar los sucesos importantes y las bandas que fueron influyentes dentro del movimiento rockero en la ciudad de Cuenca.

Producto real: El libro impreso contará con historias, recopilaciones, entrevistas, ilustraciones, fotografías, interacciones analógicas y digitales, mediante el uso de materiales accesibles sin descuidar la calidad del producto, con un diseño llamativo y de acuerdo a la temática planteada.

Producto aumentado: El producto final se verá reflejado como un producto editorial interactivo que cuente con un sistema gráfico representativo apoyado de un CD recopilatorio de las bandas que se encuentren en el libro más un afiche y su respectivo packaging.

2.3.2 PRECIO



El precio se podrá establecer o deberá ser representada por la calidad del producto, pero a su vez, tiene que ser de carácter accesible para la gente al que va dirigido, también se puede tener presente estrategias para determinar su comercialización como, por ejemplo:

Se presentará el proyecto a manera de prototipo a la Municipalidad de Cuenca, Ministerio de Cultura u otras entidades interesadas a manera de auspicios para tratar de sacar ya sea de manera gratuita o con un valor comercial accesible para la sociedad cuencana, otro tipo de estrategia sería la auto financiación completa del producto o también mediante el auspicio de instituciones públicas o privadas corriendo con el 50% de los gastos según las partes involucradas.

2.3.3 PLAZA



Se especificarán los lugares apropiados para la venta del producto en este caso al tratarse de un producto editorial como lo es un libro sobre la historia del rock cuencano se pensará en librerías locales como por ejemplo Librimundi, Siglo XX por mencionar algunas, además de lugares en donde suele acudir con frecuencia nuestro target, como son bares, centros culturales, tiendas de música y también lugares de producción musical.

Canal de distribución

Con lo que respecta al canal de distribución es de carácter mixto, porque será comercializado por mi parte como autor del producto y además distribuido por los lugares antes mencionados.

2.3.4 PROMOCIÓN



En la parte promocional del producto hay que tener en cuenta que se trata de un producto nuevo por lo que se encuentra en una fase de introducción dentro del ciclo de vida del producto, por ello es esencial propiciarlo de una manera efectiva para su salida comercial siendo necesario realizar diversas estrategias con la ayuda de las herramientas integradas del marketing.

1. Publicidad

Para dar a conocer el producto es esencial implementar una campaña publicitaria con respecto a su salida comercial, haciendo el uso de medios impresos, digitales y radiales.

2. Relaciones públicas

Como una opción publicitaria favorable y presentarlo con una muy buena imagen al producto dentro de su contexto se realizará un evento artístico de lanzamiento del mismo como estrategia de entretenimiento para el target al que está dirigido, apoyado de exposiciones y conciertos para su difusión.

3. Promoción de ventas

Dentro de esta estrategia es importante sumarle el valor agregado del producto como antes se mencionó que consiste en un kit que contendrá además del producto principal que es el libro, un CD recopilatorio y su respectivo packaging apoyado también en pequeños suvenires, que sea de interés para el target al que está dirigido.



Capítulo

3

IDEACIÓN



IDEACIÓN



El proceso de ideación para resolver el diseño del producto final de mi proyecto de graduación, se lo elaboró mediante una lluvia de ideas; partiendo como base principal el marco teórico ya presentado en el primer capítulo, para esto se inició desglosando las palabras claves del título propuesto como es “Diseño de un producto editorial interactivo para difundir la historia del rock cuencano”, haciendo alusión a las siguientes palabras: producto editorial, recopilatorio (historia) e interactivo, como se muestra a continuación.

De esta manera evaluar opciones diferentes con las variables de diseño planteadas, para producir una fusión de ellas entrelazándolas y así formar diferentes respuestas creativas, mismas que se seleccionarán para formar resultados híbridos y poder armar tres ideas interesantes e innovadoras las que me abrirán paso para descubrir la idea final a realizar.



Lluvia de ideas



Selección de ideas





IDEACIÓN

1

LIBRO

- SOPORTE
- INFORMACIÓN



POP UP

- LOGOTIPOS
- NOMBRES DE LAS BANDAS



CÓDIGO QR

- VIDEOS
- AUDIOS
- PÁGINAS WEB
- DISCOGRAFÍA
- IMÁGENES...etc.



VENTAJAS

- STATUS
- DIFUSIÓN ANALÓGICA Y DIGITAL
- EXPERIENCIA DE LECTURA
- COLECCIONABLE
- EXPANDIBLE A TOMOS
- SIN LÍMITES DE TIEMPO
- MAYOR INTERACTIVIDAD
- GENERA CONOCIMIENTO

DESVENTAJAS

- COSTOS ELEVADOS DE PRODUCCIÓN Y VENTA
- FALTA DE CONECCIÓN A INTERNET
- FRÁGIL POP-UP



IDEACIÓN

2

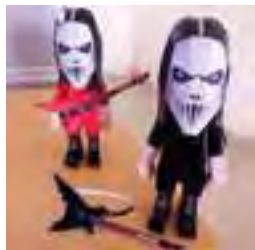
REVISTA

- SOPORTE
- INFORMACIÓN



PAPER TOYS

- CARICATURIZAR PERSONAJES DE LAS BANDAS QUE FORMAN PARTE DE LA HISTORIA DEL ROCK CUENCANO



STICKERS

- NOMBRE DE LAS BANDAS



VENTAJAS

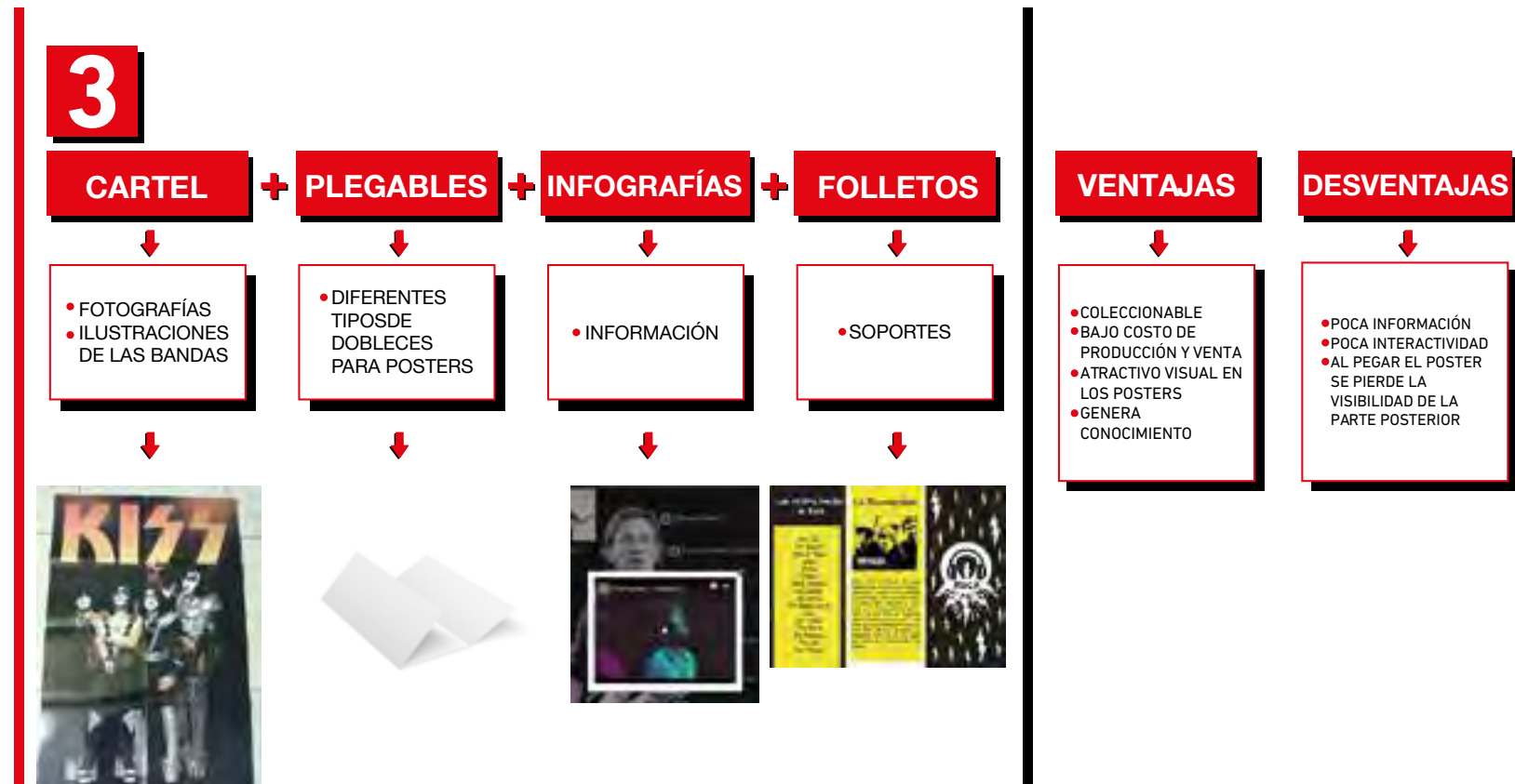
- COLECCIONABLE
- PRODUCCIÓN
- BAJO COSTO DE PRODUCCIÓN Y VENTA
- MAYOR INTERACTIVIDAD
- GENERA CONOCIMIENTO

DESVENTAJAS

- LÍMITES DE TIEMPO EN PUBLICACIONES
- TIEMPO DE VIDA BAJO
- PRODUCTO FRÁGIL
- PAPER TOYS

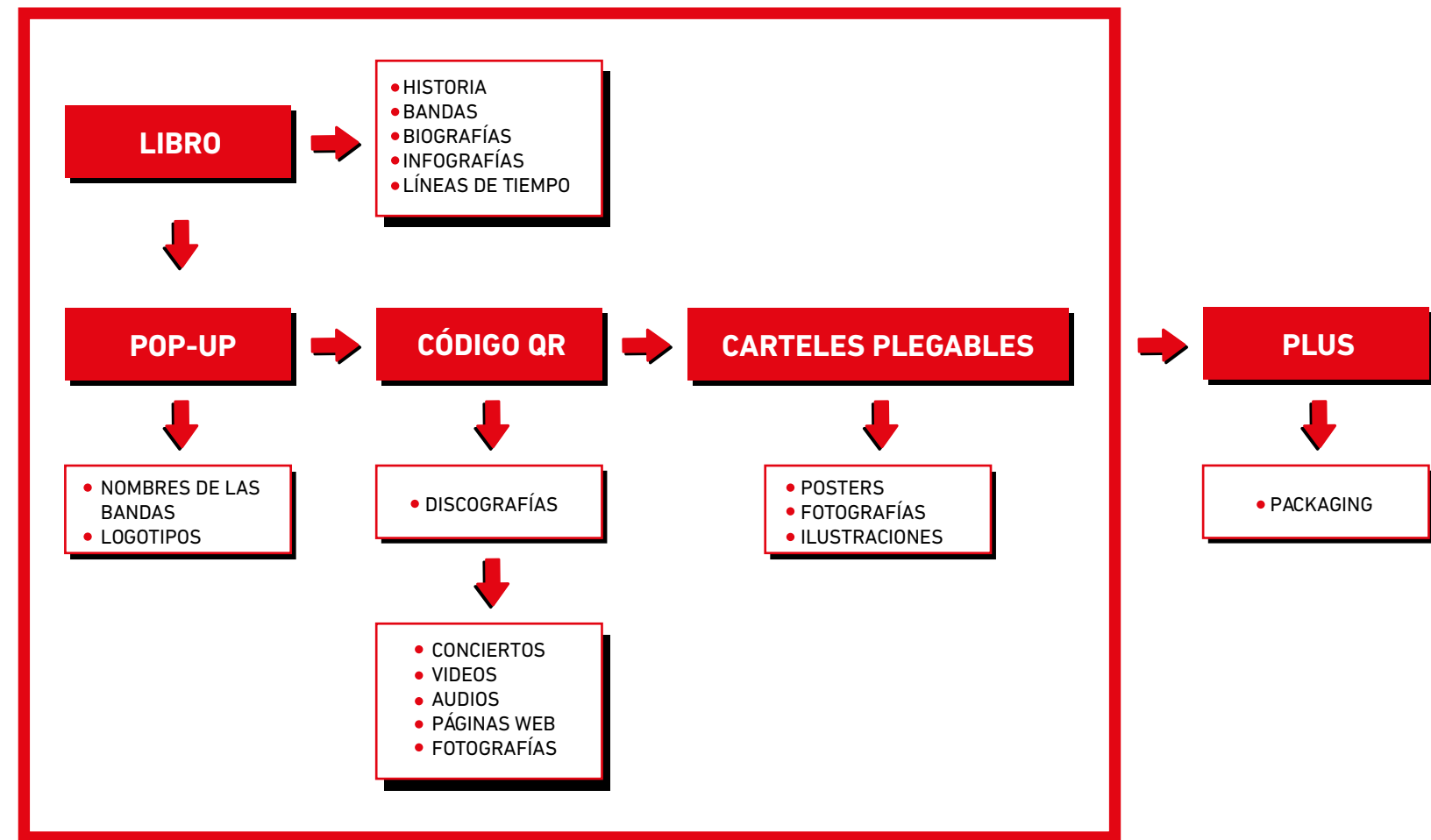


IDEACIÓN



IDEA FINAL

Como resultado de todo este proceso de elección de ideas, podemos observar la hibridación de las variables seleccionadas de la idea número uno con la idea número tres obteniendo objetivamente nuestra idea final.



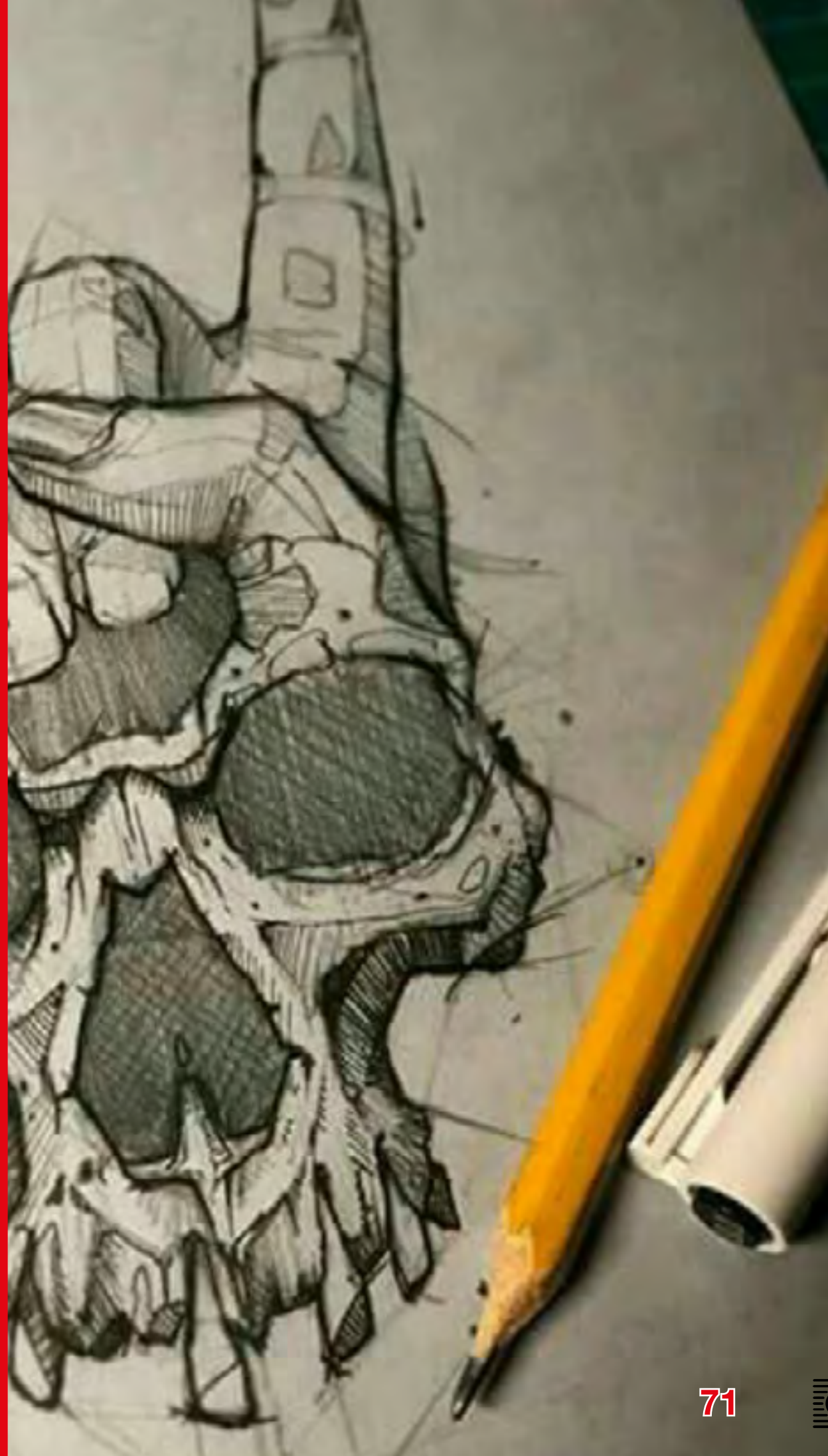
Capítulo

4

PROCESO DE DISEÑO

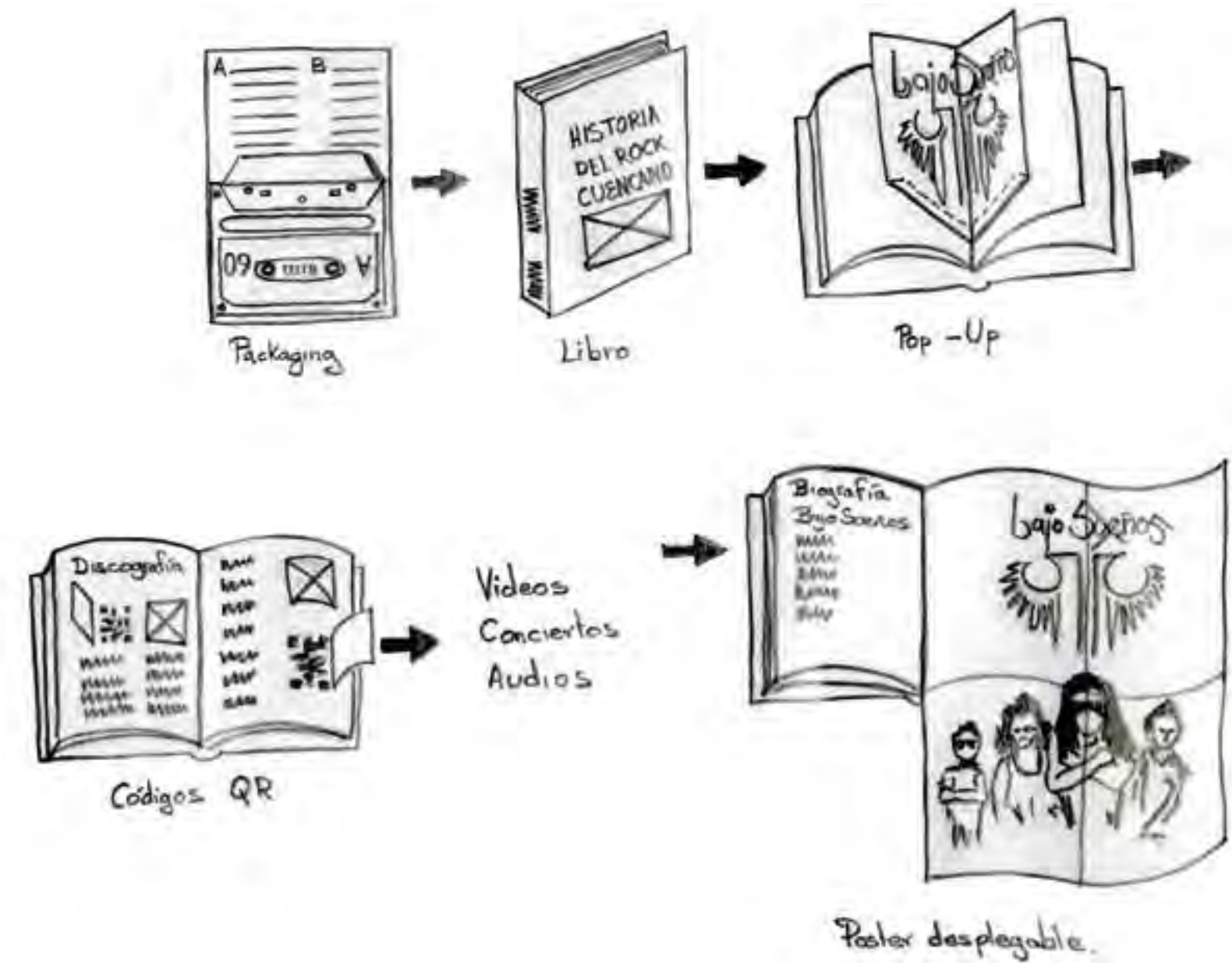


BOCETAJE DIGITALIZACIÓN



BOCETAJE

Desarrollo del proceso de bocetación para recrear gráfica y visualmente la idea final seleccionada, además de ser referente para la producción del producto editorial con sus respectivas etapas constructivas.



Simulación digital de las etapas de diseño a realizarse en el proceso creativo para la producción final del prototipo del producto editorial.

Evidenciando los elementos primordiales del producto como son: el uso de la técnica del pop-up, la vinculación de videos y música mediante la creación de códigos QR y la

representación gráfica y visual de las bandas cuencanas mediante afiches coleccionables.

Exponiendo claramente la línea y la expresión gráfica que se tiene expuesta en los objetivos.



DIAGRAMA DE CONTENIDO

El diagrama de contenido es una guía para la redacción narrativa del libro sobre la historia del rock cuencano, cuya información

obtenida fue realizada en base a la respectiva investigación de campo, obteniendo resultados gratificantes a través de las entrevistas y conversaciones con los principales actores de

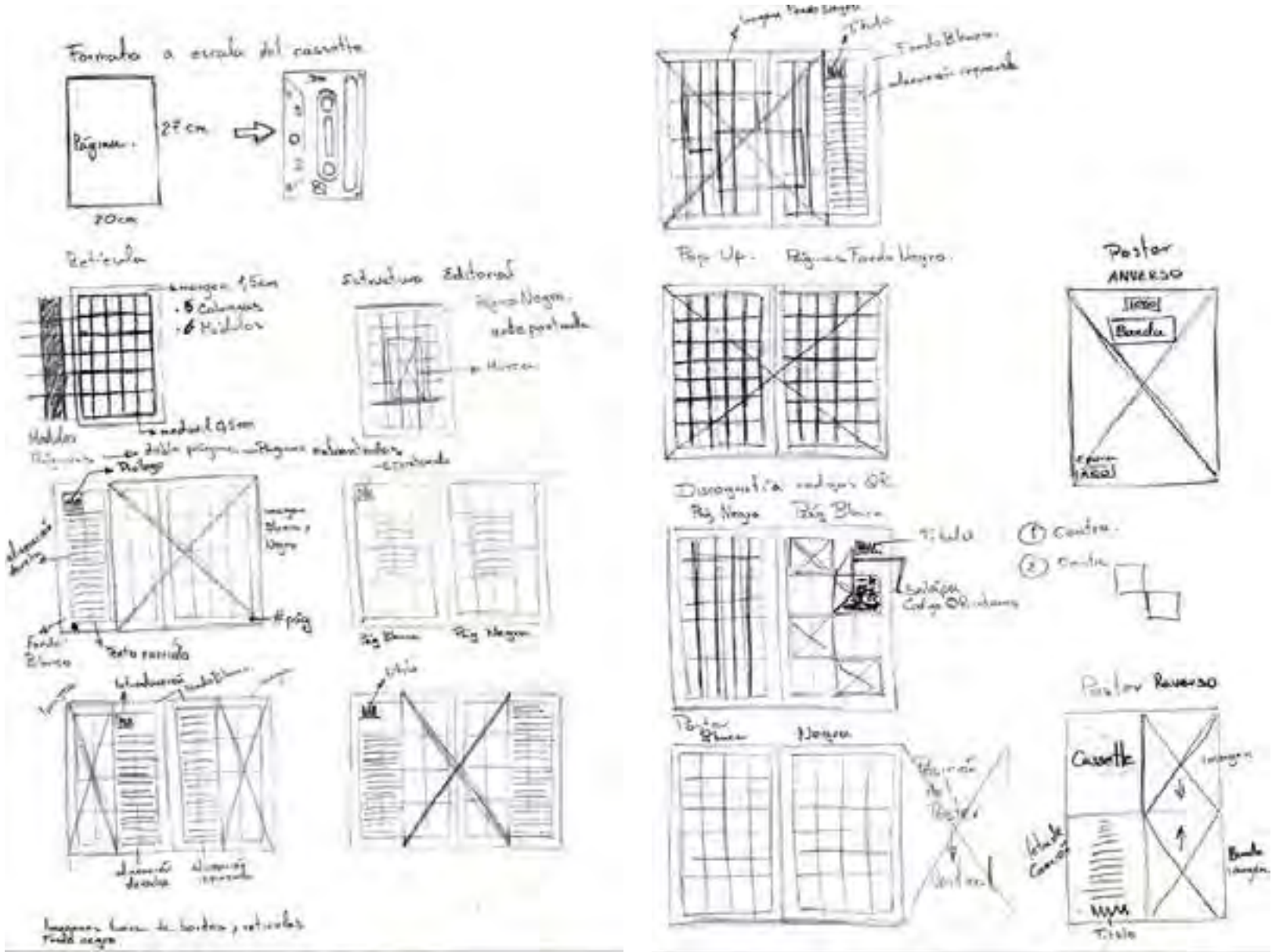
este movimiento cultural.

La concreción de la redacción de esta historia contada, esta a cargo de la colaboración y participación activa de Jaime Martínez (bajista de la agrupación musical “Los zuchos del Vado”.

	PRÓLOGO				
	CONTENIDO				
	INTRODUCCIÓN				
ÉPOCAS	1970	1980	1990	2000	2010
	CAPÍTULO 1 HISTORIA ORÍGENES	CAPÍTULO 2 HISTORIA	CAPÍTULO 3 HISTORIA	CAPÍTULO 4 HISTORIA	CAPÍTULO 5 HISTORIA
	POP-UP	C.C. EL PROHIBIDO	CONCIERTOS EL JARDÍN ROCK NATIVO FIESTA DE LA MÚSICA	CONCIERTOS MADRE TIERRA ROCK CUENCANO	POP-UP
	BIOGRAFÍA DISCOGRAFÍA CÓDIGOS QR	POP-UP	POP-UP	POP-UP	BIOGRAFÍA DISCOGRAFÍA CÓDIGOS QR
	POSTER DESPLEGABLE	BIOGRAFÍA DISCOGRAFÍA CÓDIGOS QR	BIOGRAFÍA DISCOGRAFÍA CÓDIGOS QR	BIOGRAFÍA DISCOGRAFÍA CÓDIGOS QR	POSTER DESPLEGABLE
		POSTER DESPLEGABLE	POSTER DESPLEGABLE	POSTER DESPLEGABLE	



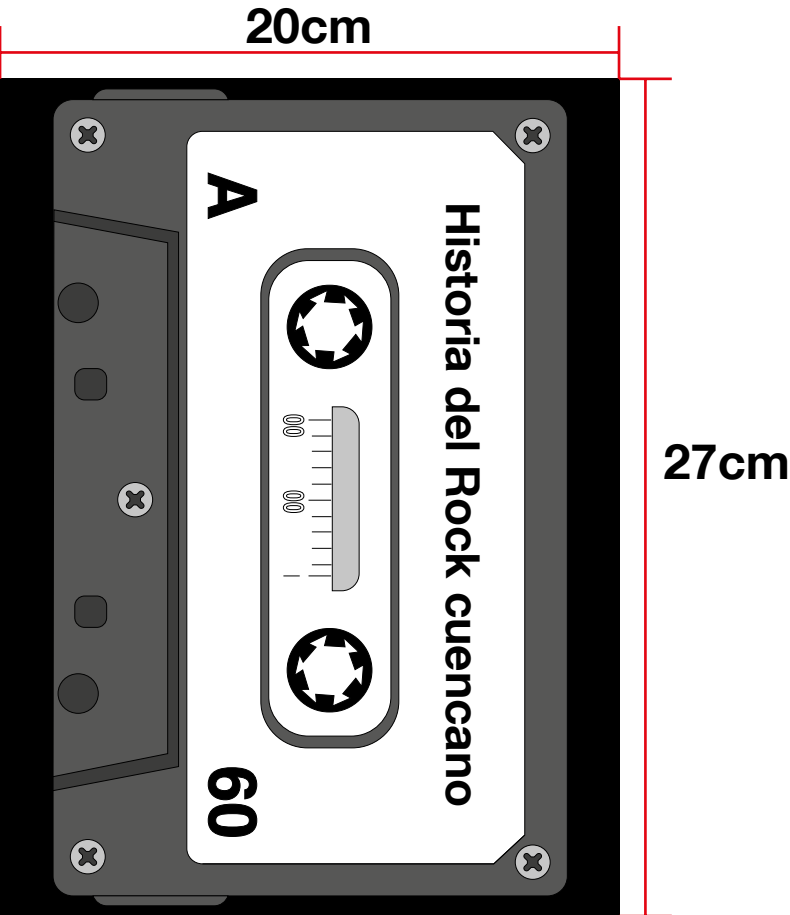
BOCETAJE & DIAGRAMACIÓN



DIAGRAMACIÓN

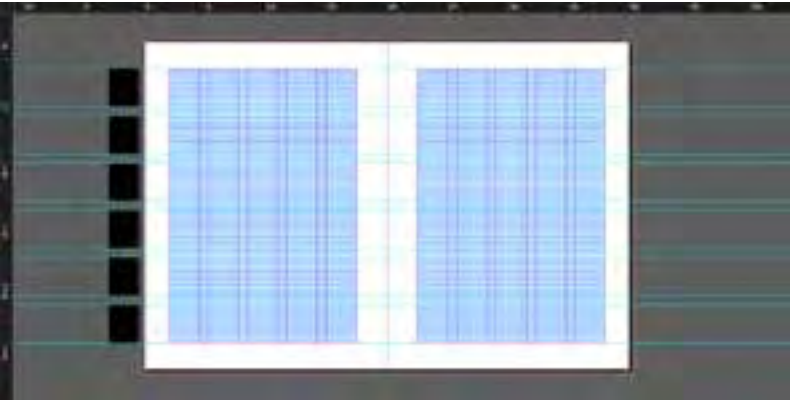
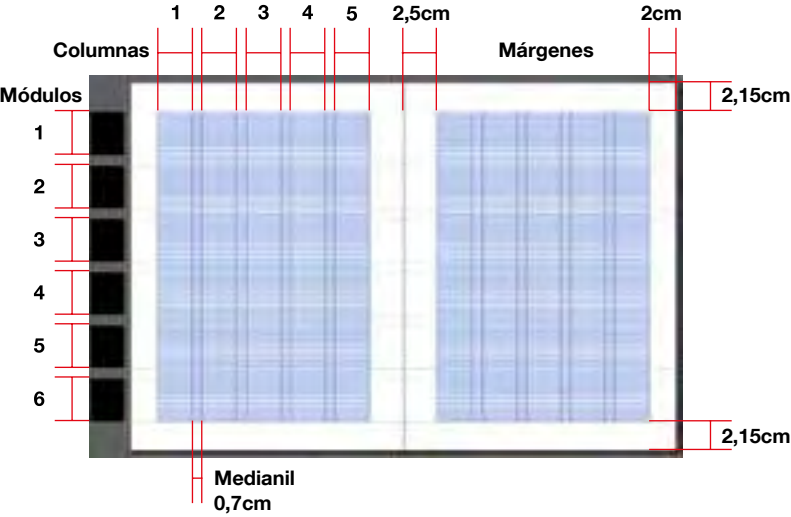
Formato propuesto para el libro.

Basado en el concepto del cassette de música que fue muy representativo y utilizado en la época de los 80 y 90 para la grabación, reproducción e intercambio entre los rockeros para difundir su música rock, con sus respectivas dimensiones escaladas.



Reticula

La diagramación del documento esta presentada en una retícula divida en 5x6, refiriéndonos a cinco columnas de ancho y cuatro módulos de alto por página, además se indica las dimensiones respectivas utilizadas para los márgenes y medianil.





DIAGRAMACIÓN

SISTEMA GRÁFICO

Constantes:

- Cromática
- Tipografía
- Títulos
- Párrafos
- Retícula

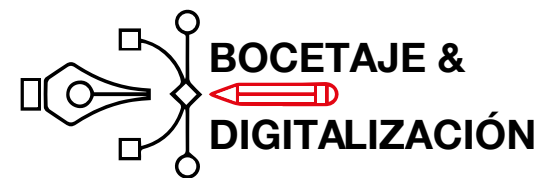
Variables:

- Fotografías
- Modulación
- Información
- Formas



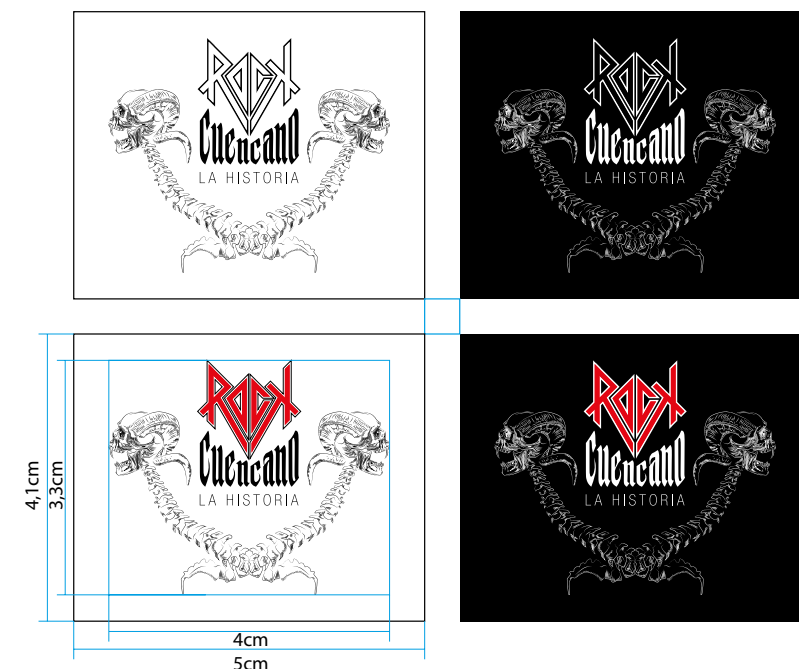
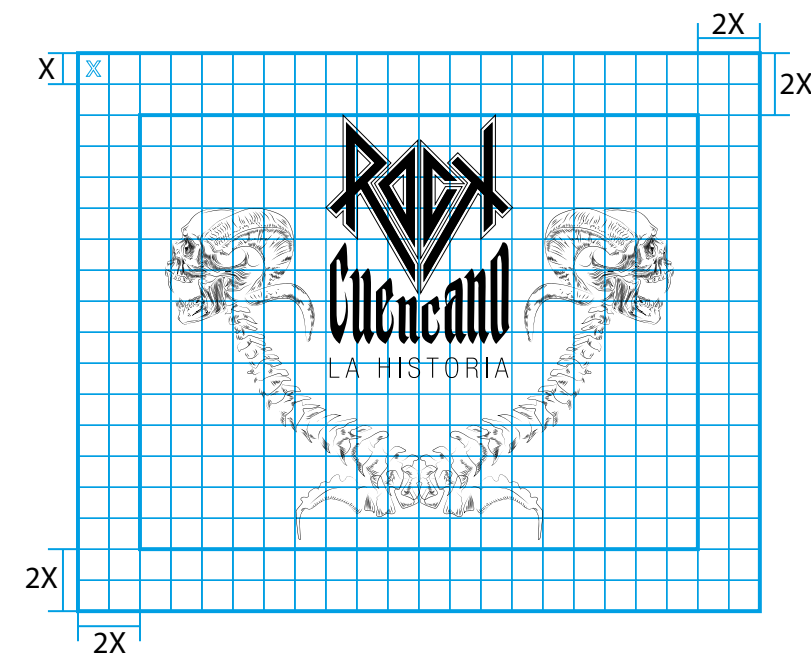
Fotografías e imágenes rompen con la retícula para generar esa expresión propia del rock.





Como parte del proceso creativo del presente producto editorial es necesario implementar una marca cuyo objetivo antes planteado es el de generar un sistema gráfico para su aplicación.

Iniciando principalmente con el análisis morfológico realizado a través de la implementación de un moodboard cuyo contenido son los logotipos de las bandas de rock y metal ecuatoriano, principalmente cuencano, para proceder con la ejecución de los bocetos hasta obtener el siguiente resultado aquí presentado.

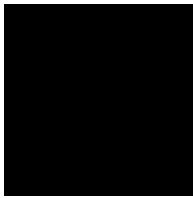




CROMÁTICA

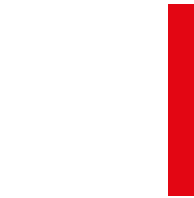
Dentro del mismo proceso morfológico creativo para la creación de la marca, paralelamente se han realizado los respectivos análisis, tanto cromáticos como tipográficos para su aplicabilidad dentro del sistema gráfico generado.

Con respecto a la cromática se a optado por el uso de los colores representativos de este movimiento cultural como lo es el rock siendo estos: el color NEGRO, el color BLANCO y el color ROJO.



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

#1D1D1B



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

#FFFFFF

MODELO CMYK



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

#E30613



R: 227
G: 6
B: 19

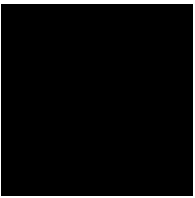
#E30613



R: 255
G: 255
B: 255

#FFFFFF

MODELO RGB



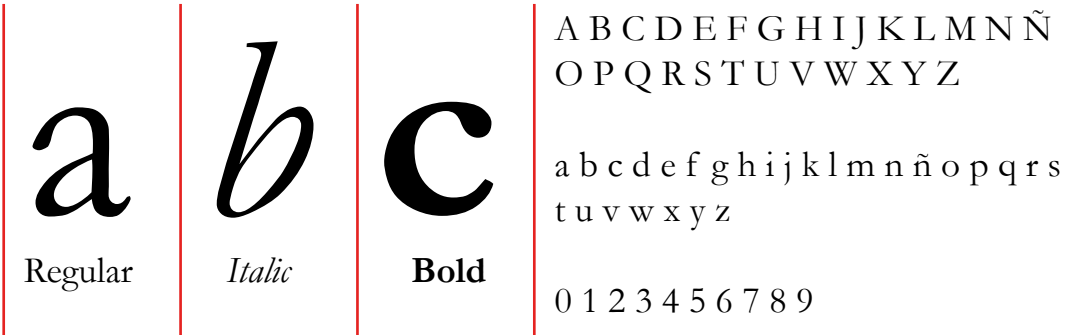
R: 29
G: 29
B: 27

#1D1D1B

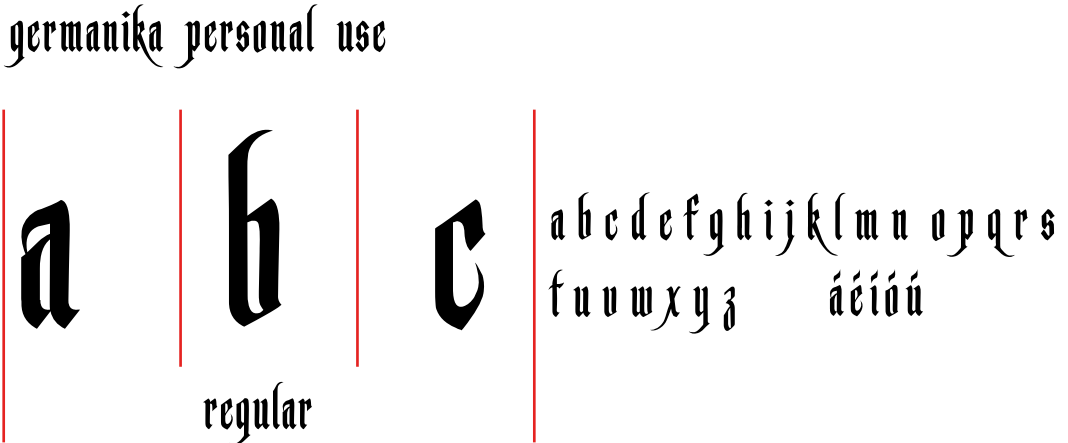


TIPOGRAFÍA

Garamond



Aplicación en el uso de texto corrido



aplicación en el uso de títulos únicamente minúsculas

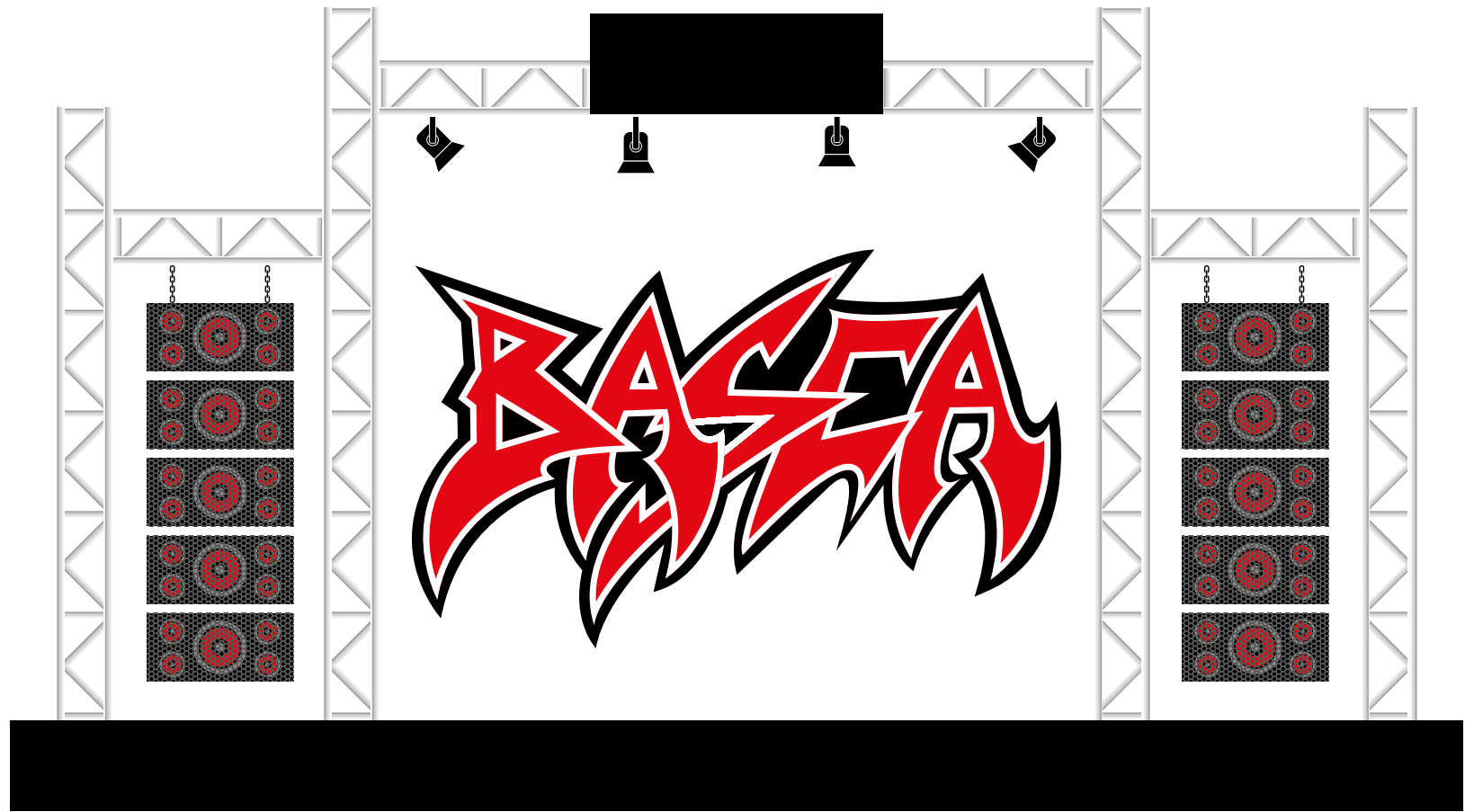
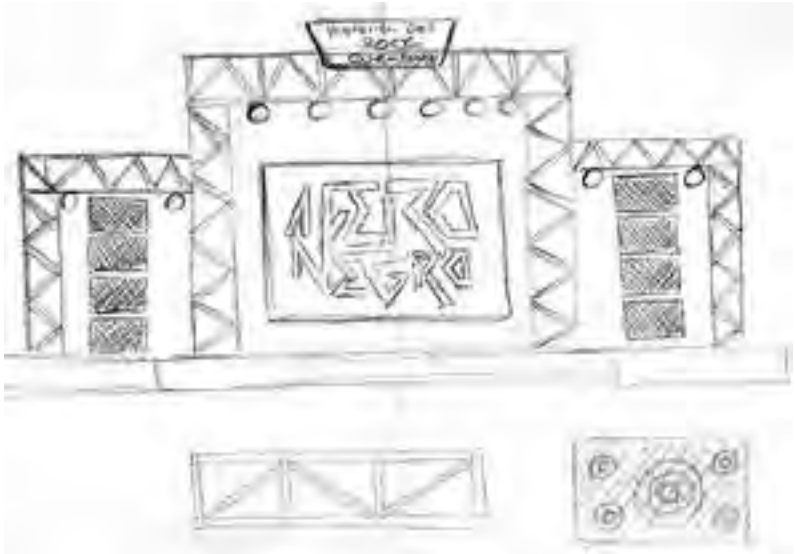
En relación al aspecto tipográfico se tiene presente tanto la legibilidad como la visibilidad, mas aún al ser un producto editorial impreso; ya que al elegir la tipografía correcta hace referencia a la manera en la que las ideas escritas en este caso la redacción histórica del rock cuencano reciban una forma visual que se perciba mediante el diseño y así comunicar emociones vibrantes al recordar dicha historia.

Además el uso jerárquico correcto para guiar la lectura, conjuntamente con su peso adecuado.

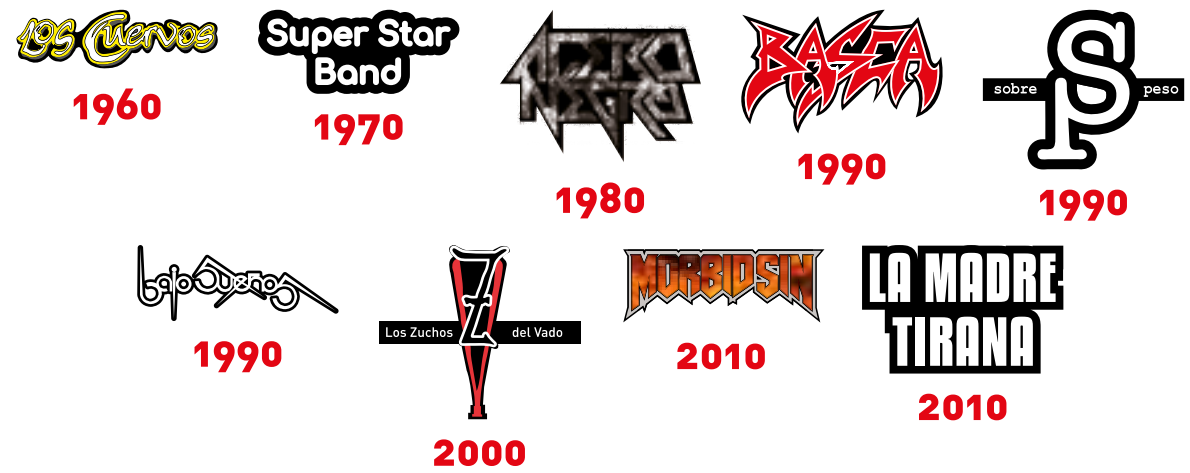
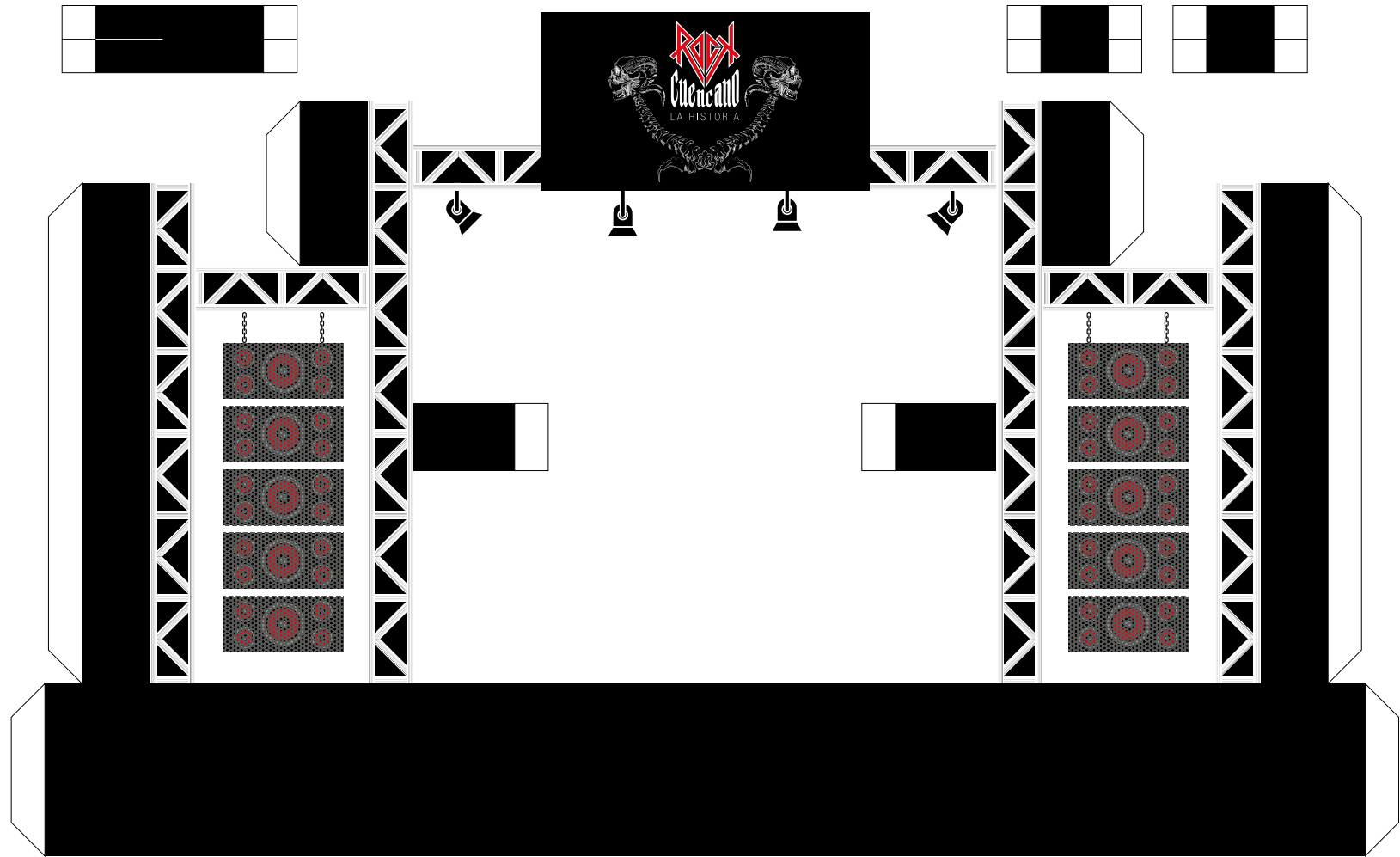


 **BOCETAJE &
DIGITALIZACIÓN**

El diseño y creación del escenario, es realizado mediante el uso de la técnica del pop-up, que consiste en plegados, recortes y ensamblados; permitiéndonos observar de una manera atractiva y diferente la apertura sobre un tema de interés en especial, rompiendo con la convencionalidad de los mismos, de manera creativa e innovadora ya que al momento de abrir sus páginas se despliega un modelo tridimensional hecho de papel, el mismo que apoya a la comprensión y descripción visual del desarrollo del contenido del texto.



 **PROCESO
POP-UP**



Las imágenes desempeñan un papel integral y estético en la identidad visual de los afiches presentados; como fuerza conductora de todo el diseño, asegurando el equilibrio entre la imagen y el texto para proporcionar el ritmo adecuado del afiche, además de contar con la calidad del color de la imagen.

Los afiches constan de dos partes como son el anverso y el reverso.

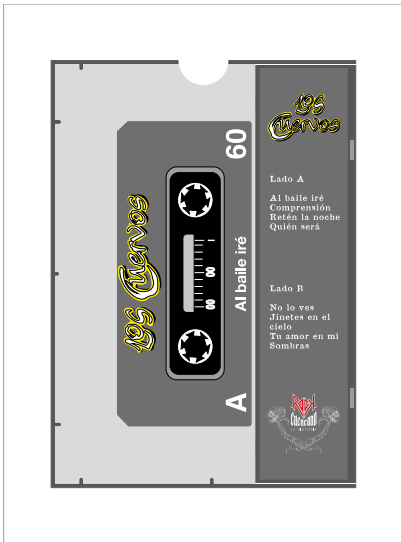
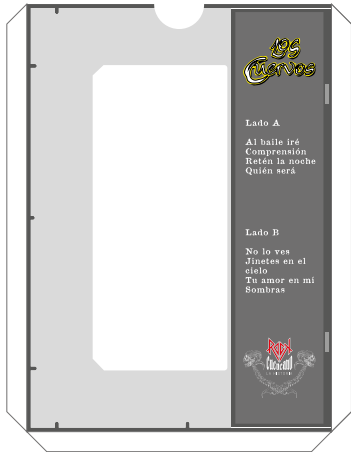
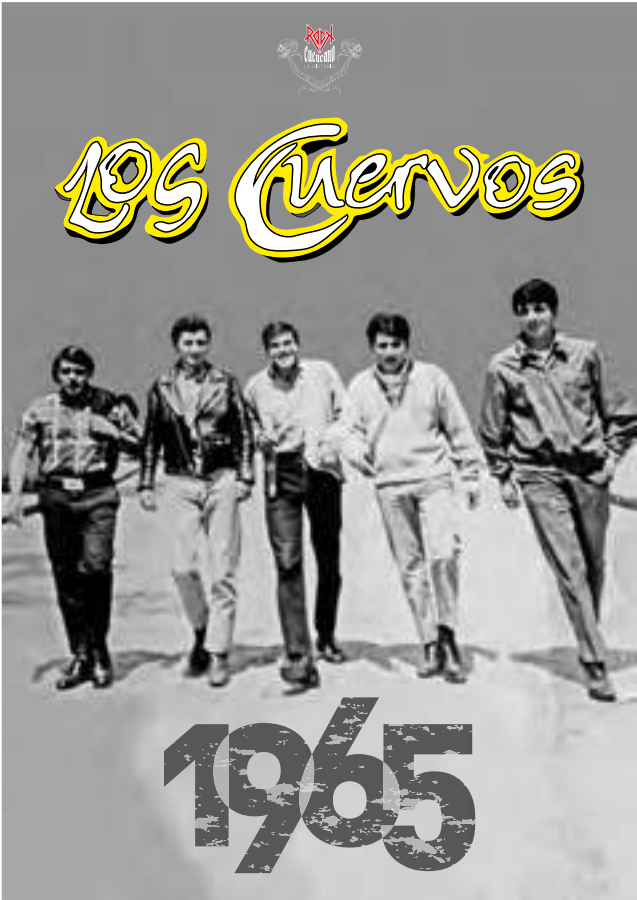
AFICHES Y SOPORTES

Anverso: identificador, logotipo de la banda, fotografía de los integrantes y el año respectivo a la época.

Reverso: cuatro elementos identificativos de cada banda icónica expuesta como: la imagen del vocalista, simulación de la producción musical en cassette, letra de su canción emblemática y su respectivo logotipo.

Los afiches cumplen con el sistema de doblez, pasando del formato A3 hacia el A5.

Su presentación en el interior del libro es mediante un sobre, cuya morfología representa al estuche propio de los cassettes utilizados en aquella épocas, manteniendo su concepto.



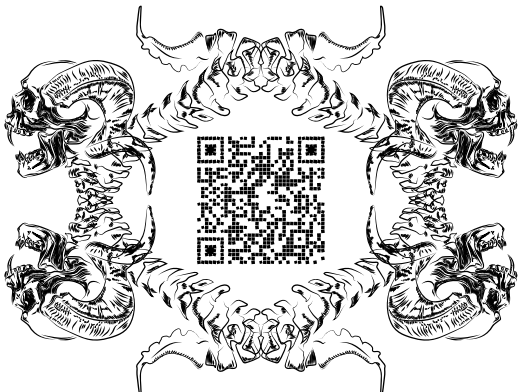
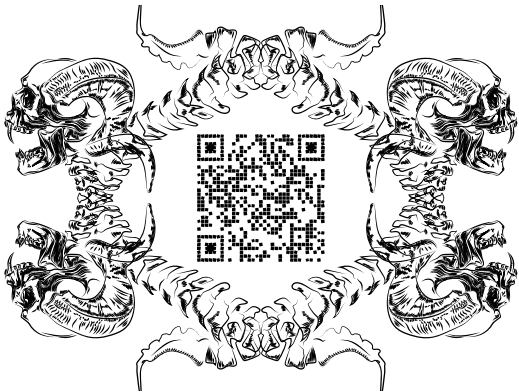
DISCOGRAFÍA Y CÓDIGOS QR

La discografía de cada una de las bandas esta representada con la portada respectiva de cada uno de sus discos, que funcionan como una solapa que cubre los códigos QR.

El uso de los Códigos QR redireccionan los urls de la discografía de cada agrupación en forma de un código de barras que puede ser leído por las cámaras de los dispositivos móviles.

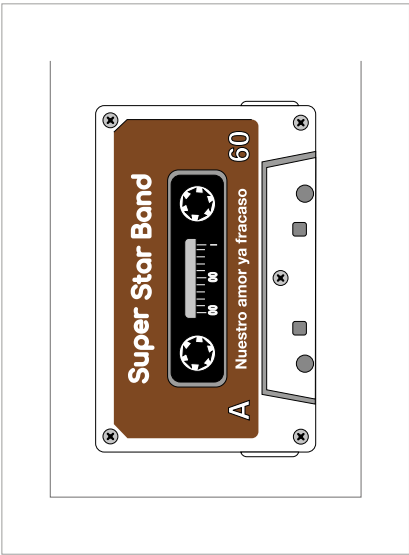
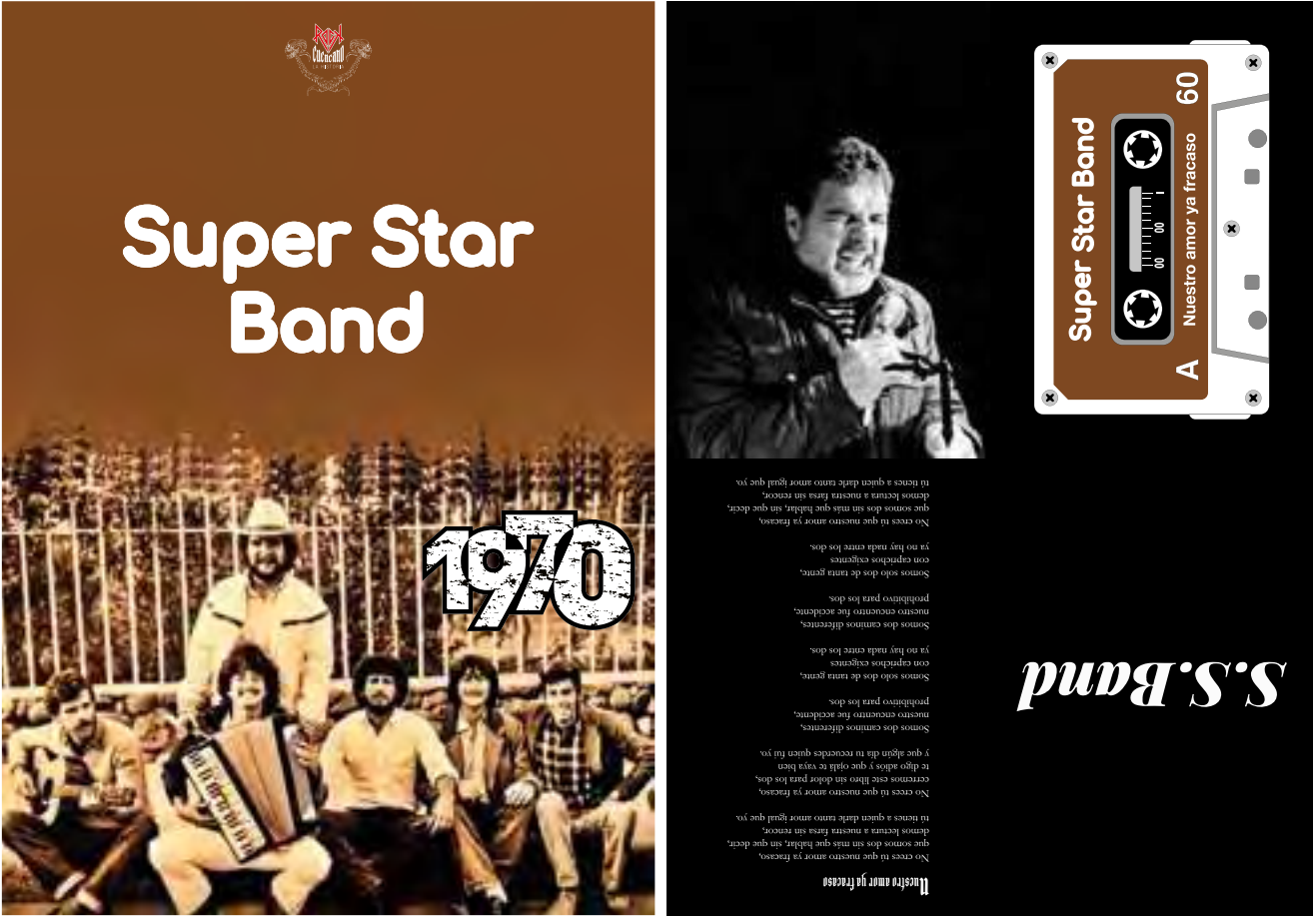
De esta manera los usuarios pueden apreciar, recordar o conocer la música de cada uno de los estilos presentados en este libro.

La estética presentada para los códigos esta basado en el sistema gráfico utilizando como recurso un elemento gráfico de la marca.

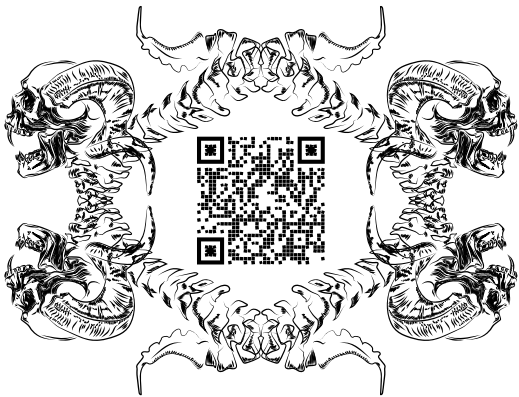




AFICHES Y
SOPORTES



DISCOGRAFÍA Y
CÓDIGOS QR

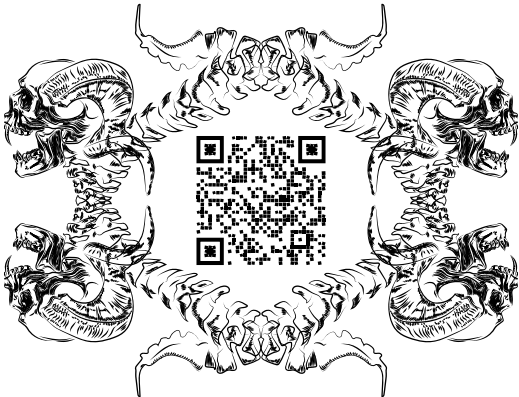




AFICHES Y
SOPORTES



DISCOGRAFÍA Y
CÓDIGOS QR

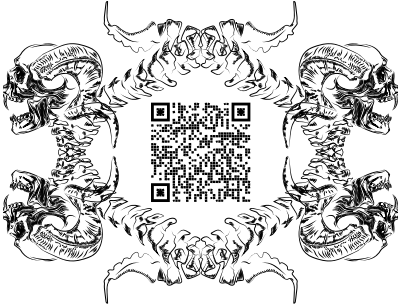
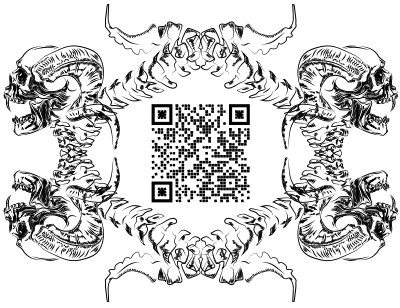
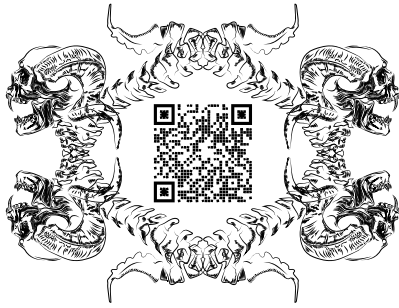
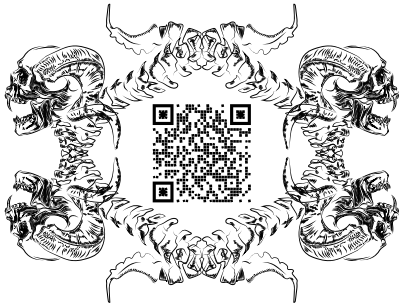
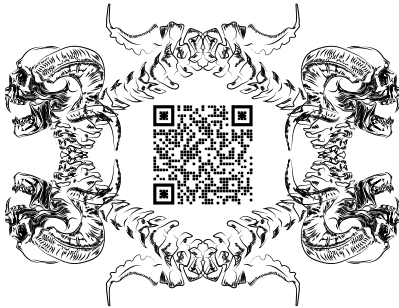




AFICHES Y
SOPORTES

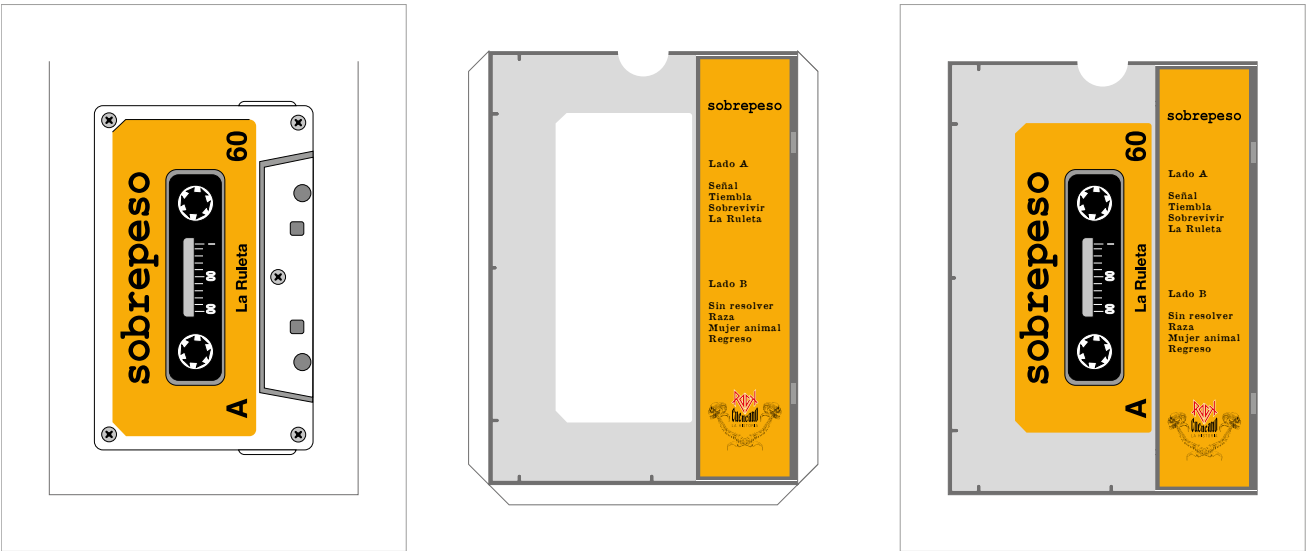


DISCOGRAFÍA Y
CÓDIGOS QR

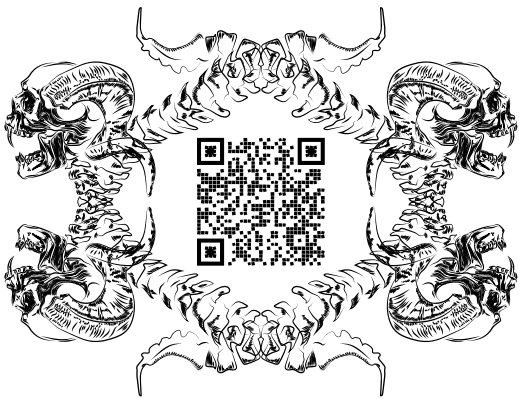
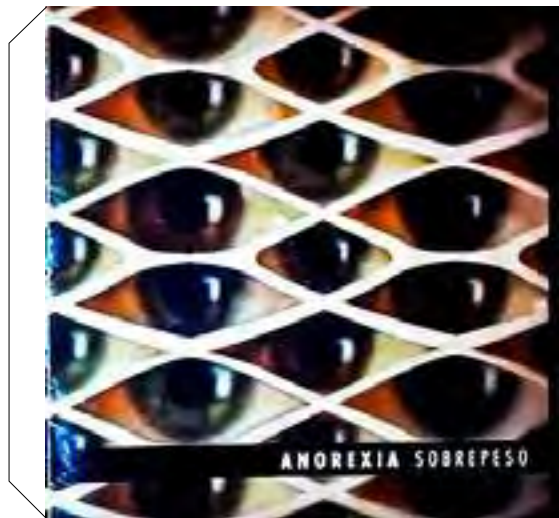
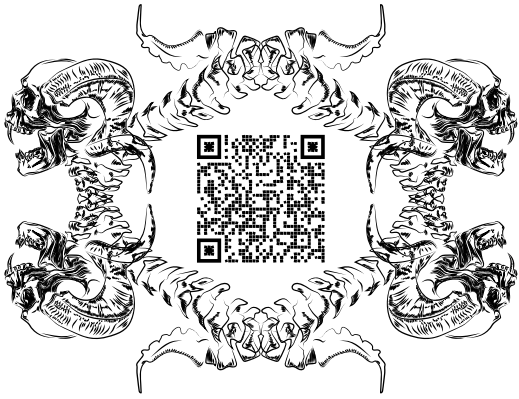




AFICHES Y
SOPORTES



DISCOGRAFÍA Y
CÓDIGOS QR





AFICHES Y
SOPORTES

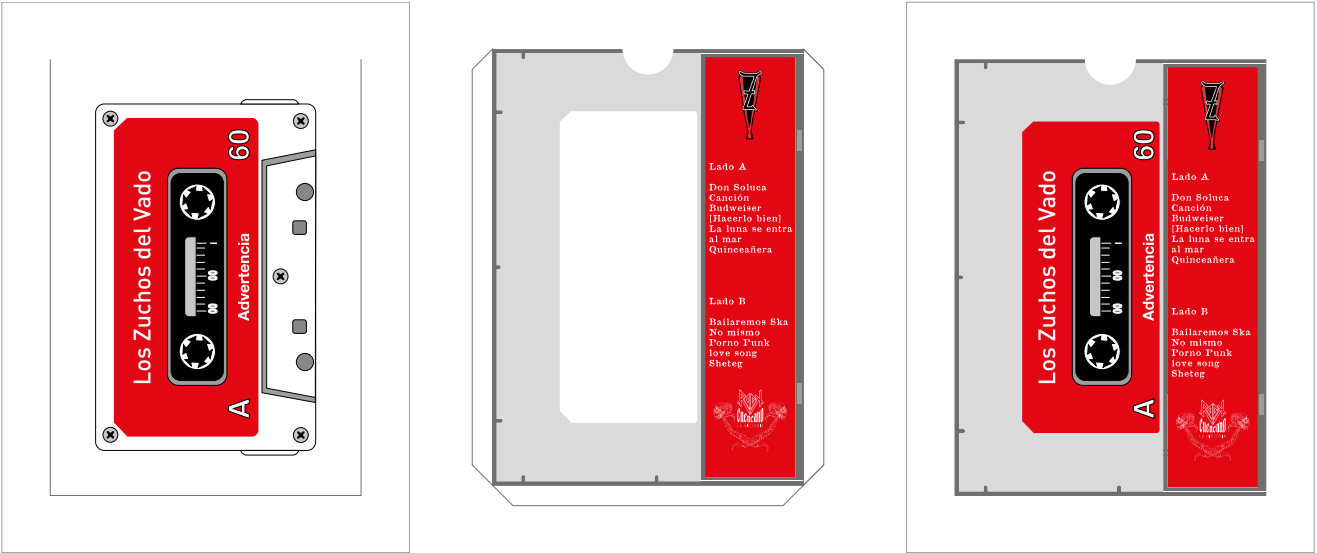
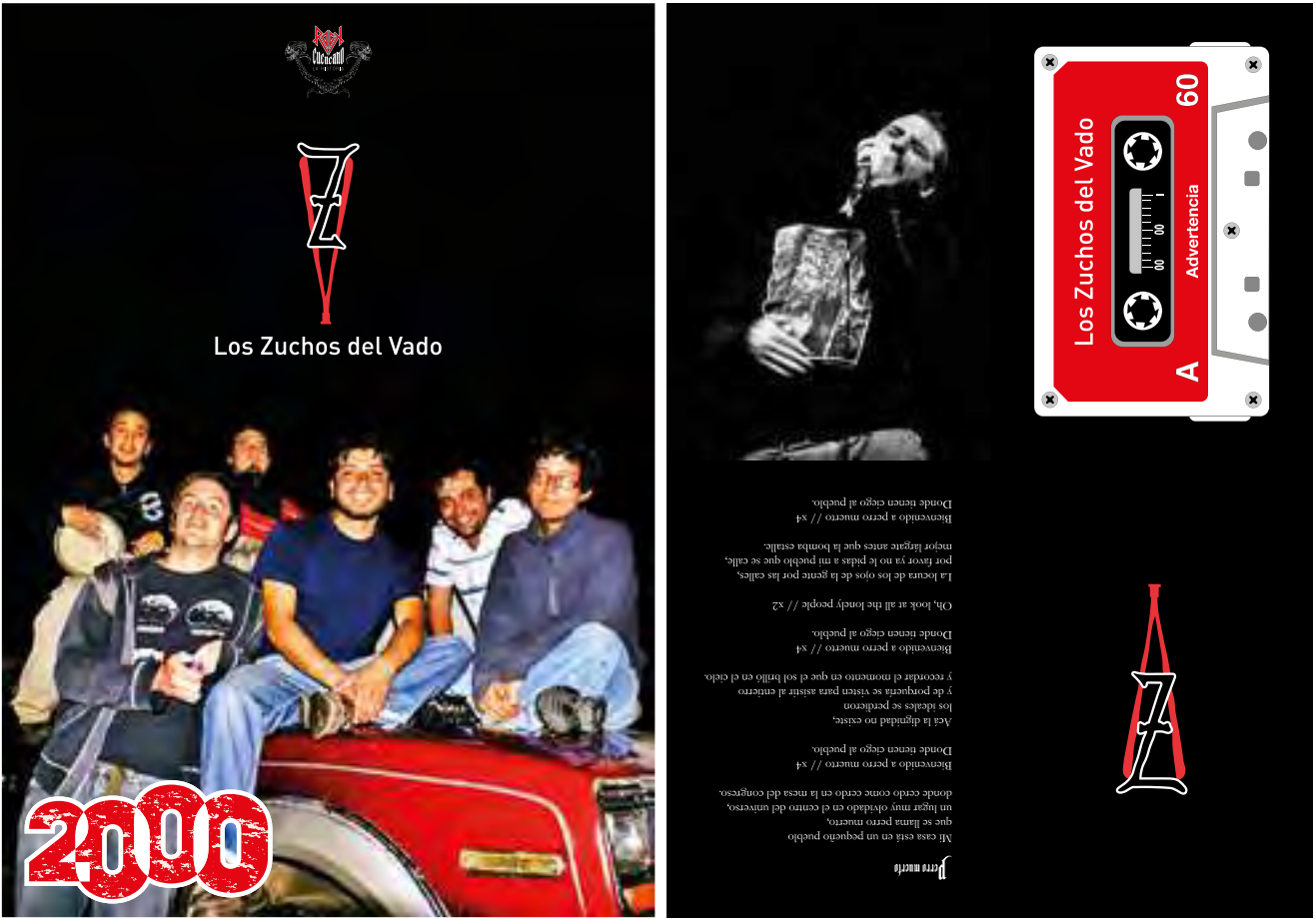


DISCOGRAFÍA Y
CÓDIGOS QR

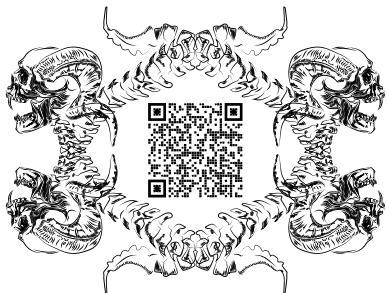
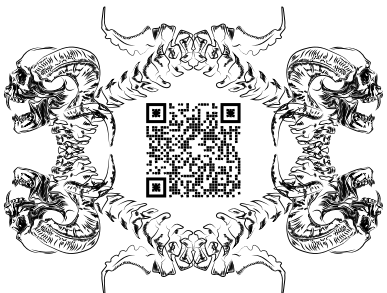
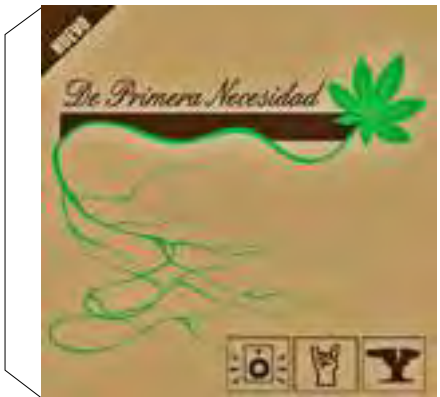
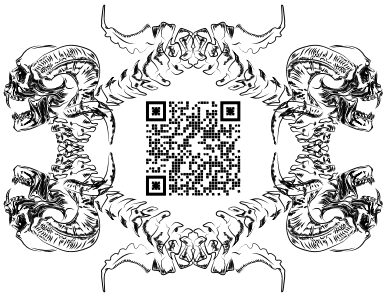
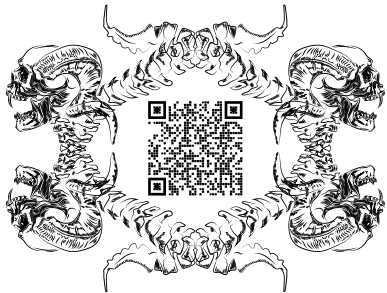
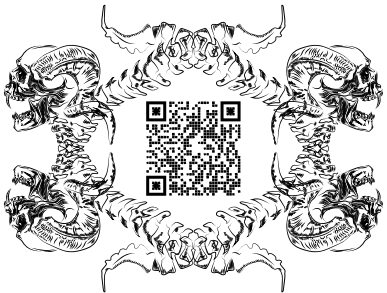




AFICHES Y
SOPORTES

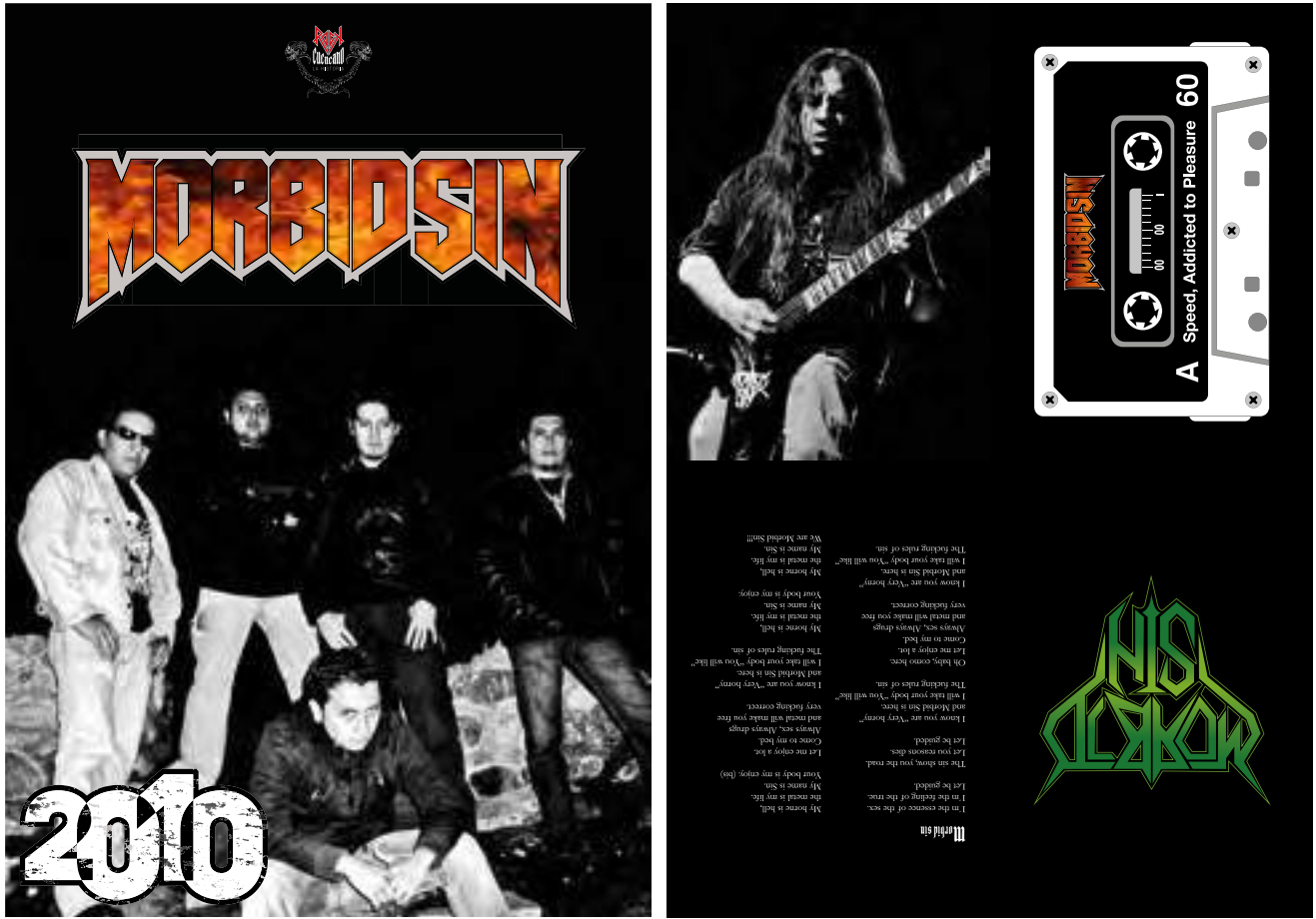


DISCOGRAFÍA Y
CÓDIGOS QR

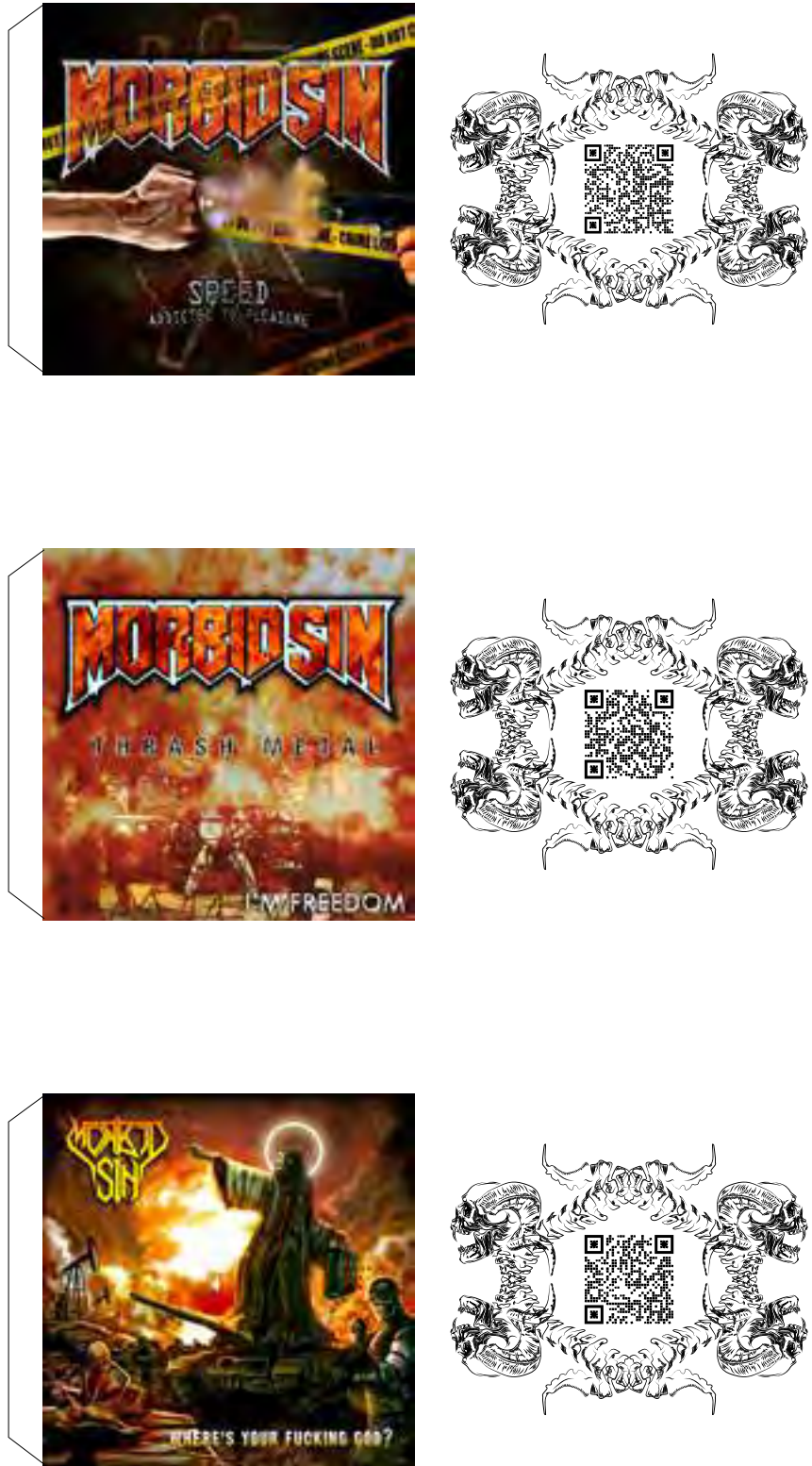




AFICHES Y
SOPORTES

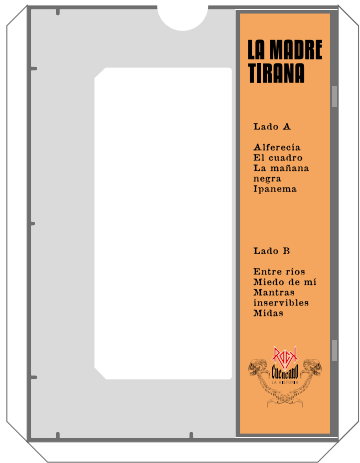


DISCOGRAFÍA Y
CÓDIGOS QR

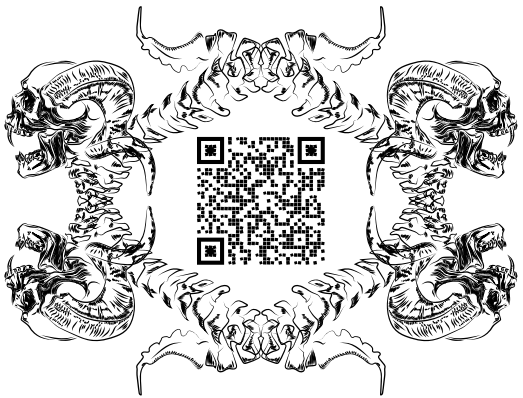
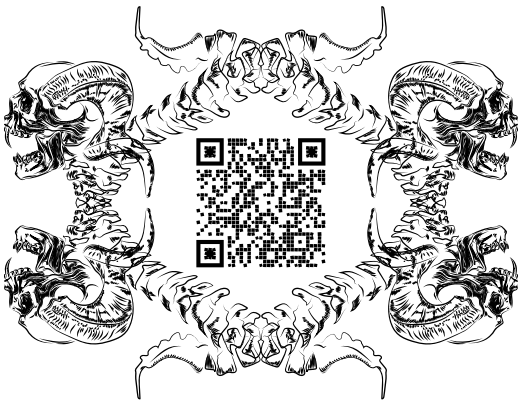




AFICHES Y
SOPORTES



DISCOGRAFÍA Y
CÓDIGOS QR



VALIDACIÓN



Mediante el proceso de validación del prototipo inicial se puede verificar ciertos ajustes a realizar, con acciones que nos permitan diferenciar los distintos tipos de problemas que el producto posea para corregirlos, demostrando también sus ventajas y evidenciando el cumplimiento de los objetivos planteados.

La factibilidad del material utilizado, le convierte en un producto novedoso e interactivo generando una experiencia nueva de lectura para el usuario, al salirse de la diagramación convencional de los libros existentes.

A continuación, se muestra los resultados fotográficos de la respectiva validación con el target al que esta dirigido.





CONCLUSIONES

El proyecto fue planteado con el objetivo de difundir la historia del rock cuencano, mediante el diseño de un producto editorial interactivo.

En el transcurso del proceso de producción del presente proyecto tuve el placer de conocer y entrevistar a varios actores fundamentales de este movimiento cultural, quienes me brindaron la información necesaria e importante sobre la historia del rock cuencano.

Permitiéndome adquirir una amplia experiencia en el campo tecnológico de producción editorial, basado en los conceptos y teorías aprendidas en el transcurso de la carrera, como lo es la creación de marca, la diagramación, cromática, manejo de imágenes, ergonomía, gestión, etc. Construyendo así, un pensamiento, una experiencia real y un criterio formado para la vida profesional como diseñador gráfico. Demostrando que la tecnología no es la única manera de transmitir información, sino también mediante productos que brinden alternativas creativas y diferentes como lo es el uso del pop-up.

De esta manera queda como legado un producto editorial innovador para difundir la historia del rock cuencano, mismo que ha atravesado por todo un proceso de diseño hasta obtener el prototipo del libro interactivo físico y listo para realizar cualquier tipo de gestión de publicación.



RECOMENDACIONES

Un factor esencial y necesario para la elaboración de este proyecto es conocer cómo llegar al target especificado, mismo que conlleva una pertenencia y un estilo de vida dentro de la comunidad rockera. Por ello es recomendable realizar un estudio exhaustivo sobre sus gustos, prioridades y preferencias musicales.

Actualmente la sociedad se encuentra envuelta en el uso de dispositivos tecnológicos que facilitan las actividades diarias, provocando así la falta de lectura de medios físicos como son los libros.

Para ello es imprescindible investigar y aplicar los conocimientos de diseño adquiridos, para ser específicos con los mensajes a transmitir, con el uso correcto de la cromática que los identifica para finalmente conseguir el diseño preciso.

Se recomienda también continuar con este tipo de proyectos, como es el caso del presente producto permite la oportunidad de ampliarlo mediante tomos, ya que existe aún, una gran cantidad de información por transmitir y así seguir rescatando y difundiendo esta historia para evitar que ésta desaparezca, ya que recordar es volver a vivir.



BIBLIOGRAFÍA

Vinueza, J. (2012, febrero 2) Capital del Rock Dice. [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=UzD5YIUzKkk>

Banco Central del Ecuador. (2008). Testimonia Rock: imágenes, textos y audios sobre los rockeros ecuatorianos del underground (p. 30). Quito - Ecuador: Banco Central del Ecuador.

Candau, J., & Rinesi, E. (2001). Memoria e identidad. Ediciones del Sol. Retrieved from <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=d9C7MA9BgvoC&oi=fnd&pg=PA13&dq=memoria+identitaria&ots=9VFgc5Riqx&sig=ozMYHq3ceBEOHWWJXL-qleUbplRU#v=onepage&q=memoria+identitaria&f=false>

Giménez, G. (2008). Cultura , identidad y memoria Materiales para una sociología de los procesos culturales. Frontera Norte, 21(41). Retrieved from http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-73722009000100001

Julio, D. Z. (2008). Tópicos. Tópicos. Asociación Revista de Filosofía, Universidad Católica de Santa Fe. Retrieved from http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1666-485X2008000100003&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Martinez, A. (2010). “PROBLEMÁTICAS Y CICLO DE VIDA DE LAS REVISTAS ROCKERAS EN LA CIUDAD DE CUENCA” TRABAJO. Universidad de Cuenca. Cuenca.

Reis, N. I. dos. (2004). Antropologia cultural. Horizontes Antropológicos, 10(22), 355–357. <https://doi.org/10.1590/S0104-71832004000200015>
(A. 2018,02. Concepto de Cultura. Equipo de Redacción de Concepto de Obtenido 2018,12, de <https://concepto.de/cultura/>)

Bronislaw Malinowski. (1984). Una Teoría Científica de la Cultura. Madrid: Sarpe.

Zapaterra Yolanda. (2008). Diseño Editorial: Periódicos y revistas. Barcelona: GUSTAVO GILI.

REVISTA LATINOAMERICANA DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA Volumen 1. Número 1 INTERACTIVIDAD E INTERACCIÓN MERITXELL ESTEBANELL MINGUELL Universidad de Girona Departamento de Pedagogía Universidad de Girona (España) meritxell.estebanell@udg.es

ANEXOS

Modelo de entrevista

ESQUEMA DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Lugar: Cuenca
Fecha:

Datos generales del entrevistado
Nombres / Apellidos:
Género:
Edad:
Nivel académico:
Cargo Laboral:

Me encuentro realizando una investigación acerca de la historia del rock cuencano, la misma que pretende difundir esta manifestación cultural hacia la ciudadanía y que servirá como insumo para la realización de mi tesis de diseño gráfico en la Universidad del Azuay. Lo que se pretende es que a través del diseño gráfico editorial se pueda dar a conocer este tema. Conociendo su participación activa como: _____
____; su aporte será de gran importancia para aclarar algunas dudas personales con respecto al tema.

Para ello le agradezco el responder las siguientes preguntas:

- 1.¿Cómo ve el contexto del rock cuencano actualmente?
¿Cuál es su situación?
- 2.En los años 90 se comenzó a utilizar el eslogan Cuenca la cuna del rock.
¿Cuál es su opinión con respecto a esto?
3. ¿Qué conoce sobre los orígenes del rock cuencano?
- 4.¿Qué lo incentivó a crear_____?
- 5.¿Cuáles son las bandas que Ud. considera influyentes en la ciudad, en los inicios y en la actualidad?
- 6.¿Conoce de algún producto/libro/video que registre o hay registrado la historia del rock cuencano?
- 7.¿Cómo asocia el rock con su actividades diarias o profesionales?
8. ¿Cuáles serían las características de diseño que debería tener este posible producto editorial que nos ayude a revalorizar y además de recordar la historia y la cultura del rock cuencano?

Abstract

Design of an interactive editorial product to spread the history of Cuenca's rock.

Abstract

Since the 1960s there has been a love of rock in Cuenca, which gave rise to several of the most iconic bands in the country. Thus, the city became recognized as the cradle of Ecuadorian rock. This culture, which includes varied tastes of different musical genres from Rock and Roll to Metal, has not been fully investigated. Due to this gap, there are few existing records regarding the history of rock in the city. The intention of this project is to make the history of rock and its cultural value widely known, both in old and new generations, through an editorial product supported by theories on editorial design, interactive design and identity memory.

Key words: identity memory, identity, rock genres, editorial design, interactivity, pop up, QR code



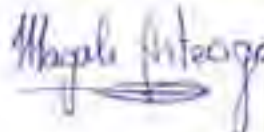
Student's Signature



Juan Carlos Lazo Galán, Des.

Thesis Supervisor Signature

Student's name: Jhonatan Mauricio Torres Matute



Translated by
Magali Arteaga, MA

