



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

FACULTAD DE
DISEÑO
ARQUITECTURA Y ARTE

DISEÑO DE UNA COLECCIÓN EDITORIAL ILUSTRADA PARA EL FOMENTO DEL PASILLO NACIONAL ECUATORIANO EN ADOLESCENTES

Proyecto de graduación previo a la obtención
del título de LICENCIADO Y LICENCIADA EN DISEÑO
GRÁFICO

Autores:

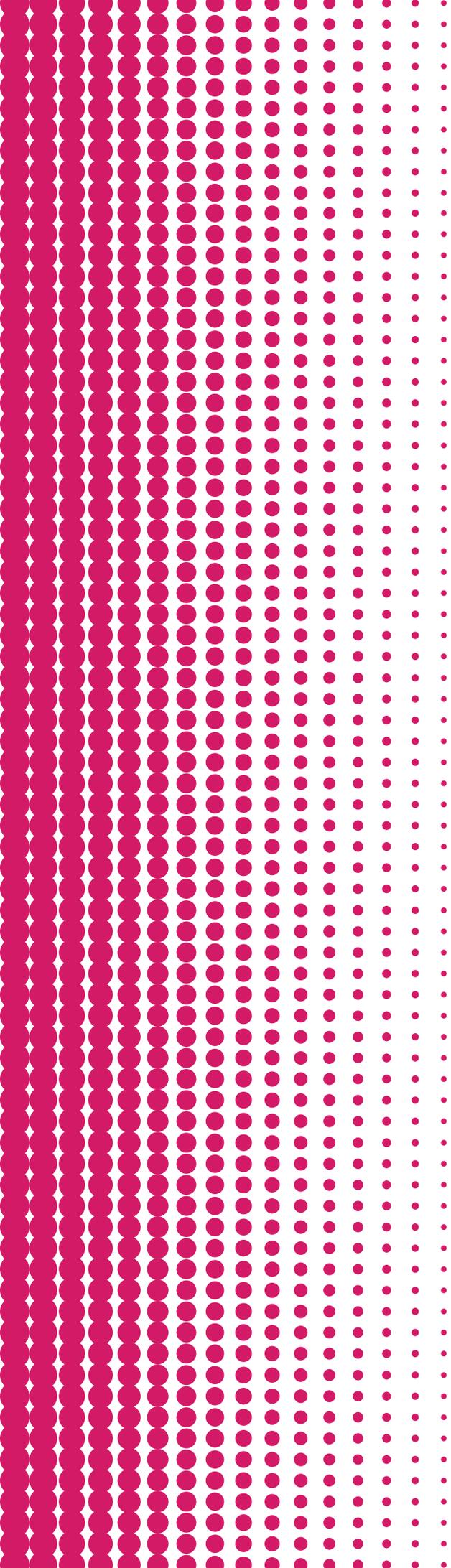
Pablo Israel Calle Pesantes
Romina Mikaela Mendieta Carrión

Director:

Paúl Carrión

CUENCA-ECUADOR
2022







Autor

Pablo Calle
Romina Mendieta

Director

Paúl Carrión

Diseño y diagramación

Corre por parte de los autores

Cuenca-Ecuador

2022

ÍNDICE

- Agradecimiento 7
- Dedicatoria 9
- Resumen 11
- Abstract 12

1 Contextualización 13

- 1.1 Teorías de la problemática 15
 - 1.1.1 Música e identidad 16
 - 1.1.2 Patrimonio inmaterial y Patrimonio Inmaterial Ecuatoriano 25
 - 1.1.3 Pasillo ecuatoriano como identidad y patrimonio 32
- 1.2 Teoría de diseño 36
 - 1.2.1 Diseño Editorial 38
 - 1.2.2 Ilustración 56
 - 1.2.3 Fanzine 65
- 1.3 Trabajo de Campo 72
- 1.4 Homólogos 78

2 Programación 88

- 2.1 Usuario 89
- 2.2 Partidos de diseño 98
- 2.3 Metodología 102

3

Ideación

106

1.1 Las 10 Ideas

107

1.2 Las 3 Ideas preliminares

115

1.3 Idea final

117

4

Concreción

122

2.1 Sistema Gráfico

123

2.2 Validación

163

2.3 Camapaña promocional

168

○ Conclusiones

173

○ Recomendaciones

175

○ Bibliografía

176

Anexos

178

○ Guiones

179

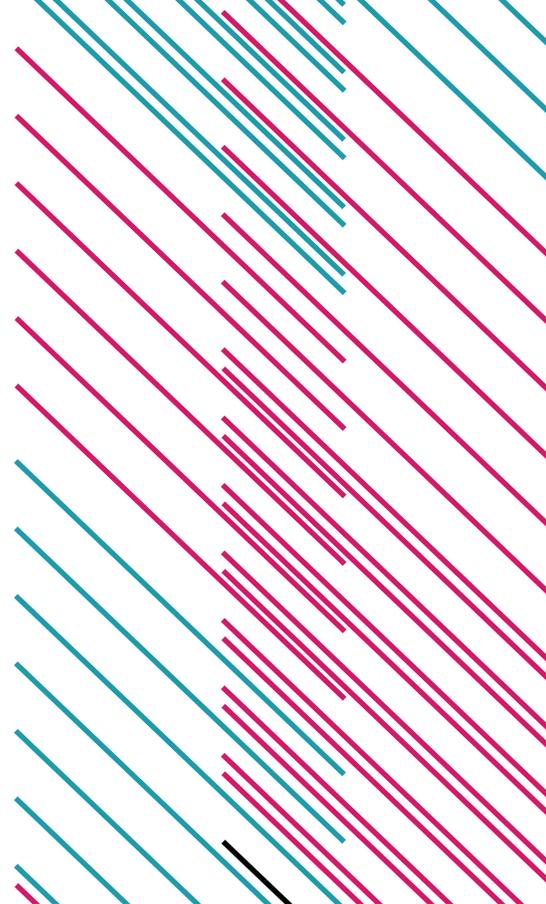
○ Entrevistas

189

ÍNDICE IMÁGENES

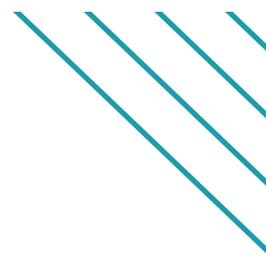
Figura 1: Música latina	19
Figura 2: Vinilos diversos	23
Figura 3: Música Andina	25
Figura 4: Fiesta carnaval de mascararas	27
Figura 5: Pase del niño Viajero Cuenca-Ecuador	28
Figura 6: Julio Jaramillo	30
Figura 7: Danza Pasacalle	30
Figura 8: Danza Pasacalle	31
Figura 9: Danza Albazo	31
Figura 10: Tocando Yaraví	32
Figura 11: Menu de proyectos para restaurant Japones	41
Figura 12: Diseño de libros	42
Figura 13: Cubiertas de libros	43
Figura 14: Colores	48
Figura 15: Personajes	61
Figura 16: Cómic	64
Figura 17: Fanzine e ilustración	66
Figura 18: Fanzine	69
Figura 19: Fanzine E ilustracion	72
Figura 20: Adolescentes en pandemia	76
Figura 21: Promocional de comic (s. f.). [Ilustración]. NASA-First Woman. https://www.nasa.gov/specials/calliefirst/	82
Figura 22: VILLARREAL KWASEK, C. V. K. (2016). Santo de anteojos [Ilustración]. carlosvk.info . https://www.carlosvk.info/andeansky/pagina-05.html	84
Figura 23: Espinoza Suárez, F. E. S. (2019). Resultado de ilustración final [Ilustración]. Repositorio Institucional. https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9096	86
Figura 24: Montenegro Jara, P. (2020). El gran Gimpian [Fotografía]. Universidad del Azuay. Repositorio Institucional. https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9979	88
Figura 25: Público objetivo	94
Figura 26: Primera persona design	98
Figura 27: Segunda persona design	100
Figura 28: estetica 60s	128
Figura 29: Medardo Ángel Silva y su ilustración	132
Figura 30: Medardo Ángel Silva y su ilustración	133
Figura 31: Tocadoisco vinilo	157

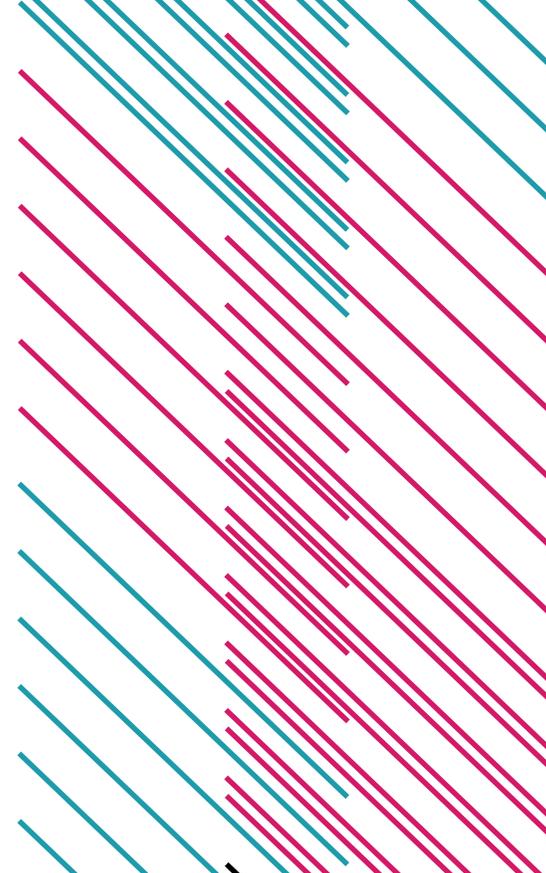
DEDICATORÍA



Romina Mendieta

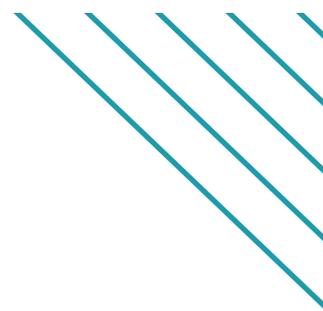
En esta tesis va dedicada principalmente a mi abuelita y mi mamá que han estado ahí en cada paso que he dado; su apoyo incondicional me ha llevado a donde estoy hoy. No obstante, quiero mencionar porque dedico esta tesis a estas dos mujeres; pues este proyecto está inspirado en todas aquellas enseñanzas que mi abuelita me ha brindado a lo largo de los años, al apreciar la cultura, la música y el arte mediante sus historias y anécdotas. Por su parte mi mami ha sido un pilar para no desfallecer en este proceso alentándome a que siempre dé lo mejor de mí en el trabajo a pesar de las circunstancias, le agradezco por creer en mí y en mis capacidades; pues ella sabe que estoy hecha para cosas grandes.

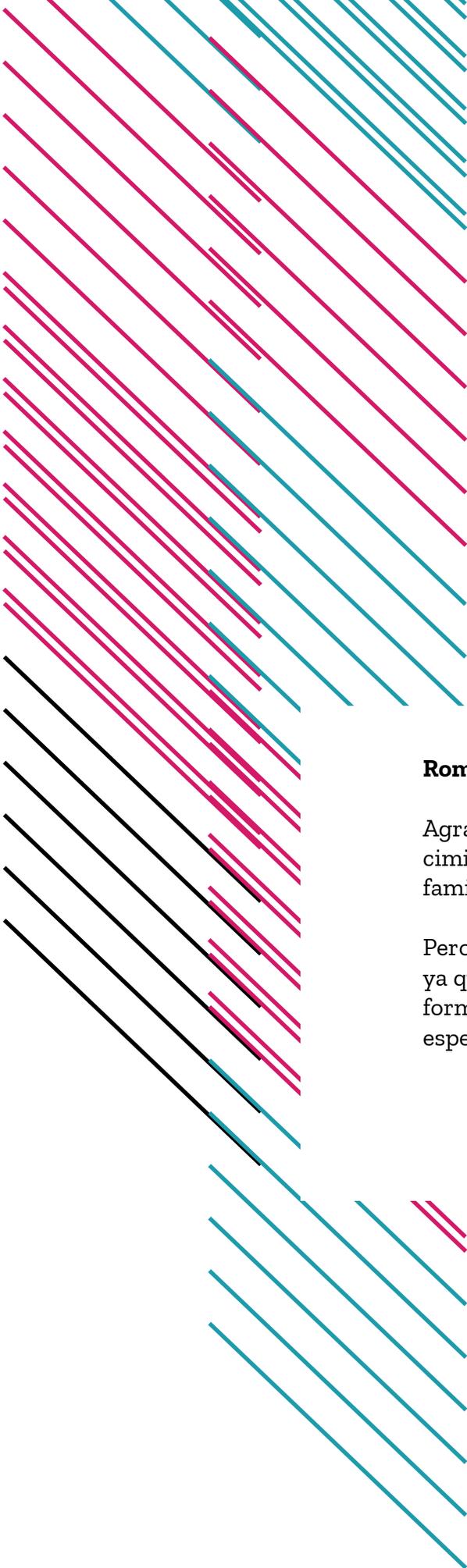




Pablo Calle

Esta tesis va dedicada a mis padres y mi hermano , por ser un pilar fundamental en mi vida, por apoyarme y nunca dejar de creer en mí. Por su parte mi madre por las enseñanzas dadas en el área del arte de parte de ella la cual me ayudó a resolver este proyecto al nivel que lo he resuelto; les agradezco por creer en mí y en mis capacidades ante cualquier dificultad.



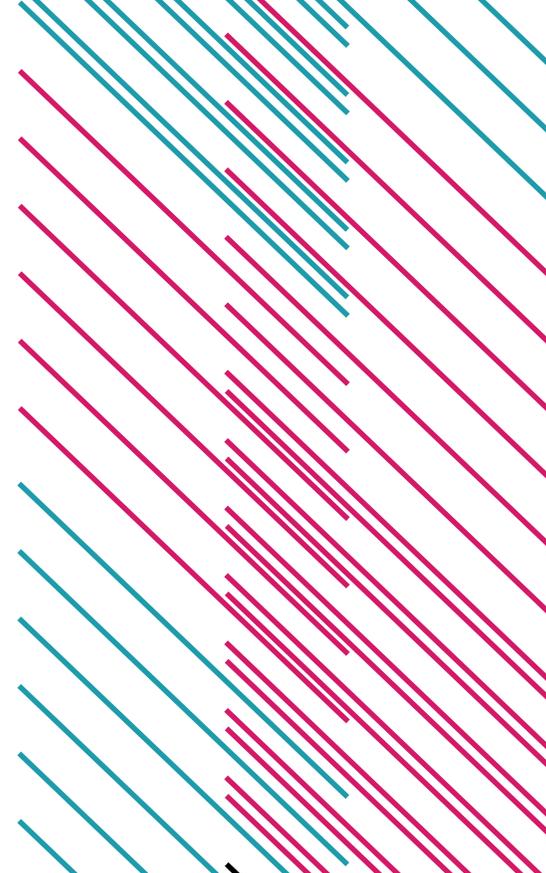


AGRADECIMIENTO

Romina Mendieta

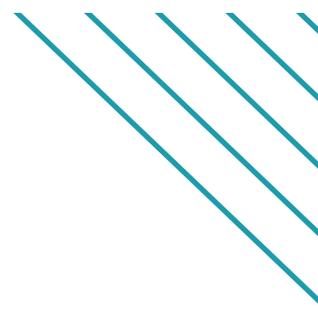
Agradezco a mi tutor y todos los docentes de la facultad por brindarme el apoyo y el conocimiento suficientes para desarrollar este proyecto, de igual forma quiero agradecer a mi familia que me ha apoyado observando mi crecimiento profesional y personal.

Pero quiero expresar un especial agradecimiento a mis amigos de la facultad Kevin y Gaby, ya que su apoyo y consejo aportaron a que esta colección editorial fuera posible, de igual forma el trabajar con ellos durante todos estos cuatro años de carrera fue gratificante y especial, ya que los tres llegaremos lejos.



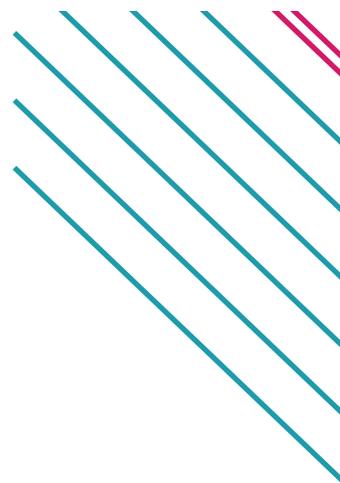
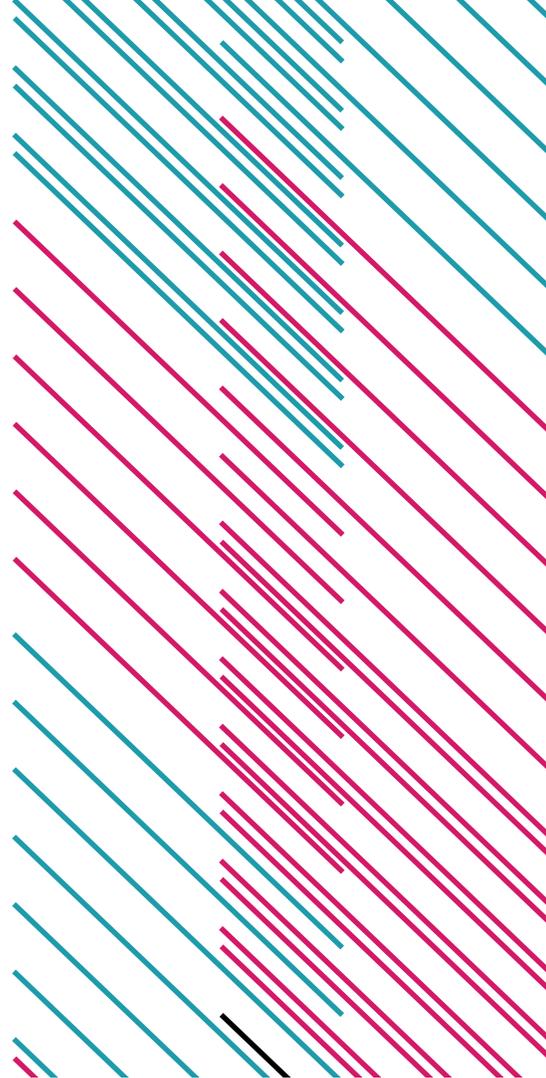
Pablo Calle

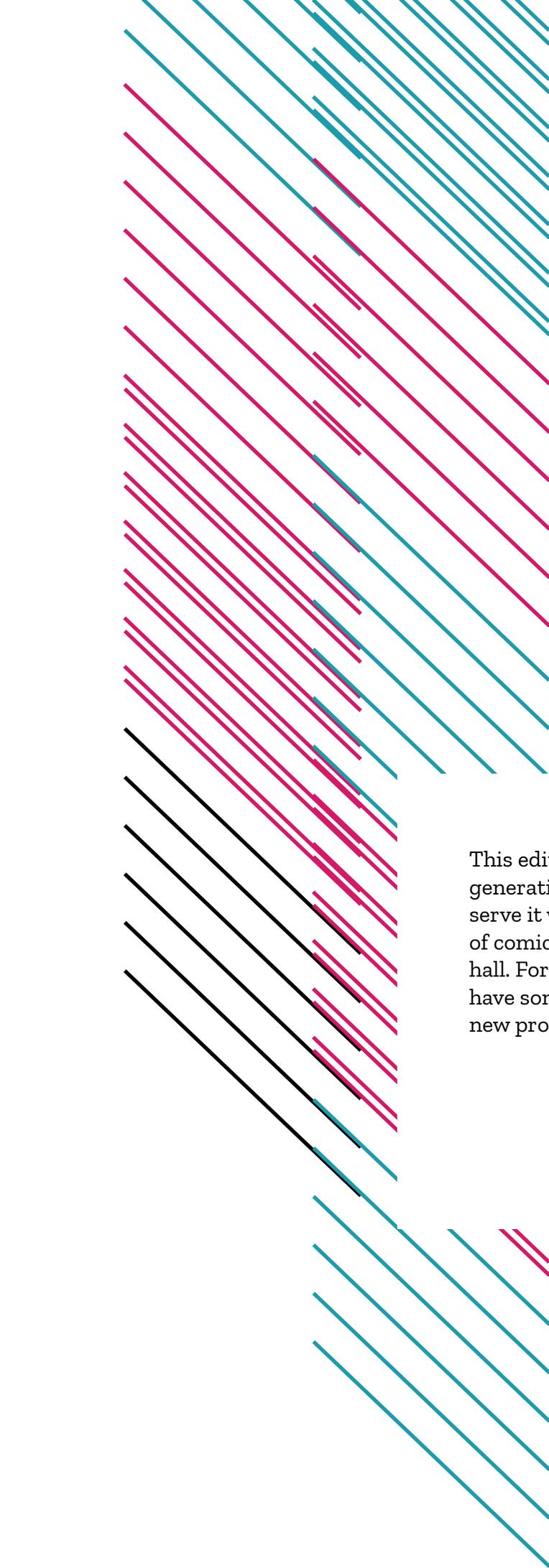
Agradezco a mis profesores y a mi compañera de tesis, Romina Mendieta que bajo estrictos protocolos de trabajo y mucho esfuerzo logró despertar en mí una nueva sensación, el trabajo en equipo, también quiero agradecer igualmente a mi familia por el apoyo durante mi transcurso a la vida profesional. Y quiero agradecer a mis amigos Christian, Juan, Jennifer y Jorge por el apoyo y consejos que me dieron la cual ayudó para un mejor desarrollo a esta colección editorial.



RESUMEN

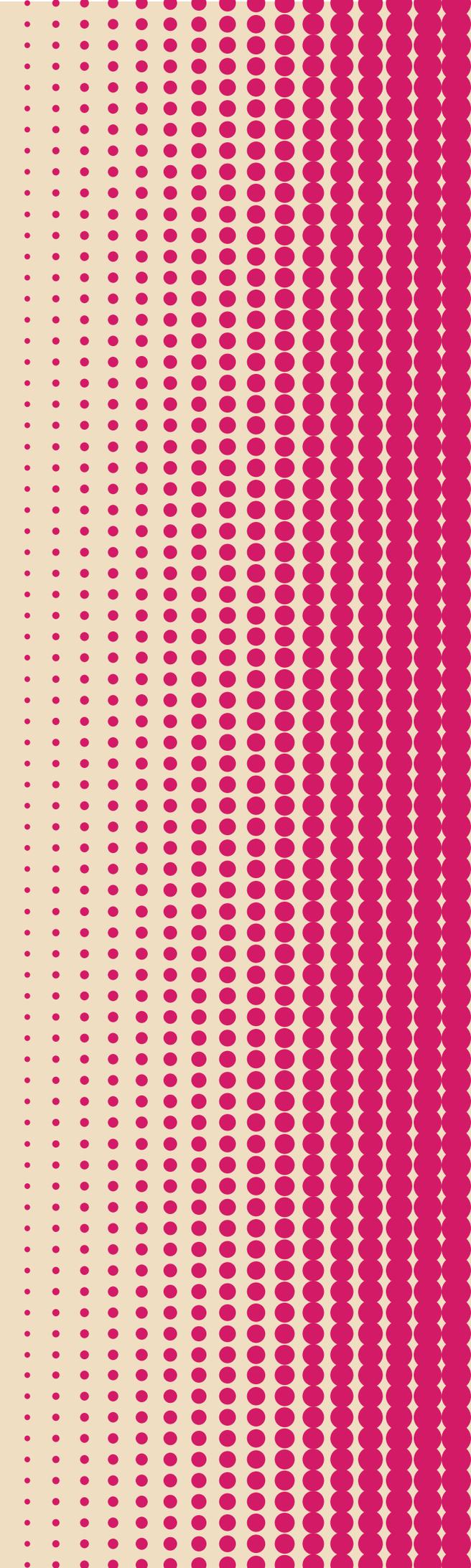
Este proyecto editorial intenta solventar la pérdida del conocimiento sobre el pasillo nacional en las nuevas generaciones, pues el mantener e incentivar su conocimiento será relevante para conservarlo dentro del imaginario colectivo. Desde la mirada del diseñador gráfico, se estableció una colección de fanzines Cómico que den a conocer a los autores o compositores del pasillo nacional. Para esto se propuso la creación de una colección de paquetes de estos productos editoriales que además tengan cancioneros, separadores de libros, tarjetas de melodías y contenido digital, desarrollando así una nueva propuesta que pretende apoyar a divulgar el pasillo nacional.





ABSTRACT

This editorial project tries to solve the loss of knowledge about the national hall in the new generations, then maintaining and encouraging your knowledge will be relevant to conserve it within the collective imaginary. From the gaze of the graphic designer, a collection of comic fanzines was established that disclose the authors or composers of the national hall. For this, the creation of a collection of packages of these editorial products that also have songbooks, book separators, melodies cards and digital content, thus developing a new proposal that aims to support to disseminate the national hallway.



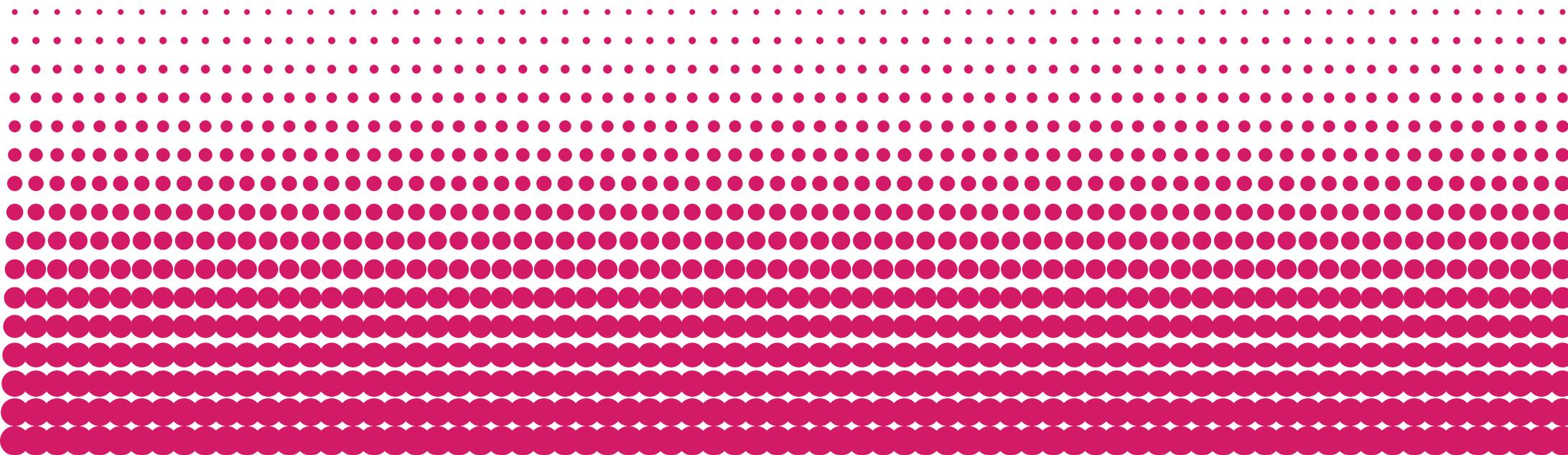


CAPÍTULO 1

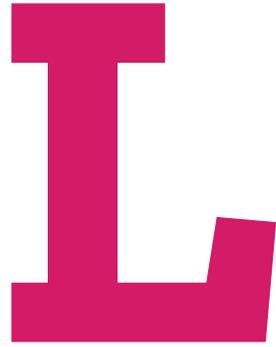
CONTEXTUALIZACIÓN



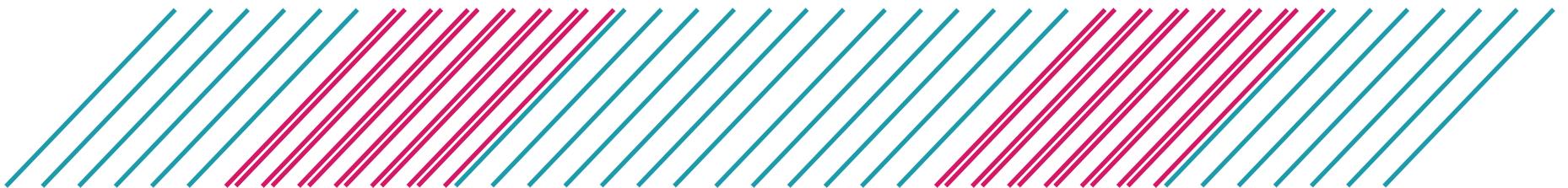
1.1. TEORÍAS DE LA PROBLEMÁTICA



1.1.1 MÚSICA E IDENTIDAD



La música es tanto una identidad individual como cultural, sin embargo en este apartado hablaremos de la música como una forma de identidad Cultural; en primera instancia hay que reconocer el papel de la música como tal; cómo seres humanos; mediante esta, encontraron una forma de comunicación, un lenguaje: "la música es el lenguaje que está más allá del lenguaje ya que tradicionalmente ha ido ligado a la necesidad del hombre de comunicar sentimientos y vivencias que no se pueden expresar por medio del lenguaje común" (Hormigos-Ruiz, 2010, p 92) de igual forma "la música tiene como finalidad la expresión y creación de sentimientos, también la transmisión de ideas y de una cierta concepción del mundo", (Hormigos et al., 2004, p. 260). Estos conceptos nos brindan pautas ante la concepción de la música como parte integral de la cultura, este aspecto tenemos algunas perspectivas donde defienden a la música como un elemento que ha provocado cambios significativos en la sociedad actual, dado que como lo plantea Hormigos-Ruiz (2010) mediante el simbolismo que le brindamos a la música planteado anteriormente, esta refleja una comunicación entre individuos que denotan la cultura de la cual forman parte; la música nos ofrece nuestro sentido de identidad, de pertenencia mediante experiencias, sociales, de tiempo y espacio; que permiten situarnos en relatos culturales imaginativos. Sin embargo, Simon Frith (1996) dice lo siguiente:



“ La música, como la identidad, es tanto interpretación como historia, describe el en el individuo y el individuo en lo social, la mente en el cuerpo y el cuerpo en la mente; La identidad, como la música, es una cuestión de ética y estética. Al explorar estos temas, entre otras cosas, tocar críticamente su tratamiento bajo la etiqueta de ‘posmodernismo’, pero mi principal preocupación es sugerir que, si la música es una metáfora de la identidad, entonces, para hacerme eco de Marx, el yo es siempre un yo imaginado, pero sólo puede ser imaginado como una organización particular de las relaciones sociales, físicas y materiales. efectivo. (Frith, S. (1996). Music and identity. Questions of cultural identity, 1(1), 108-128. p109)



Figura 1: Música latina



Entonces, Frith plantea que la música se ha hecho parte de la cultura, mas no es la cultura por sí misma, aquello nos da una perspectiva del cómo interpretamos la música y la hacemos nuestra, el mismo autor nos comenta que la música y su importancia, en palabras simples depende del cómo surgió la melodía, Frith pone en perspectiva la doble interpretación, la interpretación del músico y del público, al igual que, "Cuando se objetiviza, adopta una expresión concreta y expresa algo que quiere ser comprendido, se convierte ya en acción comunicativa, en una interacción entre, al menos, dos individuos, digamos entre compositor, ejecutante y oyente." (Hormigos et al., 2004, p. 261), entonces, si bien, en cierto modo, se va formando mediante un constructo social que en sí establece como parte de la identidad de una cultura a la música, hay que destacar que cada época ha dotado de cierta relevancia a un género particular, estos han sido ecos del contexto histórico en el cual se realizaron por ello "decimos que la música se vuelve simbólica para un grupo de individuos y transmite identidad, cuando aparecen canciones o melodías que poseen un valor representativo para un grupo humano en un contexto y tiempo determinado"(Hormigos-Ruiz, 2010, p. 94), gracias a ello podemos establecer a la música como una forma de identidad forjada por las costumbres y valores de una sociedad en un tiempo y espacio determinado. Con ello cabe destacar el desarrollo de la identidad musical en América latina y posteriormente en Ecuador.

1.1.1.1 Identidad y la música de América Latina

La identidad musical de Latinoamérica, comienza a perderse y tomar un nuevo rumbo a partir del siglo XIX dado que, si bien existían ritmos y cantos aborígenes, con la conquista aquello fue denigrado a un papel secundario pues se requería ser una copia de las identidades europeas, sin embargo;

“ Durante las primeras décadas del siglo XIX, por ejemplo, las Guerras de Independencia significaron un período de constante conflicto para las sociedades latinoamericanas, en el que tuvieron que comenzar a definir, bajo parámetros a veces inciertos, los diversos caminos que las nuevas naciones seguirán, en términos de su construcción social y cultural (Arellano, 2019, p. 38)

Entonces, esta construcción cultural y social se fue dando poco a poco; dado que el dominio europeo aún seguía latente, pues se daría una clara hibridación cultural marcada por una clara dominancia del saber europeo; debido a factores comunes en torno al desarrollo de las naciones:

“ Si revisamos la historia musical de América Latina hacia fines del siglo XIX y comienzos del XX, podemos ver que en diferentes países se realizó un proceso similar para establecer los fundamentos culturales y musicales de la región, replicando lo que se había construido en Europa. En consecuencia, la mayoría de las naciones comenzaron a crear escuelas de música, sociedades musicales, orquestas sinfónicas y salas de conciertos. Toda esta arquitectura cultural e institucional tuvo el propósito de contribuir a la formación de las nuevas naciones, de acuerdo con las ideas de modernidad representadas por el viejo continente. (Arellano, 2019, p. 41)

Aquello, repercute hacia la marginación de saberes ancestrales no obstante como menciona el mismo autor en esta época se empezó a dar esta hibridación cultural, donde se mezclaba el folklor nacional con el entorno musical europeo desarrollando un estilo particular institucional. Pero, como mencionamos en una cita anterior se comienzan a desarrollar conservatorios de música, que en si están hechos en base a la cultura europea, advirtiéndonos que no estamos completamente libres de ella y como lo dice Eduardo Cáceres (2001) "Al parecer; los colonizados no pueden cambiar lo que inventaron los colonizadores" (Cáceres, 2001, p. 83), pues en cierto aspecto nos resulta cómodo el no empezar desde cero; aunque traicionemos la independencia, es decir, la no dependencia de la cultura europea;



Lo paradójico de esta situación es que nos esmeramos por mantener un arte que no inventamos, nos esmeramos por invertir miles de dólares en difundir un arte musical de hace más de 100 años que a esta altura se defiende solo, que lo apoyan sus propios países de origen. (Cáceres, 2001, p. 84)



Esto, nos provoca no ser resilientes con la producción nacional aún hoy en día, no obstante, como lo menciona José Miguel Arellano (2019) en Latinoamérica en el siglo XX se dieron eventos como las dictaduras militares que dieron luz a una nueva forma de desarrollo musical identitario; alegando que la música no solo es estética, sino que esta tiene un papel transgresor, un papel de protesta, se lo llamó el Nuevo Canto latinoamericano, el cual si bien tenía diferencias en cada región sus factores comunes fueron: el uso de los ritmos folklóricos, el rescate de instrumentos autóctonos, una marcada ideología de izquierda y una visión crítica que apuntaba a un cambio revolucionario tanto en lo social como en lo cultural.

Estos movimientos musicales como el rock argentino, la cumbia colombiana entre otros le otorgaron a América latina una apropiación de la música, una forma de buscar su identidad como naciones, haciendo frente a temas sociales y políticos. Con ello queremos enfatizar que la música se ha ido descolonizando poco a poco, en torno a un paso histórico donde también las estructuras sociales instauradas han dotado de perspectivas a la música en cada región; y a su vez una identidad. Como lo expresan Ricardo Miranda y Aurelio Tello (2011):

“ tiene que ver más con cuestiones de definición y autodefinición cultural; de agrupamiento social y de factor de cohesión e identificación tribal, que, con valoraciones artísticas, estéticas o estrictamente musicales; por no hablar —claro está— del simple poder de la mercadotecnia, que durante los días que corren define, en tantas y tantas ocasiones, los llamados “gustos” y “modas” musicales en boga (Miranda & Tello, 2011, p. 36)

Es decir; si bien el peso de la conquista aún lo seguimos acarreado en la actualidad nuestra identidad sonora tiene que ver con aspectos de estatus o aceptación alejándonos de nuestras raíces o autores quienes reinventan un género ancestral; pues como se suele decir al estar en constante escrutinio y en contacto con grandes dosis de información cada minuto, poco a poco vamos perdiendo aquella identidad colectiva, como latinos, como naciones; aquello no sólo afecta al contexto latinoamericano, sino en específico a nuestro país, pues hemos dejado de lado nuestra industria cultural, sustituyéndola por una ajena.



Figura 2: Vinilos diversos

1.1.1.2 Identidad y la música en Ecuador

Como se dio a conocer en el apartado anterior en Latinoamérica el proceso de independencia fue un pilar para el desarrollo social y cultural de las naciones y Ecuador no es la excepción dado que las bandas militares de la época como lo dice Catalina Andrango-Walker y Franklin & Marshall College (2011) "Si en el campo de batalla la música fue el elemento impulsor de la estabilidad dentro de un escenario desconocido y violento, fuera de él, en cambio, esta se transformó en el instrumento para dar coherencia al pasado histórico."(Andrango-Walker & Marshall, 2011, p. 110) Es decir, as bandas militares dotaban de esperanza y anhelos; en esta época lo que más destacaba de aquella producción musical era la poesía y la melodía. En aquella época se intentaba romper el poder hegemónico, este sentimiento se transmitía a través de las letras de aquella música popular, a su vez las composiciones de estas bandas militares al acabar los conflictos armados ayudaban a establecer un sentido de pertenencia, impulsando el patriotismo.

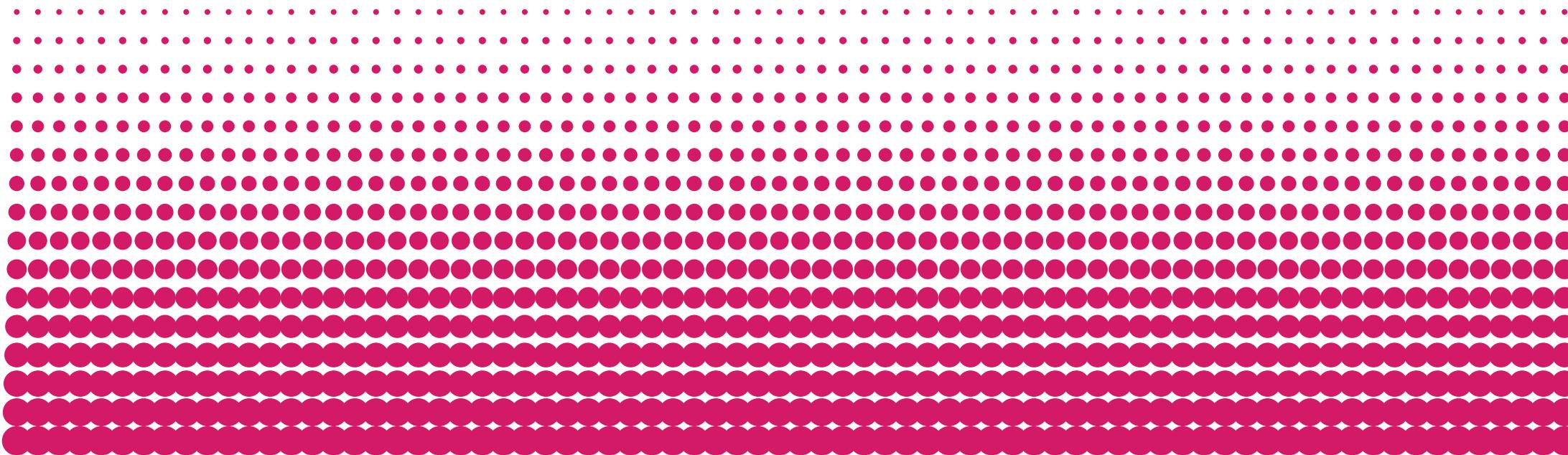
Con ello podemos expresar la importancia que evocaban las letras y a su vez la melodía; de igual forma como estas han permeado en nuestro imaginario a través del tiempo; modificándose de una forma similar al desarrollo del continente latinoamericano como tal; sin embargo queremos rescatar la posición que tiene Ketty Wong en la revista Debate sobre el la música nacional: "La música nacional está formada por versiones urbanizadas de un conjunto de géneros musicales de origen indígena y mestizo que representan la estética musical de las élites" (Sánchez-Parga et al., 2011, p. 180) este aspecto nos brinda una reflexión sobre este mestizaje cultural en el cual alega que existe una urbanización de géneros como el sanjuanito o Yaraví, aquello quiere decir que al combinar estos géneros autóctonos con géneros europeos les otorgan un valor, por decirlo de alguna manera, superior, esto sucede con el pasillo y el pasacalle ecuatoriano; pero el pueblo indígena no se siente identificado con estas formas de música nacional; por ello las clases populares conciben a la música nacional con la música chicha y música rocolera, estos géneros se dan en los años ochenta donde representaban a las clases trabajadoras y grupos indígenas.



Figura 3: Música Andina

Aquellas diferencias identitarias han provocado que la música popular en el siglo XXI se fuera diluyendo; estableciéndose así una noción de música nacional colectiva, puesto que en esta mezcla de saberes (ancestrales y europeos), hemos sabido aprovecharla y apropiarnos de esta hasta encontrar nuestra forma de expresión única, donde si bien se suele pensar que el pasillo es casi un sinónimo de música nacional, cabe aclarar que al igual que los otros géneros fueron evolucionando como lo manifiesta la autora anteriormente mencionada: "La música nacional busca representar la diversidad étnica y cultural del pueblo ecuatoriano siguiendo las pautas trazadas por el indigenismo y el Realismo" (Sánchez-Parga et al., 2011) que reflejan la raíz hispana e indígena de la nación; dado que las elites consideran al pasillo como la música nacional por excelencia, mientras el sanjuanito por ser de procedencia popular y mestiza no aspira ser de valor nacional.

Con lo relatado anteriormente en nuestro proyecto no se pretende aludir a las diferencias elitistas de las cuales parten géneros nacionales con raíz hispana, sino cómo estos reflejan la realidad mestiza de nuestro país a su manera aludiendo a las experiencias del contexto mediante sus letras y melodías; esto en torno al pasillo nacional que como bien menciona Katty Wong en cierto modo se la ha usado como sinónimo de música nacional, pero de la cual queda mucho por conocer.



1.1.2 PATRIMONIO INMATERIAL Y PATRIMONIO INMATERIAL ECUATORIANO

Al patrimonio inmaterial se lo puede definir como los elementos no físicos de una cultura, como lo alega Eloísa Carbonell en el texto de Patrimonio inmaterial del Ecuador realizado por la Universidad Politécnica Salesiana;



El patrimonio cultural inmaterial es una construcción social y colectiva, que se transmite de generación en generación, desde un tejer en lo cotidiano de sentidos, latidos y haceres como parte del vivir humano: una identidad que conforma el multidiverso mundo de las culturas y cuál pequeñas piezas del gran rompecabezas se suman entre las culturas nacionales, locales, urbanas, rurales e internacionales hacia la construcción de la interculturalidad que respete y aprecie las diversas manifestaciones de los pueblos. (Guerrero et al., 2020, p. 10)



Aquello nos da entender que son elementos culturales los cuales suman a nuestra identidad no solo como país sino a su vez como región; en torno a ello cabe reconocer que en nuestro país existen numerosas manifestaciones culturales que han sido clasificadas como Patrimonio Inmaterial Nacional, tales como: La Mama Negra, El Pase del niño viajero, Las Fiestas de San Pedro, Corpus Christi, el Carnaval de Guaranda, etc. Estas manifestaciones llevan relación con fiestas tradicionales, la tradición oral y la música nacional; sobre este último apartado el Pasillo es el género que destaca en relación a la música nacional como tal, pues como nos menciona un artículo del diario El Comercio de Fernando Criollo (2021) recientemente, el 14 de diciembre del año 2021, El Pasillo Ecuatoriano fue nombrado, Patrimonio inmaterial de la humanidad por la Unesco; y de acuerdo a una cita de un boletín en la página web de la Presidencia del Ecuador el Parlamento



Figura 4:
Fiesta carnaval de mascarar

Andino, le otorgó este reconocimiento por la "riqueza histórica, artística, musical y cultural de la memoria colectiva; conjunto de valores y manifestaciones que configuran la identidad de la República del Ecuador y de la región Andina" (Presidencia de la República del Ecuador, 2011), gracias a ello el Pasillo enorgullece al país haciendo su presencia en todo el Globo.

Ahora, si bien hablamos de que el Pasillo puede ser reconocido como patrimonio, inmaterial de la humanidad, antes tenemos que conocer cómo se da la protección del patrimonio inmaterial en nuestro País, dado que como lo menciona Gabriela López Moreno en el Texto del Patrimonio Inmaterial del Ecuador (2020); gracias al Código Orgánico de Organización Territorial, Autonomía y Descentralización (2010), se comenzó a brindar relevancia en el proceso de conservación de este tipo de patrimonio cultural, de igual forma la misma autora nos explica que se empezó a hablar de una actualización de la Ley de Patrimonio cultural de



1978, esto a su vez tomando como ejes centrales los parámetros de Salvaguardas del patrimonio cultural inmaterial emitido por la UNESCO en 2003 donde "destacando el principio de participación inherente en su propia definición (la comunidad, los grupos y los individuos son quienes lo reconocen como parte integral de su patrimonio) y en su gestión (la elaboración de inventarios, investigaciones, formulación de políticas y normativas)" (Guerrero et al., 2020, p. 74), se dará ya un replanteamiento de la Ley orgánica de cultura establecida en 2017 donde se estipula que deberá existir una sostenibilidad, una participación ciudadana y una sensibilización en lo que respecta a la preservación de nuestros patrimonios inmateriales; en torno a ello como nos menciona Isabel Rohn Bazurto en el mismo documento el Ministerio de Cultura y patrimonio ha establecido ciertos lineamientos para la Salvaguardia del PCI, estos son:

“ a) fortalecer la participación de las comunidades, grupos e individuos en los procesos de salvaguardia; b) generar procesos de sensibilización, investigación, transmisión, educación, promoción y reconocimiento del patrimonio inmaterial; y, c) integrar la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial en la planificación nacional y local. (Guerrero et al., 2020, p. 78)

Gracias a esto, podemos observar que ha sido un proceso largo y tortuoso el establecer las medidas necesarias para la protección del patrimonio, pues tal como lo alegan en este documento del Patrimonio Ecuatoriano, aún falta mucho para un cumplimiento a cabalidad de lo anteriormente mencionado, pues hace falta concientización no solo de las comunidades sino también de los académicos, para que estos sean voceros de la importancia que estos elementos tienen en la cultura, pues como menciona Patricio Guerrero Arias "el patrimonio solo puede existir como una construcción humana para reafirmar esas raíces"(Guerrero et al., 2020, p. 31)



Figura 5:
Pase del niño Viajero Cuenca-Ecuador

1.1.2.1 Música Patrimonial

Al haber mencionado al pasillo como patrimonio cultural inmaterial (PCI), también es importante aclarar que no solo este género es importante para nuestra cultura, pues se puede hablar de los siguientes géneros que son parte de la Música Nacional que menciona katty Wong en la Revista Debate (2011) estos son

El Pasillo

Como alega Sandoval (2009) este género, contando con su propia danza tradicional folclórica, es considerado un símbolo del Ecuador surgiendo en el año 1877 en la ciudad de Quito, teniendo influencias del género Yaraví y San Juanito, conocidos por sus letras de temas más del amor, temas más románticos con un contexto republicano del siglo XIX; pero su fama se dió en el siglo XX, siendo la década de los treinta la época dorada del pasillo y la música nacional del Ecuador en general.



Figura 6: Julio Jaramillo



Figura 7: Danza Pasacalle

Pasacalle

Teniendo origen español y siendo interpretado más por músicos ambulantes, pero tuvo su alza en fama en la época Barroca llegando a ser considerada música culta, con sus ritmos festivos.

Sanjuanito

Con un origen prehispánico, tuvo su auge por el siglo XIX, caracterizado por sus ritmos alegres y su propia danza folclórica, que serían los ideales para las fiestas del país



Figura 8: Danza Pasacalle



Figura 9: Danza Albazo

Albazo

Conocido por ser tocado en guitarra y el requinto, con su origen en la región de la sierra, mezclando diferentes influencias en ella con ritmos animados que lo caracteriza

Yaraví

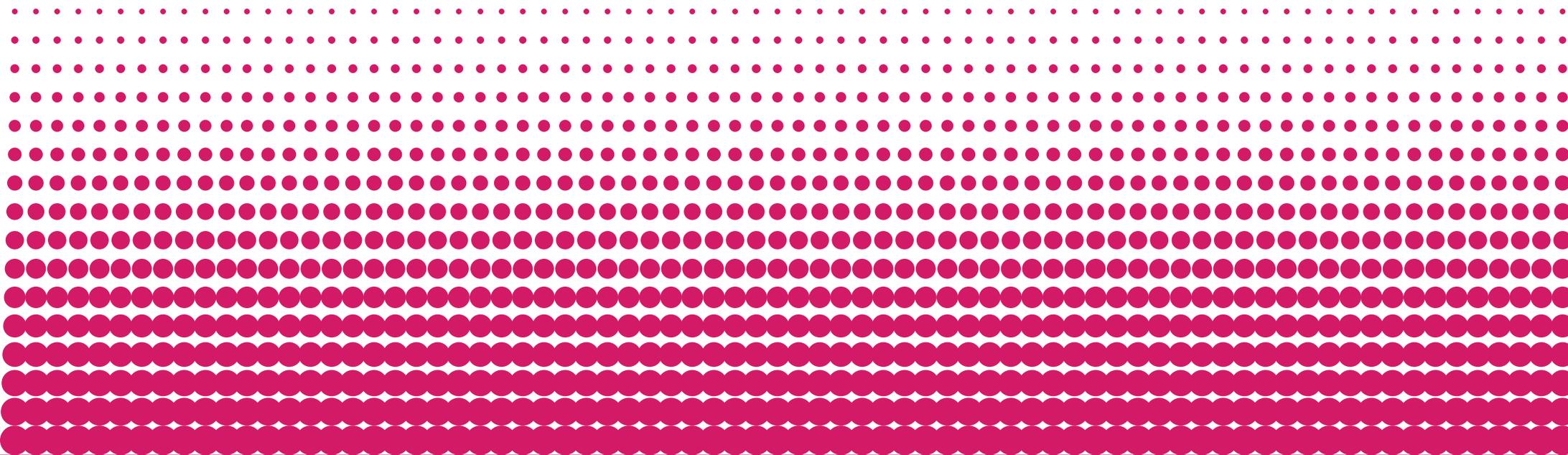
Caracterizado por mezclar diferentes elementos en su música tales como elementos de la música europea y la poesía de los trovadores y música inca.



Figura 10: Tocando Yaraví

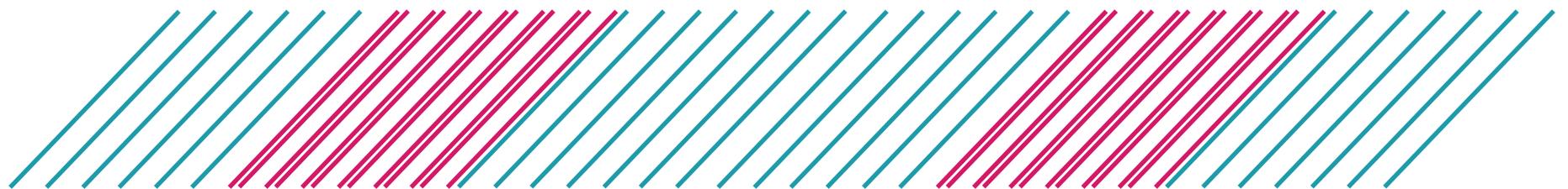
A pesar de como mencionamos anteriormente en el apartado de música e identidad ecuatoriana la relevancia de estos géneros son parte de las luchas contra el sistema europeo, donde lo nacional entra en una división de clases populares y aristócratas en donde se evidencia el mestizaje cultural y sonoro; a su vez es este como menciona Julio Sandoval Mullo (2009) en el documento de Música Patrimonial; el Pasillo aporta al sentimiento nacionalista; donde los músicos buscaban su propia voz partiendo de un estudio académico desde la colonia donde los compositores nacionalistas analizan el lenguaje musical como por ejemplo la Pentafonía, un sistema modal de cinco sonidos utilizados por las culturas andinas; por ello el mismo autor menciona que el mayor aporte del Pasillo y la música Nacional fue el saber combinar la diversidad musical o bailes de salón, las pentafonías del Yaraví, que generó la indigenización del Pasillo. En fin el saber cómo combinar este mestizaje sonoro le brinda a la música nacional su relevancia ante la nueva generación de compositores, y cabe recalcar que la hibridación de diversos cantautores Del Pasillo Nacional en los años 30 usando inspiración de géneros europeos y latinos, les brindó una originalidad y destreza única en su arte.

Es por ello que se le ha otorgado la importancia al Pasillo como patrimonio, dado que es una muestra de nuestro pasado andino y colonial, de nuestro mestizaje como latinos; demostrando así la riqueza cultural e histórica de nuestra nación; a continuación profundizaremos en el género como música patrimonial e identidad.



1.1.3 PASILLO ECUATORIANO COMO IDENTIDAD Y PATRIMONIO

En este aspecto al introducirnos al pasillo hay que entablar una breve contextualización de este; según los diversos autores a citar en este apartado el pasillo se dio como una variación del vals europeo a finales del siglo XIX e inicios del XX en este contexto el pasillo fue introducido en la época de independencia por parte de Colombia y Venezuela, sin embargo en Ecuador fue adquiriendo características propias mediante un mestizaje sonoro donde tuvieron influencia del Yaraví y el Sanjuanito; en la época del siglo XIX era usado en bandas militares y como melodía de baile de salón, sin embargo ya entrado en el siglo XX se dará más prioridad al pasillo como canción usando letras que evocan el amor a la mujer y el amor no correspondido; a su vez hay que mencionar que el pasillo cambio de enfoque con el pasar de los años; debido a que en 1910 era un pasillo por decirlo de alguna manera "Vulgar" como lo manifiesta Katty Wong en la revista Debate (2011)





El pasillo-canción de principios del siglo XX fue una expresión del pueblo, como podemos observar en las letras de algunos pasillos conocidos en ese entonces como “canción de maldición”, los cuales describen con un lenguaje vulgar a mujeres infieles que traicionan vilmente a su pareja por otro amor. (Sánchez-Parga et al., 2011, p. 183)



No obstante, mediante los datos de la autora recientemente citada, en esta época también concebían letras con tono amable y gentil sobre la pérdida de la mujer amada; es decir en esta época no existía un refinamiento del pasillo; no hasta 1920 y 1930 donde la élites estilizan el pasillo; donde no se habla de una mujer traicionera, sino una idealización de la mujer. Cabe recalcar que en estos años no solo existió un refinamiento de las letras sino también de las melodías; aquello dio lugar a qué se retratará “al ecuatoriano como gente educada, culta y sensible.” (Sánchez-Parga et al., 2011, p. 184); pero el pasillo llegaría a tener su mayor difusión gracias a los inicios de la industria fonográfica; llegando a grabar para las disqueras americanas Columbia y Vitor, estas buscaban ampliar su repertorio internacional con música apreciada en cada país; con ello poco a poco el pasillo se fue internacionalizando, pero este género se volvió un orgullo nacional cuando no solo hablaba de la mujer sino sobre el Ecuador, sus ciudades y su gente; posteriormente con un desarrollo no solo de la industria fonográfica, sino de los medios masivos en 1960-1970 se da la “Época dorada” del pasillo nacional donde se dio una innovación de la forma de cantar el pasillo con nuevos intérpretes; como el Dúo Benítez y Valencia; Julio Jaramillo; Los hermanos Miño Naranjo, entre otros. Aquella época puso énfasis en este boom del pasillo, dado que se volvió de vital importancia para el país pues competía con la música internacional.

Ahora bien, su valor identitario no sólo se da por el afán de mostrar al Ecuador al mundo, sino como lo había mencionado en el apartado anterior sobre la música ecuatoriana, el pasillo conjuga un pasado histórico en nuestro país y un sentimiento de unidad, como nación por conjugar un mestizaje sonoro en conjunto con la poesía modernista la cual como nos dice Wilma Granda (2004) nos lleva a un sentimiento de melancolía, donde se conjuga lo bello y lo triste, donde como esta autora lo llama la pasillomanía, relata esta memoria colectiva, que viene desde el sentimiento de pérdida, no solo de un amor; pues lleva la relación del pasillo con la música latinoamericana como tal ejerciendo un lazo unificador con la música ecuatoriana hablando del sentimiento de pérdida:





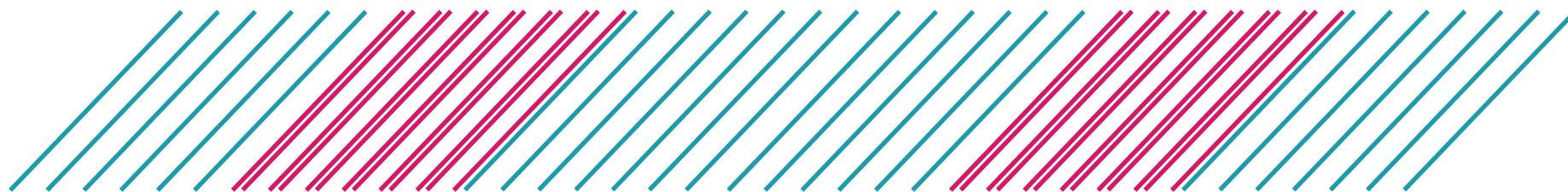
El pasillo confiesa la ambigüedad cultural y un exilio en tierra propia que hay que aparentar con la compleja noción de haber perdido algo, la identidad o alma. “Teoría general del perdedor”, uno sólo y gran pasillo, expresaría la más grande colección de situaciones de pérdida: el amor, la pareja, la madre, la propia tierra, los amigos, el orgullo, la maldita suerte y, a veces, hasta la propia vida. (Granda, 2004, p. 66)



En este sentido, la población se puede ver identificada por sus canciones, pues remite a la memoria no solo individual sino colectiva; gracias a ello podemos apreciar al pasillo no solo como el género musical que nos catapultó al ámbito internacional, a nivel cultural, sino también como este conjugaba a la sociedad y sus diversas realidades; con ello el pasillo trataba de evocar emociones y sentimientos reprimidos.

Como un inciso, cabe recalcar la existencia del pasillo rocoleo o pasillo moderno el cual fue una forma en la cual el pueblo des-estilizaba al pasillo, dado que este género se relacionaba la vida bohemia; no obstante cabe enfatizar que el pasillo estético o pasillo antiguo es el que es considerado símbolo de la música nacional por su gracia estética e histórica se volvió un patrimonio inmaterial, es decir intangible el cual lleva relación con la memoria colectiva del Ecuador; donde la identidad centrada en la melancolía se ha vuelto un símbolo para el país dotándolo de una importancia sin precedentes para la conservación de la cultura.

Para concluir este apartado sobre las teorías de la problemática, se debe tener en cuenta los elementos más importantes, como es el papel de la música como tal, pues no solo debe ser reconocida como un mero entretenimiento sino como un elemento que forma parte de la cultura e identidad de una sociedad y en torno a ello en nuestro país El Pasillo Nacional tiene esa capacidad, donde dotamos un sentimiento de pertenencia, volviéndose parte de la historia del país y es por esta razón que su conocimiento no debe replegarse, pues como patrimonio inmaterial es nuestra responsabilidad respetarlo y difundirlo, de tal manera que mediante este proyecto pretendemos ser parte de este componente de difusión.





1.2. TEORÍAS DEL DISEÑO



acer diseño no es igual que saber sobre diseño, por esta razón este apartado lo dedicaremos a los aspectos teóricos esenciales sobre diseño gráfico, en este caso hablaremos sobre diseño editorial donde señalaremos sus principales elementos, de igual forma se mencionará a la ilustración como un elemento prioritario en nuestro producto editorial el cual son los Fanzines de los cuales conoceremos su historia y relevancia hasta la actualidad.

1.2.1. Diseño editorial

En primera instancia debemos definirlo antes de hablar de su estructura. Por tanto, lo podemos definir de la siguiente manera "El diseño editorial es la rama del diseño gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros" (Álvarez Fernández, 2009, p. 3) no obstante, Caldwell & Zappaterra (2014) opinan que el diseño editorial se puede definir mejor como una forma periodismo visual el cual a su vez nos puede entretener, informar, instruir o educar; o puede establecer todas esas funciones juntas; esto es muy común en periódicos y revistas, pues, en estas no es difícil encontrar todas aquellas motivaciones. De igual forma Diego Alvares Fernandez (2009) nos dice " El contenido define el diseño a realizar y su enfoque define todo un complejo sistema de tendencias de diseño tales como: Estilo gráfico informativo; -Art nouveau, Pop art; entre muchas otras."

Entonces en particular podemos alegar que el diseñador editorial tiene la gran responsabilidad de transmitir de forma cierta el mensaje a su público objetivo, potenciando los recursos de diseño una utilizarse sea en una publicación impresa o digital, dado que pues como dice Caldwell & Zappaterra (2014), en su apartado de formatos editoriales, con la llegada del iPad y los demás recursos electrónicos, los medios editoriales tuvieron

el medio digital a trascendido fronteras esto no implica que el medio impreso haya desaparecido o sea menos relevante, dado que como lo dice Bhaskaran (2006) que si bien estamos rodeados de publicaciones todo el tiempo y la inmediatez es inminente la sensación y experiencia de tener una publicación impresa no tiene comparación con el medio digital debido a que la impresión de imágenes, la textura del papel y la percepción de fiabilidad le brinda un toque único a este formato, aquello no quiere decir que no existan fuentes fiables en la web, pero el papel le brinda esta connotación.

Ahora bien, esta dualidad de formatos los cuales tienen gran presencia en la sociedad actual sumado al uso del diseño editorial en ellos nos ayudarán a encontrar el tono adecuado de nuestra publicación, además establecer los parámetros de forma y función que mediante sus elementos principales.

1.2.1.1 Los elementos del diseño editorial

Formato

En sí este es la forma de presentación de una publicación; es decir como mostramos al mundo nuestro producto editorial; en torno a ello hay que tener en cuenta que cada formato tiene su estructura y público, es así que:



El formato se refiere a la manifestación física de una publicación. En pocas palabras, es la manera en la que se presenta la información al lector. Libros, revistas, folletos, catálogos e informes son algunos de los formatos más usados en el diseño editorial. Dentro de estos formatos genéricos, los diseñadores pueden cambiar elementos específicos, como tamaño, forma o grosor para dar a su trabajo una dimensión afiadida y personalizar el diseño. (Bhaskaran, 2006, p. 52)



Si bien el autor habla de un formato físico, en la actualidad puede ser a su vez digital. En este caso hay que tomar en cuenta de qué manera queremos transmitir el mensaje, dado que cada formato ya sea: libro, revista, folleto entre otros, tienen su propia estructura y lenguaje ante un público objetivo. Cabe recalcar que la interactividad que han obtenido diversos formatos digitales son una ventaja para el diseñador editorial, ya que puede desarrollar una experiencia al usuario, mediante: texto, imagen y color; aquello nos ayudará a seleccionar los medios adecuados y a su vez establecer una interacción entre estos, generando así un formato editorial singular que se adaptará a los objetivos conceptuales de nuestro proyecto.



Figura 11: Menú de proyecto para restaurant Japones

Maquetación

La maquetación del formato es fundamental; se señala que "La maquetación de una publicación hace referencia a la ubicación del contenido (texto y/o imágenes) y a cómo se relacionan estos elementos entre sí y con la publicación como un todo." (Bhas-karan, 2006, p. 60) Aquello hace referencia a cómo ubicamos los elementos dentro de un formato estableciendo jerarquía mediante sistemas reticulares; en este punto existen variados autores los cuales nos comparten las estructuras básicas para la composición de una publicación; para García Cervantes et al. (2014) las retículas básicas del diseño editorial son las siguientes: manuscrito, modular y jerárquica; sin embargo Müller Brockman (2012) no establece un estándar para la composición de retículas dado que dependerá de la forma en la que el autor desee solucionar la mancha tipográfica, el cual se refiere a la cantidad y formato de texto que se desea, en conjunto con las imágenes pertinentes, él establece diversas retículas con diversos número de campos, similar a lo que García Cervantes et al. (2014) llama retícula modular, dado que está compuesta por diversos módulos, valga la redundancia, este autor describe que este tipo de retículas "sirven para diagramar periódicos, sistemas de diseño de información tabulada como cuadros, formularios, programaciones, etc" (García Cervantes et al., 2014, p. 35); por otra parte Kimberly Elam (2006) establecer la ley de tercios como base para una retícula, esta su vez se la puede comparar con lo que García Cervantes et al. (2014) conoce como una retícula jerárquica; sin embargo, el autor antes mencionado recomienda: "Tener en cuenta de que la ley de los tercios ayuda al diseñador a concentrar la atención allí donde resulte más natural, y a controlar el espacio de la composición" (Elam, 2006, p. 13)

En fin, existen diversas maneras de estructurar una retícula para una publicación sea cual sea su formato; esto nos brindará una base sólida para desarrollar nuestro proyecto con respecto a jerarquías y composición, asegurando un diseño equilibrado.



Figura 12: Diseño de libros

Cubierta

La cubierta es como lo dice Bhaskaran "La cubierta es lo primero que verá el público y, en muchos casos, determinará si un lector se toma la molestia de abrir una publicación para leer el interior." (Bhaskaran, 2006) De igual forma lo afirman (Drew & Sternberg (2005) en su texto de portadas americanas asegurando que es la primera impresión del libro ante el público, sin embargo este autor nos plantea que las portadas forman parte de la cultura americana (EEUU), lo cual lleva relación con la identidad cultural de la región, aquello nos lleva a pensar no solo en la capacidad del diseñador de transmitir el mensaje correcto, sino la pregnancia que deberá establecer en el público, provocando interés y un recuerdo duradero en estos lectores.

Por otra parte Caldwell & Zappaterra (2014) nos comenta que las portadas deberán tener una marca definida, es decir un estilo gráfico particular para distinguirse de su competencia; en torno a revistas los autores mencionan que el estilo gráfico no debe perderse, pero si diferenciar una edición de otra; en torno al mundo digital alegan que es igual o más importante, dado que impulsará a que el lector se interese e ingrese en sitio, artículo o libro; todo aquello con la intención de persuasión hacia el lector potencial. En torno a una auto publicación hay que tener en cuenta que sus portadas son más limpias y auténticas, pues el autor tiene la entera libertad de producción sin diversos titulares ni publicidad; debido a que tiene un tratamiento distinto al habitual, siendo una forma barata y sin intermediarios; pero en cual, del mismo modo, la forma de persuadir al lector es de suma relevancia.

Por ende, cada formato tiene parámetros distintos para generación de portadas. Los autores anteriormente citados nos servirán de base para proyectar una solución óptima en el producto editorial a realizar; a su vez cabe recalcar que la tipografía, el color y la imagen son los elementos más importantes para la realización de una cubierta al igual que una composición impactante de los mismos, por ello es nuestra responsabilidad como diseñadores potenciar estos elementos en nuestro proyecto editorial.



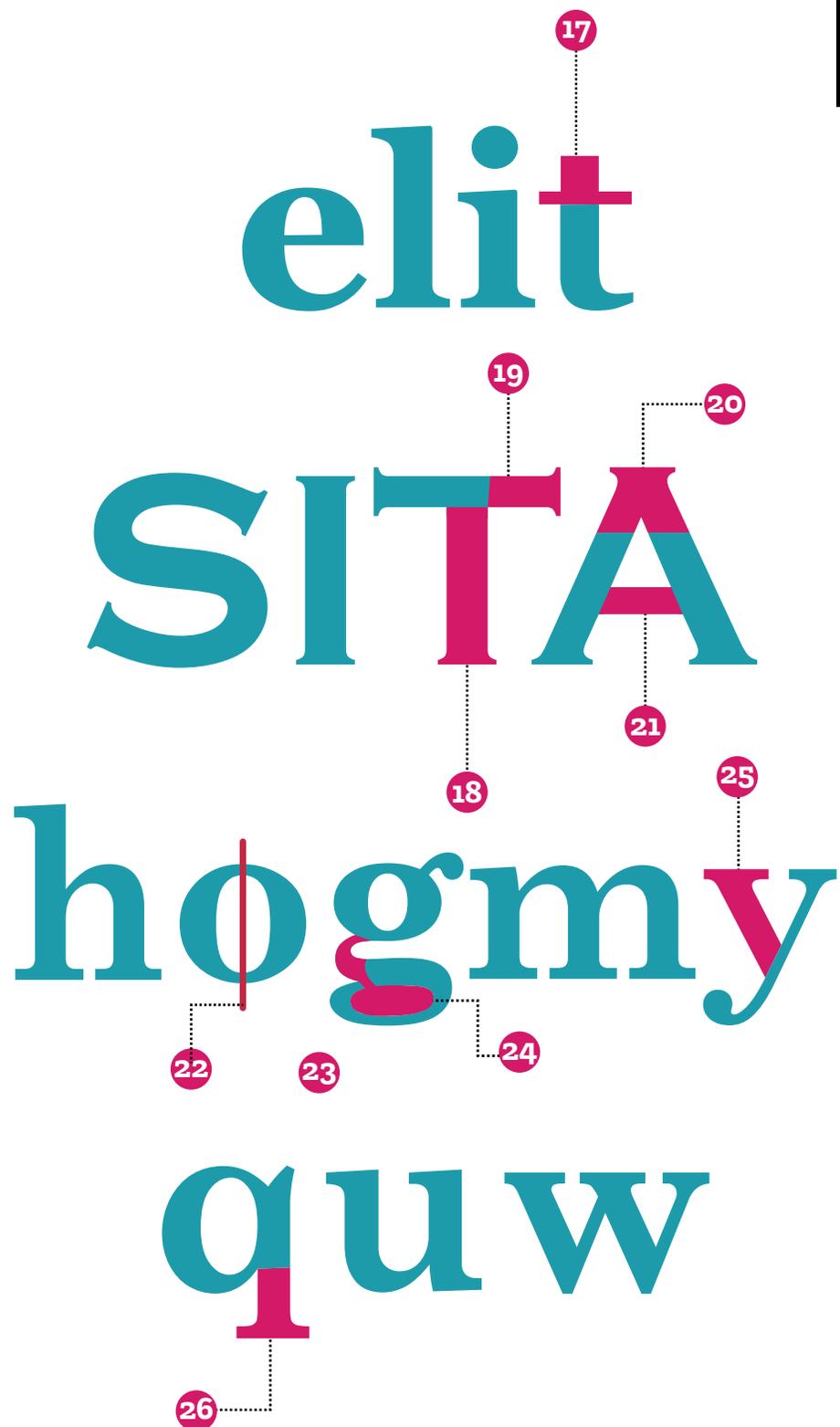
Figura 13: Cubiertas de libros

Tipografía

Para Aharonov (2011) la tipografía se la puede definir como: "Es el arte y la técnica de crear y componer tipos para comunicar un mensaje. También se ocupa del estudio y clasificación de las distintas fuentes tipográficas" (Aharonov, 2011); este aspecto según el autor Harris & Ambrose (2009) en primera instancia hay que distinguir fuente de tipo los cuales muchas veces son usados como sinónimos; él explica en palabras simples: al tipo lo define como las características de diseño similares entre varios símbolos de escritura (letras), es decir que comparten un sistema gráfico, lo que a forma se refiere; mientras que la fuente es el medio (medio físico) por el cual se transmite ese tipo por una máquina de escribir, tipos móviles o sistema Postscript; para un mejor entendimiento él nos propone la siguiente analogía: donde el tipo representa a una galleta y la fuente es el molde de esta.

Ahora bien, al haber definido términos básicos, hay que establecer la estructura del tipo de letra las cuales están conformadas por distintas partes, estas son catalogadas como la anatomía tipográfica:





Anatomía Tipográfica

- | | | | |
|-----------|------------------|-----------|-------------|
| 1 | Pierna | 15 | Vértice |
| 2 | Asta descendente | 16 | Barbilla |
| 3 | Panza | 17 | Travesaño |
| 4 | Espina | 18 | Palo |
| 5 | Hombro | 19 | Terminal |
| 6 | Serif | 20 | Ápice |
| 7 | Asta ascendente | 21 | Perfil |
| 8 | Espolón | 22 | Inclinación |
| 9 | Uña | 23 | Cuello |
| 10 | Oreja | 24 | Bucle |
| 11 | Cartela/Apófige | 25 | Brazo |
| 12 | Gota/Botón | 26 | Cola |
| 13 | Contraforma | | |
| 14 | Cruz | | |

Grupos Tipográficos

Después de ello hay que aclarar que las tipografías se pueden dividir en: serif (con serifa) o san serif (sin serifa), no obstante, existen familias tipográficas las cuales Aharonov (2011) define como: "Conjunto de tipos basado en una misma fuente, con algunas variaciones, pero manteniendo características comunes. Los miembros que integran una familia se parecen entre sí, pero tienen rasgos propios" (Aharonov, 2011, p. 42); con ello concuerdan los autores Harris & Ambrose (2009) antes mencionado pues establecen que en una familia se da a sus características similares en diversas variantes como: Romana, Itálica, Light, Bold...

A su vez, se deberá de tener en cuenta la clasificación tipográfica las cuales los dos autores coinciden pero en esta clasificación se tomará en cuenta, meramente las bases para generar nuestro producto editorial:

Grotescas y neo-grotescas

Una variación de tipos San serif los cuales se caracterizan por tener pequeñas variaciones de grosor y una cuadratura en las curvas; en un principio su uso se debe en rotulación, sin embargo actualmente pueden ser utilizadas en texto corrido.



Geométricas

Su característica principal la cual la distingue de la anterior es que parte de figuras geométricas, brindándole un aspecto tecnológico y rígido.

Script

Esta se manifiesta en todo tipo de letra que imita la escritura manual, con plumilla o buril; estas dependiendo de lo que se quiera transmitir al lector pueden ser de fácil lectura o no; a su vez, algunas suelen transmitir elegancia, y por ello son usadas en titulares o logotipos que quieran transmitir elegancia, poder, dinero o estatus; no obstante todo dependerá del mensaje de la publicación



Gráficas o decorativas

Estas se caracterizan por el hecho que sus caracteres podrían ser catalogados como imágenes; cada una de ellas son diseñadas para un uso específico, dado que en líneas generales siempre llevan una relación estética con el tema del cual se está tratando.

En conclusión; el conocimiento de las diversas partes y grupos tipográficos son una piedra angular para escoger la tipografía correcta, pues hay que tener en cuenta lo que queremos transmitir y la pertinencia de uso en cuerpos de texto o titulares; en este ámbito nuestro enfoque hacia las publicaciones autogestionadas nos llevará a entablar con una relación con la tipografía script; dado que es una imitación de una escritura tradicional aludiendo a lo artesanal; a su vez el uso correcto de variantes de sans serif permitirá brindarle un toque contemporáneo a la publicación.

En otro aspecto, en torno a las limitaciones tecnológicas en las autopublicaciones hay que entender que en sus inicios la producción en el caso del Fanzine se daba mediante la fotocopia y la impresión casera o métodos como la xerografía, por ende se solían usar tipografía serif, pues eran las más comunes de la época y a su vez de las cuales se podía obtener tipos de calidad, sin embargo actualmente su impresión se puede dar por diversos medios en donde el uso de la impresión digital es inminente, por ende la tipografía a utilizar dependerá más del mensaje a transmitir, dado que la calidad y las posibilidades de producción hoy en día son infinitas.

Color

Al color la mayoría de autores lo definen como un fenómeno físico pues como lo dice Sean Adams y Terry Lee Stone de forma sencilla donde menciona que no existe el color como tal, sino ondas de luz a diferentes longitudes y el ojo humano es capaz de captar esas longitudes de onda, y por ello podemos distinguir el mundo a color; confirmando esta perspectiva se nos confirma que:



El color es una percepción en el órgano visual de quien lo contempla. Y esta percepción se da gracias a la luz, que es una porción de la amplia gama de energía que el sol irradia constantemente. Podemos ver las cosas que nos rodean, y apreciar su color porque éstas emiten luz (cuerpos luminosos) o reflejan la luz que reciben (cuerpos iluminados). El color es lo que vemos cuando llega a nuestros ojos la luz reflejada por un objeto. Todo cuerpo iluminado absorbe una parte de las ondas de luz y refleja las restantes. (Moore et al., 2010, p. 8)



Con esta pequeña introducción a la teoría del color; podemos afirmar que existen dos gamas de color principales; los colores aditivos y los colores sustractivos; para ellos estableceremos una pequeña descripción de los mismos según Sean Adams y Terry Lee Stone(2018):



Figura 14: Colores



Gamas de Color

El uso de las Gamas de color en nuestro producto editorial de fanzines, tiene relevancia ya que nos permite entender de mejor forma el color, para establecer su utilidad tanto en el medio impreso como digital; creando así un producto atractivo para nuestro público objetivo, usando tonos saturados captando de esta manera su atención.

La gama aditiva (RGB)

Está conformada por colores que representan mayor luminosidad; se podría decir que proyectan luz como los elementos electrónicos. Sus colores primarios son el rojo, verde y azul; los colores secundarios de estos son el magenta, amarillo y cian; es decir los colores secundarios son los colores sustractivos; pero su mezcla es la presencia de luz, el blanco.



Sustractivos (CMYK)

Se los conoce como colores pigmento; estos tienen propiedades físicas que generan que se absorban ciertas ondas de luz y se reflejen otras; en este caso cuando una superficie absorbe la mayoría de ondas de luz a excepción de las que están a la vista; cuando el color se da por medio de la luz reflejada; esta gama de colores está conformada por cian, magenta y amarillo; donde sus colores secundarios son: rojo verde y magenta; y la combinación de estos colores primarios conforman el negro en teoría, el negro o el elemento K; el negro representa que no refleja ningún color

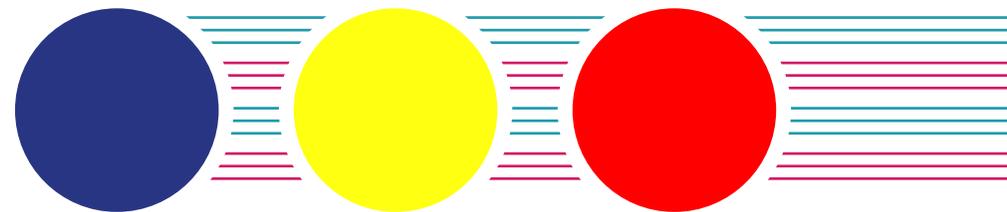
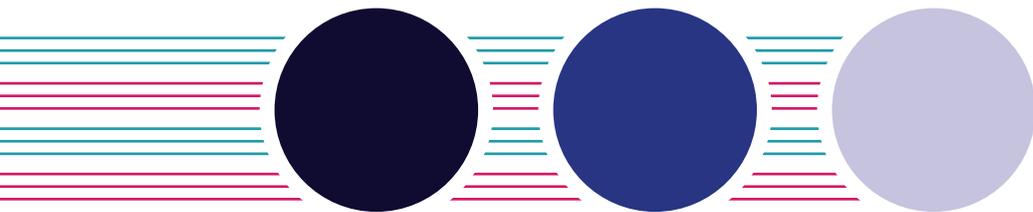


Características del color

Ahora bien, al haber definido la gamas cromáticas ; es necesario establecer las tres características principales del color las cuales, descritas de forma sencilla, son:

Tono

Se denomina característica única, se podría decir que es la posición que abarca en el espectro visible, con una longitud de onda determinada.

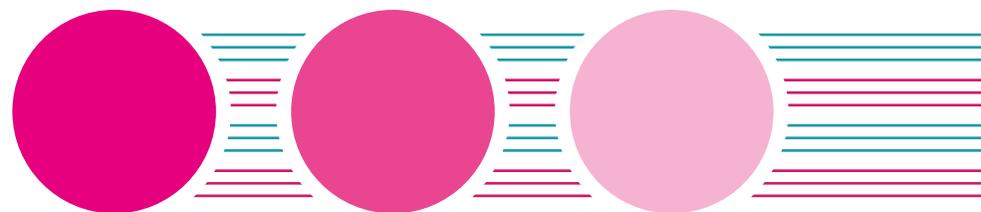


Brillo

Es la cantidad de luminosidad del color ; mediante la mezcla de blanco para obtener matices y negro para obtener sombras.

Saturación

Se define como la pureza del color; un color como tal sin alteraciones; aunque un color apagado es un color insaturado al agregar capa de gris, perdiendo la pureza inicial.



Ya conociendo nociones básicas nos adentraremos hacia el círculo cromático pieza fundamental en la teoría del color Sean Adams y Terry Lee Stone definen qué se trata de: "La teoría del color trata sobre el desarrollo de relaciones cromáticas estéticamente agradables" (Adams & Stone, 2018). En base a ello entendemos al círculo cromático como una rueda de doce tonos que parte de colores primarios, secundarios y los colores terciarios equidistantes; mediante ello observamos diversas relaciones de color las cuales son llamadas "armonías cromáticas" estas armonías nos ayudaran a determinar paletas cromáticas equilibradas; si bien estas pueden escogerse de forma subjetiva existen diversos parámetros los cuales se deben seguir para determinar aquellas armonías; en conjunto con un conocimiento básico de la psicología del color para transmitir las emociones hacia el espectador.

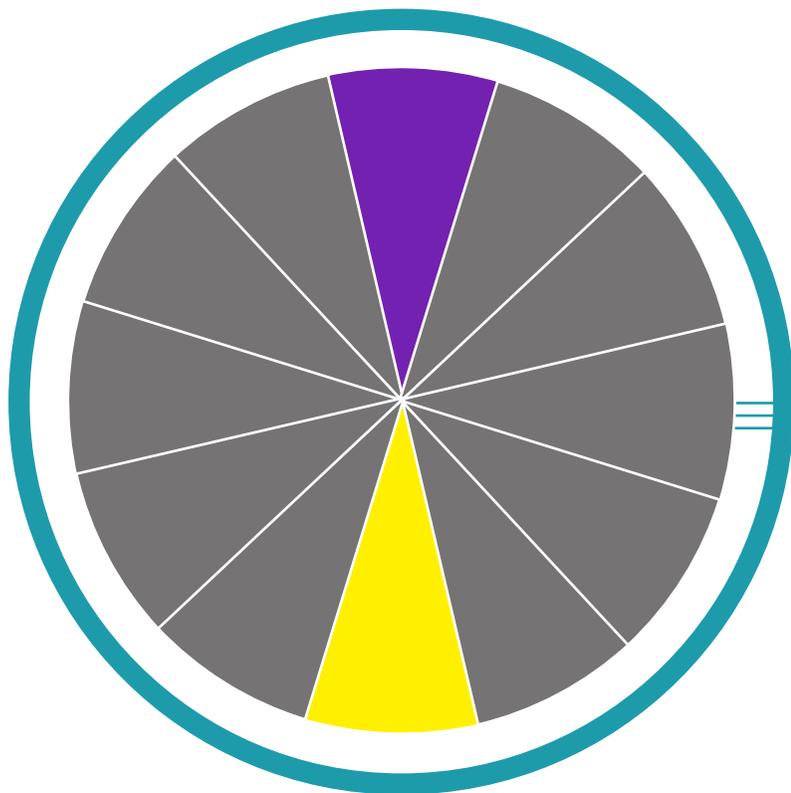


Armonias de color

En primera instancia, existen varias formas de armonía de las cuales ambos autores coinciden Adams & Stone (2018) y Harris & Ambrose (2005):

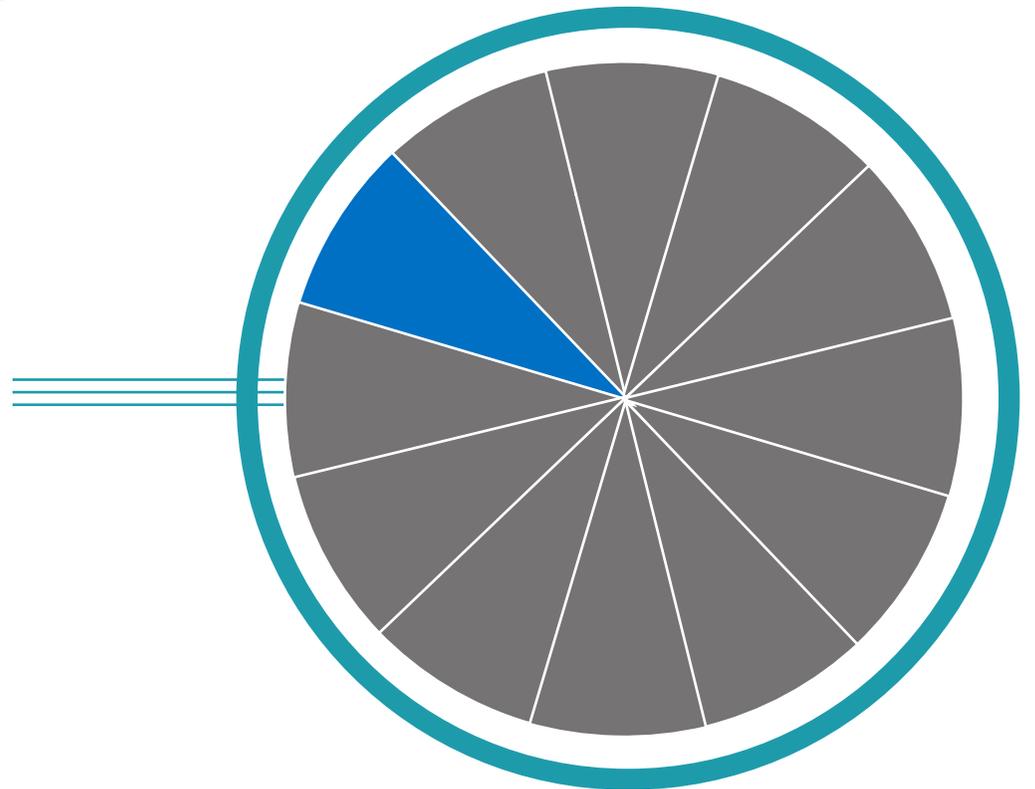
Monocromáticos

Se basan en un solo color del círculo.



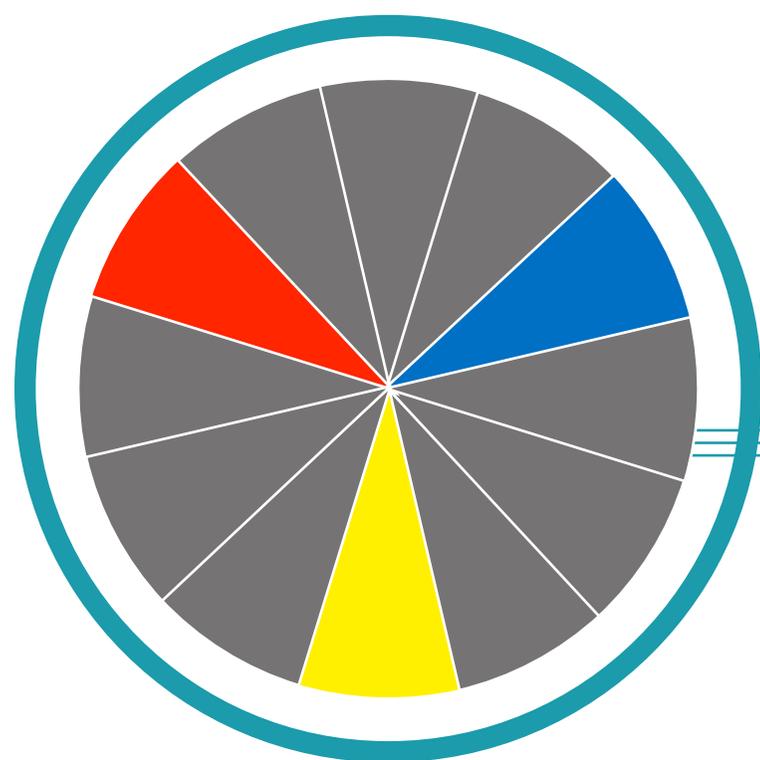
Complementarios

Colores directamente opuestos en el círculo cromático, al usarlo se obtiene un fuerte contraste.



Complementarios divididos

Esta es una combinación de tres colores; el color principal y los dos colores adyacentes de su complementario; no todas las mezclas son agradables, pero siempre tendrán la característica de manejar un contraste alto



Triádicos

Son la combinación de colores equidistantes; los colores primarios y secundarios se los puede catalogar como triadas, no obstante los secundarios otorgan un contraste tenue suave que los primarios.

Análogos

Son los colores consecutivos al color principal; pueden ser tres o dos colores, estos brindan una paleta armoniosa de color ya que, sus longitudes de onda son similares.



Simbolismo

Ahora bien, después de esta breve explicación de los aspectos técnicos y teóricos del color tenemos que concentrarnos en lo que este transmite, es decir, las emociones que evoca cada color, dado que cada color transmite una energía, un sentimiento, como la gama cromática en el uso cinematográfico donde esta juega un papel fundamental para representar las diversas emociones de los personajes, de igual forma como diseñadores entender el color nos permite escoger una gama cromática correcta, acorde con el mensaje a proyectar; por ello estableceremos algunos colores primordiales, adjuntando su significado principal; pero cabe destacar que sus significados cambian de acuerdo al contexto. En este apartado se tomará en cuenta la posición de dos autores; Moore et al (2010) y Adams & Stone (2018) complementado los significados de los colores presentados a continuación:

Amarillo

Simboliza Optimismo, enojo, mentira, envidia, entendimiento, diversión, amabilidad, positivo, poder, arrogancia, voluntad, estímulo, Fuerza, cercanía, atracción, afinidad, celos, inseguridad, Felicidad, gloria, sabiduría, armonía y alerta. Cada color representa sentimientos tanto positivos como negativos, y este no es la excepción.

Rojo

Asociado el fuego, la sangre y el sexo, esta representa amor, pasión, ira, energía, agresividad, peligro, lucha revolución, crueldad, inmortalidad, calor, energía, entusiasmo, etc.

Azul

En la época de la realeza representa nobleza, sin embargo hoy es un color frío que representa esperanza, constancia, fidelidad, serenidad, generosidad, verdad, libertad, melancolía, calma, dignidad, salud, inteligencia, ciencia, satisfacción, lo sensible , el afecto y eternidad.

Naranja

Lleva relación con el otoño y los cítricos, a su vez es el color de mayor contraste con el mar; entre sus significados se encuentran: entusiasmo , exaltación , creatividad, exaltación, diversión, sociabilidad, sabor, llamativo, peligro, exclusividad, vitalidad, energía, intensidad, estimulación, actividad, etc.

Verde

Es el color de la vida y de la salud; de lo natural, de lo venenosos, la envidia, la avaricia, dinero , crecimiento, fertilidad, inexperiencia, etc.

Púrpura

Lleva una estrecha relación con la realeza el espíritu, el lujo, el misticismo, el exceso, la locura, la crueldad, la sofisticación, el rango, etc.



Negro

Es un color apreciado por muchos, unas de sus características es que refleja le brinda una connotación a espacios y objetos de ser más angulosos y estrechos; a su vez lleva otras connotaciones , como la elegancia , la seriedad, la muerte, la dignidad, la soledad, la introversión, el miedo, la negatividad, etc.

Gris

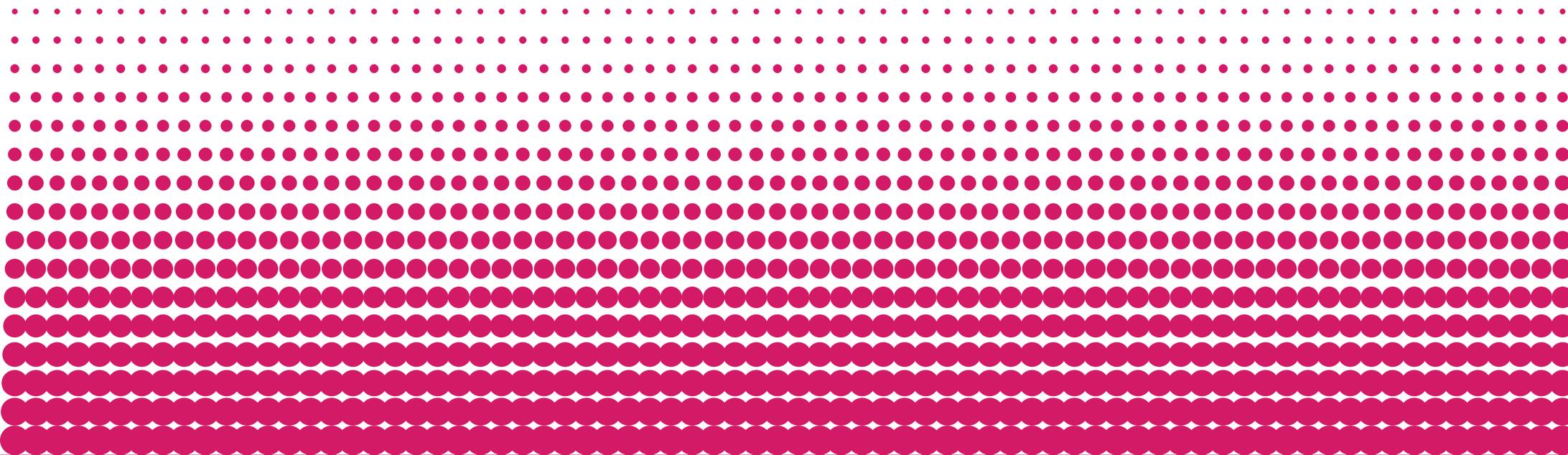
El gris es la neutralidad en si misma , mezclando el blanco de la luz , con el negro de la noche, simbolizando , asi: melancolia , penas y alegrías, vejez, soledad, vacío, frialdad, modestia, clasicismo, madurez, etc.

Blanco

En la mayoría de ocasiones simboliza comienzo, el nacimiento, la resurrección, bien, honradez, pureza, modestia, delicadeza, femineidad, limpio , higiénico, etc.

Después de haber desarrollado este tema, reconocemos la importancia que tiene el color no solo por su valor estético sino a su vez simbólico; con ello mediante una combinación equilibrada por las armonías aquí citadas, sumado un simbolismo adecuado podremos establecer un mensaje fresco y convincente para nuestro público objetivo.

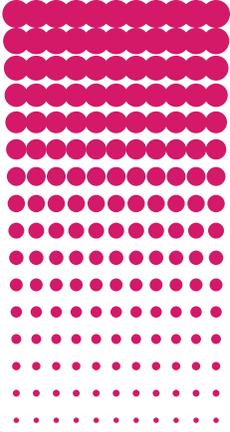




1.2.2 ILUSTRACIÓN

1.2.2.1 Ilustración digital

La ilustración digital ha ido evolucionando al paso del tiempo dependiendo de los requerimientos, y en palabras de Roberto Antonio Padilla (2018) "La ilustración digital se ha convertido en una de las ramas más especializadas y populares del diseño" (Padilla, 2018, p.), en la actualidad si bien un ilustrador no necesariamente tiene que desarrollarse como un ilustrador digital, este formato ha cobrado relevancia en los últimos años, por la inmediatez del mismo, ligado a las redes sociales y trabajos en remoto; pero esto no significa que sea un labor sencillo, dado que se debe considerar un aprendizaje previo en ilustración tradicional para poder intentar replicar o experimentar en el entorno digital debido a que esta rama ha sido conocida por el uso de softwares especializados para facilitar el proceso de la ilustración; tales como: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Procreate, etc. (Padilla, 2018). Entonces la ilustración digital, facilita el labor del ilustrador pero el autor es el que crea, boceta y explota estas herramientas cuyo fin es permitirle optimizar su tiempo de trabajo mas no su inventiva.



1.2.2.2 .Ilustración de personajes

En el mundo de la multimedia, los personajes se han convertido en un aspecto fundamental de las historias que se quieren contar y en palabras de Iván Darío Botero Rodríguez (2011):

“Los personajes son el conductor principal en cualquier relato narrativo porque por medio de ellos se experimenta toda la ficción que se encuentra detrás de la narrativa, ya que al ser estos los principales medios de transmisión, son los que brindan las pistas claves, que permiten al receptor comprender el desarrollo de la historia y la correcta interpretación de la información que se pretende transmitir” (Botero, 2011, p.17)

El diseño de un personaje tiene un proceso largo y complicado, ya que se deberá crear un personaje que encaje en la historia y el ambiente de una forma armoniosa, para así poder captar la atención del lector, pues de lo contrario éste no tendrá una buena acogida. Para poder ilustrar, primero se deberá tener: una inspiración como base, tal como nos menciona Iván Botero; las características que va a tener, los rasgos que lo harán único, etc. En torno ello cabe mencionar un ejemplo, este ejemplo si bien esta inspirado en el mundo del cine, nos servirá para ilustrar como se desarrolla un personaje; que resulta tener el mismo nivel de complejidad o superior en un entorno editorial; en fin me atrevo a describir lo antes mencionado: pues bien, un personaje debe transmitir una personalidad, esta se transmite mediante su vestuario y actitud, generando arquetipos como por ejemplo el chico malo o la chica popular, que si los imaginamos podemos establecer películas como Mean Girls o Breakfast club, entonces al poder pensar estos arquetipos lograremos desarrollar de mejor forma los personajes, en este caso podemos romper el arquetipo y desarrollar un personaje más complejo pero, siempre parte de un concepto presente en el imaginario; manteniendo así, una relación con el espectador o lector; por ello en este proceso creativo, el ilustrador debería, preferiblemente, desarrollar una investigación de antemano para de esta manera plasmar, los conceptos y contextos que desea que el personaje evoque, para así crear gráficas que atrapen al público. A su vez, como lo expresa Garces (2016) todo comienza desde una idea y se lo plasma a través de un boceto inicial, el cual cambiará en el proceso de creación, pues siempre en el trayecto surgirán nuevas ideas que moldearán al personaje, desarrollando todos los factores antes mencionados.



De igual forma, según Christopher Hart (1997) algunos de los aspectos característicos más importantes en el proceso de crear un personaje, cuando se ha establecido la historia, se tendrá que dotar de detalles tales como:

- Estructura del cuerpo: que llegaría desde la forma de la cabeza, rasgos faciales, etc.
- Género: si va a ser hombre o mujer, o algún otro tipo de criatura.
- Edad
- Tamaño del personaje
- Accesorios que llevará puesto

Y un sin número de otras características, pues como aconseja Garces (2016) también se debería tomar en cuenta, para la creación de un personaje; desde el tipo de ilustración que se va a usar hasta en qué estereotipo utilizará el personaje, para así dotarlo de una personalidad. Además, de lo ya acotado, es importante mencionar que hay que establecer el medio, el formato donde se va a desarrollar ese personaje, ya sea para una película, un comic, publicidad, es decir que papel tendrá aquel personaje en torno a lo que se desea producir.

En conclusión, todos estos rasgos ayudarán a establecer una clara imagen de los personajes a desarrollar; en nuestro caso al desarrollar un formato de cómic es importante generar una narrativa alrededor del personaje, para de esta manera generar empatía con el lector.

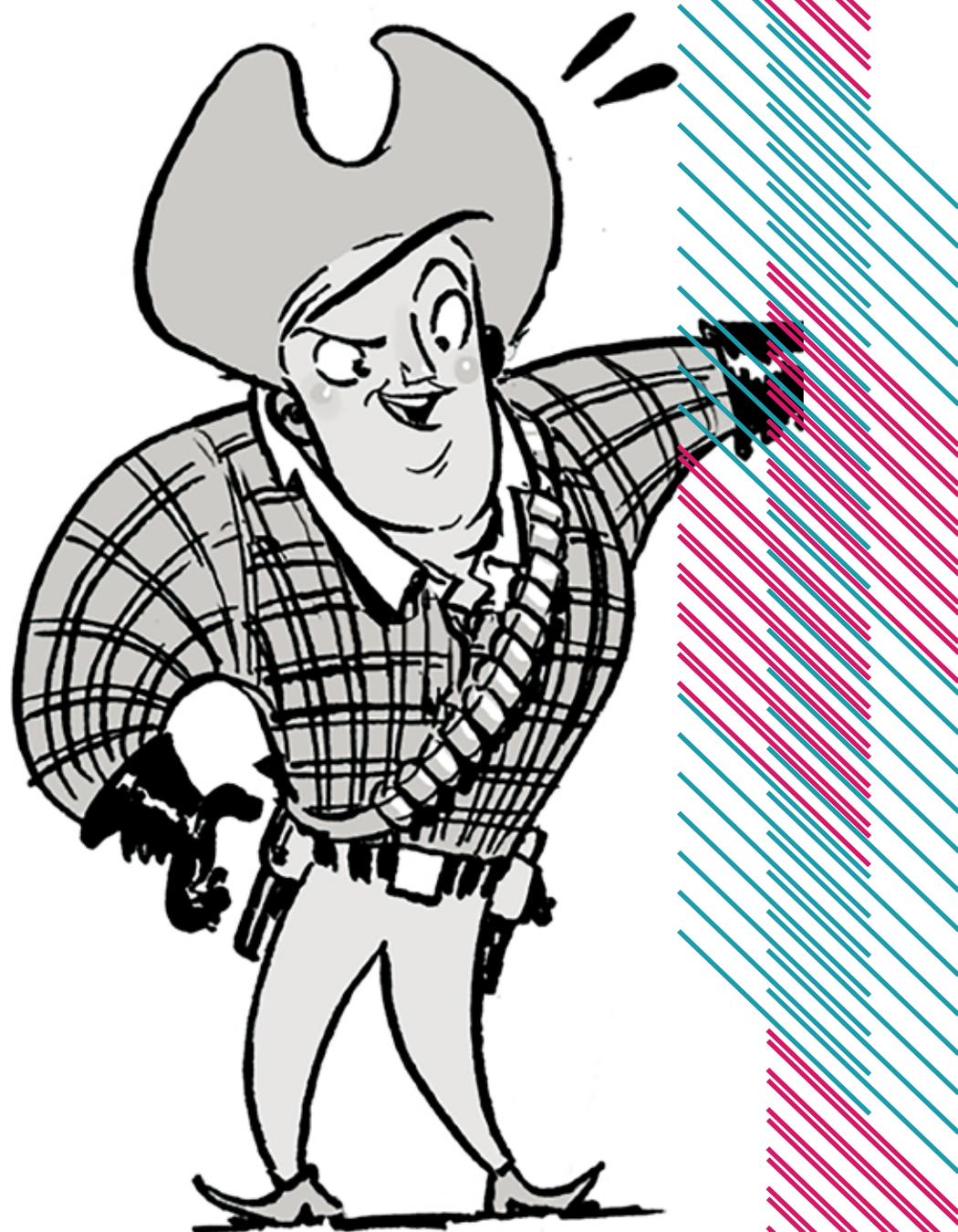


Figura 15: Personajes

1.2.2.3 Ilustración en el cómic

Para entender el proceso de la ilustración de un cómic, primero se debe conocer ¿qué es un cómic?; la palabra cómic traducida del lenguaje inglés es "gracioso", pero en la actualidad en el mundo se refiere a una historieta. El cómic, en palabras de Sealtiel Alatraste B. 2007, como se citó en Alejandro Enoc Maza, (2013) "es una narración en viñetas, la ilustración de un script o argumento en secuencias que describen la acción de los personajes y la expresión facial desde diversos puntos de vista" (p.13), teniendo diferencias a productos similares a ello, ya que se trata de una secuencia que brinde una narrativa visual, dotando de diversos planos y poses, no obstante, primero debemos entender su origen.

El origen del cómic, acorde a la investigación de Luis Alejandro Ponce (2013), se lo puede fijar en el antiguo Egipto, ya que en aquella civilización usaban los jeroglíficos como una forma de escritura y dibujos para poder informar sobre algún tipo de evento, de igual manera muchas otras civilizaciones en la edad media tenían sus propios símbolos para representar algo o alguien. Pasando así, a la actualidad, el cómic tomó fama, comenzando por el siglo XIX por la demanda y auge de la prensa escrita, por el "boom" de las tiras cómicas las cuales contaban historias graciosas, que fue de los temas más atractivos en ese entonces; pero, el verdadero apogeo del cómic fue en el comienzo de la Segunda Guerra Mundial con la aparición de los Comic books, con su enfoque infantil, dando el origen a la era dorada de los superhéroes, que han logrado permanecer como uno de las mejores formas de entretenimiento y con personajes icónicos a nivel mundial, tanto que en la actualidad sus personajes han formado parte del Séptimo Arte con ello han llevado a la industria de los cómics a otro nivel, teniendo como eje a los Estados Unidos siendo donde tienen la mayor parte de su mercado, con industrias como Marvel comics y DC comics. (pp.3-10)

Por otra parte, al adentrarnos al desarrollo del cómic es importante establecer sus características principales, pues según el libro El Cómic y su utilización didáctica: los Tebeos de la enseñanza, de J.L. Rodríguez Diéguez 1991, como se citó en Alejandro Enoc Maza (2013), existen cinco características en el ámbito del cómic:

1. Carácter predominantemente narrativo
2. Integración de elementos verbales e icónicos.
3. Utilización de una serie bien definida
4. Su realización se efectúa tendiendo a una amplia difusión, a lo cual suele subordinarse su creación.
5. Su finalidad es predominantemente distractiva (p. 13)

Entonces, estas características se pueden adaptar a los diferentes formatos del comic, enfocados a diferentes historias y públicos; estas pueden ser historias largas y complejas o cortas y reflexivas, pero en sí la estructura que debe llevar un cómic se la puede resumir comenzando con la trama principal, la cual será el eje de la historia, pero como toda historia deberá entablar un inicio, nudo y desenlace, así, tomando en cuenta que al tener la idea principal lista para ilustrar, como alega Ponce (2013), hay que mantener claro el tipo de imagen que se quiere contar, es decir qué información se mostrará en las viñetas: el estilo de plano, el encuadre, las emociones de los personajes y demás, estos a su vez deben mantener una fluidez en la estructura a plantear; con ello debe existir una narración coherente que atraiga al lector; pues, la forma de narrar la historia es suma importancia para el desarrollo de un cómic, y en palabras de Luis Alejandro Ponce:

“La narración es una herramienta que permite al emisor proveer información a uno o varios receptores, efectivamente. Sin embargo, si el emisor o narrador realiza el ejercicio intelectual de articular conscientemente una narración, con el objetivo de hacerla atractiva para el lector, transformará dicha narración en una trama. (Ponce, 2013, p. 26)

Esto se debe a que el éxito de un cómic, se podría decir, recae dos factores: la representación gráfica y trama, pues en torno a aquella narrativa estas dos convergen de tal forma que se genere una lectura dinámica para el receptor. Hablando del elemento de la trama, se la puede definir como la esencia de la historia, por la información establecida mediante la imagen y la narración, que tienen como finalidad el mantener la intriga de la historia donde el lector quede cautivado a seguir con la misma.

Por otra parte, hay que establecer las características que tiene un cómic para la ilustración de la historia, algunos de los elementos más conocidos que forman parte en el proceso de creación y que son parte fundamental en la diagramación e ilustración son, acorde a Actiludis (2009) los siguientes:

- **La viñeta:** es el elemento principal de un cómic, siendo donde va a ser diagramado la historia.
- **La tira:** es el conjunto de viñetas donde se cuenta partes de una historia.
- **El bocadillo:** son los diferentes tipos de burbujas donde van a estar los textos redactados las cuales serán dichos por los personajes de la historia.
- **Las Onomatopeyas:** son los sonidos que saben existir que realiza un personaje, para darle poco más coherencia a las acciones de alguien, que pueden ser gritos, golpes o algún otro tipo de movimiento o acción que realiza el personaje.
- **La cartela:** son pequeños espacios, en forma de rectángulo que es situado dentro de la viñeta para dar algún comentario adicional la cual normalmente es dicho por el narrador de la historia. (p. 3-11)

En torno a lo antes mencionado, es importante conectar estos elementos en solo tipo de ilustración, ya sea estilo americano, cartoon o el estilo propio del ilustrador en cuestión, pero estos deberán adecuarse a un sistema gráfico conservando el estilo de línea y demás, al menos al tratarse de una colección editorial, pues, por ejemplo si este se tratase de una antología de cómics, la ilustración solo se vería afectada por la línea cromática de una publicación, manteniendo la esencia de los ilustradores involucrados que desarrollaran los cómics. Por ello, es muy importante generar ese sistema gráfico, de tal manera que el ilustrador entienda como estructurar las viñetas, tamaños, la tipografía...Pues al tener una base este deberá adaptarse a ese estilo gráfico.

En síntesis, para nuestra colección editorial se tomarán en cuenta estas especificaciones encarando el correcto desarrollo de un cómic y a su vez referentes que nos ayuden generar historias intrigantes pero no tan complejas, para que de esta manera se adapten a nuestro público objetivo.

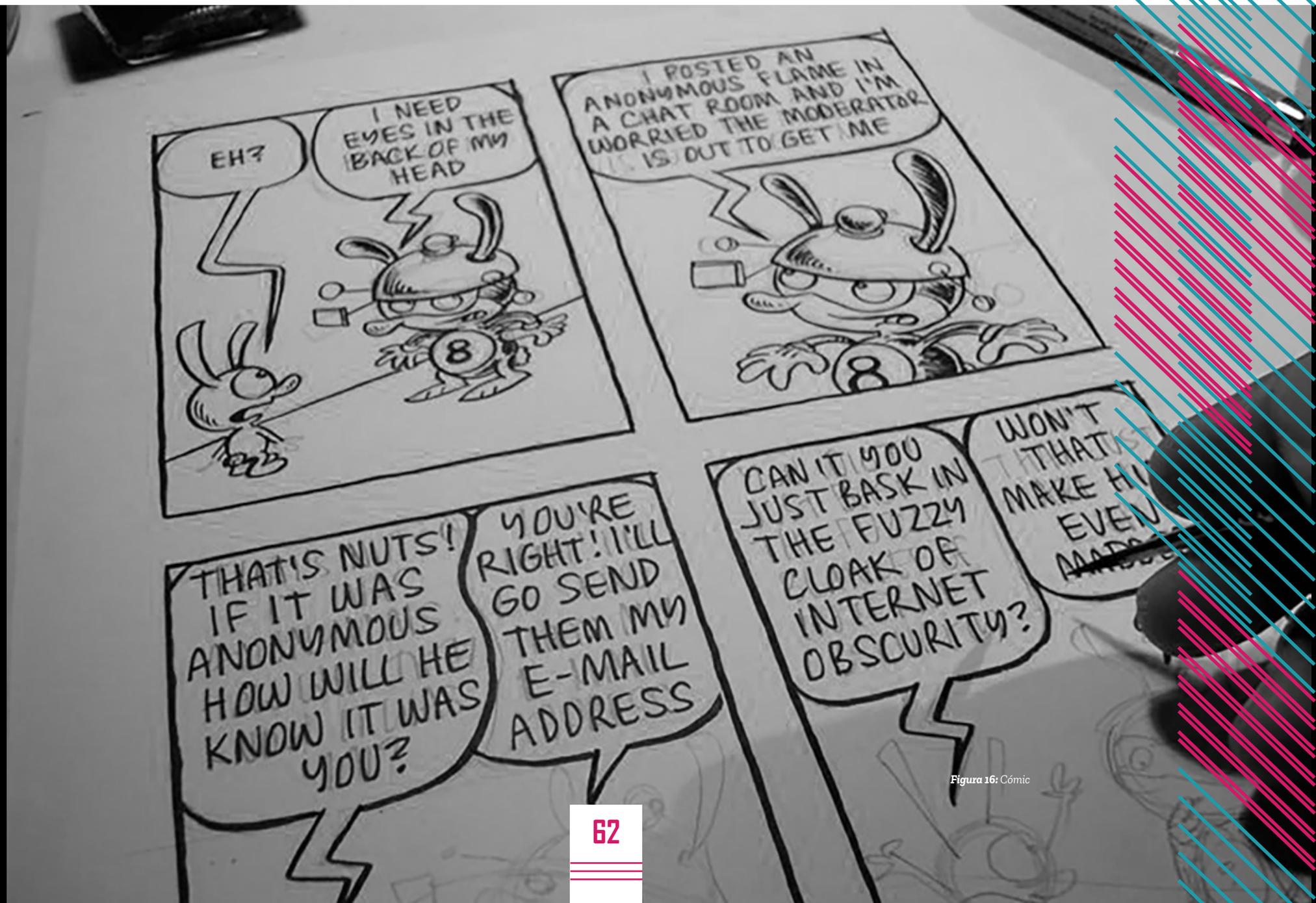


Figura 16: Cómics

1.2.2.4 Ilustración en el fanzine

En la creación de un fanzine se puede basar más en el proceso de cómo se crea un cómic normalmente teniendo procesos similares solo que, a diferencia del comic, el fanzine tiene historias más cortas, con temas narrados con mayor libertad usando recursos más económicos durante el proceso y distribución de este.

Comenzando el proceso de ilustración de un fanzine, según Font (2019) se debería llevar el siguiente proceso:

1. Determinar que se quiere contar en la historia así se puede tener ideas de qué tipo de imágenes, ilustraciones o sensaciones queremos que sienta o vea el lector de manera fácil y rápida, que pueda ser captada de forma inmediata.
2. El siguiente paso es definir cómo queremos contar la historia y por qué escogimos este tema, ya que el fanzine es conocido por ser usado como una forma para expresar sus propias ideologías; algo que se quiera expresar de forma única, así se tendrá que analizar cuál de numerosos géneros se desarrollará.
3. Tenemos que saber a quién se va dirigir la historia, teniendo en cuenta a nuestro público objetivo para nuestro fanzine, pensando en la forma de atraerlos, para así establecer de una manera concreta la historia.
4. Después, habrá que decidir si va a ser una historia de un tomo individual o parte de una colección, si se escoge la colección, se deberá desarrollar el mismo proceso pero en múltiples historias o tomos para completar la historia a relatar; sin importar si es individual o colección se tendrá que realizar los siguientes pasos para crear un fanzine, que en resumen son : La redacción, edición, el tipo de arte y la distribución.

5. Finalmente, se tendrá que decidir si se va a publicar de manera digital o en física, en el mundo digital, se deberá establecer los programas a usar para ilustrar, además de tener claro qué páginas o redes servirán para distribuir mi fanzine para obtener un mayor alcance; por otra parte en lo analógico, en papel, se debe pensar qué materiales se quieren usar para crearlo: qué tipo de papel, tamaño, el tipo de estructura, su impresión y encuadernado. (pp.11-13)

En si, en pocas palabras el proceso de creación de un fanzine ilustrado es como un cómic, pero auto editado, que queremos decir que un fanzine se trata de una expresión de ideas e historias, mas no es necesario ser un gran dibujante o escritor ya que, lo relevante es plasmar las ideas de la forma que le sea posible al autor; dado que el autor es el único con voz y voto en este proceso, pues su fervor por crear establecerá los medios y recursos de cómo realizarlo.

Una vez culminado el proceso anteriormente escrito, teniendo el producto final, se podrá empezar a distribuirlo, no obstante, teniendo el proceso antes dicho, se necesita tener preparado de antemano la estructura con la cual se va desarrollar el Fanzine, esta, como expresan Alba Giménez Devís y Jessica Izquierdo Castillo (2016) son:

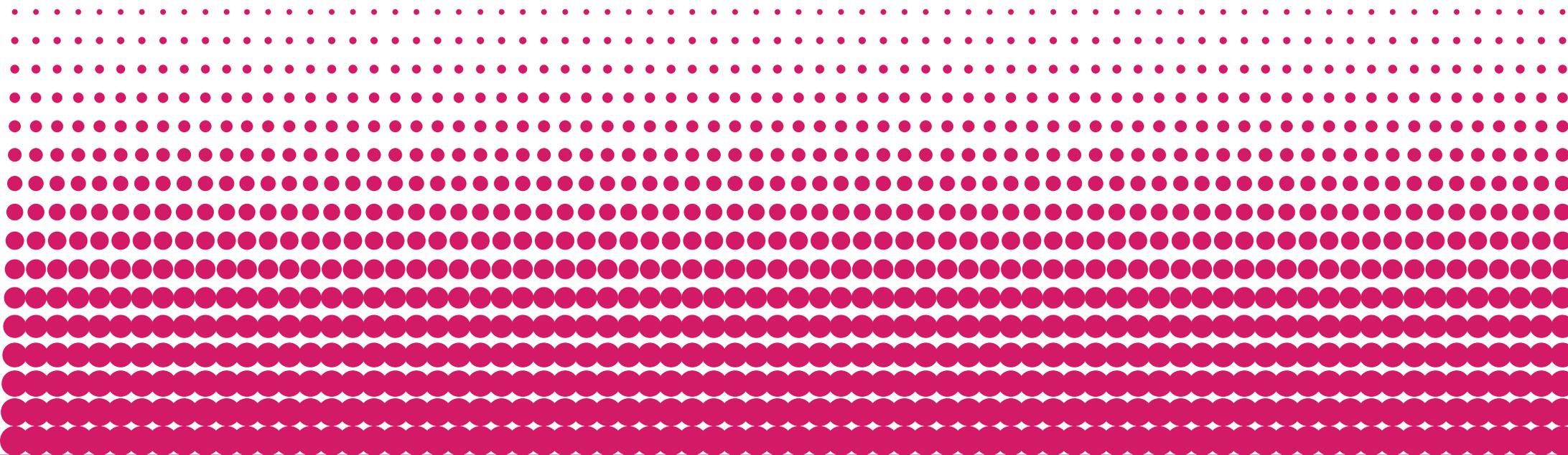


Figura 17: Fanzine e ilustración

- Comenzando por la planilla la cual es donde se va a representar la historia del fanzine para el producto final y estableciendo un orden en ella.
- Se deberá realizar algo llamado la imposición, que se refiere en donde va estar destinado los diferentes contenidos del fanzine.
- Se finaliza con la encuadernación de todo el fanzine, aquello dependerá de las exigencias del autor cuál sea el método que desee usar, pues puede ser grapado o costura. (pág. 363)

Entonces antes de distribuirlo, como se mencionó, se deberá llevar un proceso de impresión editorial, generando machotes preliminares para entender el material y la forma de la publicación, aunque esto dependerá completamente de las intenciones y el conocimiento editorial del autor pues en muchas ocasiones estos tienden a tener una nula experiencia en el campo editorial por ello se recomendaría un asesoramiento sobre el tema, pero en nuestro caso al ser diseñadores gráficos y generar nuestras propias publicaciones, entender todas estas implicaciones y al mantener una ventaja ante el conocimiento del mundo editorial podremos generar auto publicaciones de mayor calidad; tanto en su materialidad como composición gráfica.

Ahora bien, estableciendo nuestra ventaja en generar un fanzine su desarrollo se deberá realizar con rigurosidad, asumiendo los aciertos y errores del proceso de diseño. A continuación, comenzaremos a establecer los orígenes y características de Fanzine como tal.



1.2.3.FANZINE

1.2.3.1 Definición

E

l fanzine, según Sanchez y Cánoves (2017) se puede definir de maneras diferentes: es una revista con algún tema en específico por y para los aficionados, que viene de su término en inglés, derivado de las palabras "fan" o "fanatice" y "magazine", que traduciendo al lenguaje español significa "revista para fans". Los temas abarcados son infinitos, son de tema libre, desde la música hasta deportes, normalmente son elaborados de forma económica, ya que no cuentan con un presupuesto alto o fijo para su edición y distribución, dado que no se rigen a exigencias de las grandes editoriales, simplemente es su forma de expresarse ante el mundo. Ahora bien, hablemos un poco de su historia para comprender de que se trata.

1.2.3.2 Historia

Según Font (2019) el origen del fanzine se le puede situar por los años 30s en Estados Unidos con el surgimiento de fanáticos de la comunidad de ciencia ficción creando historias alternativas de sus cómics favoritos; de esta manera se dieron los primeros fanzines, aunque oficialmente se considera a "The Comet" como el precursor del movimiento de fanzines de ciencia ficción. Esto fue el comienzo de como los fanzines se dieron a conocer en el mundo, siendo muy pronto usados como una forma de expresión de diferentes culturas y movimientos alrededor del globo.

Mientras en diversas partes del mundo se popularizaba el fanzine, uno de los más conocidos e impactantes fue según Devís y Castillo (2016), fueron las subculturas formadas por el movimiento en España, que comenzó por los años 60 debido a la influencia de la dictadura de ese entonces. Siendo los medios de comunicación controlados por el gobierno, los habitantes encontraron diferentes formas para expresarse y una de las maneras más cautelosas fue el Fanzine donde se hablaba de temas como la dictadura y los problemas políticos que se estaban suscitando. En este aspecto, podemos resaltar que el fanzine por ejemplo en España se dio como un arma de protesta e información, entonces podemos establecer que el fanzine no ha sido meramente revisiones de historias por parte de fanáticos, sino que podía tener repercusiones políticas, siendo transgresor de un régimen; no obstante, Devís y Castillo (2016) mencionan que, el movimiento cambió en los años 90 con el fin de la dictadura y empezaron a tomar temas más juveniles y contemporáneos, teniendo un boom en la industria del fanzine; es decir, en inicio tenía una finalidad de disrupción y confrontación, pero al terminar aquella dictadura, se puede volver al fanzine como un elemento cultural. A su vez, estos con el avance de la tecnología se empezaron a digitalizar, consiguiendo un mayor alcance. Si bien, este apartado habla del movimiento en España, hay que entender que esto empezó a ocurrir en todo el globo donde pequeños autores desarrollaban sus ideas y las imprimían por el hecho de ser parte de la sociedad mediante sus ideologías conformando así un conocimiento urbano.



Figura 18: Fanzine

Hablando de los métodos de producción, siendo parte de una industria con baja financiación, acorde a Silvia Font (2019), siempre se han usado métodos económicos para su desarrollo, permitiendo un mayor alcance para todas las personas en la creación y distribución de estos; fue uno de los factores masivos en la "prensa de masas" a comienzos del siglo XIX; teniendo características particulares a diferentes movimientos tales como el movimiento punk, el movimiento Riot Grrrl o en el entorno de la música underground. Con ello confirmamos que el fanzine a moldeado la cultura, siendo la voz de culturas underground, que están por debajo de las masas; en este sentido el fanzine era parte de la cultura alternativa de lo ambiguo, de lo raro, que con el tiempo se haría parte de la cultura popular.

Por otra parte, existen diferentes formas para crear e imprimir un fanzine; uno de los primeros medios usados en los orígenes de este, según Sanchez y Cánoves (2017), fue el uso de la máquina llamado Mimeógrafo, de uso manual, tipo plancha que se usaba para realizar copias en grandes cantidades; con el paso del tiempo, comenzando en los años 60 el surgimiento las fotocopadoras, se comenzaron a emplear para la creación y distribución de fanzines. Actualmente, algunos de los métodos más usados son la serigrafía y la conocida impresión offset, cuando se da una distribución a gran escala para obtener una mejor calidad visual, esto a comparación de un proceso manual de manera individual y con recursos más económicos, donde se suele implementar impresión de chorro de tinta, esto puede variar por las especificaciones que desee el autor, pero lo más común es que se desarrollen en entornos con precios bajos, ya que se trata de un producto autogestionado y autoeditado donde el autor si bien puede contratar un distribuidor y demás, esto dependerá de sus recursos y más aún si es su primer proyecto el cual no sabe si prosperará. Aunque, gracias al avance tecnológico y el surgimiento del internet, los editores de fanzines, tienen la opción de crear uno y distribuirlo meramente en digital para no tener complicaciones que implican una distribución fija, pero en ocasiones el medio impreso como mencionamos anteriormente en el diseño editorial, le brinda una solidez ante un medio efímero que es el entorno digital en el cual existe un constante cambio cada día, mas no implica que ambos medios no puedan convivir en armonía.



1.2.3.3 Características

De acuerdo a Font (2019), se le puede conectar al fanzine al movimiento del DIY (Do It Yourself: Hazlo tú mismo) ya que se le puede definir a esto como una forma de crear diversos objetos por sí mismos, de forma amateur. Además, cabe recalcar que en la industria de los fanzines es característico no tener una gran financiación, una producción baja y de manera independiente, la mayoría de veces pues el autor tiene la capacidad de expresarse libremente, sin ser restringido por grandes corporaciones para ser publicados, pues sin tener ningún problema, representa ideologías o cualquier tipo de historias que llegan a ser revoluciones culturales, como ya se mencionó anteriormente, siguiendo este enfoque, según Sanches y Cánoves (2017), se mencionan algunas de las características más predominantes que hacen único al fanzine, a comparación de los típicos cómics de la actualidad:

- 1. Carácter no exclusivamente comercial.** Los colectivos que producen un fanzine no suelen tener como objetivo el lucro comercial de la publicación.
- 2. Producción amateur o de pequeña escala.** Los medios técnicos con los que se realiza el fanzine suelen ser amateur. Es decir, no se producen en organizaciones editoriales oficiales, con consejos de redacción y edición a gran escala, ni en grandes imprentas con maquinaria de reproducibilidad masiva.
- 3. Tiradas cortas.** Las tiradas dependen de los recursos económicos y de la complejidad del objeto editorial en sí, ya que cuando es muy artesanal, se hace difícil la producción de muchos ejemplares. El número de copias puede ser muy pequeño (5, 10 copias...) o relativamente extenso (500 copias).
- 4. Difusión limitada.** Tradicionalmente el fanzine se ha distribuido de mano de los propios editores, a pie de calle, por correo postal, en ferias o en círculos especializados, ya bien estuviesen estos centrados en la edición de fanzines o en la temática que el propio fanzine toca. En la actualidad, con la llegada de las nuevas tecnologías, estas publicaciones tienen una difusión mayor debido a que pueden ser conocidas por Internet o a través de blogs, webs y redes sociales (pág. 25)

Esto quiere decir, como ya se menciona en el apartado anterior, el fanzine es una plataforma es un medio no de masas sino en cierto aspecto especializado en el cual se difunden ideas, pues como decía una de las características en ocasiones colectivos generan el fanzine y lo pagan con sus medios; colectivos de Arte, cine, geek, etc. Todos pueden desarrollar un fanzine, estructurándolo con una idea a base, tomando referentes, decidiendo si lo quieren hacer más visual o literario, puesto que en muchas ocasiones no solo el formato de cómic se da como Fanzine sino también algo más sencillo como lo son los poemarios, no obstante el mundo del fanzine es bastante flexible entonces su estructura, dependerá completamente de la visión de autor.

De tal forma, nuestro desarrollo del fanzine dependerá de la calidad y alcances a los que queramos llegar, pues en este sentido el fanzine resulta ser permisivo, con el hecho de cumplir con la regla de que este es un proyecto de bajo presupuesto para el alcance de cualquier individuo.



Figura 19: Fanzine e ilustración 2

1.2.3.4 Géneros

Los fanzines comenzaron siendo populares con sus historias de ciencia ficción como previamente se ha mencionado, con el primer fanzine *The Comet*; pero al pasar los años, el fanzine tuvo más acogida e impulso en la industria en los años sesenta cuando empezaron a usar temas de la cultura popular. (Font, 2019), entonces se comenzó a generar fanzines en diversos espacios, en la música, el arte, la política y demás, donde se puede categorizar al fanzine por las temáticas que abarcan, de acuerdo a Devís y Castillo (2016), pueden ser:

- Fanzines de películas/cine
- Fanzines de cómics
- Fanzine de deporte
- Fanzine de ciencia
- Fanzines de fotografía
- Fanzines de filosofía (pág. 364)

Es decir, el fanzine puede surgir de cualquier temática en particular, desarrollando una estructura editorial sencilla; empero en nuestro caso se abarcará el fanzine de música, donde es muy popular compartir canciones, artistas y demás, aunque se denota varias confluencias entre el fanzine literario y de Cómics, porque se suelen usar estos elementos en diversas temáticas y por su puesto en el tema musical no es la excepción, es por ello que nuestro enfoque es brindar este toque literario y narrativo mediante el cómic a los fanzines musicales que se pretende desarrollar, pero que a su vez este transmita ser un formato alternativo, sencillo pero con información relevante y auténtica.





1.3 TRABAJO DE CAMPO

1.3.1. Público Objetivo

El trabajo de campo en el desarrollo de una investigación primaria, es decir, que se llevará a cabo una indagación hacia la fuente como tal, usando herramientas de investigación; y en este caso se han llevado a cabo una investigación cualitativa usando a la entrevista como principal método de recolección de datos; gracias a esto hemos realizado las siguientes indagaciones.

1.3.1.1. Cuestionario:

¿Qué conoces sobre el pasillo nacional?

¿por qué medio conoció el pasillo?

¿conoces a más personas de tu misma edad que le guste el pasillo?

¿Qué es lo que te gusta de él? Cuéntame de tu pasillo favorito
¿Qué es lo que te gustaría saber acerca del género del pasillo nacional?

Si existiera otra forma de difundir el pasillo en las nuevas generaciones, según tú ¿Cuál podría ser? y ¿por qué?

¿Sabes qué es un fanzine?

Ahora que ya te lo he explicado que es un Fanzine ¿quisieras adquirir uno de ellos o prefieres que el producto se enfoque en una fusión entre lo digital y analógico?; es decir que partes de este estén en formato digital y otra en formatos físicos.

1.3.1.2. Resultados:

Se entrevistaron a cinco adolescentes con edades de 14, 15, 16 y 17 años; estos jóvenes nos brindaron datos relevantes pues alegan que a pesar de no escuchar este género musical con frecuencia aun este tiene un impacto en ellos, ya que lo conocen y aprecian gracias a la tradición (por medio de abuelos y padres), estudios académicos (en algunas instituciones educativas se imparten clases sobre el tema) o difusión por medio del entorno digital mediante el humor; no obstante su falta de conocimiento sobre el género es evidente pues ellos solo tienen nociones básicas del mismo ; sin embargo cabe destacar que es un género del cual si están dispuestos a aprender más y nos comentan que al escucharlo lo que capta su atención son sus letras poéticas y su melodía única, en torno ello se nos recomendó profundizar en los orígenes de sus letras y melodías pues es un aspecto del género que no han escuchado.

Por otra parte, al darles a conocer cuál es la intención y formato del proyecto nos mencionaron que una fusión entre lo digital y analógico sería lo más adecuado, debido a que de esta forma podremos tener una mejor conexión con ellos.



Figura 20: Adolescentes en pandemia

1.3.2. Expertos

Bolivar Avila Vanegas



Músico de guitarra académica e investigador, este ha tenido varios reconocimientos como conciertos, nacionales e internacionales, de guitarra en los cuales él pretende enaltecer la música ecuatoriana mediante la música académica; uno de sus mayores logros, encontrado en su página web, es el disco en solitario "Compositores Ecuatorianos Contemporáneos, Obra para Guitarra" producido en 2013, del este obtuvo varios reconocimientos como el premio FORMAT del municipio de Cuenca, a su vez se llevó Premio Fondo Fonográfico 2012 del Ministerio de Cultura del Ecuador como el mejor disco de Música Académica del año, de igual forma este disco tuvo reconocimiento en cuba ; además de ello actualmente sigue cosechando éxitos en su carrera con discos de música a académica que hacen honor a su país; a su vez es fundador Sono Estudio Guitarrístico un espacio de difusión de la guitarra académica ecuatoriana.

Diego Lara Salto

Es un diseñador con una carrera extensa en nuestro país, en las distintas ramas del diseño gráfico y de las artes plásticas; gracias a ello ha podido ser miembro y ganador de diversos concursos y eventos a nivel nacional e internacional , a su vez uno de sus proyectos personales fue la Fanzinoteca Nacional en el año 2010, un proyecto donde se incentivaba la difusión y creación de Fanzines mediante talleres y charlas; actualmente , cabe destacar que se ha dedicado al desarrollo de identidades visuales y productos editoriales los cuales complementa con la ilustración teniendo así un toque personal en todos sus trabajos.



1.3.2.1. Cuestionarios y resultados:

Música

¿Cuál es la realidad del pasillo en nuestra ciudad?

¿Cree que los conservatorios no brindan las herramientas necesarias para que este género siga vigente?

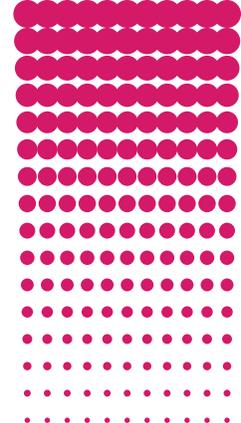
¿Qué importancia tienen los grupos o intérpretes del pasillo en la actualidad?

¿Cómo cree que se debería difundir los elementos del pasillo?

¿Cómo cree que mejoraría la difusión del pasillo en las nuevas generaciones?

Resultados:

Algunos hechos relevantes comentados por Bolívar afirman nuestra problemática y la carencia de iniciativas en nuestra ciudad. Él considera que el Pasillo se ha vuelto un elemento más rural, más de la periferia que del centro, es decir un pasillo popular y no estilístico; a su vez destaca que actualmente los conservatorios llevan un enfoque ligado a lo académico con una estructura de composiciones ; pero en lo que respecta al pasillo canción se da comúnmente en academias particulares con énfasis en la música popular o nacional , por ejemplo la iniciativa de La Escuela del Pasillo en Guayaquil; otro punto relevante durante la entrevista fue el entender cómo se debería difundir el pasillo donde se nos plantea una reflexión sobre la industria musical, pues en la zona urbana, por los medios digitales y demás se han posicionado ciertos ritmos musicales, por ende se nos da entender que es complicado difundir en sí el Pasillo por las tendencias de la industria , sin embargo si se desatan ciertas iniciativas como en Guayaquil y Quito, con El museo del Pasillo Nacional , no obstante, él alega que son iniciativas transitorias más no permanentes, a su vez nos da entender que hoy el Pasillo canción, con sus letras rebuscadas no está vigente, ya que tienen otras formas de difusión y la conexión poeta-música se ha perdido , puesto que ya los poetas no escriben para generar pasillos tienen otras intenciones; a su vez en la actualidad resulta difícil competir con los nuevos medios como youtube y spotify, siendo complicado que el Pasillo vuelva a estar en la cresta de la Ola.



Diseñador

¿Cómo ha sido tu desarrollo profesional en el ámbito editorial?

Se que fuiste uno de los precursores de la Fanzinoteca nacional ; entonces ¿cómo crees que el fanzine ha evolucionado en nuestro país ?

Existe un futuro ante la producción de fanzine en Ecuador
¿Cómo crees que el fanzine mejoraría la difusión cultural?

¿Crees que el fanzine en el ámbito del cómic es la mejor forma de difundir los temas sociales y culturales?

¿Cómo crees que esta forma de producción editorial se ha mantenido en la época de las redes sociales?

¿Crees que pueda darse una hibridación en torno al fanzine? mediante formatos digitales, puede ser realidad aumentada códigos Qr etc

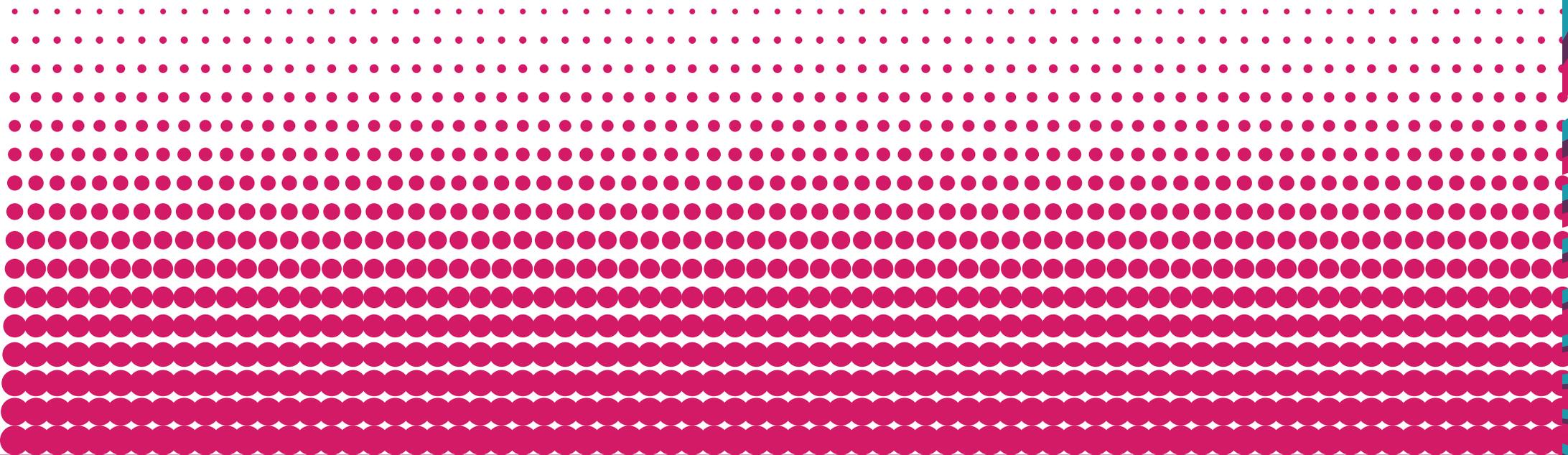
Resultados:

En la conversación con nuestro experto de diseño se desarrollaron algunas reflexiones acerca del fanzine y su importancia como medio editorial; pues él nos plantea que al haber generado este proyecto de la fanzinoteca en el año 2010 a 2012 se dio cuenta que el fanzine es un medio muy rico, ya que se pueden transmitir emociones, sentimientos e historias a través de diversas técnicas como el collage, ilustración o escritura como tal en este formato de fanzines; esto lo observó al desarrollar los talleres de creación de fanzine que se impartieron en todo el País donde también participaban niños que mediante el fanzine encontraban su forma de contar lo que querían ; gracias ello Diego nos cuenta que, según su criterio, el fanzine es cíclico, dado que en esta época se volvió bastante popular, luego desapareció de la escena y hace pocos años ha vuelto a hablarse del tema, entonces es un elemento que tiene potencial ,pues no es algo que esté muerto en el país, simplemente su visibilidad fluctúa en el tiempo.

Otra anécdota relevante es el conocer que nuestro fanzine, es decir, del Ecuador se suelen usar más recursos visuales en contraste con nuestros vecinos de Colombia donde su Fanzine es más literario por ejemplo; sin embargo aquello no limita al fanzine a ser meramente visual, pues la variedad de contener otra parte es lo que lo hace único.

Por otra parte, sostiene el punto de la generación del Fanzine como autopublicación, en este aspecto nos aconseja que si podemos desarrollar nuevas herramientas para llevar el fanzine a la actualidad , pero sin perder la esencia del mismo como un material anárquico y contestatario, de la misma forma nos afirma que es un material que puede ser un difusor cultura , por su personalidad y estructura singular , en los cuales el autor es el único responsable de su contenido ; a su vez se nos plantea que la forma en la cual queremos transmitir el contenido, mediante un fanzine de Cómic, puede funcionar pero cabe aclarar que no es la única manera de hacerlo y de igual forma , en lo que respecta a la producción como tal, Diego es un purista de la Fotocopia , pero afirma que dependerá del mensaje y la forma como de difusión que se planifique, por ello no es contraproducente imprimirlo en otros métodos.

En fin, con esta entrevista conocemos con mayor profundidad el uso y desarrollo del Fanzine en el país y a su vez obtuvimos pautas claras sobre su estructura, lo cual nos será de gran ayuda para el correcto desarrollo del proyecto editorial.



1.4. HOMÓLOGOS



1.4.1 Novela gráfica : First Woman

1.4.1.1. Funcion:

Esta es una novela gráfica desarrollada por la Nasa la cual tiene la función de establecer la nueva era de la Nasa , una época de inclusión , dado que la novela se centra en Callie Rodriguez , la primer mujer latina en ir a la luna ; cuenta una historia de sacrificio y perseverancia, asegurando que los sueños se pueden hacer realidad.

1.4.1.2. Forma:

En torno a la forma se mantiene en un formato pdf para una lectura en la Web, manteniendo la diagramación de viñetas y portada del formato impreso lo cual le resta adaptabilidad a los nuevos recursos y plataformas de cómic Web ya existentes.

Las viñetas mantienen una sencilla estructura de pictogramas ; mediante viñetas rectangulares, algunos errores que se pueden observar en el desarrollo del cómic es el uso excesivo de globos de texto en algunos recuadros ; lo cual no solo dificulta el ritmo de lectura , sino también al dinamismo de las ilustraciones como tal.

Las ilustraciones por otra parte manejan un estilo sencillo de entintado con un manejo de sombras y luces de forma correcta; en cromática maneja una paleta de tonos fríos y cálidos , resaltando el contraste del naranja y el azul en los entornos espaciales; a su vez el uso de la perspectiva brinda dinamismo y dramatismo en la composición de viñetas.

1.4.1.3. Tecnología:

Sin embargo lo que destaca de esta novela es su tecnología, debido a que la Nasa desarrolló su propuesta agregando realidad virtual y la realidad aumentada como recurso interactivo donde a más de complementar la historia de Callie se lo usa como un recurso didáctico sobre la tecnología de la Nasa. En este aspecto el público podrá:

- Conocer cuatro entornos explorables de tamaño natural
- Tres objetos 3D
- Más información sobre tecnologías destacadas
- Interacciones divertidas con realidad aumentada y los entornos.
- Desafíos para convertirse en una Primera Mujer Especialista en Misiones

Todo esto mediante Códigos Qr o una interacción directa con la aplicación desarrollada por la Nasa llamada First Woman App. En estas interacciones con RT y VR nos podremos encontrar con escenarios tridimensionales que se adaptan perfectamente a la apariencia del cómic antes mencionado , asegurando así manteniendo una consistencia gráfica en todos los elementos que este componen la experiencia de la novela Gráfica First Woman.

Con este homólogo queremos representar las dinámicas que pueden existir entre el medio impreso y el digital , siendo elementos complementarios que forman parte de un todo; en este caso de una historia.

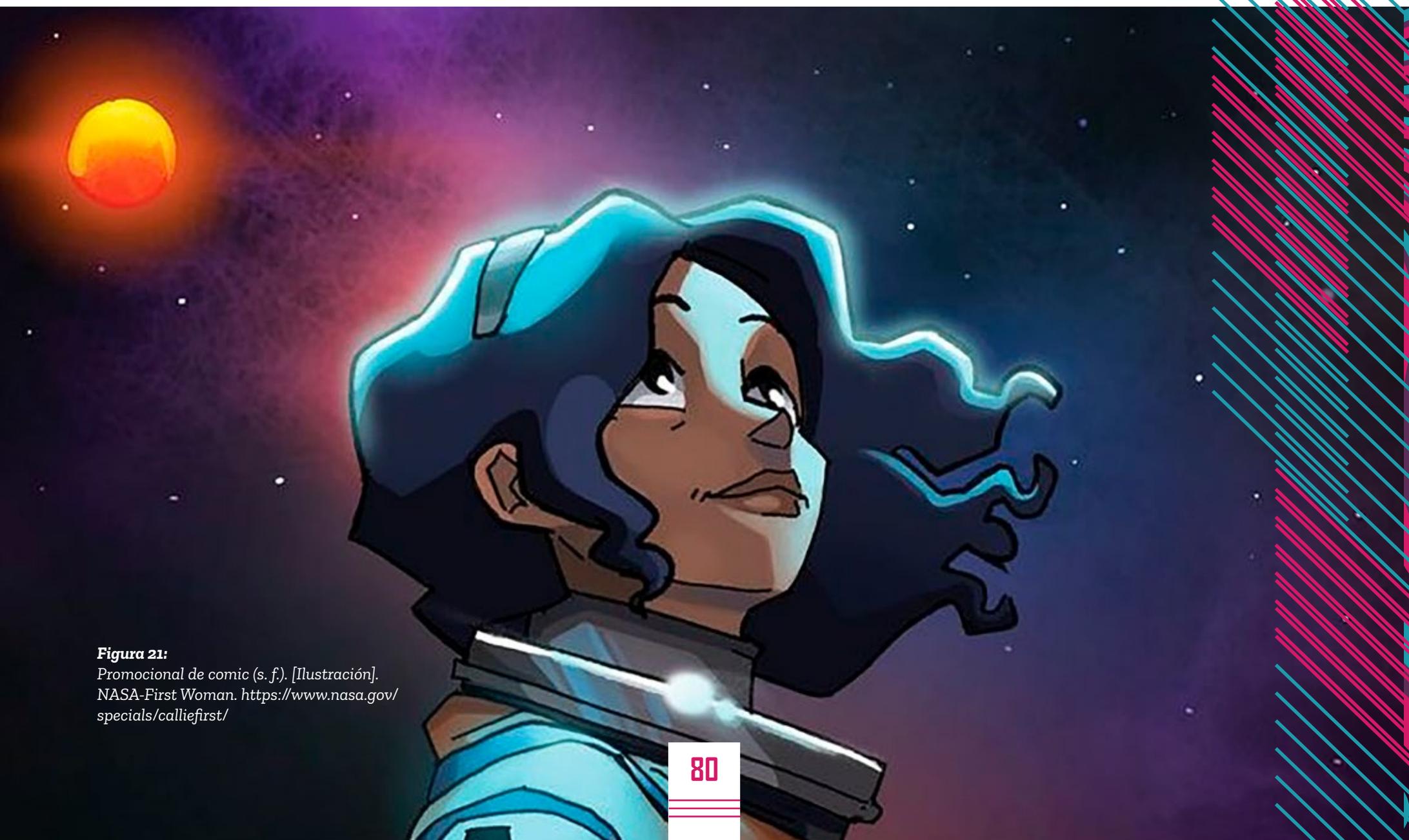


Figura 21:
Promocional de comic (s. f.). [Ilustración].
NASA-First Woman. <https://www.nasa.gov/specials/calliefirst/>



1.4.2. Cielo Andino: Web Cómic

Un web comic realizado por el diseñador Carlos Villarreal Kwasek en el año 2016

1.4.2.1 Función

Este está ambientado en el futuro donde su escenario principal es el Ecuador; su historia trata sobre un migrante el cual vuelve a su tierra donde todo ha cambiado; sin embargo lo que prevalece son sus costumbres y tradiciones, sumado el amor de su madre, la cual lo recibe con los brazos abiertos.

1.4.2.2. Forma

En este apartado se destaca tanto la continuidad como el impacto de las imágenes, con ello queremos enfatizar el uso de viñetas en secuencia mediante la acción de scroll en la página, lo cual dota de un ritmo a la narración; desarrollando una lectura fluida e interesante; en conjunto con el efecto parallax en algunas escenas generando movimiento; estableciendo así, una nueva experiencia hacia la lectura de cómic; a su vez cabe destacar que el uso de melodías ambientales establecen una inmersión dentro de la historia, brindándole un valor mayor a la publicación, donde no solo la grafica y el texto tiene un equilibrio sino también la música.

En torno al aspecto cromático el uso de colores cálidos mediante armonías análogas en conjunto con colores fríos obtenidos de forma similar, nos otorga estilo cromático equilibrado el cual atrapa al lector, no solo por el uso de tonos vibrantes y enérgicos sino a su vez por la forma de ilustrar ya ambientar las escenas, su trazo es algo sucio mediante tramas, sin embargo esta forma de entintar refleja el estilo tradicional del diseñador esto contrasta con el entorno de ciencia ficción ideado entablando una relación entre la nostalgia y el futuro.

1.4.2.3. Tecnología

Por medio de su estructura y la época de concreción se puede intuir que se lo ha realizado desde plataformas de desarrollo web, dado que en aquella época existía poco o nulo conocimiento sobre las diversas plataformas que permiten la publicación de un webcomic, aspecto que hoy en día se lo use con en la escena de creadores independientes.

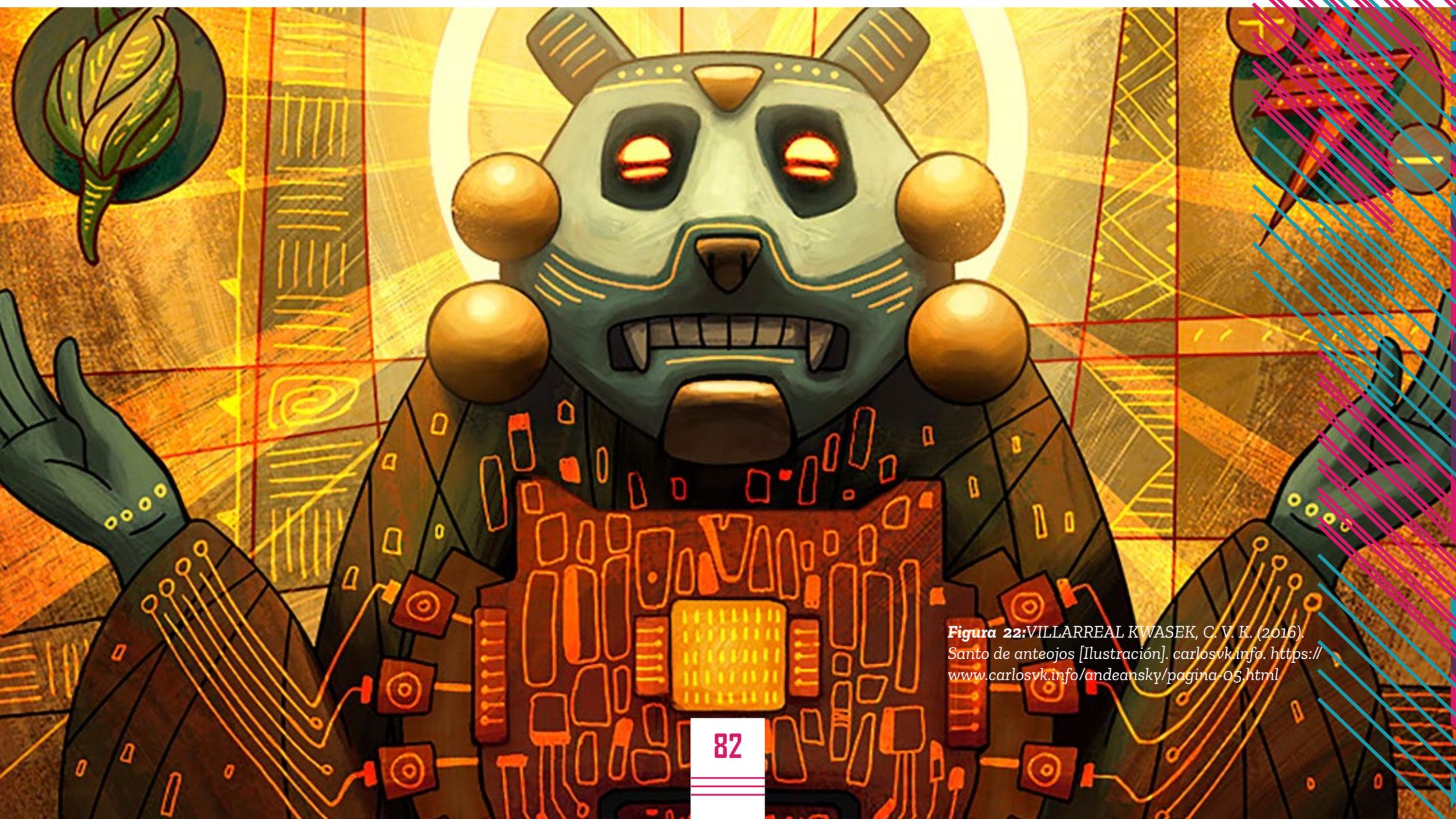


Figura 22: VILLARREAL KWASEK, C. V. K. (2016). Santo de anteojos [Ilustración]. carlosvk.info. <https://www.carlosvk.info/andeansky/pagina-05.html>

1.4.3. Fiestas populares: Producto Editorial

1.4.3.1. Función:

Es un producto editorial creado por estudiantes de la Universidad del Azuay, este tenía como función difundir información sobre las fiestas populares de Cuenca; sus orígenes, tradiciones y elementos representativos; este estaba enfocado hacia el público juvenil.

1.4.3.2. Forma:

Fue creado y distribuido en un formato físico; este fue presentado a jóvenes de la Unidad educativa Asunción para su validación. Estos productos tienen una estructura libre, dado que no representan una secuencia de viñetas, sino representa una sola viñeta usando la ilustración e historias cortas de fácil lectura; lo que llama la atención de este material editorial es su cromática vibrante dirigida al público objetivo, esta parte de los tonos sustractivos primarios, a su vez estos partiendo del significado de varios objetos culturales; mediante triada; por otra parte las ilustraciones vectoriales se desarrollaron mediante 3 pasos: el lineart, los detalles y el color. El estilo de ilustración se asemeja a las usadas en las tiras cómicas con gestos y formas exageradas, las cuales le brindan un tono elocuente pero coherente con el mensaje a proyectar.

Las historias son la piedra angular de este producto editorial, dado que se enfoca en difundir de forma simple las fiestas populares de nuestra ciudad, mediante datos curiosos de estas.

1.4.3.3. Tecnología:

Para el desarrollo de estos productos editoriales, se ideó como producto final un álbum ilustrado, dividido en tomos donde se podrá apreciar los datos más importantes de las fiestas escogidas; esto se dió mediante con la ilustración vectorial usando el programa de Adobe Illustrator como herramienta principal para tanto para la ilustración como el formato editorial.



Figura 23: Espinoza Suárez, F. E. S. (2019). Resultado de ilustración final [Ilustración]. Repositorio Institucional. <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9096>

1.4.4. Industria emergente del comic ecuatoriano

1.4.4.1. Funcion:

Trata sobre un producto editorial que tiene la función de contar la historia del cómic nacional y descubrir las distintas editoriales con un enfoque en la producción y distribución de cómics ecuatorianos.

1.4.4.2. Forma:

Se ideó este proyecto en un formato rectangular, típico de los cómics, para de esta manera ilustrar todo su contenido; aplicando técnicas como del pop-up, usando retículas de dos columnas modulares con una paleta cromática amplia en base al tricolor nacional.

Las imágenes y su distribución llevan más relación a libros de colección sobre temas históricos, sin embargo las imágenes no destacan en su forma de disposición como tal, dado que son un recurso bibliográfico, sin embargo el uso del Pop Up adjunto al mini comic ilustrado en su parte final le brinda un valor agregado al producto. En el cómic anteriormente mencionado tiene un trazo desprolijo, dado que cambia mucho las proporciones de los personajes en las viñetas, aunque esté rescata personajes y paisajes de nuestro Ecuador necesita un mejor desarrollo en su parte estética.

1.4.4.3. Tecnología:

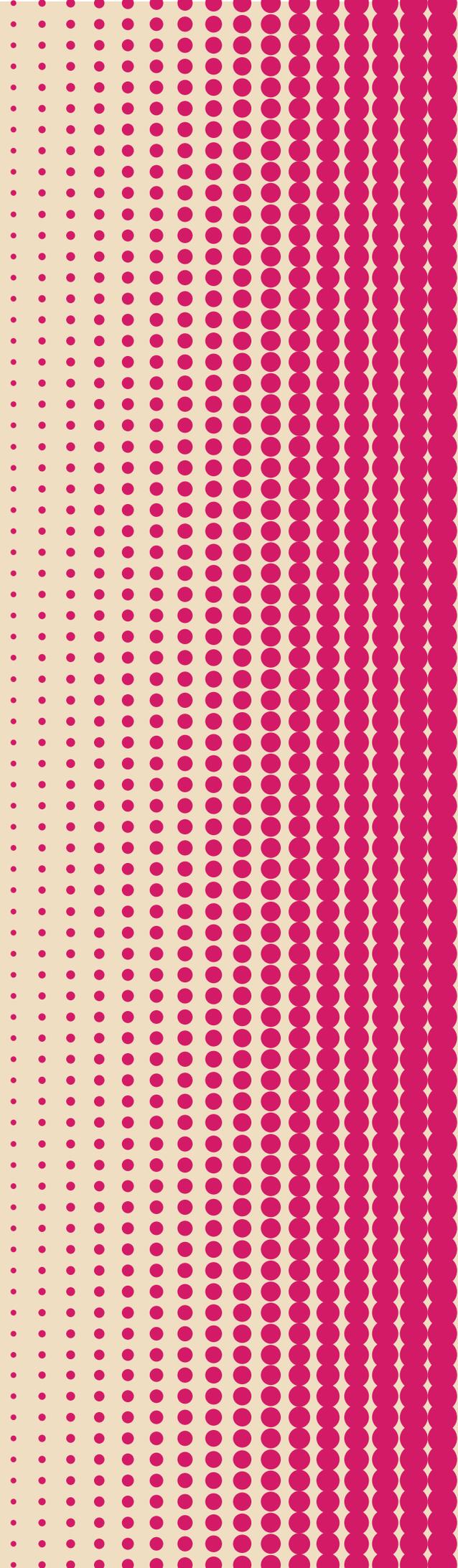
Para su producción se usaron software como, indesign, photoshop e ilustrador; aunque, los elementos llamativos de este producto son los diferentes métodos y recursos de su desarrollo, los recursos usados son:

- Se usaron códigos QR, para que el cómic pueda ser leído de forma online.
- Libro animado con técnicas pop-up para una forma de interacción más entretenida
- Plegables y packaging adicionales para dotarlo de características de un producto de colección

Con todos estos elementos, el nivel de interactividad del producto le vuelve único presentando nuevas formas de transmitir sucesos históricos; en este caso ; la historia del cómic.



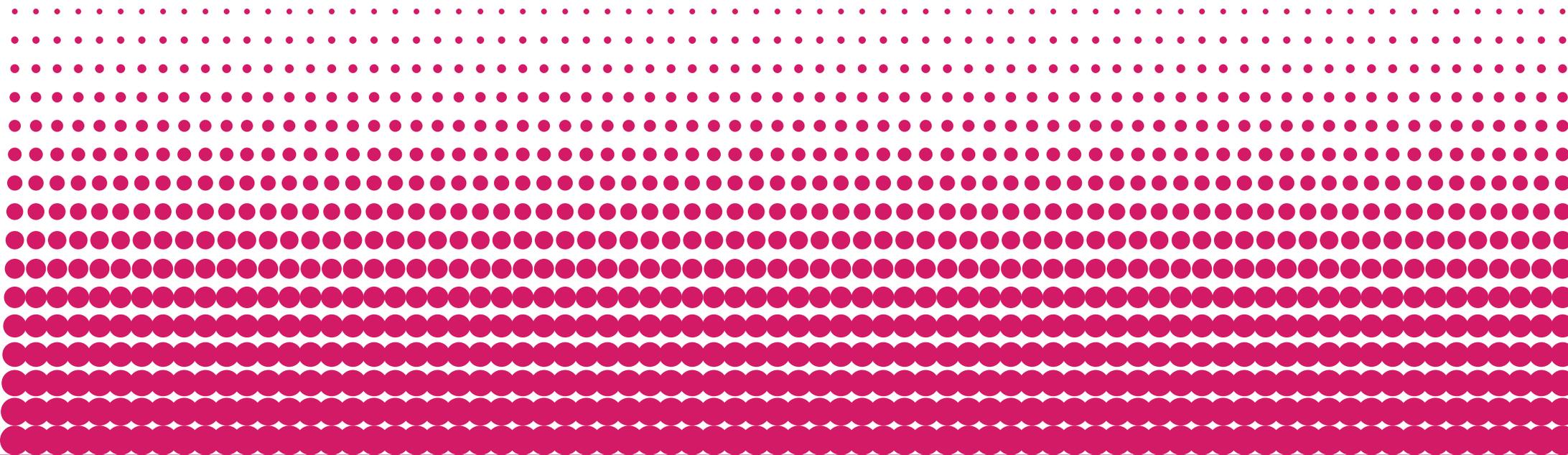
Figura 24: Montenegro Jara, P. (2020). El gran Gimpian [Fotografía]. Universidad del Azuay. Repositorio Institucional. <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9979>





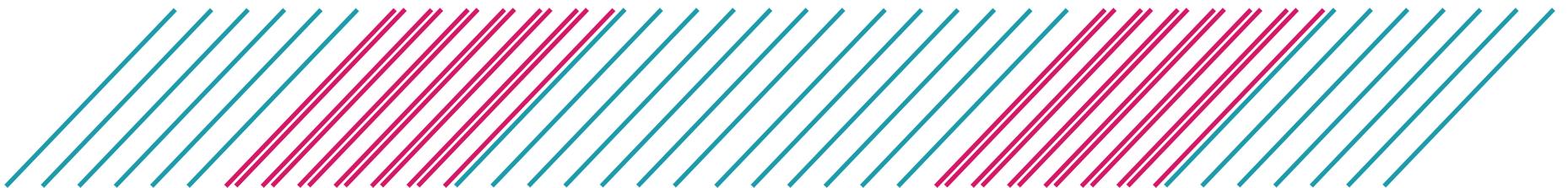
CAPÍTULO 2

PROGRAMACIÓN



2.1 USUARIO

A partir de la investigación bibliográfica y de campo recopilada, podemos desarrollar las características de nuestro público objetivo. de igual forma, establecer los parámetros metodológicos y de diseño adecuado para nuestro proyecto, planteando un contenido acorde a los objetivos que se determinaron anteriormente, buscando así la mejor forma de incentivar el conocimiento sobre este patrimonio inmaterial de nuestro País.



Tener presente a quien es nuestro principal consumidor es primordial para establecer las pautas de nuestro proyecto a desarrollar, pues en base a sus características podremos determinar cómo satisfacer sus necesidades las cuales tienen relación con la problemática abordada anteriormente, conociendo su contexto, su forma de ser, pensar y escuchar, proporcionando así un perfil de usuario práctico y objetivo.



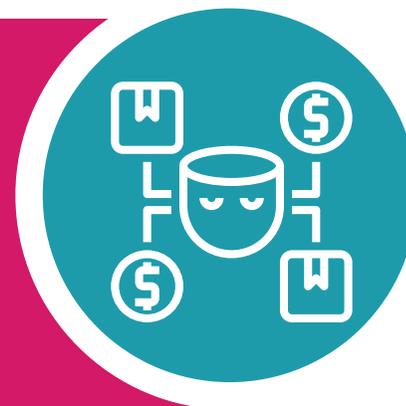
Figura 25: Público objetivo

2.1.1 Variables de segmentación

Estas Variables se pueden definir como las cuatro maneras de segmentar un mercado meta, es decir, cuatro maneras de dotar características a los potenciales usuarios del proyecto a diseñar; a continuación las desarrollaremos estas variables en torno al perfil de usuario preliminar de adolescentes:

2.1.1.1. Segmentación Conductual

Son un público influenciado, pero cuestionador, dado que viven en torno a una revolución digital y social, en la cual deberán discernir entre los acontecimientos relevantes e irrelevantes, a su vez en torno a ellos jóvenes tienden a imitar las tendencias haciéndolas suyas; propio de una generación en evolución que busca una identidad la cual replicar y sentirse parte.



2.1.1.2. Segmentación Psicográfica



Clase social: Media

Estilo de vida: Son un público que está inmerso en la tecnología, dado que mantiene un uso constante de redes sociales, como Tik Tok e Instagram, otra característica de estos jóvenes, es que les encanta reunirse con sus amigos en el centro de la Ciudad donde puedan tomarse fotos y subir a redes, a su vez les gusta descubrir nuevas formas de apreciar y escuchar música o ver películas, pues son fans del cine 4D.

Personalidad: Son amistosos, un tanto extrovertidos, curiosos y creativos.

2.1.1.3. Segmentación Demográfica

Edad: 12 a 17 años

Sexo: M/F

Estado Civil: Solteros

Ocupación: Estudiantes de educación secundaria.



2.1.1.4. Segmentación Geográfica

Ubicados en la zona urbana de Cuenca-Ecuador.

2.1.2 Persona Design

Sofía Mendez Tamaríz

14 años

Vive en la ciudad de Cuenca, todos los días se despierta cuarto a las seis para ir al colegio, el cual inicia a las 7 am, donde le encanta hacer Tik toks con sus amigas; al terminar las clases solían salir al centro de la ciudad a tomarse fotos y pasear, sin embargo, actualmente ella prefiere reuniones por zoom donde hace sus tareas con ellas; luego de ello merienda con su familia, ayuda a lavar los trastos y ve instagram antes de dormir.

Le gusta seguir a sus amigos y cuentas de famosos como Zendaya o Billie Eilish, en torno a ello se debe mencionar que sus gustos musicales son muy variados ya que van de desde reguetón, Pop hasta la música nacional como el Pasillo la cual admira por sus abuelos dado que ellos han hecho que las letras de este género musical le interesen, pues ella al prestar atención a sus letras descubrió que son una poesía hermosa y por ello desearía conocer más; sin embargo, lo poco que conoce del género es gracias a ellos y a su clase de música en el colegio.

Ella se considera una melómana pues le apasiona conocer datos curiosos sobre sus artistas favoritos y otros iconos de la música en general; a su vez, desde que escuchó el pasillo quiso conocer más sobre este género musical, pero por desgracia la única información que ha encontrado es meramente aca-

démica, más no elementos que le gustarán o trajeran para saber más sobre este patrimonio cultural inmaterial, pues elementos como el making of de sus canciones y melodías son aspectos que le resultan interesantes y dignos de investigar, no obstante le causó mucho enojo que aquí en nuestra ciudad no existieran lugares donde se potencie la retentiva generacional sobre el Pasillo dado que se han llevado iniciativas tanto en Guayaquil y la Capital, lo cual le causa conflicto, pues al ser el género más importante del país se pregunta por qué en su provincia no lo han protegido. A pesar de este ello, ella seguirá buscando como aprender de nuestro Pasillo nacional, debido a que en su colegio también lo aprende de una manera básica, sin profundizar en las motivaciones de los autores o la carga literaria de sus letras.

Por otra parte, la relación con sus padres es bastante buena, ya que la consienten en y dan valor a sus aficiones, pues en su cumpleaños le regalaron un libro sobre la historia del rock and roll, de igual manera la han apoyado en todas sus decisiones, aunque por ser extrovertida le suelen decir que no se distraiga de sus estudios por salir con amigas y en algunas ocasiones han peleado por ese tema; sin embargo tienen una relación estable.



Figura 26: Primera persona design

2.1.3 Mapa de empatía



¿Qué oye?

- Su profesor de música le recomienda que lea libros sobre los grandes músicos como Bach o Beethoven, al haber aprendido de ellos, le explica que luego puede indagar libros sobre música nacional.
- Su abuela por otra parte le comenta que debe conocer a nuestros intérpretes, sobre todo del Pasillo, para así conocer quienes los inspiraron.
- Su padre por el contrario le dice que no malgaste su tiempo y que meramente aprenda canciones en Youtube.
- Sus amigos lo desalientan pues piensan que aprender sobre ello es un desperdicio de tiempo, puesto que no es la moda actual.



¿Qué ve?

- Ve tutoriales en Youtube sobre como tocar las canciones más populares del momento, en su mayoría las que están en TikTok.
- A su vez mira en redes sociales como cantantes jóvenes tocan la guitarra y quiere ser como ellos.
- Observa cómo sus amigos miran los nuevos videos de Bad bunny y otros artistas de reggaeton, los cuales no le encantan, pero sus amigos le piden que aprenda a tocar como ellos.



¿Qué piensa y siente?

- Piensa que es un alumno muy estudioso y creativo.
- Está contento de haber aprendido guitarra en sus vacaciones escolares
- Su sueño es tocar la guitarra como los artistas que él admira.
- Pero lo que le preocupa es que no conoce mucho de la historia de la música como tal y peor aún sobre la música nacional, dado que lo poco que conoce es gracias a sus maestros y abuelos.
- Lo que lo motiva es haber sido seleccionado para participar en el coro escolar por su talento.
- Pero, lo que realmente le importa es que sus padres se sientan orgullosos de él y que lo apoyen con su talento musical.



Samuel Salcedo

16 años



Figura 27: Segunda persona design



¿Qué dice y hace?

- Le gusta hablar de todo tipo de música e incluso investiga los instrumentos que usaron en alguna canción que le gustó.
- Investiga en internet sobre la historia de la música y la música nacional.
- Las canciones que suele replicar son baladas y de bandas de rock, sin embargo quisiera conocer más canciones de la música nacional en especial del Pasillo.



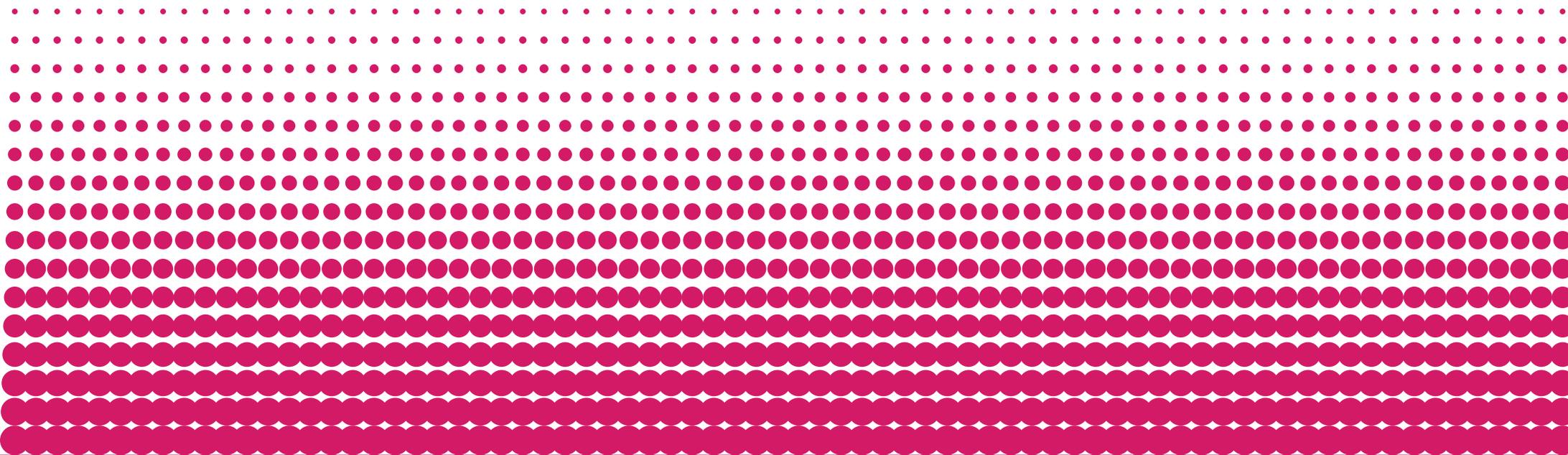
Esfuerzos

- Ha investigado mucho pero cree que lo que sabe no es suficiente sobre todo en lo que respecta al Pasillo nacional.
- Le molesta que no exista contenido interesante sobre ese tema
- Tiene miedo de no llegar a ser un buen músico ecuatoriano si no conoce sobre el Pasillo.



Resultados

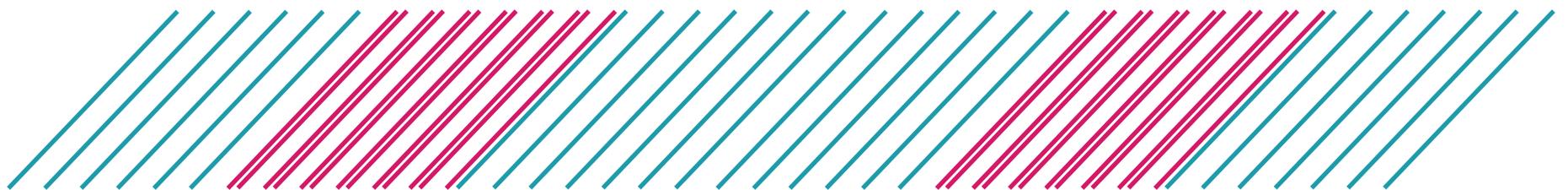
- Después de una ardua búsqueda encontró el material que buscaba en instagram, el cual es un fanzine ilustrado sobre el pasillo.
- Mediante un formato no tan común pero exclusivo, pudo obtener la información que buscaba de forma fácil y económica.
- De esta manera ha logrado aprender acordes y el simbolismo de las letras del pasillo.



2.2 PARTIDOS DE DISEÑO



Los partidos de diseño son parte esencial de la planificación previa a la ejecución del proyecto, ya que mediante ellos expresamos nuestras intenciones de diseño, es decir, por medio de la determinación del público objetivo, nosotros podemos tener una idea preliminar del producto final, desarrollando descripciones concisas del mismo por medio de términos de diseño; de esta manera se hablará de diseño sin mostrarlo.



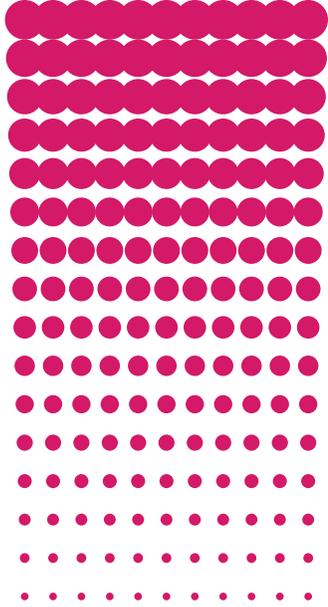
2.2.1 Función

En primera instancia y la principal función de nuestra colección editorial es el reconocimiento del pasillo hacia nuevas generaciones, estableciendo a profundidad la historia de sus letras y melodías, donde a su vez se brinde la relevancia a sus exponentes, es decir las letras van a llegar a ser un hilo conductor para las historias a relatar, entablando una conversación entre el autor y su obra.

Además, cabe recalcar que el usuario podrá interactuar con la obra de una manera intuitiva, pero a su vez se tratará de desarrollar nuevas experiencias en la forma de contar historias a través del fanzine implementando tendencias digitales, para de esta forma conectar con nuestro público objetivo ofreciendo un material interactivo y dinámico.

2.2.2 Tecnología

En este apartado tenemos que destacar el uso de software de ilustración digital como Clip Studio Paint y Adobe Illustrator, estos serán las principales herramientas a utilizar para el correcto desarrollo de nuestra colección de fanzine ilustrados, de igual forma se utilizará Adobe Illustrator y Adobe InDesign para su diagramación y posterior impresión; en este apartado tecnológico se puede dar mediante el fotocopiado manual, la serigrafía o con procesos de impresión caseros como son la impresión a chorro de tinta o láser; en este aspecto, debido a que es una tirada reducida, se llevará a cabo mediante impresión a chorro de tinta por su calidad a bajo costo, de igual manera su encuadernación se llevará a cabo mediante encabalgamiento con grapado.



2.2.3 Forma

2.2.3.1. Formato:

En torno al formato se plantea que este esté en un formato cuadrado el cual nos permitirá jugar con un formato no tradicional con un tamaño de 21 x 21 cm, donde a su vez será diagramada mediante una retícula Modular, que permitirá establecer las jerarquías correspondientes en nuestra publicación podrá establecer una versatilidad en el ritmo de lectura del usuario.

Por otra parte el uso de elementos digitales demandan otras características a considerar, en este caso se propondrán viñetas en el mundo digital con 72 px de resolución así como apartados informativos en realidad aumentada, tanto de los autores como de sus melodías.

2.2.3.2. Color e imagen:

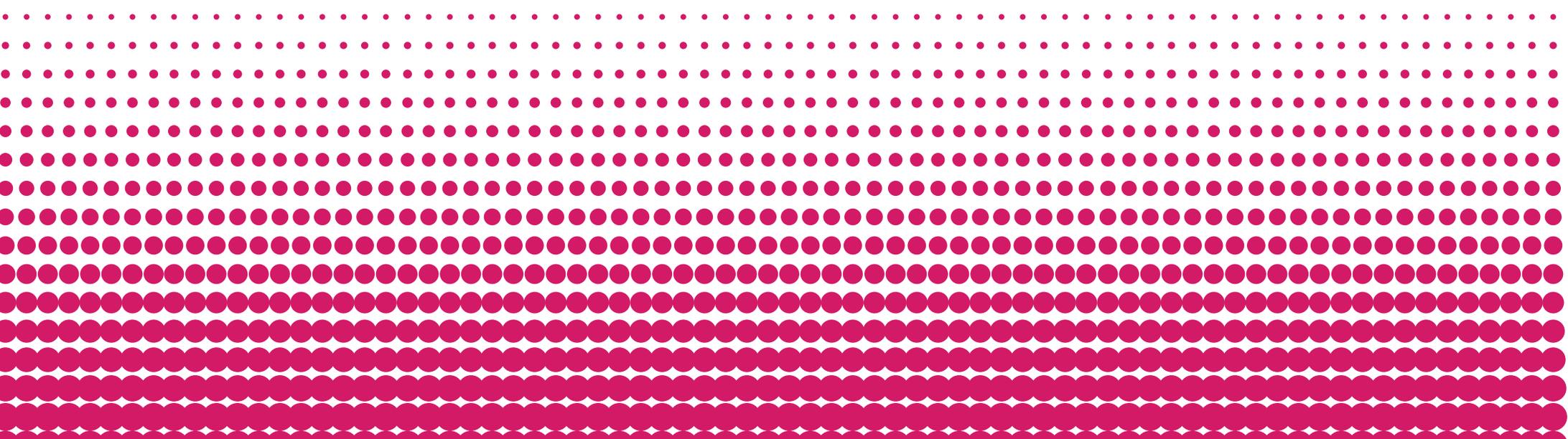
En torno a la cromática a utilizar nos hemos decantado por una paleta cromática reducida, ya que al ser un fanzine es necesario establecer los recursos limitados, pero a su vez potenciales de una auto publicación, dado que dependeremos de la tirada y la resolución que esta tenga en torno a los recursos de impresión a utilizar. La paleta cromática de la colección se dará en base a triadas en tonos vibrantes los cuales reflejan las emociones y personalidad de nuestro público objetivo.

Ahora bien, debido a que realizaremos un fanzine de género Comic es de suma importancia escoger a nuestros referentes de ilustración, pues el tono de nuestra publicación será juvenil pero se basará en aspectos históricos de este género de música nacional, por ende

se establecerá un estilo de ilustración ligado hacia el cómic americano más no al estilo de ilustración utilizado en el humor gráfico para una mejor apreciación y alcance para nuestro público objetivo.

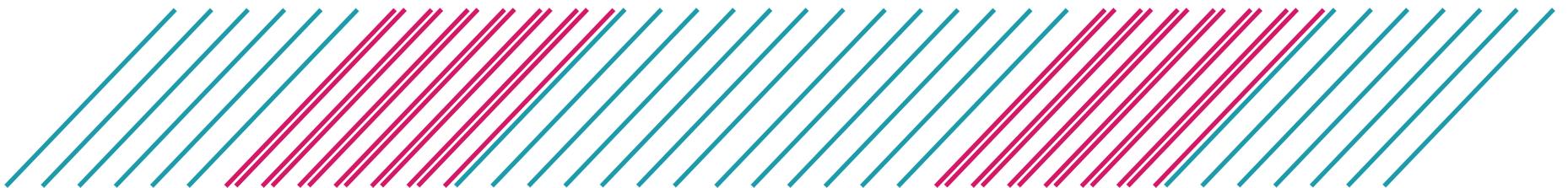
2.2.3.3. Tipografía:

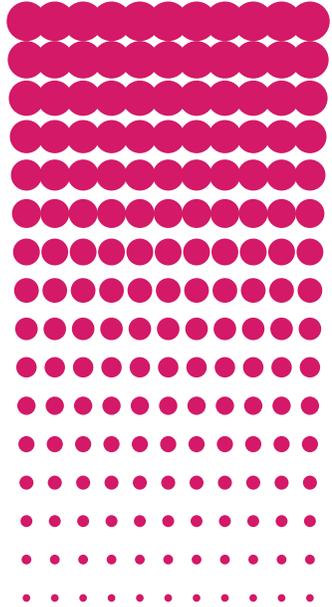
Por otra parte, hay que establecer el uso de tipografías script, por el desarrollo del concepto del movimiento DIY (Hazlo tú mismo), sin embargo, el uso de tipografía San serif será primordial tanto para el formato impreso como en formato digital, puesto que nuestro público objetivo está en contacto permanente con este estilo tipográfico gracias a los medios que consume como las redes sociales, donde su uso es cotidiano.



2.3 METODOLOGÍA

Después de haber estructurado los partidos de diseño de forma óptima y coherente, es necesario poner en práctica los pasos a seguir para concretar aquellos partidos, es por esta razón que estableceremos la siguiente metodología, teniendo como ejes primigenios los siguientes procesos: metodología de Bruno Munari, el diseñador como caja transparente, la estrategia de la generalidad y el modelo sistémico de L. Bruce Archer. El porqué de escoger estas teorías como ejes principales se da por el hecho de que la mayoría de estas se centran en una indagación previa, la cual será analizada y sintetizada para su producción o desarrollo como proyecto de diseño.





1. Determinación de problemática

- Síntesis de problema
- Desarrollos de objetivos proyectuales

2. Recopilación de datos.

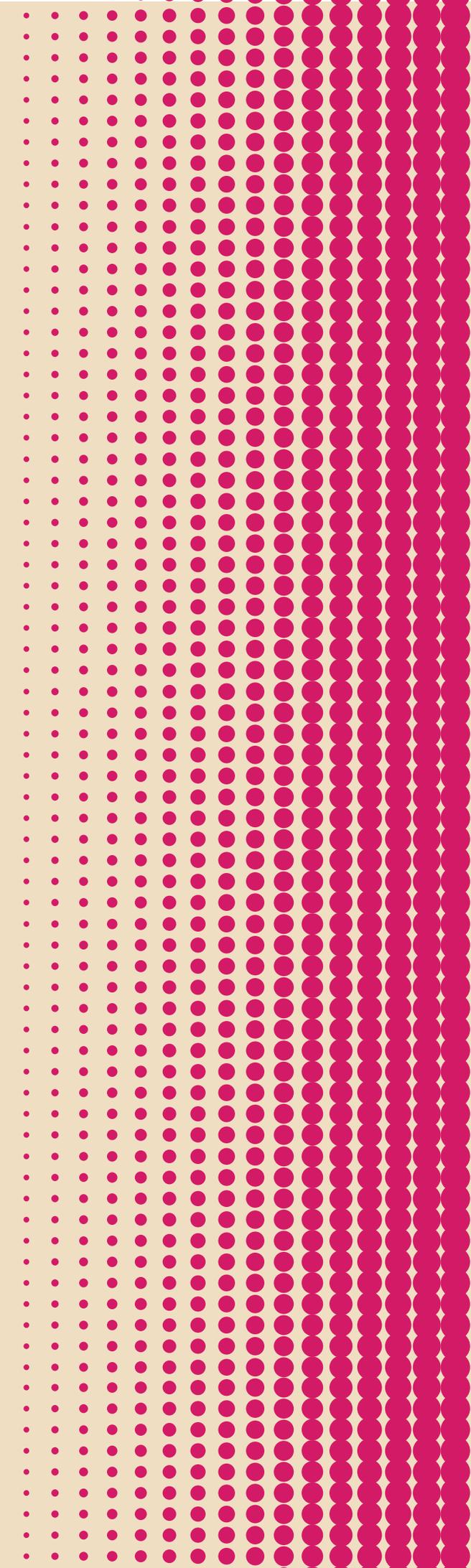
- Recopilación teórica de la problemática.
- Establecer público objetivo mediante métodos de investigación de usuario.
- Análisis y síntesis de resultados.

3. Ideación y experimentación

- Determinar requerimientos teóricos
- Determinar requerimientos tecnológicos
- Determinar factibilidad.
- Establecer posibles soluciones.
- Toma de idea rectora.
- Formalización de idea.
- Creación de sistema Gráfico.
- Proceso de diseño.
- Versionado.
- Testeo de prototipo mediante usuario.

4. Validación

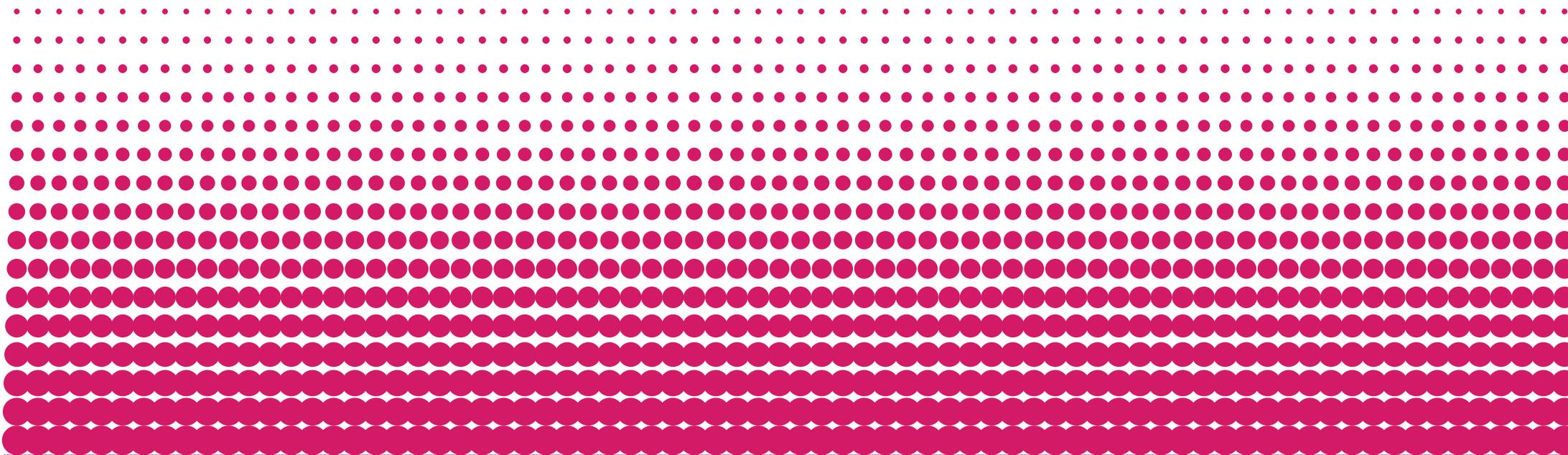
- Reconocer fallos y aciertos.
- Ajustes al proyecto.





CAPÍTULO 3

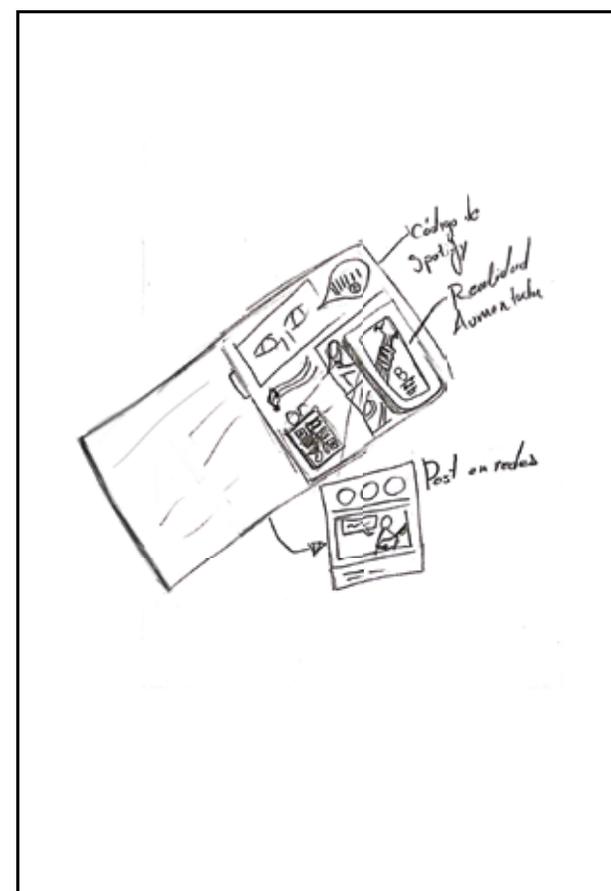
IDEACIÓN



3.1. LAS 10 IDEAS

3.1.1. Fanzine con elementos tecnológicos

Este será un fanzine de cómic mediante encabalgamiento con grapado; sin embargo, en el cómic se podrá encontrar apartados con códigos Qr los cuales te llevarán a aprender las melodías mediante realidad aumentada, otro elemento importante será el uso complementario de códigos de spotify en la historia. A su vez, en el entorno digital se pretenderá realizar post de viñetas que incentiven la lectura del fanzine completo.



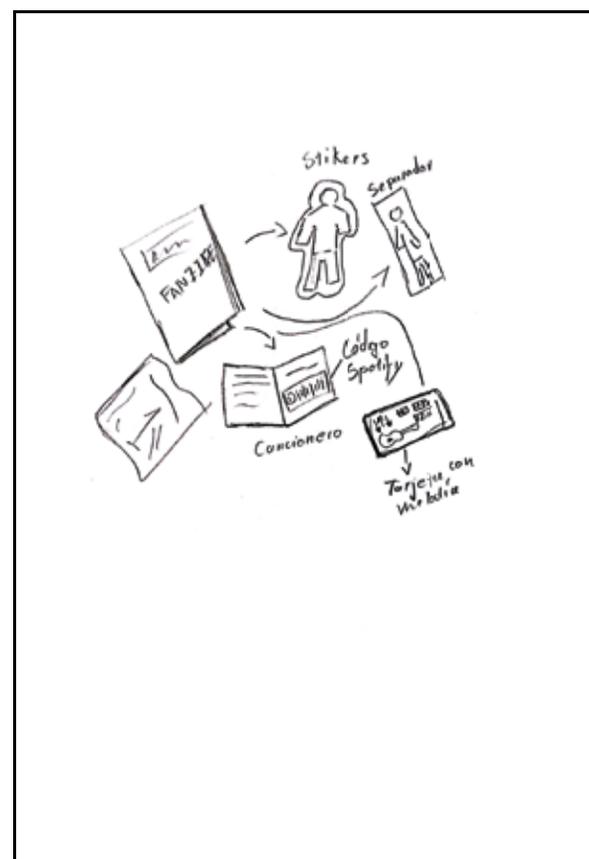
3.1.2. Fanzine Pop Up

Esta idea trata de generar apartados Pop up que culminen las historias a relatar o que brinden una breve biografía de los representantes del Pasillo nacional, de la misma forma hay que destacar el uso de las nuevas tecnologías implementando así clips animados que promocionen al fanzine y sus historias.



3.1.3. Fanzine con accesorios

Esta idea parte del concepto de la colección editorial y de la riqueza del medio impreso, pues en esta tratará de complementar al fanzine de cómic con otros elementos como stickers de los autores, pines, separadores de libros, etc. Sin embargo, en esta idea se nos ocurrió, además de los elementos ya mencionados, agregar un cancionero donde se encuentren las canciones del autor y a su vez un código de spotify de las mismas; otro elemento a destacar es la inclusión de una tarjeta que enseñará a tocar, en guitarra, el pasillo representado en el fanzine en este se explicará el ritmo y la secuencia de notas.



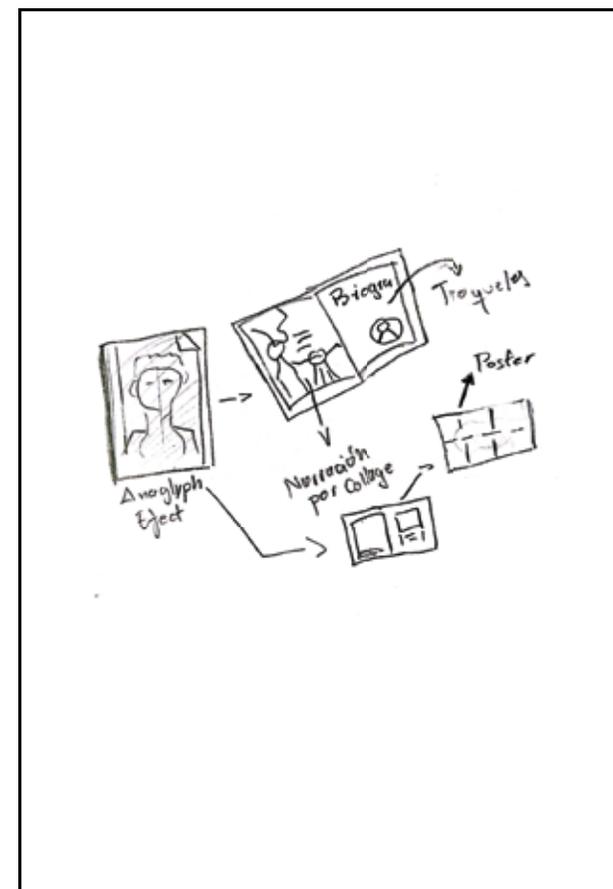
3.1.4. Fanzine Web

Esta idea se establecería en un formato meramente digital, como un web cómic, que tenga un desarrollo con una Ux eficiente e innovadora, ya que se plantea establecer apartados con efecto parallax para brindar sensación de movimiento, también se desea incorporar una banda sonora para que de esta manera la historia sea envolvente. El uso de nuevas tecnologías y la animación son relevantes en esta idea pues se plantea el uso de la realidad aumentada para observar ambientes en 360 y el uso de la animación para culminar las historias.



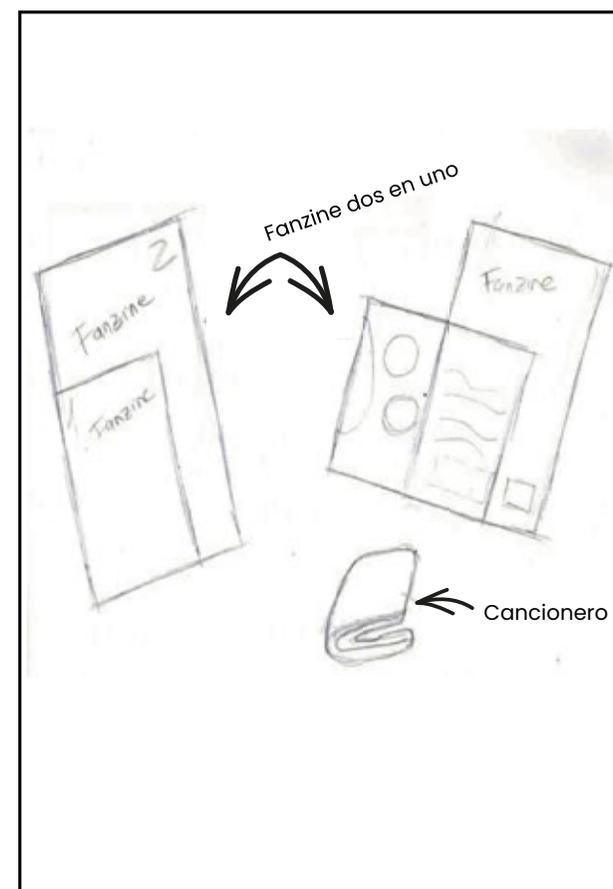
3.1.5. Fanzine libro objeto

Este formato se basa en obras artísticas que mediante un concepto recrean un universo mediante un libro; entonces mediante este formato se plantea implementar collage para desarrollar la historia, a su vez de uso de troqueles para destacar las secciones del fanzine, también contará con un cancionero doblado en octavos que al abrirlo será un póster donde se encontrará un código un Qr de una Playlist del artista que el fanzine destaca.



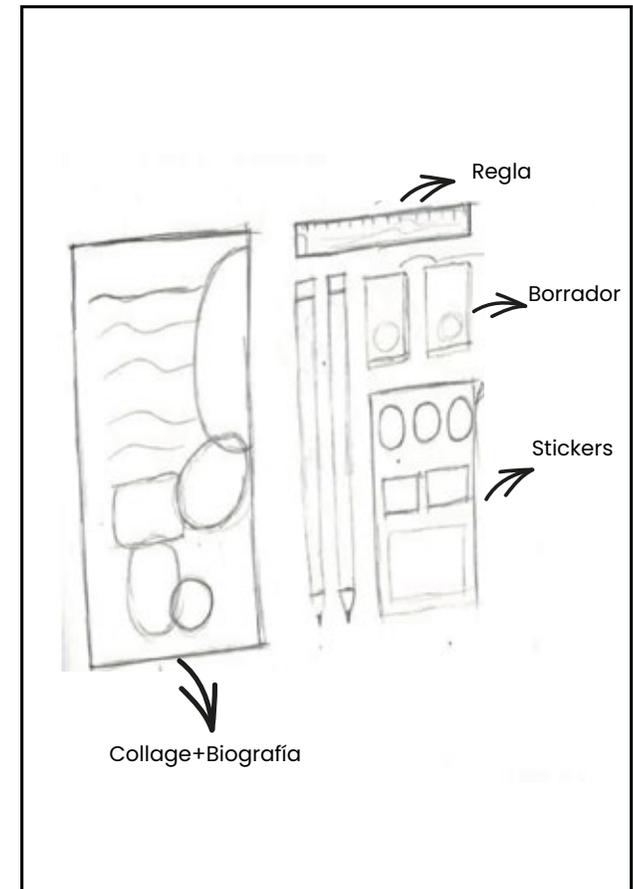
3.1.6. Fanzine dos en uno

En esta idea se trata de establecer dos apartados del fanzine en distintos formatos, pues se plantea establecer una breve biografía del autor la cual incluye una pequeña animación del mismo en formato flipbook; en el segundo apartado, por otra parte se encontrará el cómic planteado a partir de las letras del autor mencionado, a su vez en la historia habrán apartados de acetato que brindarán dinamismo y nuevas lectura a la historia. Como elemento complementario se incluirá un separador de libros con instrucciones de su melodía.



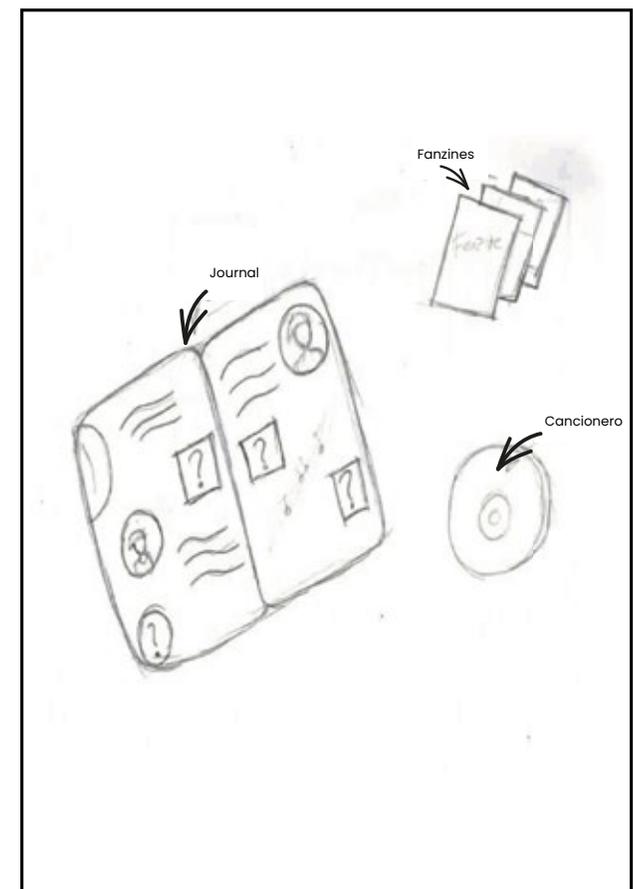
3.1.7. Fanzine stationery

El Stationery design se da en implementos de oficina, en este aspecto, se pensó al fanzine como un elemento a este tipo de diseño, pues la idea es plantear artículos para el escritorio de los adolescentes; con reglas, una pequeña libreta de notas, sacapuntas, etc. En estos elementos podrán encontrar los personajes del pasillo nacional, su letra y melodías; estos serían artículos coleccionables de cada autor, donde el paquete de implementos se complementen entre sí siendo parte de una colección y que a su vez sean de utilidad para el adolescente.



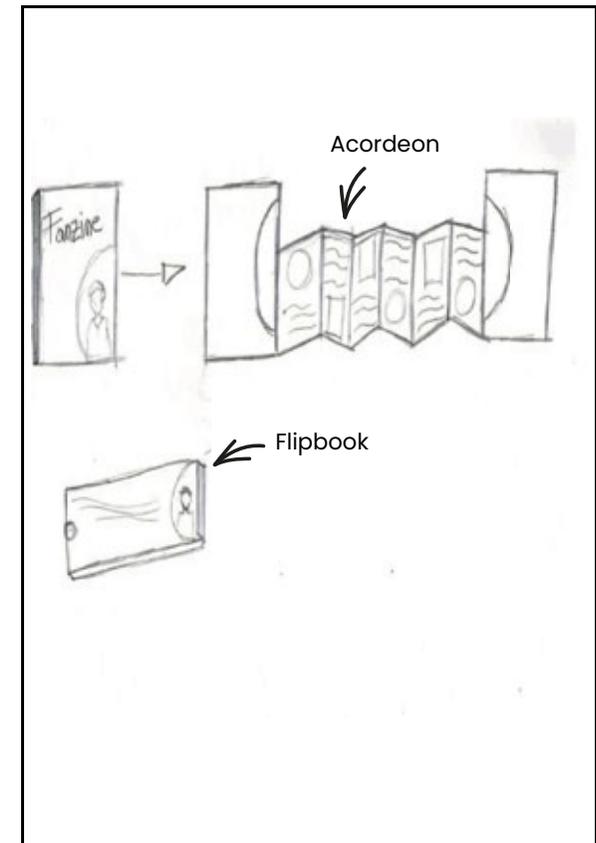
3.1.8. Fanzine y journaling

Se incluirá la colección de journal como tal donde el adolescente tendrá stickers con las frases dichas en las historias y sus personajes, puesto que al inicio de cada journal se dará a conocer sobre el personaje que representará este; a su vez se manejará un mismo sistema gráfico en todos los complementos de la colección de fanzines, en esta misma colección el lector obtendrá un cancionero, en forma de disco de vinil, en donde podrá aprender sobre el artista y sus canciones.



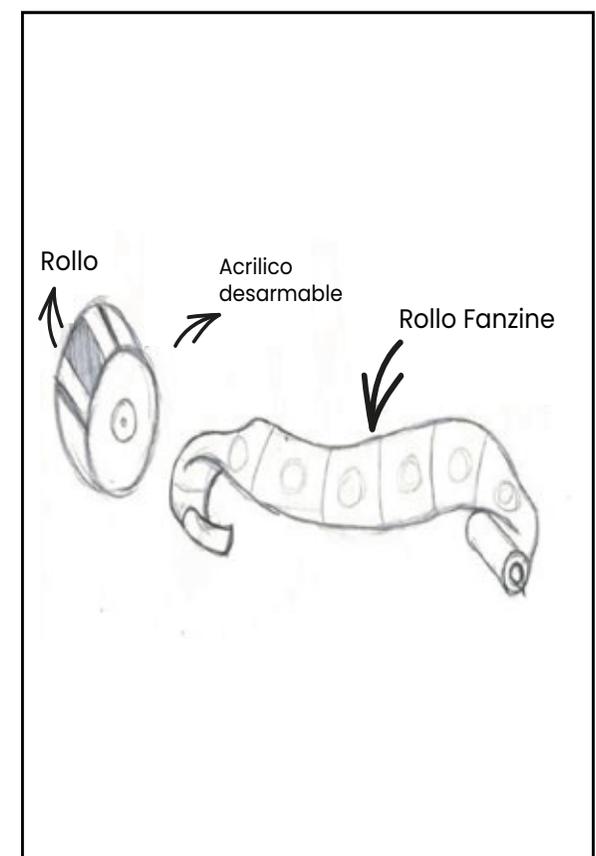
3.1.9. Fanzine formato acordeón

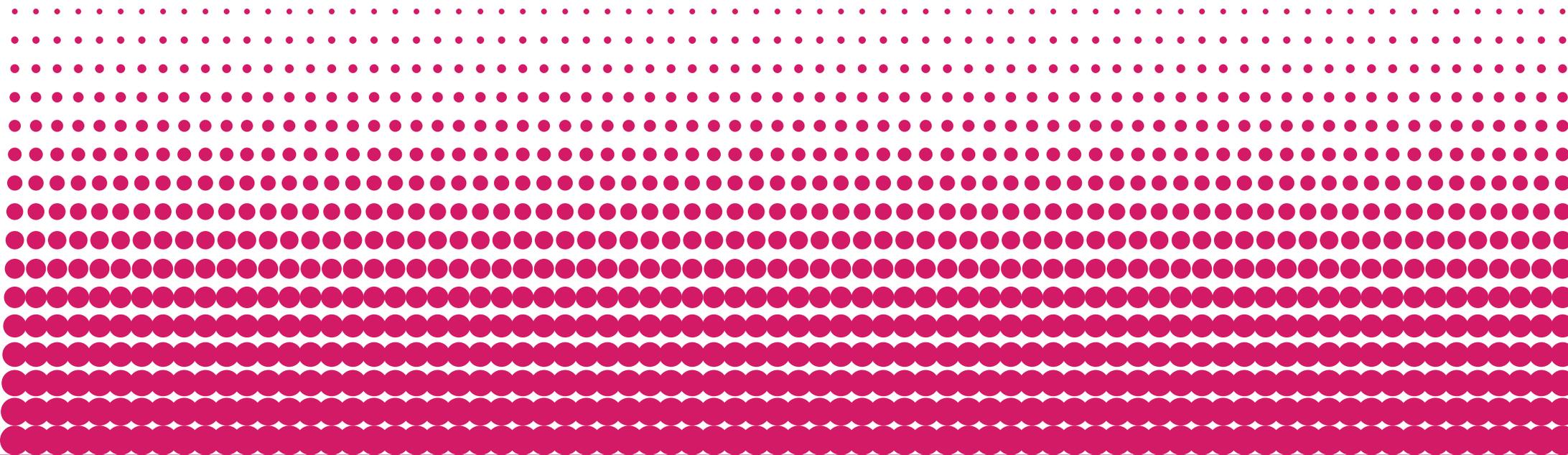
En este se plantea un doblado en acordeón el cual contendrá imágenes pop up en tiras las cuales en su conjunto propondrán una historia corta a partir de una letra icónica, esto a su vez tendrá como complemento una pequeña animación flipbook donde el artista esté cantando y se muestre las notas de la canción a representar.



3.1.10. Fanzine enrollado

En un packaging sencillo de acrílico, que complementa al concepto del Pasillo siendo un personaje o instrumento, se encontrará un rollo de tela que contendrá el fanzine; en este se podrá visualizar el cómic, la biografía del autor y las letras con sus respectivas notas musicales, que gracias a códigos QR podrá aprender en videos cortos; por otra parte hay que recalcar que la pieza de acrílico tendrá una doble función al ser un soporte para celular, el cual se podrá armar y desarmar.





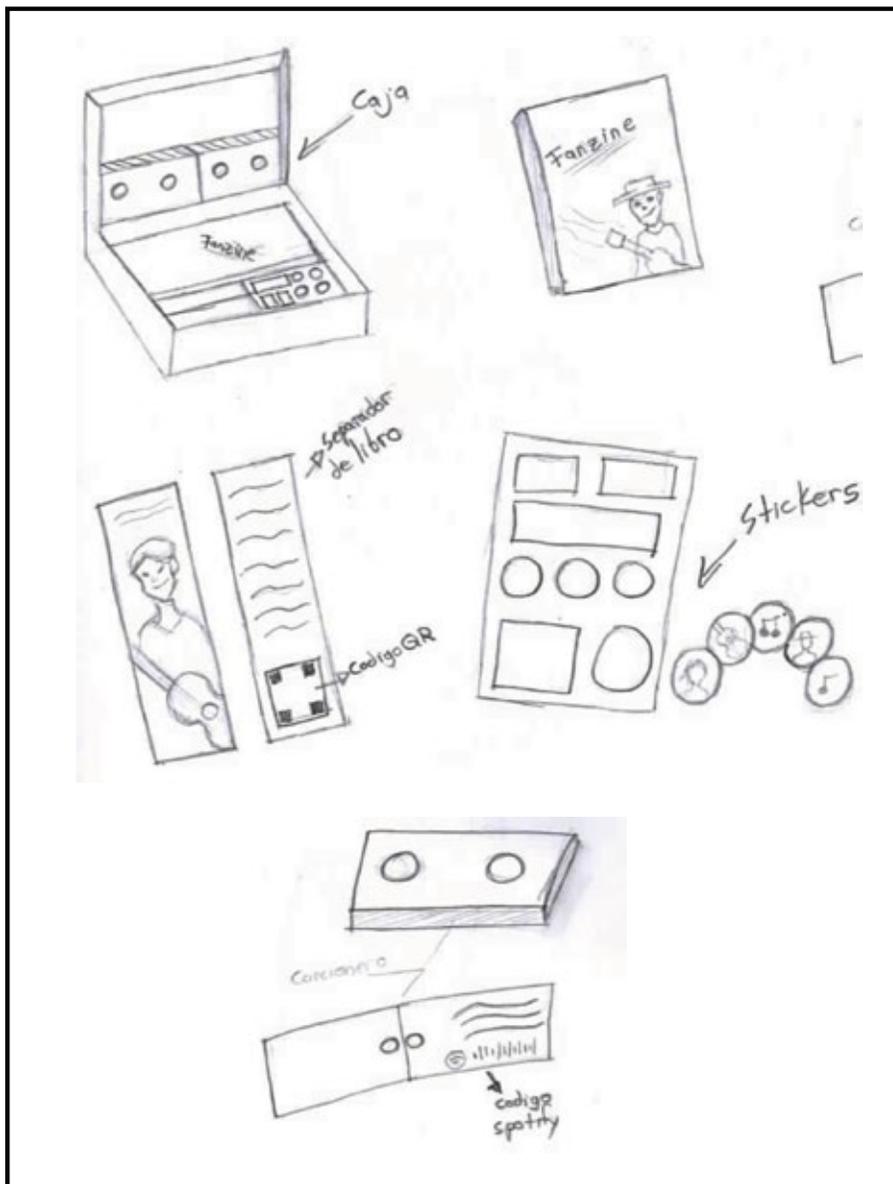
3.2. LAS 3 IDEAS PRELIMINARES

3.2.1. Fanzine sencillo con elementos tecnológicos



Este será un fanzine de cómic mediante encabalgamiento con grapado; sin embargo, en el cómic se podrá encontrar apartados con códigos Qr los cuales te llevarán a aprender las melodías mediante realidad aumentada, estos se encontrarán dentro de los relatos; a su vez el uso de Pop Up con la biografía del autor le brindará interactividad y dinamismo al fanzine, otro elemento importante será el uso complementario de códigos de spotify al final de cada Fanzine con una playlist del autor. En lo que respecta al entorno digital se pretenderá realizar post de viñetas que incentiven la lectura del fanzine completo.

3.2.2. Fanzine con accesorios

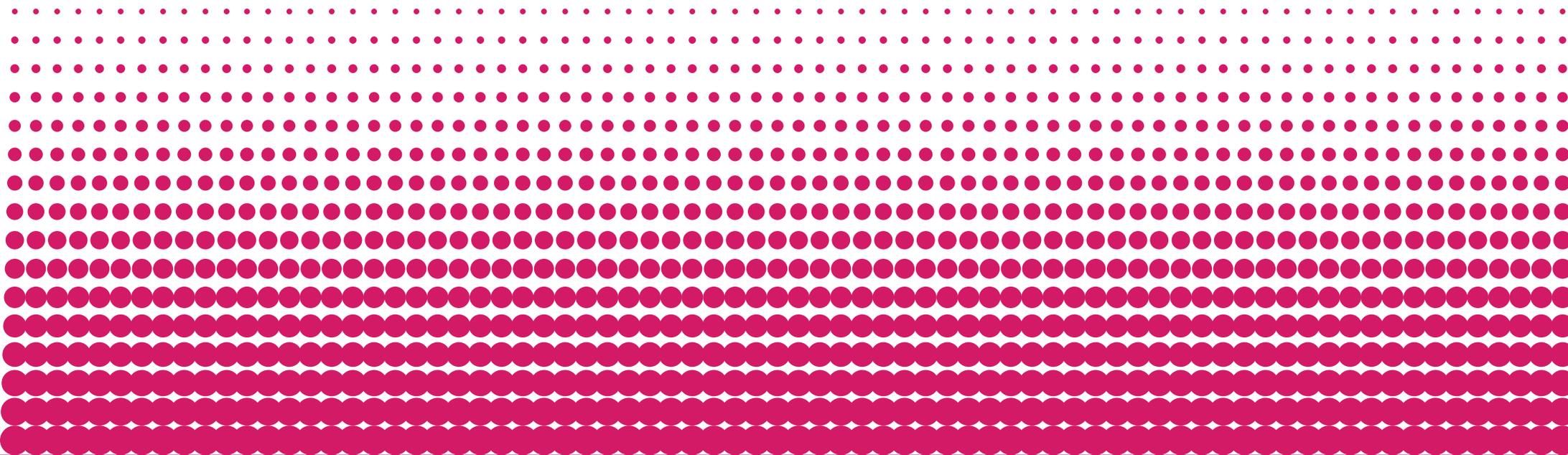


Esta idea parte del concepto de la colección editorial y de la riqueza del medio impreso, pues en esta tratará de complementar la colección de fanzine de cómic, la cual estará dispuesta en un packaging con estética de un tocadiscos antiguo, con otros elementos como stickers de los autores, pines, separadores de libros, etc. Sin embargo, en esta idea se nos ocurrió, además de los elementos ya mencionados, agregar un cancionero donde se encuentren las canciones del autor en forma de disco de vinilo y a su vez un código de spotify de las mismas; otro elemento a destacar es la inclusión de una tarjeta que enseñará los acordes, en guitarra, del pasillo representado en el fanzine, a su vez estos acordes estarían acompañados de realidad Aumentada donde esta explicará el ritmo y la secuencia de notas. Por otra parte el Fanzine comic tendría una inclusión sonora como prelude de la historia a relatar como si se tratase de una tarjeta musical.

3.2.3. Fanzine dos en uno



En esta idea se trata de establecer dos apartados del fanzine en distintos formatos, pues en el primer formato, se plantea establecer una breve biografía del autor donde su portada incluye el Anaglyph effect (efecto de las gafas 3D) este le brindaría interactividad al fanzine pues tendrán que descubrir el nombre del autor en su apartado biográfico; en el segundo apartado, por otra parte se encontrará el cómic planteado a partir de las letras del autor mencionado, a su vez en la historia habrán apartados de realidad Aumentada que mostraran los ambientes del personaje en 360 grados. Como elemento complementario se incluirá un cancionero con un doblez en octavos el cual al abrirlo tendrá un poster del fanzine.

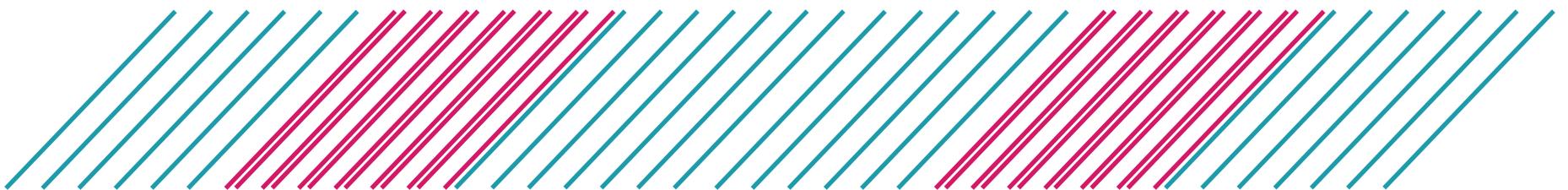


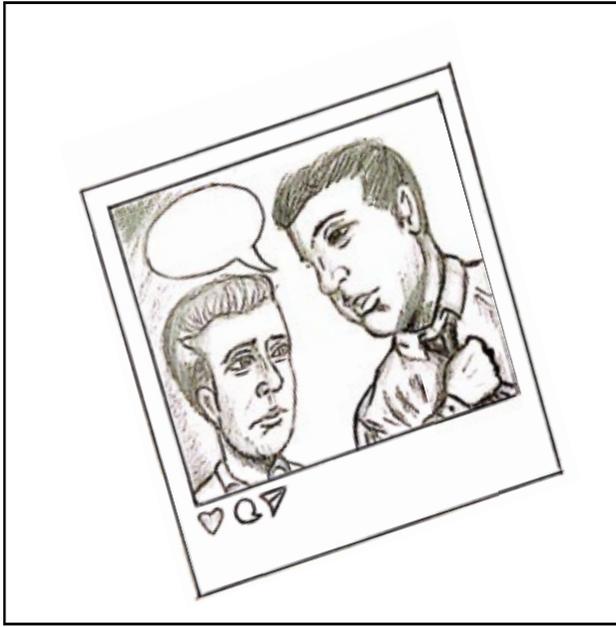
3.3. IDEA FINAL

Esta idea final se dio mediante un escrutinio minucioso de las 3 ideas anteriores, estableciendo así las ventajas y desventajas de cada una de ellas; gracias a esto se escogió a: Fanzine con accesorios como idea rectora en la cual se fueron insertando aspectos de las dos ideas restantes, los elementos que se agregaron a este fanzine fueron:

La inclusión del Anaglyph Effect en el elemento del Pop Up para presentar la biografía del Autor, de la misma manera se incluye el cancionero con doblez en octavos, otros accesorios que serán usados son los stickers, separador de libros y tarjeta de melodías antes mencionada; a su vez en torno a sus elementos digitales se dará paso al uso de realidad Aumentada para el aprendizaje de las melodías y a su vez el uso de códigos de spotify con playlist de pasillo, además de establecer viñetas promocionales en redes sociales. Por otra parte, se pretende brindar una gráfica Pop la cual concuerde con la tendencia de los años 60s y que de esta manera esta estética converge con la época donde el pasillo tuvo su auge.

Otro elemento relevante es el packaging el cual como se mencionó anteriormente tendrá en su superficie el aspecto de tocadisco antiguo, usando un estilo de ilustración determinado ligado al arte pop ya mencionado, es allí donde se encontrarán los 3 fanzines con sus respectivos artículos.





Boceto de viñetas promocionales para redes sociales



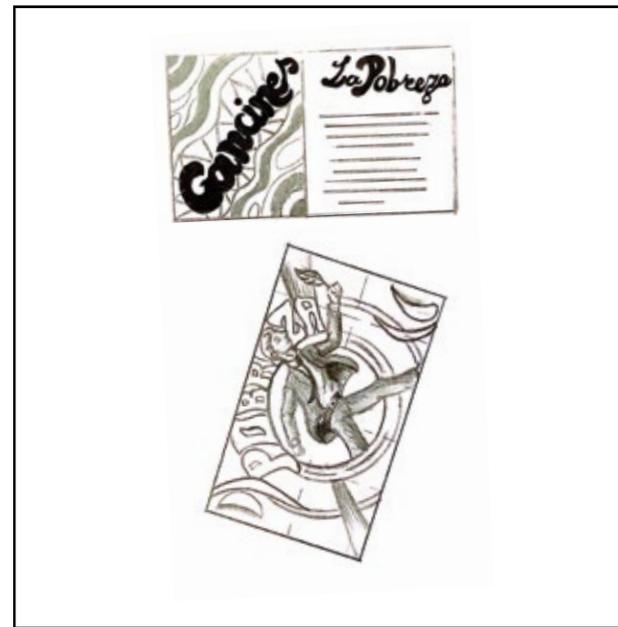
Boceto de stickers



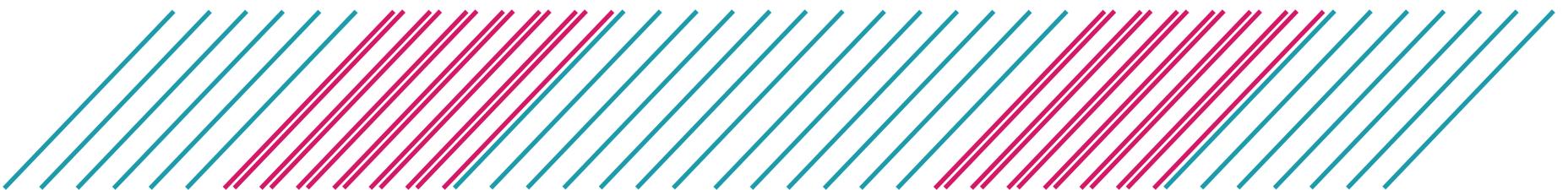
Boceto de portada

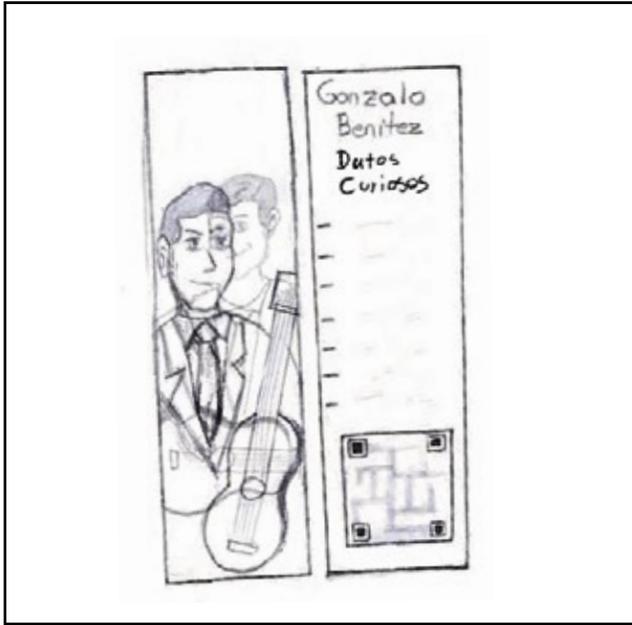


Boceto de Pop up

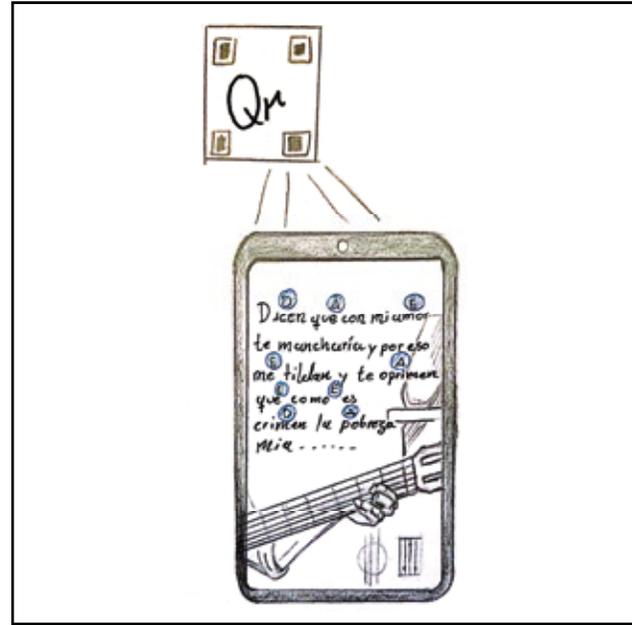


Boceto de Cancionero

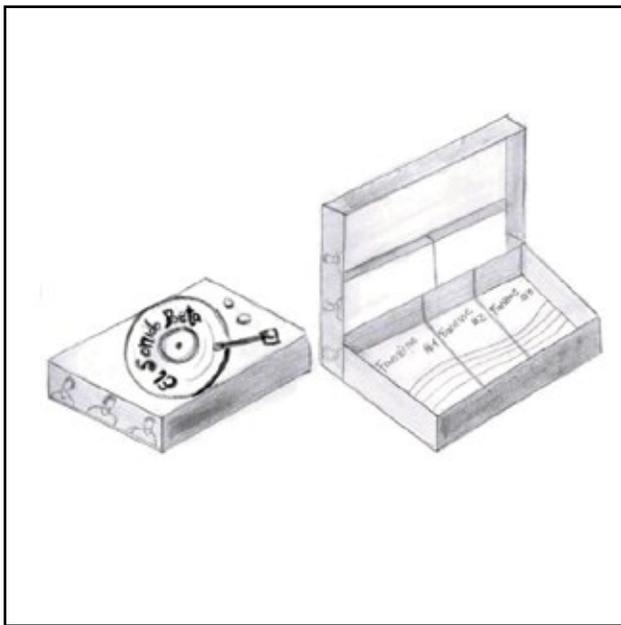




Boceto de separador de libro



Boceto de elemento de realidad virtual

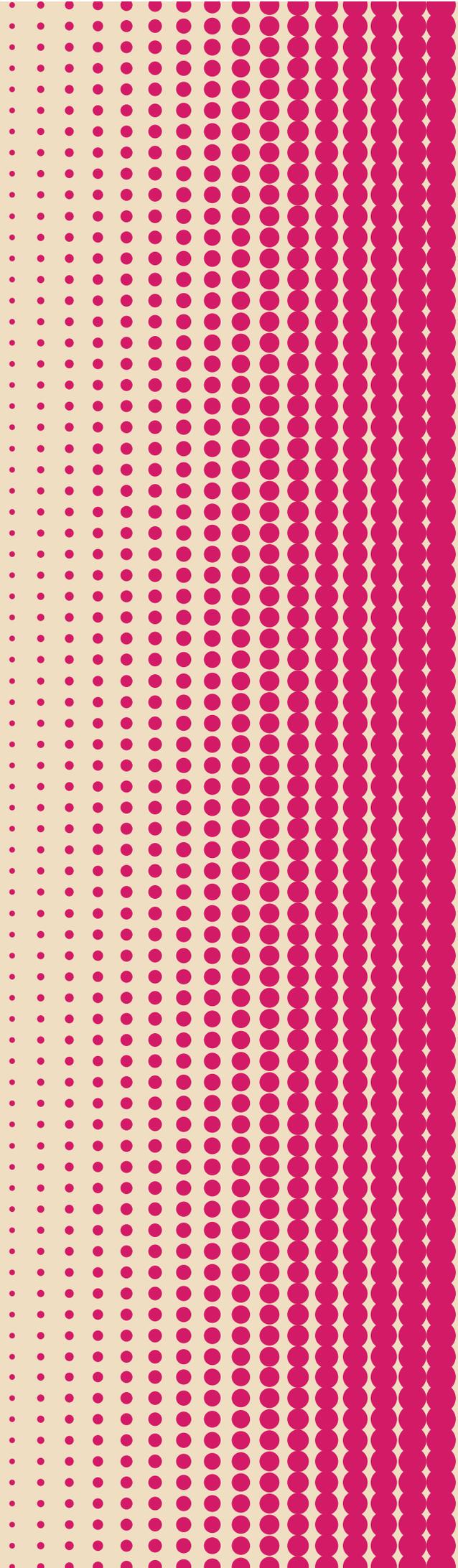


Boceto de packaging



Boceto de tarjeta de melodías

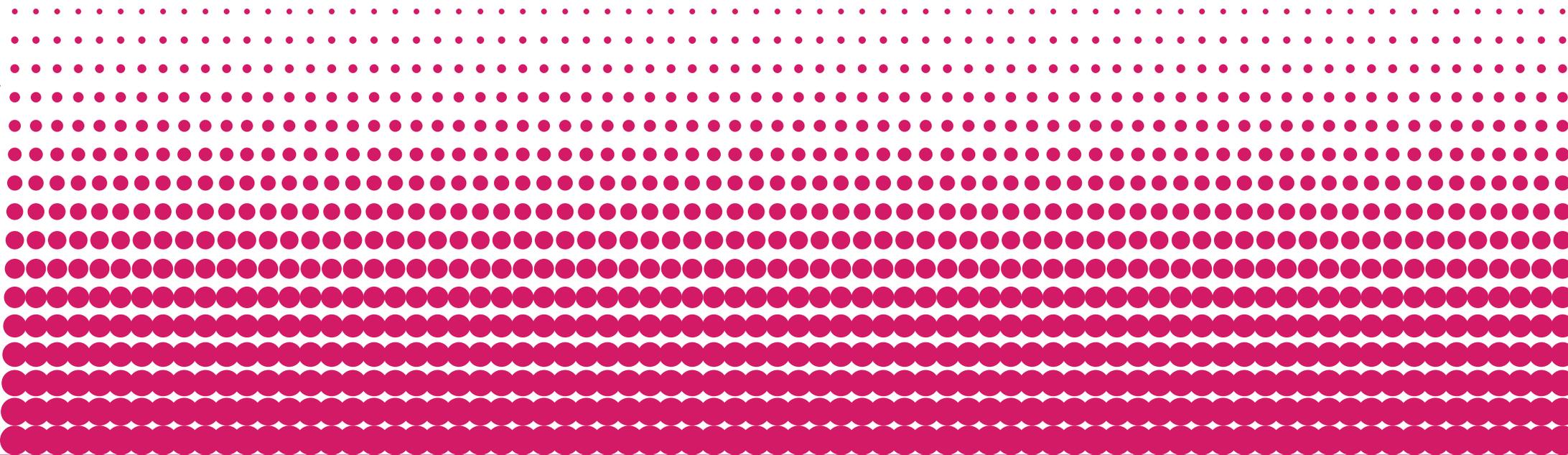






CAPÍTULO 4

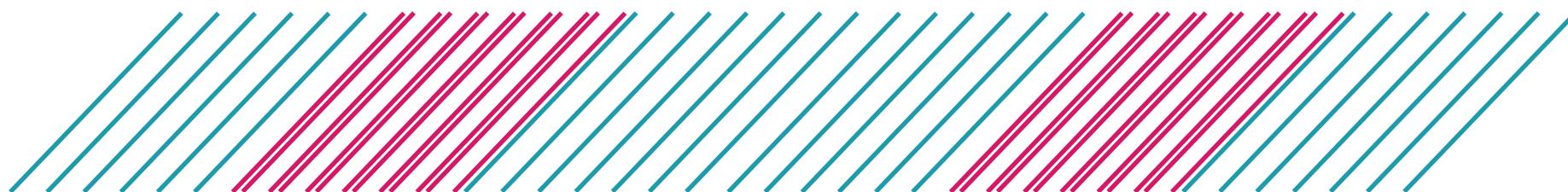
CONCRECIÓN



4.1. SISTEMA GRÁFICO

E

n este apartado se darán a conocer los cambios surgidos desde la ideación hasta el diseño final del producto editorial, puesto que en el transcurso del proceso de diseño solventamos conflictos cambiando algunos elementos propuestos inicialmente, pero manteniendo la esencia del objeto de diseño a presentar.

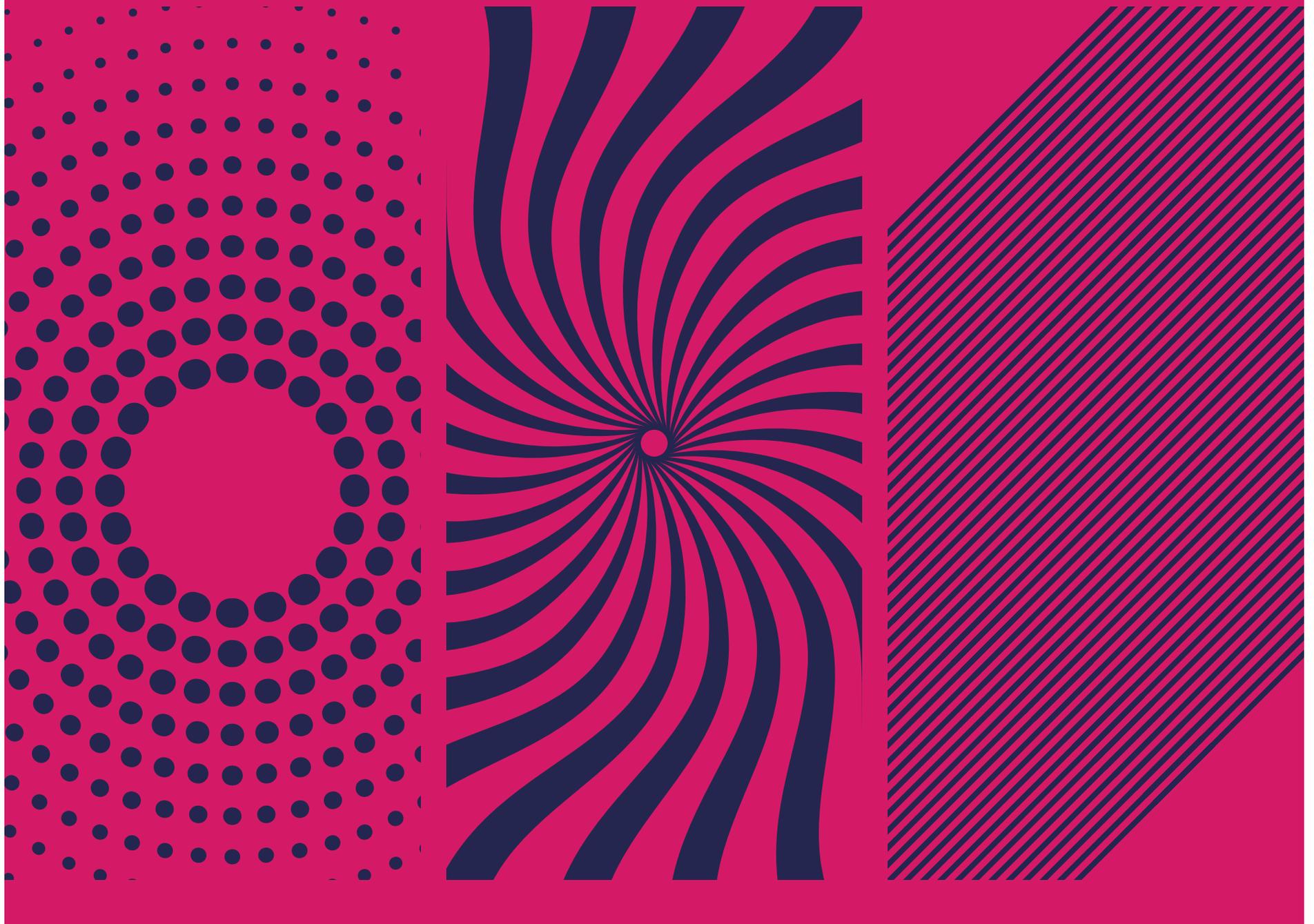


4.1.1 Forma

Es entonces que se determinó que la gráfica se mantendría, en la idea de la estética de los años 60s ya que se intenta combinar las tendencias artísticas de la época con el auge del pasillo en este mismo periodo; por ello se determinaron elementos como las espirales, la distorsión de letras aludiendo a la psicodelia, usados comúnmente en portadas de discos y las tramas de puntos usados en el arte pop; pues, a la combinación de estos elementos dotan un carácter alternativo a la publicación, para de esta manera, congeniar con las características del Fanzine siendo un elemento autogestionado.



Figura 28: estética 60s



4.1.1.1 Cromática

La gama cromática se basa en nuestro público objetivo con tonos saturados, pues según el texto de Sensación, significado y aplicación del color de Moore et al (2010) nos advierte que si bien el adolescente tiene una estructura de sentidos más compleja los tonos vivos y saturados aún predominan en su paleta; es entonces que se desarrolló una paleta si bien basada en la gráfica ya mencionada, arte y discos de los 60s, esta se estableció por medio de triadas e integrando colores que empaticen con nuestro público.



C: 11% R: 211
 M: 97% G: 25
 Y: 30% B: 102
 K: 2% #D31966



C: 100% R: 35
 M: 94% G: 39
 Y: 38% B: 79
 K: 33% #23274F



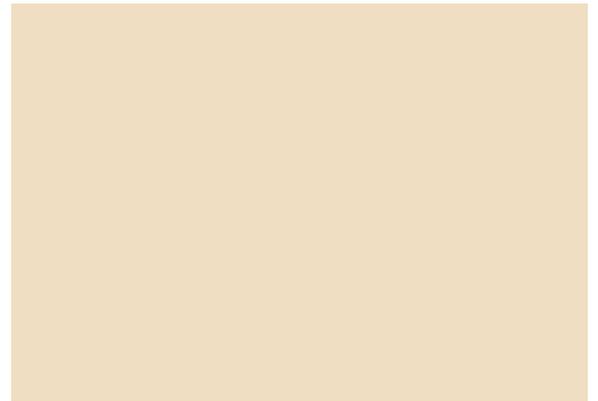
C: 0% R: 236
 M: 73% G: 71
 Y: 71% B: 97
 K: 0% #EB6147



C: 77% R: 27
 M: 18% G: 155
 Y: 31% B: 171
 K: 2% #1B9BAB



C: 0% R: 247
 M: 40% G: 168
 Y: 82% B: 61
 K: 0% #F6A73D



C: 7% R: 240
 M: 13% G: 222
 Y: 27% B: 194
 K: 0% #F0DEC2



C: 0% R: 29
 M: 0% G: 29
 Y: 0% B: 27
 K: 100% #000000



4.1.1.2 Tipografía

La tipografía escogida se basa a su vez en tres aspectos:

En evocar el pasado mediante la gráfica referida anteriormente mediante la tipografía Pure Psychedelia Bold, esta se utilizó en las portadas, títulos y aspectos relevantes dentro de los artículos del Fan-zine como tal.

Por otra parte, tenemos la tipografía Canter, la cual es una tipografía display que brindará el toque contemporáneo en la publicación, esta se utilizó en textos secundarios.

Finalmente, la tipografía Komika text es una tipografía san serif que le brinda ese toque manual a la publicación ya que evoca a la escritura del cómic, teniendo un carácter amigable, esta fue usada en los cuerpos de texto.

Pure Psychedelia Bold

CANTER BOLD

Komika Text

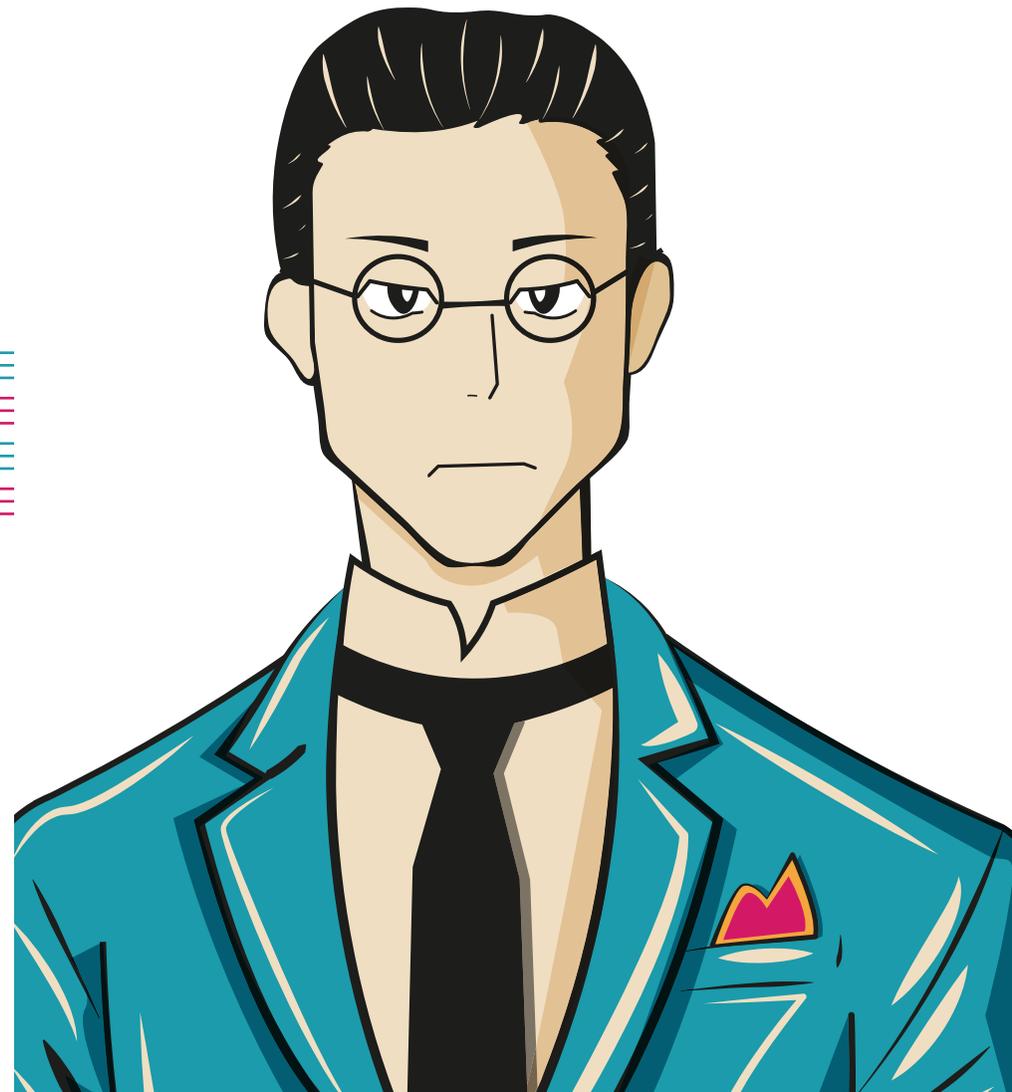
4.1.1.3. Ilustración

La ilustración es un elemento fundamental en nuestra concepción del producto editorial, puesto que al desarrollar la portada se intentaba establecer diversos elementos que recuerden la música de antaño, pero que a su vez tuviesen un estilo contemporáneo que se adapte a las tendencias de nuestro público objetivo; es por ello que, usando una ilustración vectorial, mediante la línea gruesa, inspirada en los cómics de los 60s, le brindó aquella apariencia vintage pero Pop que la haría destacar ante nuestro público.

Por otra parte, los personajes se diseñaron mediante referencias fotográficas captando los rasgos de cada autor, compositor e intérprete; de igual forma se tomó referencias del vestuario de la época. Sin embargo, cabe acotar que al desarrollarlos notamos que existen escasas referencias visuales de estos exponentes, lo cual resulta penoso por la relevancia que tiene este género musical en nuestro país. En lo que respecta al estilo de ilustración en los personajes, en cierta manera el ilustrador estableció su propio estilo y lo adaptó a las necesidades del Fanzine, pues como habíamos comentado en torno a este aspecto los fanzines son bastante flexibles, pero siempre se intentó tener una gran fidelidad a la referencia, brindándole características propias de su estilo (estilo ligado al manga japonés). A su vez, en estos personajes, dentro de los artículos del Fanzine, mantuvieron la misma paleta cromática de cada uno de los volúmenes de la colección, para así poder distinguirlos con mayor facilidad.



Figura 29: Medardo Ángel Silva y su ilustración



Proceso de ilustracion:



El estilo del pelo

El uso de lentes

La forma de la cabeza y cara

Su atuendo (terno)

Tomando todas estas características, en este caso de Medardo Angel Silva, se le agregó un objeto que lo identificara como escritor y poeta en este caso fue un libro en su mano; a su vez a los otros personajes, se les dotó de un objeto o pose en particular para que de esta manera sean percibidos como personajes únicos.

Pasos:

1.-Boceto analogico de apariencia de personaje (ejemplo Medardo Angel Silva)

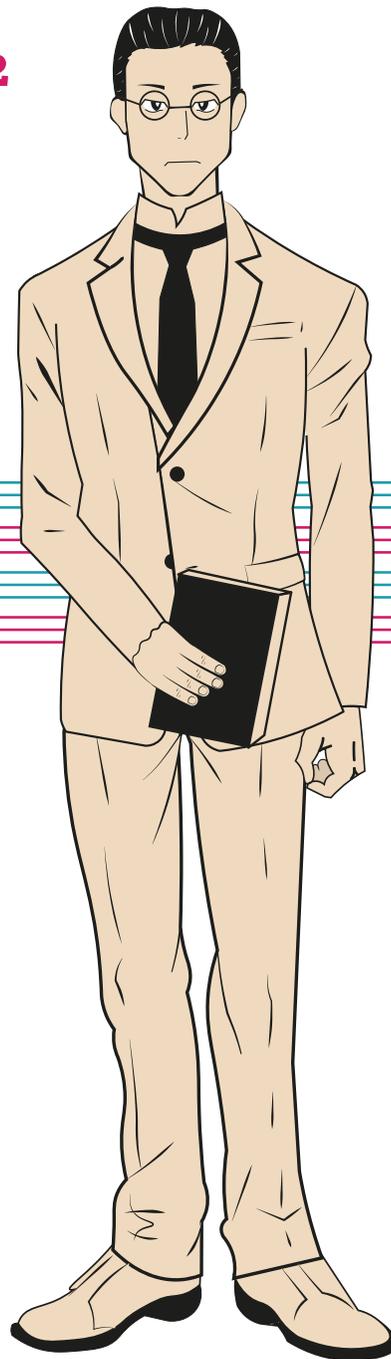
2.-Digitalizarlo, con las correcciones necesarias, sea en detalles y/o proporción con la base del canon de Policeto.

3.-Se estableció la cromática del personaje y se generaron los encuadres correspondientes dentro del cómic.

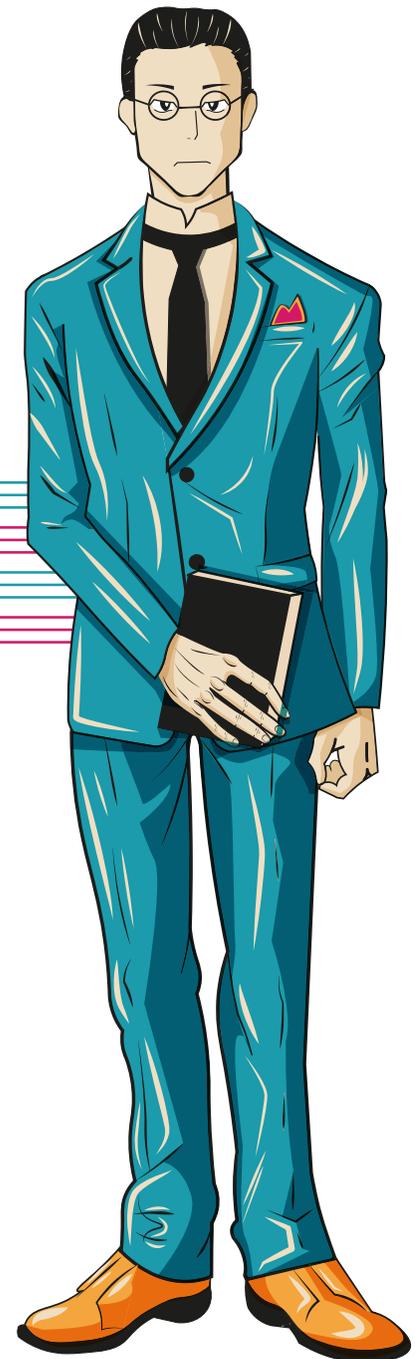
1

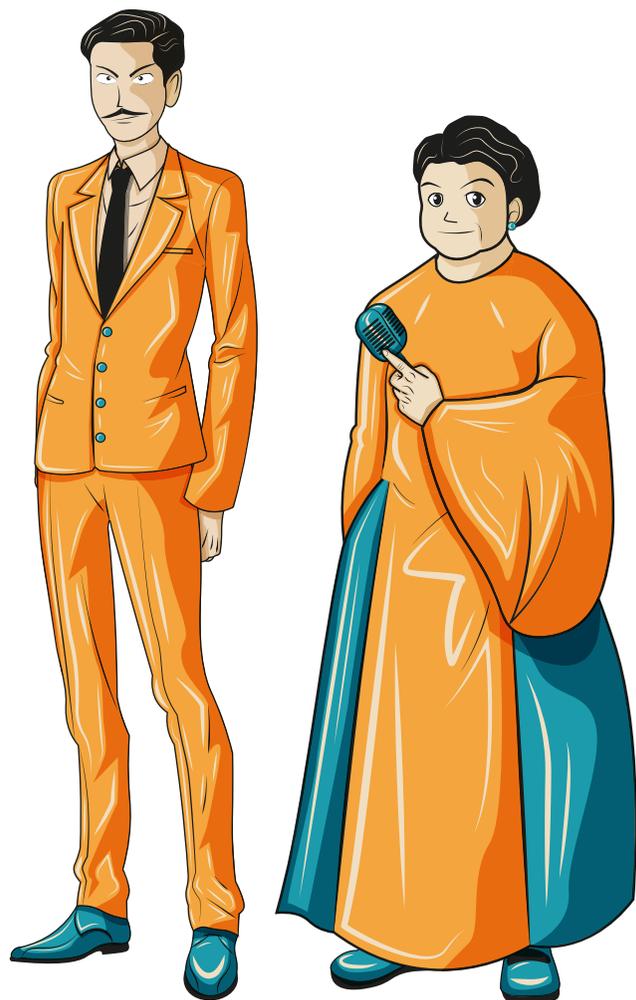
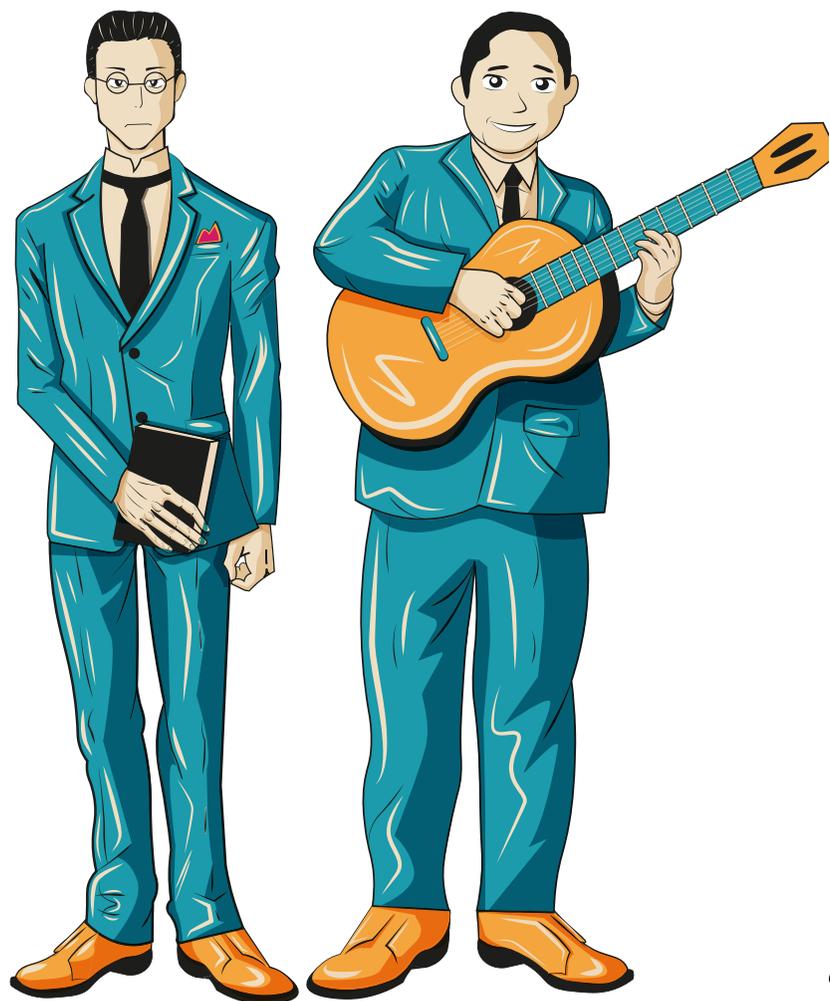


2



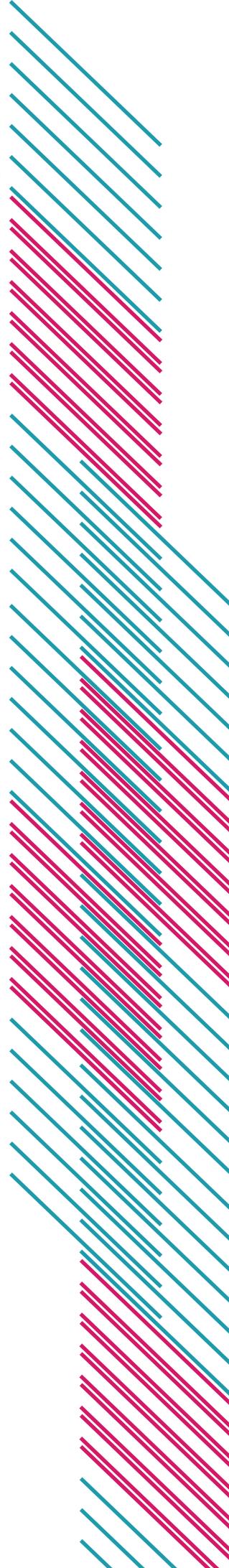
3





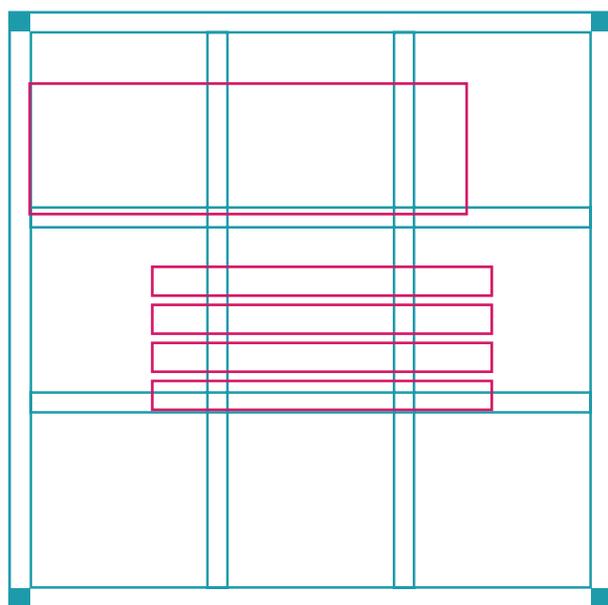
Tomando el uso del canon de Policleto, la cual es basado en que la altura de una persona son 7 veces la altura de la cabeza, con esas bases se establecieron las ilustraciones de los personajes creados para el producto editorial.

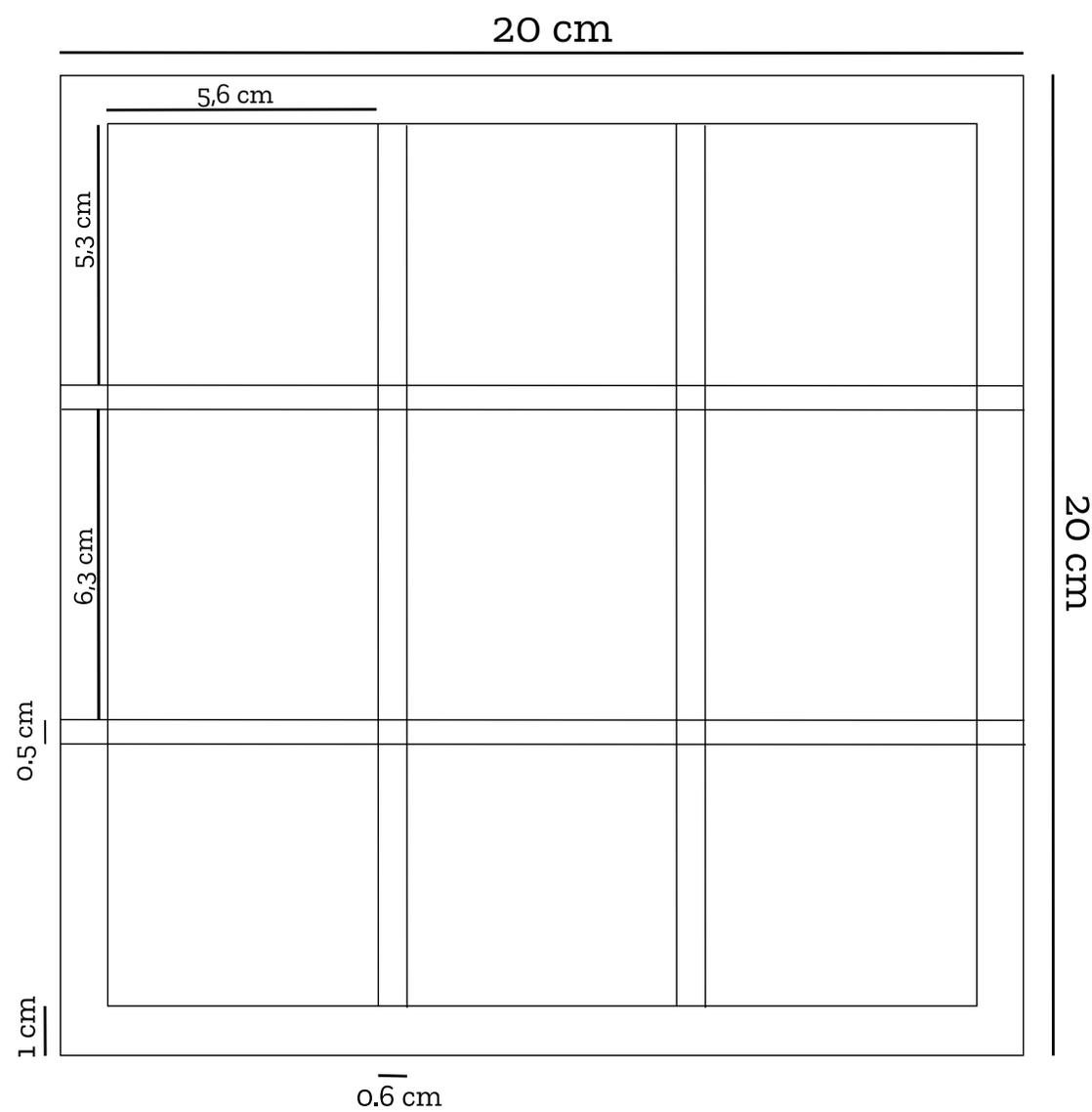
De igual forma, mediante el mismo proceso se desarrollaron los demás personajes los cuales conforman una línea gráfica en el ámbito de la ilustración manejando grosores de línea y formas similares tanto en sus ojos, boca y nariz.



4.1.1.4. Maquetación

Al generar la cuadrícula para desarrollar el Fanzine se optó por una retícula modular que contempla la regla de 3; con tres columnas y filas con una separación de 5mm de medianil. Esta cuadrícula si bien es básica, como establecimos en el marco teórico esta una forma de diagramación que te permite jerarquizar de mejor forma los elementos, estableciendo una base estructural.





Como se estableció anteriormente, el producto editorial tendrá un formato de 20cm x 20cm.

Como ya se mencionó se establece una retícula modular de regla de tres la cual cuenta con las siguientes medidas: margen de 1cm, medianil de 0,5 cm y de 0,6 cm y por último los módulos de 5,6 x 5,3cm y de 5,6 x 6,3 cm.

4.1.2. Función

En torno a la función como se ha establecido la finalidad es dar a conocer a los autores, intérpretes y compositores del pasillo nacional, de una forma dinámica que se adapte a las nuevas generaciones.

4.1.2.1 Contenidos

En torno a los contenidos para desarrollar la función comenzó desde la concepción del nombre del Fanzine, este se llamaría LA PLUMA TRÁS LA VOZ, pues se trata de destacar en cierta forma a los autores del pasillo nacional que desde su pluma nos otorgaron poemas sublimes hechos canción.

Por otra parte, para escoger los autores que iban a ser el eje central de nuestros relatos, en primera instancia se tomó como referente el texto literatura en el Pasillo nacional de Oswaldo Villavicencio, el cual describe algunos datos relevantes de ciertos pasillos incluyendo autores e intérpretes, al leerlos y analizarlos primero teníamos que investigar si los pasillos escogidos estaban en la red, es decir en internet, o si estos no existían en este entorno digital; aquello nos llamó mucho la atención ya que existe un repertorio extenso de pasillo y meramente unos cuantos están en la red; en torno a ello observamos quienes eran sus intérpretes, destacando así a los mayores exponentes del género; es así que optamos por los pasillos siguientes:

El Alma en los Labios de Medardo Ángel Silva interpretado por Julio Jaramillo; el cual al ser conocido servirá de gancho para causar un mayor interés en la colección editorial. El segundo es el Pasillo Rebeldía de Ángel Leonidas Araujo Chiriboga, interpretado por el dúo Benitez y Valencia. El tercero es el Pasillo Despedida de José Angel Silva. Todos estos, fueron escogidos a más de lo ya descrito, también por su potencial narrativo, puesto que gracias a la variada información en torno a ellos se pudieron establecer tres historias, que si bien en cierto punto mantienen una libertad creativa, nos basamos en hechos reales para escribirlas.

En fin mediante internet, el libro antes citado y el texto de Pasillos y Pasilleros del Ecuador pudimos obtener gran información para el correcto desarrollo de los elementos del fanzines y artículos complementarios del mismo.

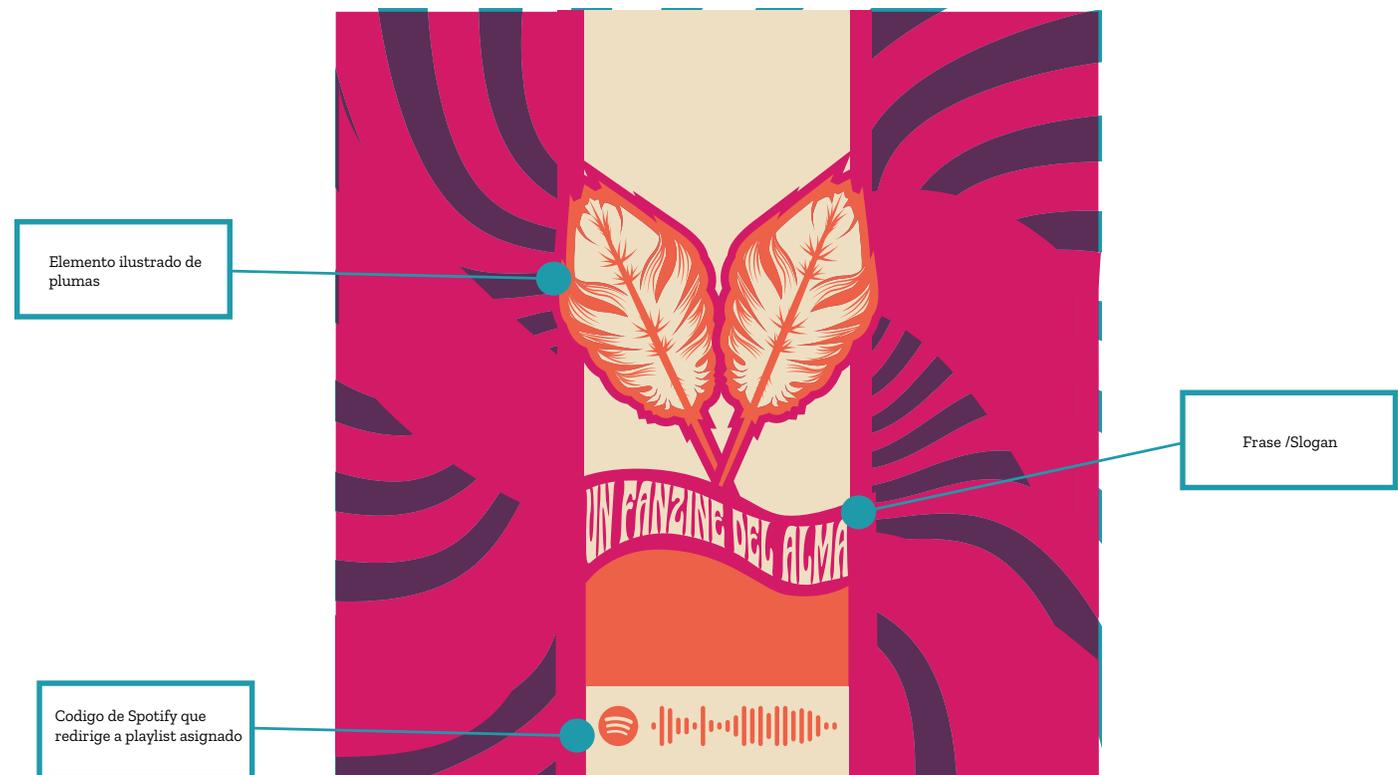
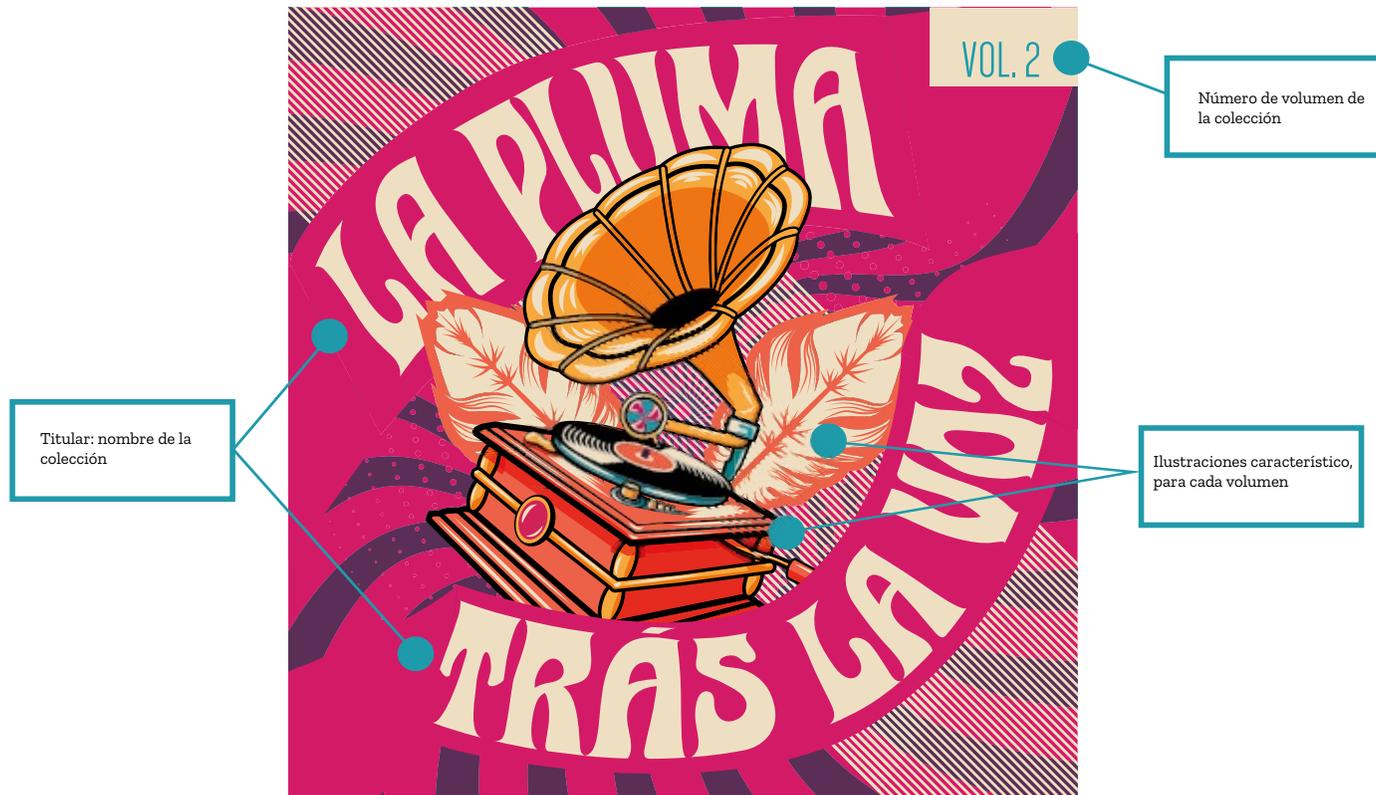


Portadas y contraportadas





Estructura





Titular: nombre de la colección

Ilustración principal de la colección

Subtítulo

Poema enfocado al volumen respectivo

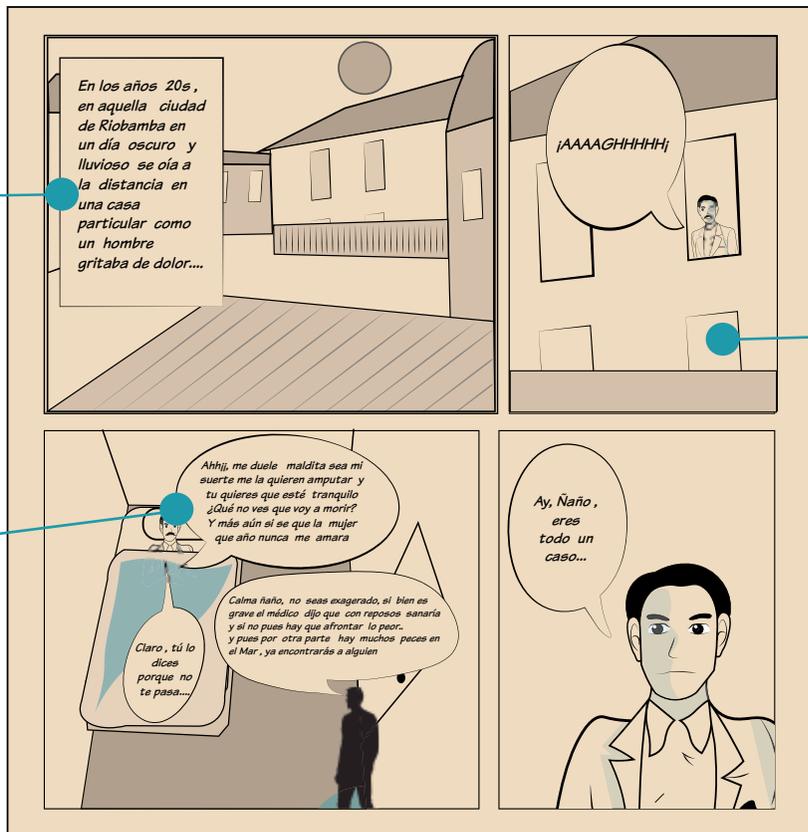


Globos de texto de narrador

Intérprete asignado a cada volumen, que será el narrador de la historia



Viñetas de narrador



Globos de texto de personajes

Variación de viñetas para contar la historia

Título de poema asignado al volumen específico

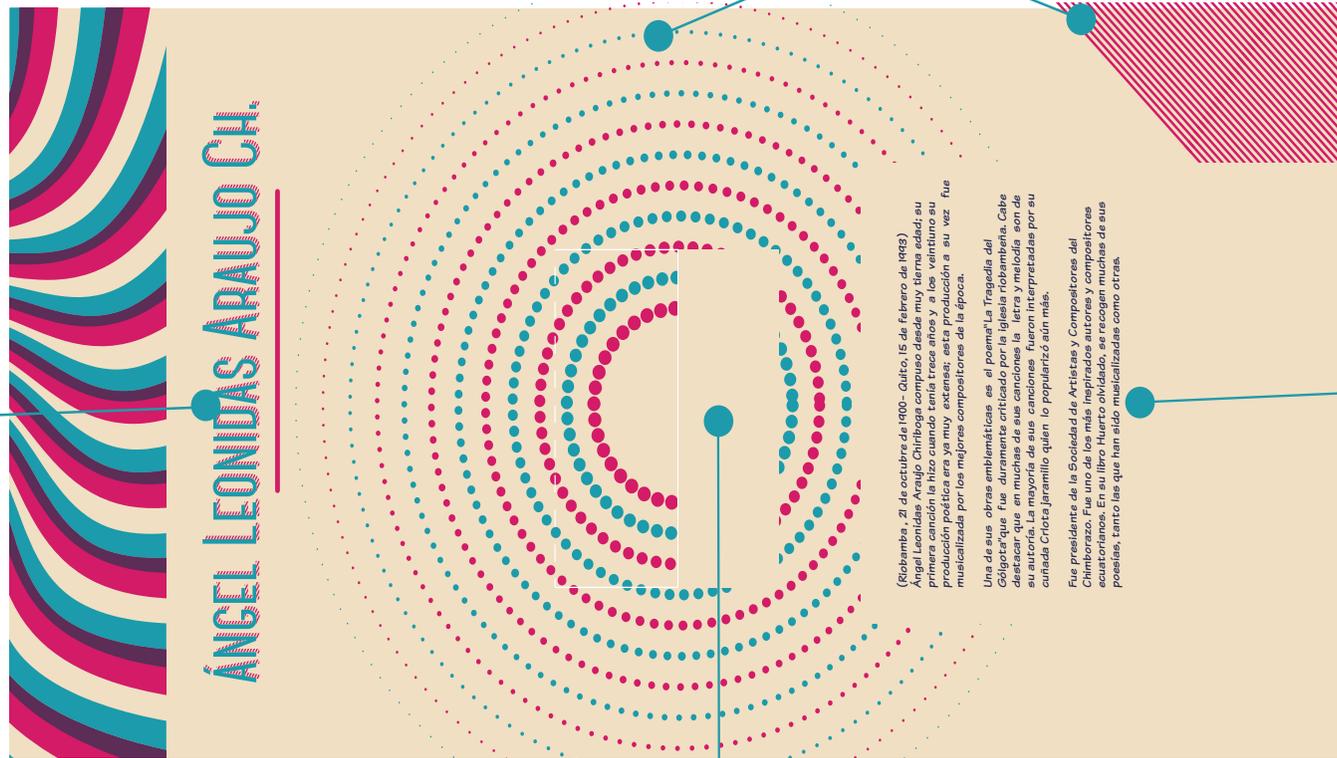


Patrones usados en la colección editorial

Poema en el que se basó la historia



Autor específico al volumen asignado



Patrones usados en la colección editorial

Espacio asignado para el Pop up del personaje dado

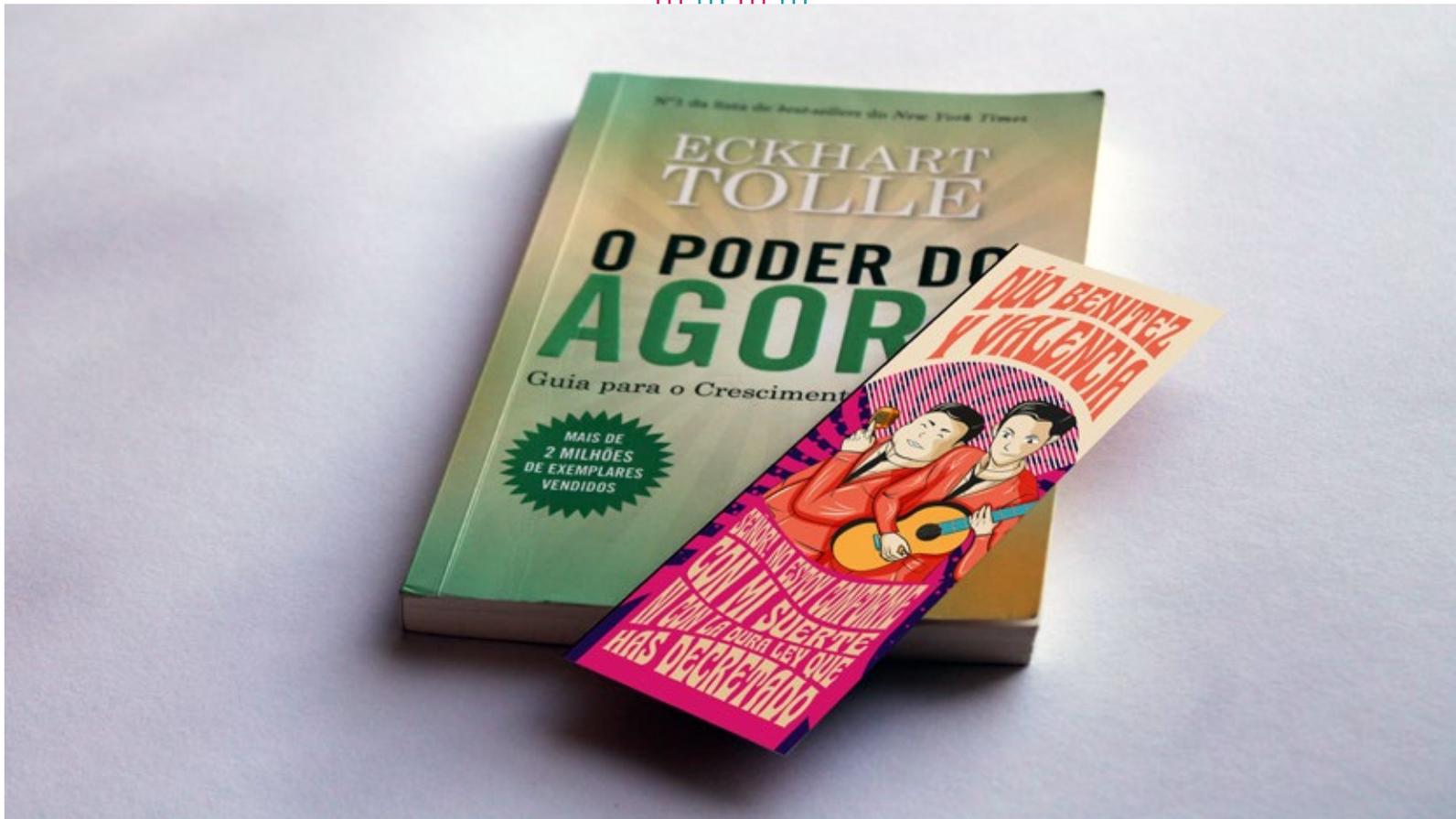
Biografía de autor específico del volumen asignado

4.1.2.2. Función de Artículos

Entonces al hablar de los artículos, algunos de ellos conllevan una funcionalidad, dado que el cancionero va a dar a conocer las diversas canciones del pasillo nacional, brindando un espacio al autor, intérprete y compositor. Por otra parte, la tarjeta de melodías tendría la finalidad del aprendizaje musical del pasillo, en este caso en el uso de la guitarra, la cual tendría como complemento a la realidad aumentada en donde el usuario podrá seguir la letra mientras toca aquel instrumento. En lo que respecta al Pop up, las láminas de acetato servirán para generar una interacción del usuario dentro del fanzine gracias al efecto anaglífico del mismo y finalmente hay que recordar a los separadores de libros y los stickers, los cuales tendrán la tarea de estimular la pregnancia de los personajes en los usuarios.



Separadores de libro



¡TOCA PASILLO!

CON LA APP
CO SPACES
ESCANEA Y APRENDE

QR CODE: NWL ZSK

LAS NOTAS

MI m/ Em	RE/ D	LA m/A m	DO/ C
SI m7/ Bm7	SOL/ G	MI7/ E7	SI7/ B7
MI7/ E	MI/ E		

¡TOCA PASILLO!

CON LA APP
CO SPACES
ESCANEA Y APRENDE

QR CODE: JTB GJK

LAS NOTAS

LA m/A m	MI/ E	RE m/ Dm	DO/ C
LA7/ A7	SI7/ B7	SOL/ G	

¡TOCA PASILLO!

CON LA APP
CO SPACES
ESCANEA Y APRENDE

QR CODE: KXG XNK

LAS NOTAS

MI7/ E7	LA7/ A7	FA/ F	RE/ D
SOL/ G	DO/ C	RE7/ D7	

Tarjeta de melodías

LETRAS QUE SE VA CON ALGO MIO

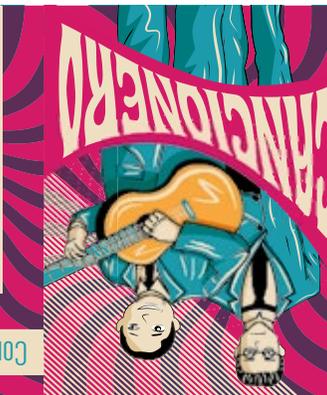
CONTENIDOS:

PARA TUS OJOS NEGROS

SOBRE LAS OLAS

JURAMENTO

EL AGUACATE





LETRAS QUE SE VA CON ALGO MIO

CONTENIDOS:

PARA TUS OJOS NEGROS

LETRA: N. N.
MUSICA: Francisco Paredes Herrera

Para tus ojos negros, adorables y altivos, tengo un Zitateis hondo, de infinita pasi—Para tus labios frescos, encarnados y esquivos, tengo el secreto grave de una blanca ilusi—n.

Para tus almas blancas, impecables, divinas, tengo gemas de ensue—o y mi verso mejor. Para tus manos suaves, diminutas y finas, tengo cñidos besos de ternura y amor.

Para tus plis de raso, delicados y leves, tengo alfombras de auroras, que tej—mi obesi—n. Para tus frases dulces, inefables y breves, tengo un precioso cofre dentro del coraz—n.

Pero cuando la duda o la pena te hiera, o tal vez la nostalgia de una nueva ilusi—n, serZ el sepulturero de mi propia quimera, cubrirZ yo la loza de mi resignaci—n.

SOBRE LAS OLAS

LETRA: Elías Cede—o Jerves
MUSICA: Francisco Paredes Herrera

Quando en duelo se tornen tus embelesos, en horas de insondables desilusiones, yo cerrarZ tus ojos con muchos besos y harZ que te despiertes con mis canciones.

Venturoso a tu lado, los dos a solas; me mirarZn tus bellos ojos traviesos, y de la mar iremos sobre las olas, cuando en duelo se tornen tus embelesos. Huyamos del bullicio cual dos viejeras aves que van en busca de otras regiones, yo buscarZ el refugio de unas palmeras en horas de insondables desilusiones.

Bajo el domo zafiro del ancho cielo estrechamente unidos, en dicha oprimos, mientras pasi—n me juras con dulce anhelo, yo cerrarZ tus ojos con muchos besos.

JURAMENTO

LETRA: Ismael PZrez Pazmi—o
MUSICA: Gonzalo Vera Santos
INTERPRETE: Julio Jaramillo

Todo pasa en el mundo, todo dura lo que dura una flor, una ave, un nido, todo muere o se pierde entre la obscura y pavorosa noche del olvido.

Pero el amor inmenso y la ternura en que por ti, latido tras latido, arde mi coraz—n y han convertido, mi vida en una noche de amargura, mi vida en una noche de amargura.

No pasarZn jamta, podrZn los a—os rodar veloces en fugaz carrera; y apagar tus miradas y tus besos con su soplo mortal los desenga—os exaltarZn mi amor, y cuando muera, azen en la tumba te amarZn mis huesos, azen en la tumba te seguirZ adorando.

EL AGUACATE

LETRA Y MUSICA: CZsar Guerrero Tamayo
INTERPRETE: Julio Jaramillo

Ta, eras mi amor, mi dicha y mi tesoro, mi solo encanto y mi ilusi—n. Ven a calmar mis males, mujer, no seas inconstante, no olvides al que sufre y llora por tu pasi—n.

Yo te darZ mi amor, mi fe, todas mis ilusiones tuyas son; pero tas no olvidarte al infeliz que te ador— al pobre ser que un d'a fue tu encanto, tu mayor anhelo y tu ilusi—n.



Julio Jaramillo

MEDARDO ÁNGEL SILVA



ALMAS GEMELAS

ÁNGEL DE LUZ

LA POBREZA

ACUÉRDATE DE MÍ

CONTENIDOS:

ALMA SOLITARIA

ÁNGEL DE LUZ

LA POBREZA

ACUÉRDATE DE MÍ

DISFRUTESI

ASPERAMOS QUE LO

LETRA Y MÚSICA:
Benigna D'Valos Villavicencio

INTERPRETE: Daxo Benitez y Valencia

Ángel de luz, de aromas y de nieves mancho tus labios con flores de ambrósia, tus pupilas románticas auroras que en oriente, serñ el albo día.

Dentro tu pecho guardas conciertos de notas, perfumes de nardos, de flores de albor, mi pecho es un sepulcro de rosas marchitas, anima esas flores, con besos de amor.

Reina de lirios, en tus rizadas trenzas nido de seda, do duermen los canelos; deja que pose mis glaciales labios que estñ enfermos, por falta de tu amor.

Los labios que no besan, son pñzalos muertos son himnos sin notas, son astros sin luz, los pechos que no aman, son noches polares, sarc—fagos tristes, do alberga el dolor.

LETRA Y MÚSICA:
Gonzalo Benitez G—mez

INTERPRETE: Daxo Benitez y Valencia

Dicen que con mi amor te mancharía y por eso me tildan y te oprimen que como es crimen la pobreza ma no quieren que te manche con mi crimen.

Si tñ piensas as', tñ no has sabido valorar mi pasi—y mi nobleza, tñ no has sabido leer ni has comprendido la honradez y el valor de mi pobreza.

Mas, para quí y por quí enga—arme, si talento, virtud, nobleza y todo el dinero tan solo puede darme. Hoy que tengo, valgo como el lodo.

LETRA Y MÚSICA:
Luis A. Valencia C—rdova

INTERPRETE: Daxo Benitez y Valencia

Áacuérdate de mí En tus horas sombras en tus horas de dicha Áacuérdate de mí mi nombre serñ el más amado en tus melancólas, mi voz serñ el mensaje de lo que siento en ti, el recuerdo sublime de lo que siento en mí.

Por lejos que te encuentras, llévame en tu memoria haz cuenta que mis sombras caminan junto a ti, yo seguiré tus pasos as' calladamente por doquiera que vayas Áacuérdate de mí!

ALMA SOLITARIA

LETRA: Ángel Leonidas Araujo
MÚSICA: Alejandro Lasso

Meneses Serñ por t' mi triste vida, tirana, tu quisiste despedazar en mi alma la última ilusión—n. Yo seguiré por este mundo inmensamente triste hasta cuando el silencio me rompa el coraz—n.

Hasta cuando en silencio mi coraz—n sucumba bajo el peso indudible de este amargo sufrir, hasta que se congelen al borde de mi tumba las lágrimas que vierto cansado de existir.

Las lágrimas del alma que en sangre convertidas hoy sirven de alimento para tus alegrías, pero cuando la muerte resta—e mis heridas, quíz tus amarguras serñ como las mías.

Quíz tus amarguras serñ mis amarguras porque no volveremos a encontrarnos los dos. Quíz te martiricen mis cruentas desventuras con el recuerdo triste de este fatal adi—s.

LETRA Y MÚSICA:
Ángel Leonidas Araujo Ch.

Después, cuando en tus labios mi nombre agonizaba se apag— en mi pupila la luz de tu amor—n. Mas, la vida sorbida en su corriente loca en remolino trñico nos ofrece un rido y en tanto que mi sangre aspidada tu boca el corñ—n de tus ojos rubricaba tu olvido.

Me obligaste a quererte porque no comprendí—te que habí de cansarme la aridez del camino. Y as' me condenaste a vivir siempre triste como si fuera huyendo de mi propio destino.

Me obligaste a quererte porque no comprendí—te que habí de cansarme la aridez del camino. Y as' me condenaste a vivir siempre triste como si fuera huyendo de mi propio destino.

Y aun cuando en mis trñezas de tus resaca doñe y aun cuando tu imagen se trñe en mi alma que no es ma. Y aun cuando en mis trñezas de tus resaca doñe y aun cuando tu imagen se trñe en mi alma que no es ma.



ASPERAMOS QUE LO DISFRUTES!

En este cancionero se han recopilado canciones del autor, compositor e intérprete.

CONTENIDOS:

VÉRTIGO

LETRA Y MÚSICA:
Carlos Guerra Paredes

Nuevamente, se-or, la misma pena envuelve mi dolor con persistencia en esta sinrazón de mi existencia.

A una hermosa mujer, dulce y morena, que en su mirada juega la inocencia, que en su boca un jardín en primavera, su alma un perfume, su espíritu una esencia.

La ofrendé como un nectar de azucena mi amor fragmente, en toda su excelencia no pudo comprenderme, fue quimera forjada en el crisol de mi vehemencia.

No pudo penetrarse en mis anhelos, manos juntarse a mi melancolía; y, cansado, se-or, de mis empeños, retorné a la misma pena mía.

REMEMBRANZA

LETRA Y MÚSICA:
Carlos Guerra Paredes

Cuando yo la encontré en mi camino, una noche de alcohol y de pobreza, yo la miré muy hondo y ella vino a juntar su tristeza a mi tristeza, a fundir su destino en mi destino.

Yo la miré muy hondo, y al divino aleteo fragante de belleza, encontré en mi alma pobre arrino y su tristeza unida a mi tristeza, su destino viviendo en mi camino.

Ella todo lo supo y me previno, con sobre de dorada gentileza, que todo para ella era mi sino y su tristeza unida a mi tristeza, su destino alumbró mi camino.



SENDAS DISTINTAS

LETRA Y MÚSICA:
Jorge Araujo Chiriboga
INTERPRETE: Carlota Jaramillo

Qué distintos los dos, tu vida empieza, y yo voy ya por la mitad del día; no sé si siquiera vives todavía y yo ya de vivir tengo pereza.

Sin embargo, cual busca la tibieza del sol, la planta que enflorar ansía, persisto con afán tu compañía para que des calor a mi tristeza.

Qué cerca y qué lejano, yo soy el viejo so-ador, te la niña apasionada que cantando en la luz vas como una ave, más, al mirarte cerca me figuro que yo soy un castillo abandonado y tía, un rosal abierto junto al muro.

SABOR DE LÁGRIMAS

LETRA Y MÚSICA:
César Andrade Cordero
INTERPRETE: Carlota Jaramillo

Te digo adiós, y acaso, te quiera todavía, quizá no he de olvidarte, pero te digo adiós. No sé si me quisiste, no sé si te quería o tal vez nos quisimos demasiado los dos.

Este cariño triste, apasionado y loco, se me sembró en el alma para quererte a ti, no sé si te amé mucho, no sé si te amé poco, pero sé que nunca volveré a amar así.

Me queda tu sonrisa, dormida en el recuerdo, y el corazón me dice que no te olvidaré, pero al quedarme solo, sabiendo que te pierdo, tal vez empieza a amarte como jamás amé.

Te digo adiós, y acaso, con esta despedida, mi más hermoso sueño muera dentro de mí, pero te digo adiós, para toda la vida, aunque toda la vida siga pensando en ti.

DESPEDIDA

LETRA: José Ángel Buesa
MÚSICA: José Ángel Buesa

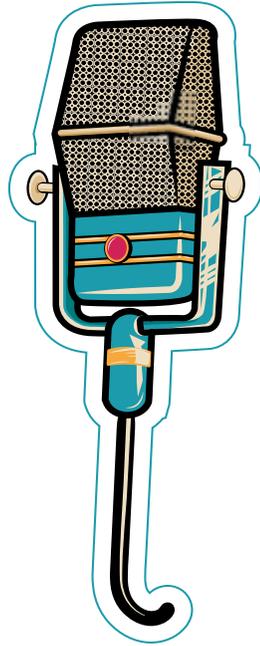
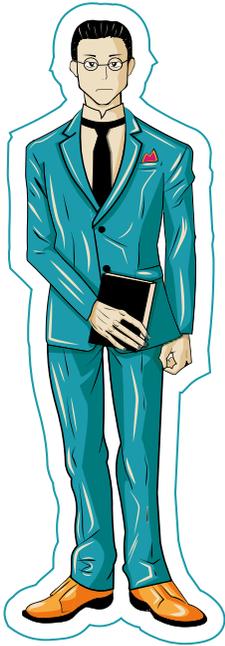


CARLOTA JARAMILLO

JOSÉ ÁNGEL BUESA



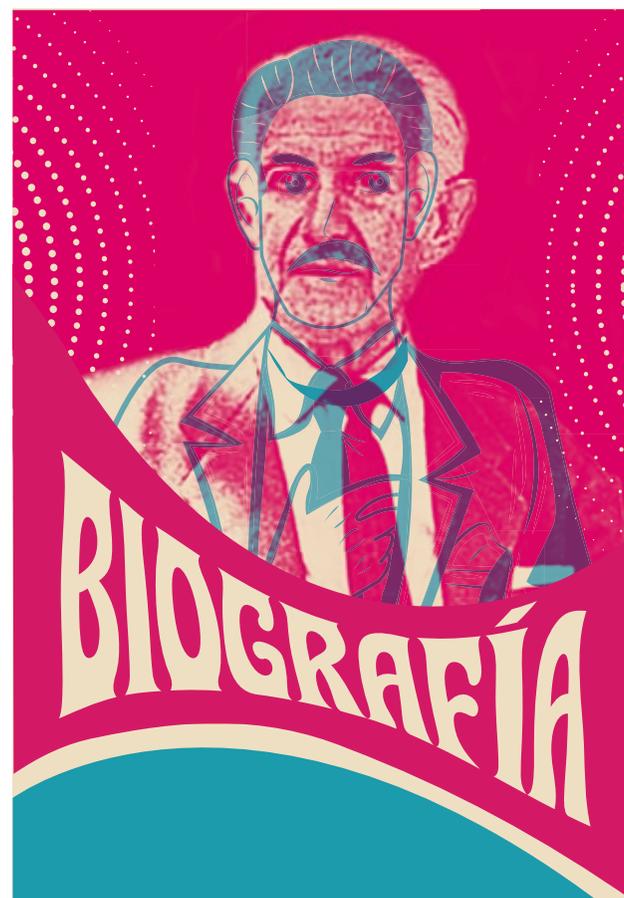
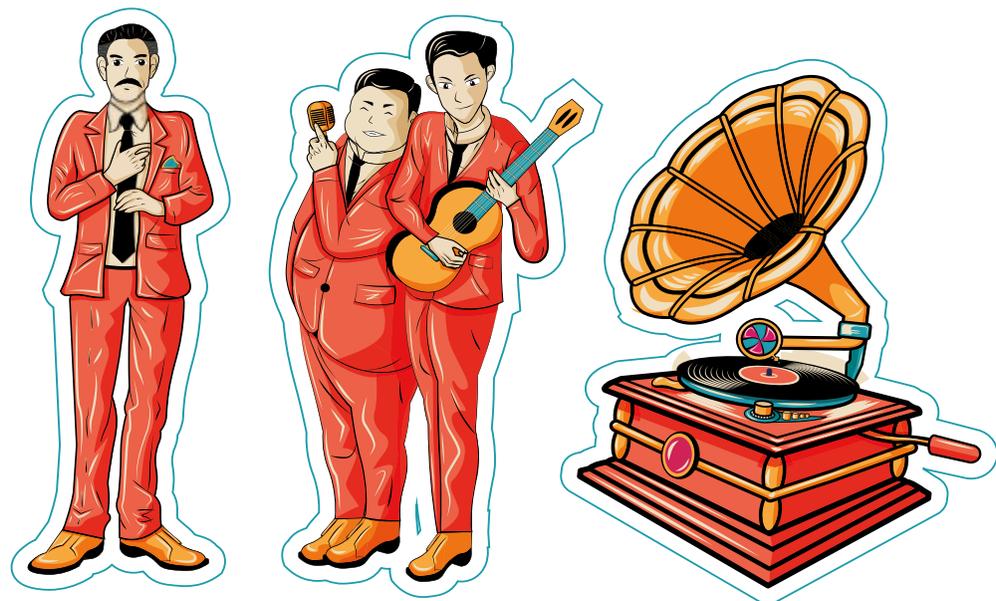




Stickers Volumen 1

Elementos Pop up (Efecto Anaglifo)
Volumen 1

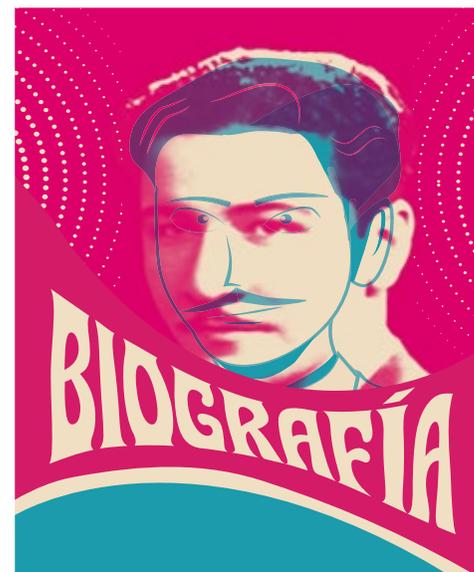




Stickers Volumen 2

Elementos Pop up (Efecto Anaglifo)
Volumen 2

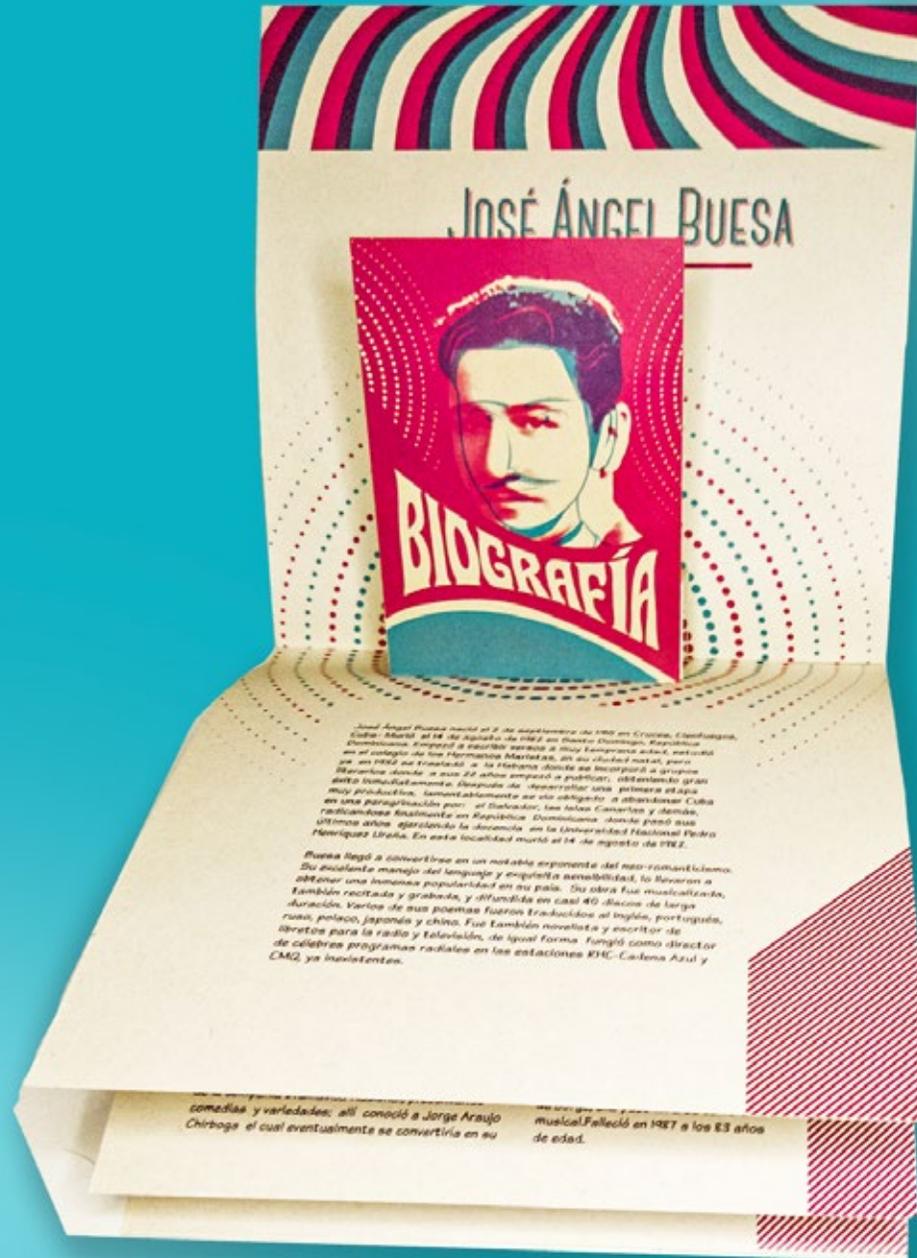




Stickers Volumen 3

Elementos Pop up (Efecto Anaglifo)
Volumen 3

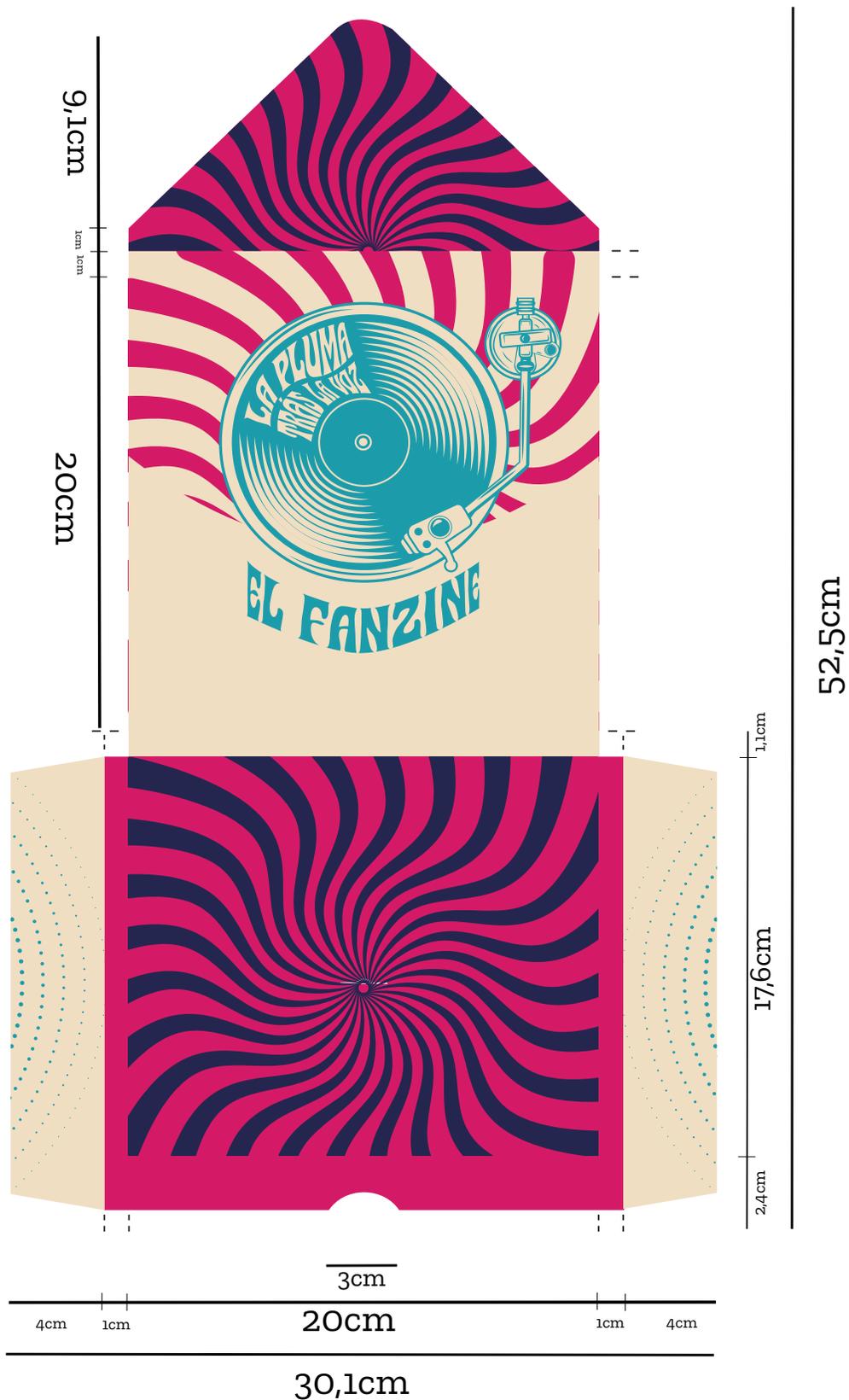




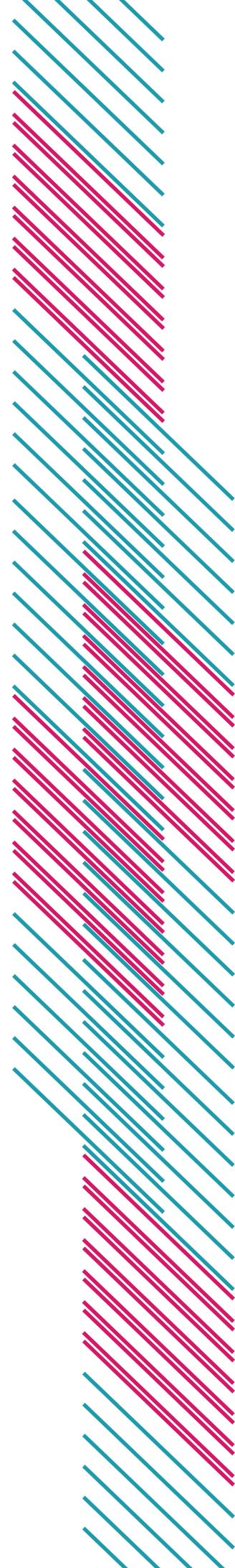
Se establecieron tres tipos de packaging: packaging primario, para volúmenes individuales; Packaging secundario, para los tres volúmenes y un packaging adicional para los accesorios. A continuación, los troqueles de cada uno de estos formatos:

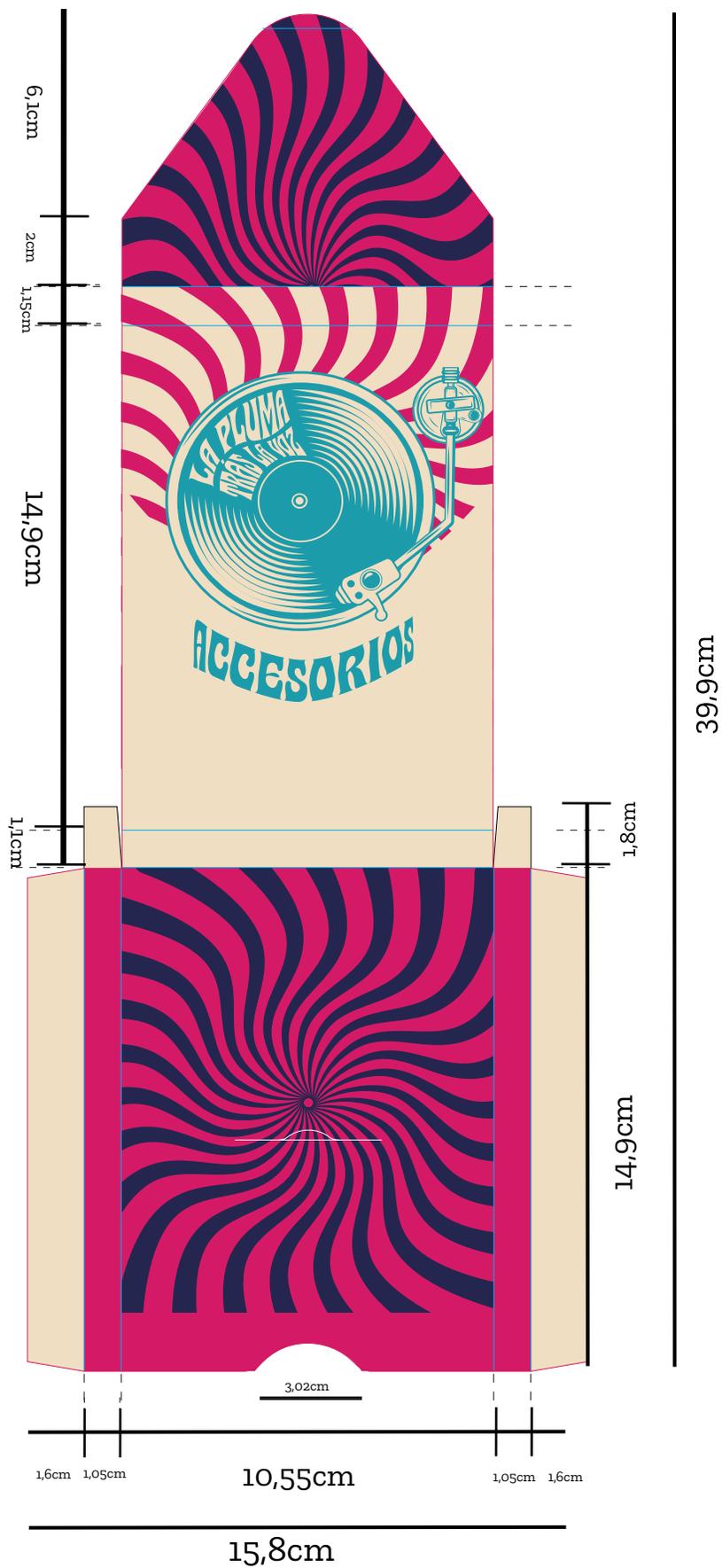


Figura 31: Tocadoisco vinilo



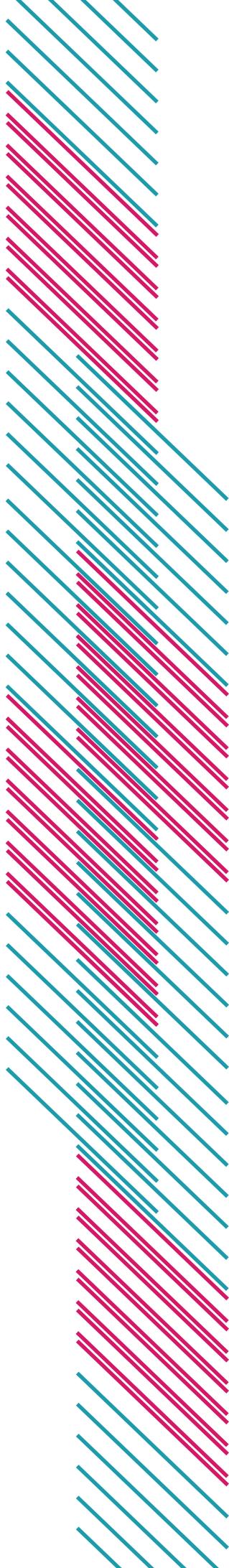
Ahora bien, en lo que respecta al packaging primario este tendrá la apariencia de un sobre con la gráfica identitaria de la colección la cual es un disco de vinilo, en su interior se encontrará el fanzine con sus accesorios correspondientes. Su formato es de 20x21cm cerrado, elaborado en cartulina hilo de 180gr.

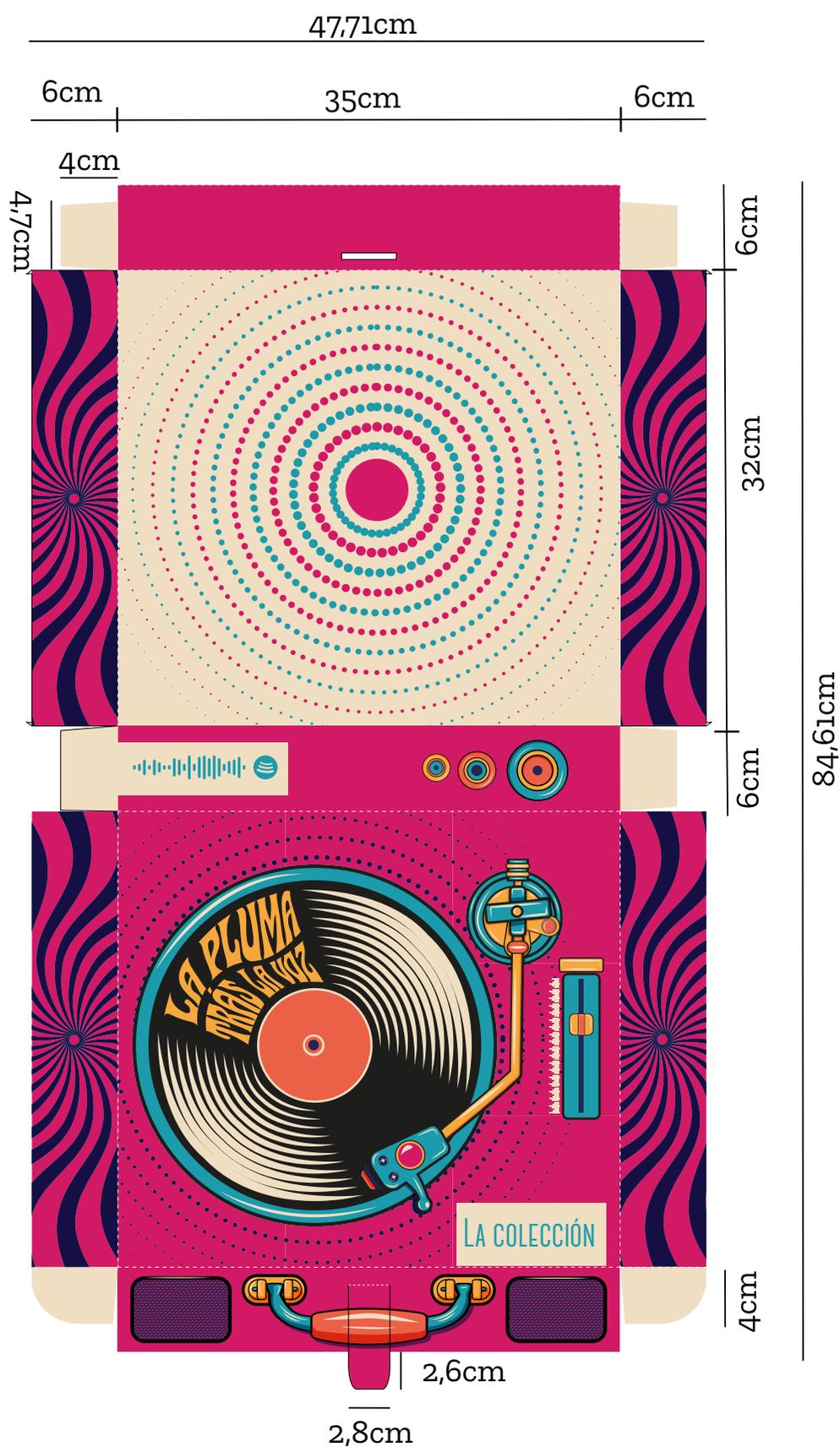




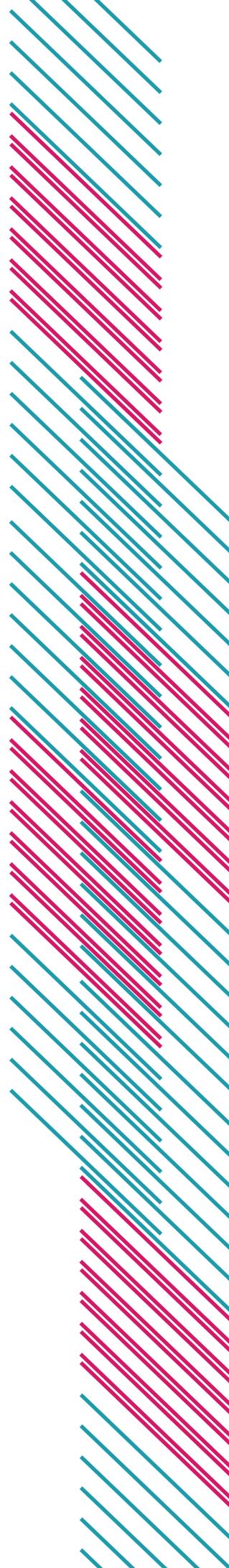
Por otra parte, con la misma materialidad se elaboraron sobres para los accesorios de cada colección, pero en este caso su formato fue de 10,5 x 14,9 cm.

39,9cm





Con respecto al Packaging secundario, donde se entregarán los Fanzines y packaging de accesorios, se desarrolló con un formato de 32x35 cm (cerrado) elaborado con cartón gris, el cual fue forrado con vinil adhesivo, la estética de la mismo entra en sintonía con lo desarrollado en toda la colección dado que alude a la apariencia de un tocadiscos antiguo, evocando al pasado con aquella estética de los 60s; este en su cara posterior tendrá código de spotify que llevará al usuario a una playlist de diversos éxitos del pasillo nacional.





4.1.3. Tecnología

Ahora bien, en este apartado la tecnología utilizada de software se desarrolló toda la línea gráfica e ilustraciones por medio de Adobe Illustrator y la diagramación final de cada Fanzine por medio de Indesign. En el tema de la realidad aumentada se está desarrollando la interacción mediante Coespaces, una plataforma educativa de fácil aprendizaje, permitiéndonos una ejecución ágil, pues en la misma podremos integrar la música, letras y acordes de una manera sencilla, implementando una experiencia diferente para el disfrute de nuestro usuario.

En términos de la tecnología de impresión utilizada se utilizó impresión digital de calidad a chorro de tinta, contando con la materialidad del papel ecológico de diversos gramajes, desarrollando texturas acordes a lo que se pretendía llegar con la colección, obteniendo un toque vintage y contemporáneo a la vez.

En síntesis desarrollo de este proceso de diseño; nos ha otorgado un conocimiento valioso sobre la cultura musical de nuestro país aunque, esta se haya perdido a través de los años, puesto que como se había comentado no existe una actualización en medios digitales, quedando así muchos pasillos e intérpretes en el vinil, proclamando su olvido; por ello consideramos importante conservar este Patrimonio Inmaterial de la Humanidad, mediante propuestas que incentiven la curiosidad por el género.



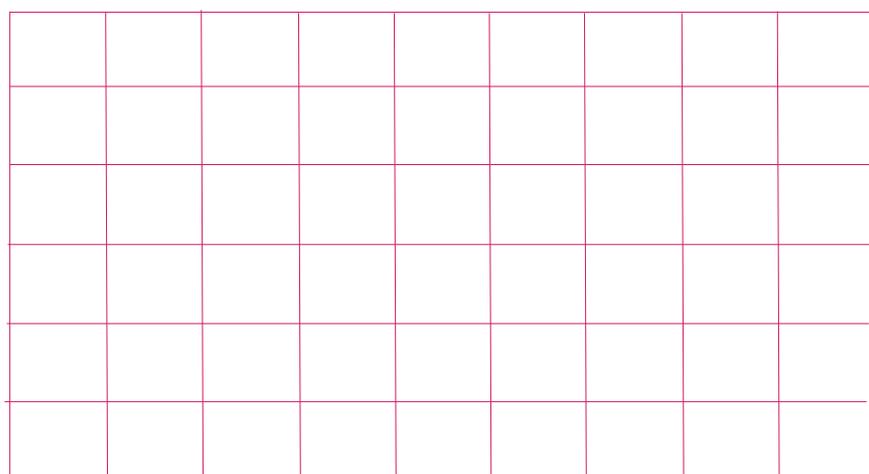
Vista de ambiente en realidad virtual



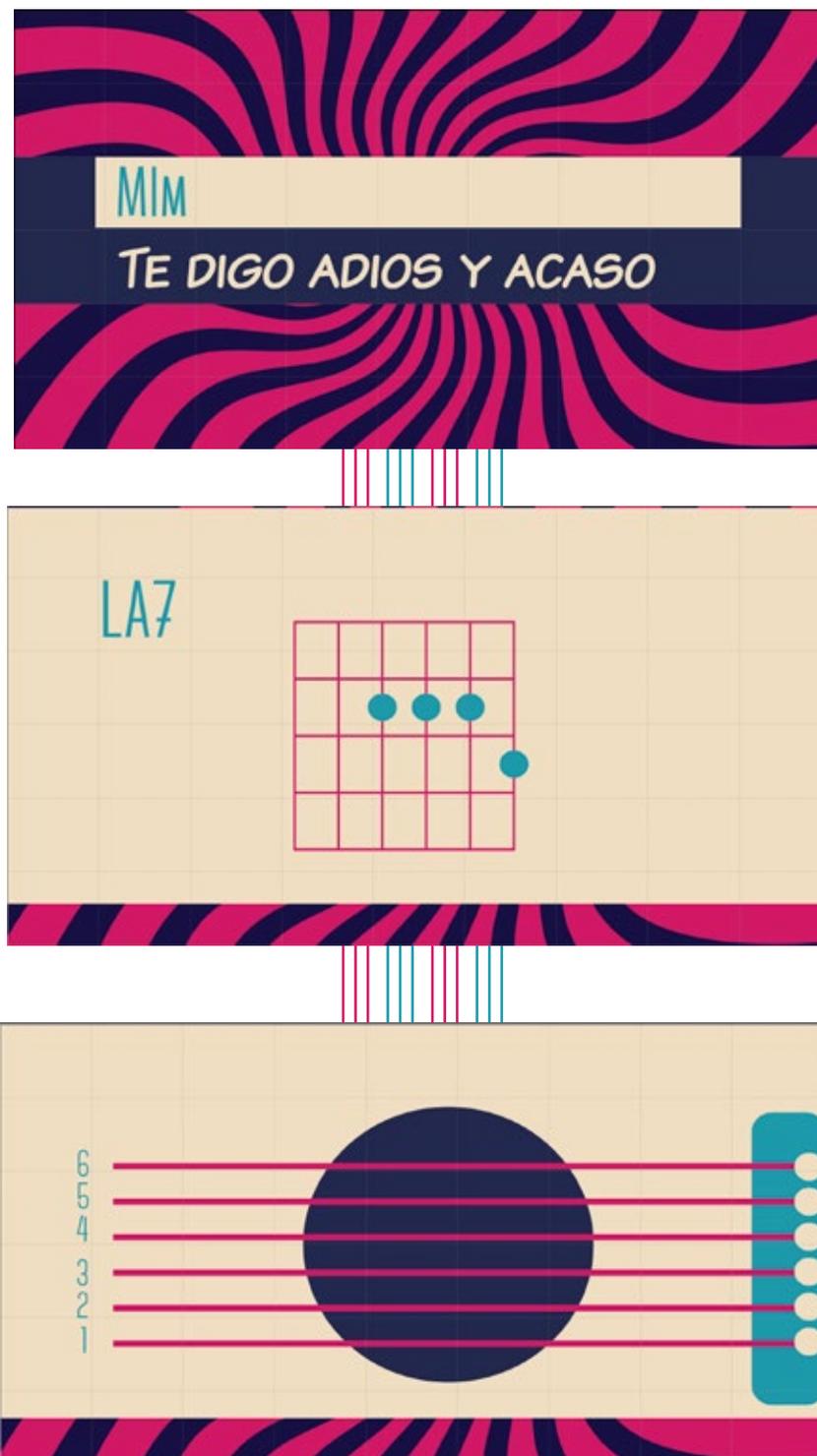
Composición:

El formato desarrollado en el entorno de la plataforma RA fueron videos de 1920 x 1080 px, en los cuales fueron diagramados usando una retícula modular de 9 columnas x 6 filas, mediante esta se pudo establecer un equilibrio armónico en el desarrollo de las animaciones insertadas en la plataforma. Con ello se buscó dotar de una apariencia de escenario en donde el usuario pueda interactuar de forma libre, entablando un uso didáctico del mismo.

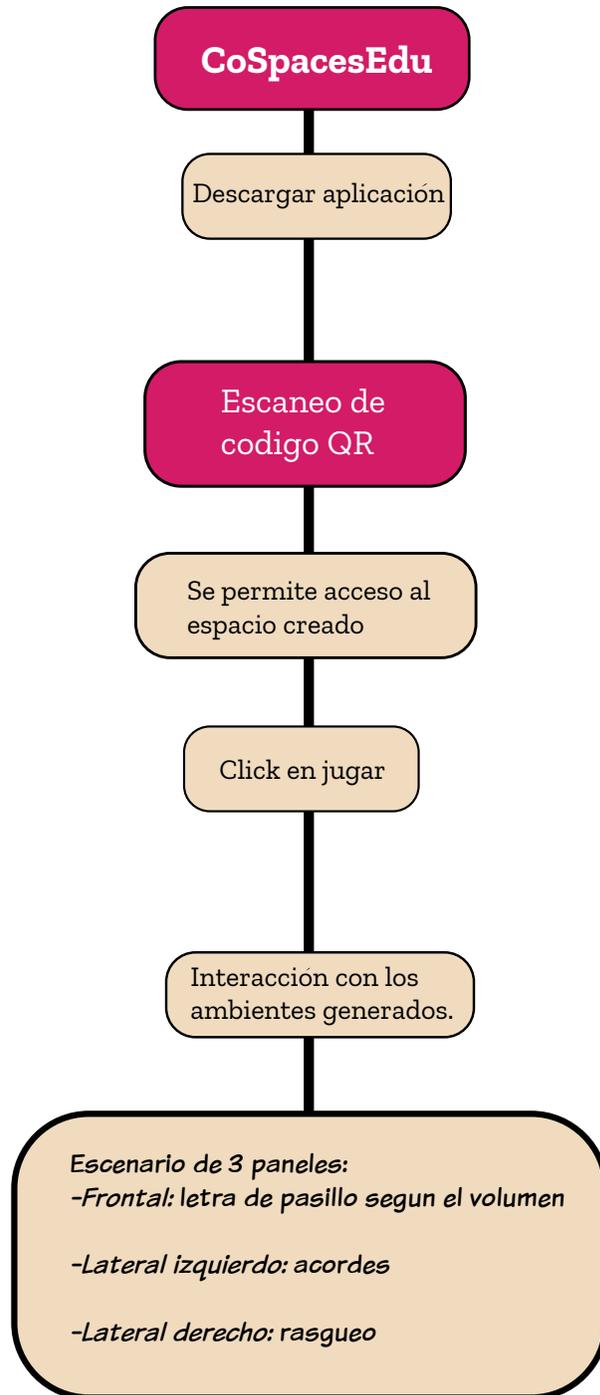
67,8 CM



37,7 CM

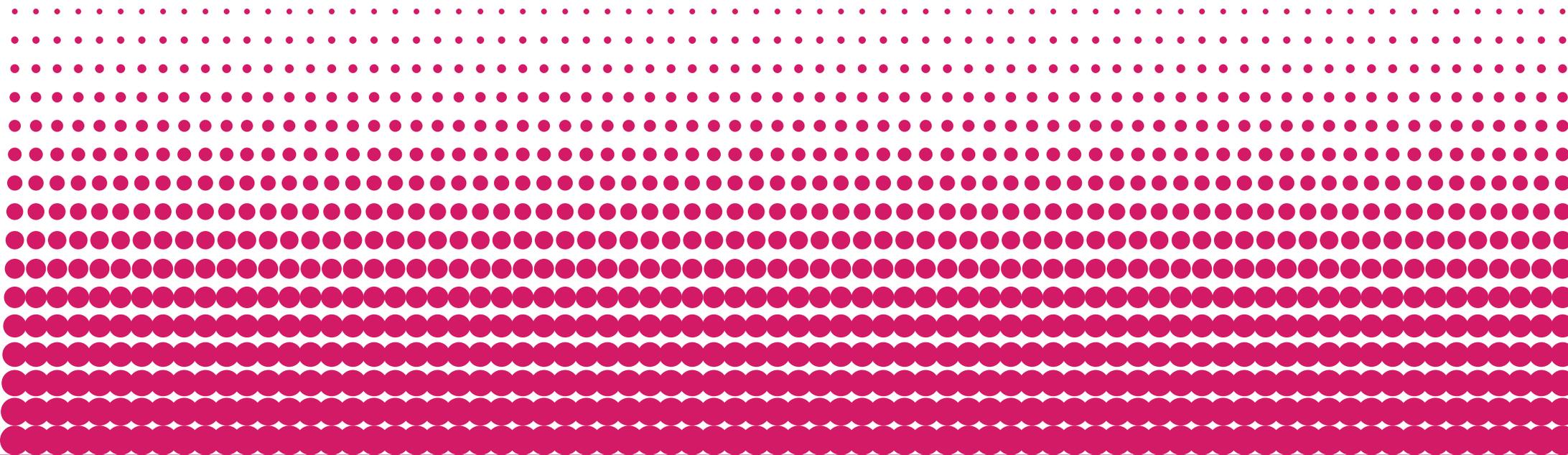


Arquitectura de la información:



El desarrollo de la navegación en la plataforma CoSpaces, es relativamente sencillo ya que, el creador, tendrá que en primera instancia crear una cuenta como docente y al hacerlo podrá generar sus propios ambientes de RA o VR; en este caso los ambientes creados tienen una misma estructura: en la parte frontal la letra con sus acordes, en la parte lateral izquierda la gráfica de los acordes y en la parte lateral derecha el rasgueo de guitarra. Estos ambientes fueron compartidos mediante códigos QR en las tarjetas de notas de cada volumen.

Pues bien, al ya haber comentado como se dió uso como creadores, en la siguiente arquitectura de información se menciona la interacción del usuario con la plataforma.

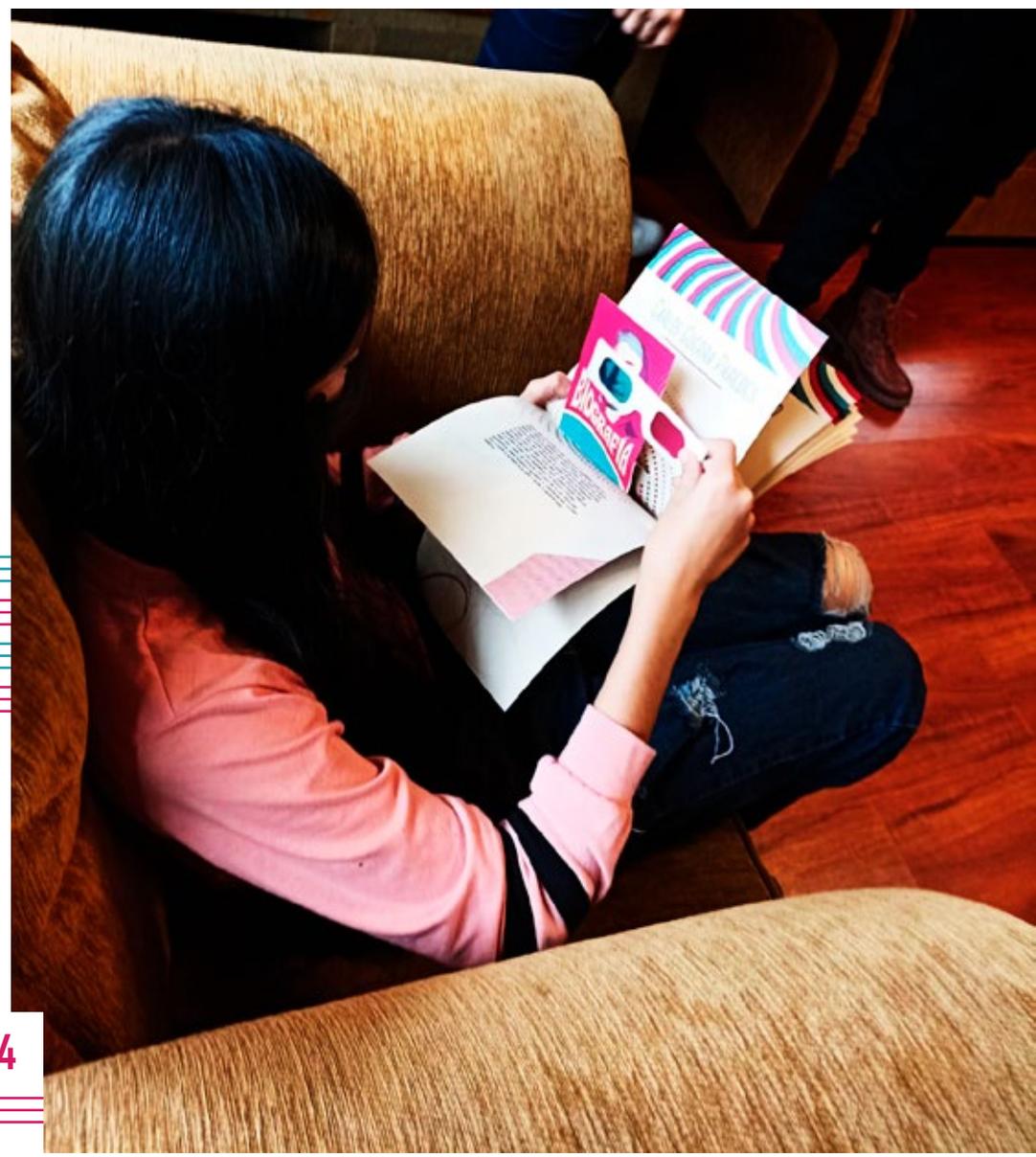


4.2. VALIDACIÓN

Público Objetivo

En esta etapa se realizó un prototipo preliminar que sería manipulado por nuestro público objetivo (adolescentes de entre 12- 17 años), el objetivo al mostrarles este producto editorial serviría para analizar su aprendizaje sobre el pasillo nacional, evaluando así si nuestra colección brinda una mayor o menor retentiva sobre la información brindada; otro punto a destacar en esta validación fue entender los fallos estructurales, tanto en su forma como función.

Es entonces, que se desarrolló una evaluación en dos grupos de tres personas donde el primero los adolescentes evaluarían el producto editorial mediante su lectura y tacto. El segundo grupo, por otra parte, leerían la información de nuestro producto editorial de forma tradicional, es así que mediante estas 7 preguntas analizamos su comprensión:





Preguntas prueba de reactivos:

-¿Quién era José Ángel Buesa?

Un pintor
Un músico
Un escritor ✓

-¿Por qué Buesa se fué de Cuba?

Porque no le gustaba vivir ahí
Por la Revolución Cubana ✓
Porque tenía un contrato en otro país

-¿Con qué apodo era llamada Carlota Jaramillo ante el pasillo nacional?

La reina del Pasillo Nacional ✓
La musa del Pasillo Nacional
La Diosa del Pasillo Nacional

-¿Cuál es la primera frase del pasillo despedida?

Te digo adiós!...y acaso te quiero todavía ✓
Te digo adiós , pero un hasta pronto solo será
Me despido de ti amor, nunca he de olvidarte

-¿Qué otra canción representativa cantó Carlota Jaramillo?

Angel de Luz
Náufragos
Sendas Distintas ✓

-Escribe el verso que más recuerdes de la canción despedida:

.....

-¿Quién fue Carlos Guerra Paredes?

Un autor y compositor de pasillos, boleros y en síntesis música nacional. ✓
Un Escritor de pasillos
Un cantante de pasillos

A estos dos grupos se les presentará el fanzine, sin embargo, el primer grupo tendría una perspectiva más completa sobre este producto.

Ahora bien, al generar esta dinámica el primer grupo que lo leyó e interactuó con él, expresaron que les pareció "cool", es entonces que les consultamos lo siguiente:

-¿Qué es lo que más te ha gustado del producto?

-¿Qué cambiarían de esta propuesta?

-¿Estarían dispuestos a comprar este producto editorial? y si es así ¿Cuánto estarías dispuesto a pagar?

A estos cuestionamientos nos dijeron lo siguiente: según su perspectiva el producto estaba bien construido, pero lo que más les gustó fue uno de los elementos internos el Pop Up con efecto anaglyph; con respecto a los accesorios, ellos comentaron que les gustó la realidad aumentada y los stickers. Por otra parte, en los aspectos negativos mencionaron que se debería reducir la cantidad de información en el apartado de biografías, dado que puede resultar tedioso para ellos. En el segundo grupo después de realizar aquella evaluación antes mencionada, al mirar el fanzine, nos comentaron que les gustaba mucho y no tenían ningún comentario negativo; a este grupo lo que más llamó la atención fue el elemento Pop up y las ilustraciones pues mencionan que se ven "full chévere."

En conclusión con este acercamiento a nuestro público tuvimos una gran satisfacción, dado que captamos su atención e interés ante el producto editorial, pues al contestar la última pregunta ellos estarían dispuestos a comprar esta colección y mencionaron que le pondrían coste de volumen individual de entre 15 a 20 dólares. Revelando así, su simpatía ante este proyecto.



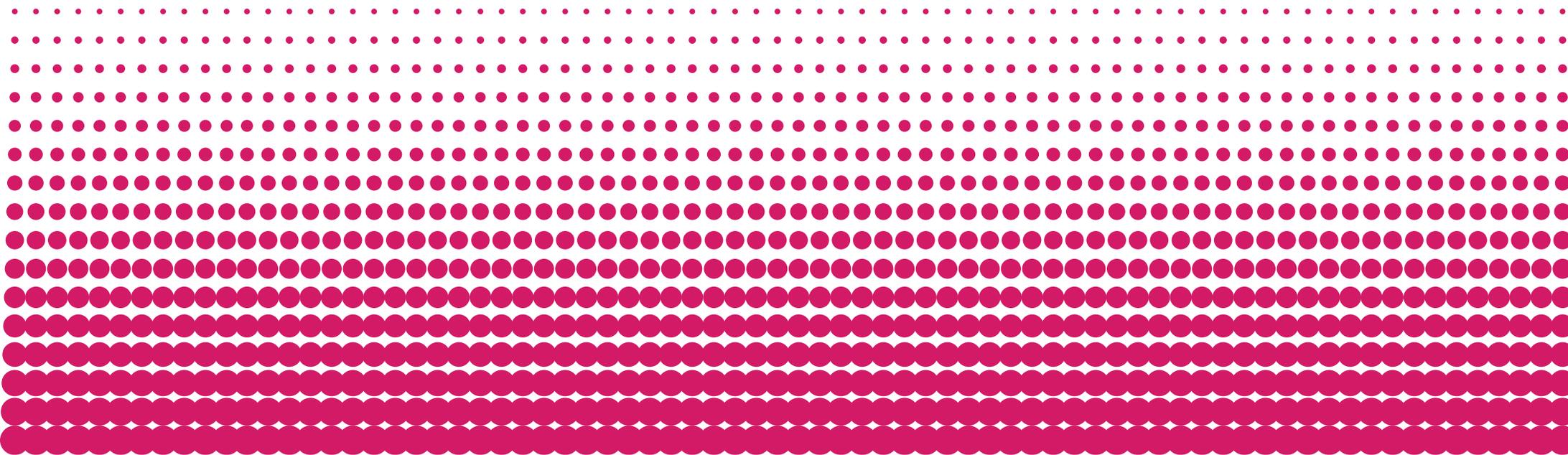
Experto en Diseño Editorial:

Dis. Jhon Alarcon



Al presentarle este producto, nos comentó que el aspecto formal está bastante bien logrado ya que el sistema gráfico planteado tiene coherencia; a su vez afirmó que la propuesta por su cromática y la composición sí genera relación con nuestro público objetivo; por otra parte la diagramación del producto, tiene un buen desarrollo manteniendo la línea gráfica, a su vez le pareció interesante la inclusión de elementos como el Pop up anaglífico y la realidad aumentada, ya que cubren aspectos que pueden ser de interés para el público adolescente.

No obstante, nos brindó ciertas observaciones en torno aspectos formales mínimos: en primer lugar, en lo que respecta a la historia nos sugirió que en próximos volúmenes las ilustraciones tengan mayor expresividad dado que los personajes se mantienen rígidos, otro aspecto relevante fue que en un futuro incluir las notas musicales dentro del fanzine, sumándose o como reemplazo a la tarjeta de notas ya existente; también sugirió que podría haberse mencionado los créditos de la publicación en retiro de la portada, sin embargo al mirar la colección completa con todos aquellos accesorios y apartados que remiten a las nuevas tecnologías expresó que es una muy buena propuesta para nuestra problemática.



4.3. CAMPAÑA PROMOCIONAL

Objetivo

El objetivo de esta campaña es dar a conocer nuestro producto editorial al igual que generar una interacción con los adolescentes mediante la música , en este caso el pasillo nacional , potenciando el talento local.

Concepto comunicacional:

El concepto de la campaña es transmitir pasión, historia , pasión , identidad y cultura, puesto que, la campaña pretende potenciar el talento de los adolescentes de la localidad, todo esto en torno a la colección editorial generada visibilizando así el pasillo nacional.

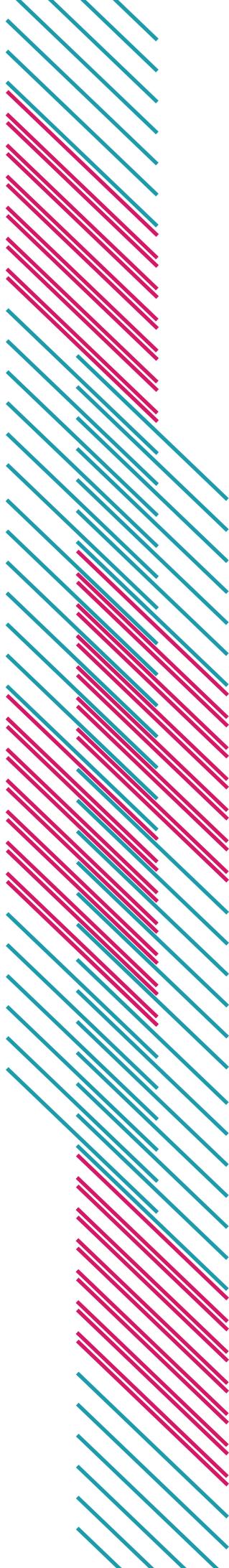
Objetivos comunicacionales:

Persuasivo

En este caso se trata de mediante la producción musical generar empatía con el usuario aludiendo que cualquiera pudiese cantar un pasillo; influenciando está afán productivo en el talento ecuatoriano emergente que mediante influencers podrán apreciar este género musical de una forma diferente.

Didáctico

En este apartado está la colección editorial creada, ya que mediante viñetas del fanzine y datos curiosos del pasillo nacional, podremos enganchar a nuestro público a ser parte de este género musical.



Medios:

Digital

En el entorno digital se utilizará Instagram y Tiktok para el desarrollo de esta campaña. En primera instancia en Instagram se subirá contenido sobre el producto editorial como parte de sus cómics y datos curiosos sobre los autores de los mismos; sin embargo aquello no terminará la interacción sino que en un post final se establecerá lo siguiente: ¿Quieres ser la siguiente Voz para esta pluma?, continuando con una propuesta de concurso que se llamará Buscando la voz para la pluma, en el cual usando el hashtag: #nuevavozdelapluma, se les solicitará a los participantes que suban una interpretación de un pasillo en un Reel, así motivando a los adolescentes a mostrar su talento y a su vez para generar un mayor impacto en nuestro público objetivo mediante un influencer en la plataforma Tik Tok Gonzalo Avila con el nombre de usuario @c_gonzaloavila, el cual cuenta con 322 mil suscriptores en la plataforma, este incentivará a que participen en el concurso; pues Gonzalo hablará un poco del pasillo nacional en la colección editorial, cantará uno de los pasillos y convocará al concurso.

Los ganadores en las dos plataformas serán escogidos por la cantidad de likes que acumulen en cada una de estas y en el caso de Tik tok subirán su interpretación en nuestro perfil usando el hashtag ya mencionado, pues Gonzalo será meramente un impulsador de esta propuesta; el ganador se hará acreedor de un volumen de la colección y una ilustración del ganador con su artista favorito del pasillo nacional en un poster.



Impreso

Aquí se encuentra la colección editorial que mediante su adquisición incentivará a que estas nuevas generaciones sigan aprendiendo de forma lúdica sobre el pasillo nacional. A su vez se realizarán posters promocionales del concurso que se podrán ubicar en el centro de la ciudad, estos serán un vínculo a las redes.

Quieres ser la nueva voz a la pluma?

PARTICIPA EN NUESTRO CONCURSO Y PODRÁS GANAR VARIOS PREMIOS EXCLUSIVOS

MAS INFORMACION EN:
[@LA.PLUMA_TRAS_LA_VOZ](#)

Poster promocional



CONCLUSIONES

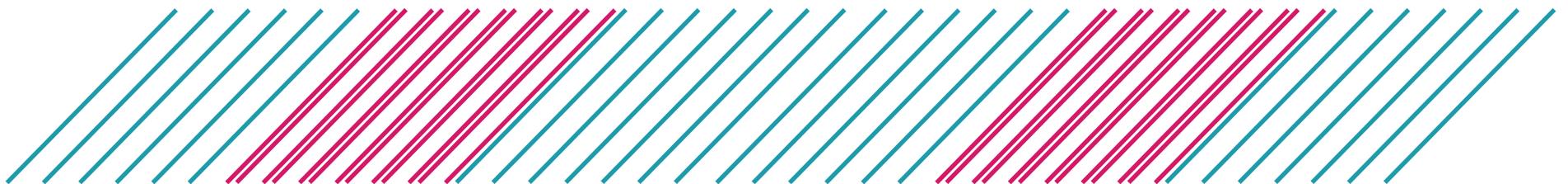
Este ha sido un trayecto de 12 meses de mucho esfuerzo y dedicación con algunas dificultades pero estas se han ido solventado; concluyendo así un producto de calidad. Ahora bien, en este apartado resumimos este proceso del proyecto final de carrera.

Todo comienza al escoger una problemática, esto fue el primer traspie en el proceso ya que, no teníamos idea qué problemática podríamos desarrollar y en qué línea de investigación; es decir, si en el área social, cultural o sobre el diseño como tal; pero lo que sí se tenía claro era que se quería desarrollar un producto ilustrado, es entonces que después de una conversación de uno de nosotros con con su familia, surgió la idea de desarrollar la problemática en torno al pasillo nacional ya que nos cuestionamos al retroceder en el tiempo si nosotros como alumnos de educación secundaria habíamos conocido algo más que a Julio Jaramillo en torno al tema y pues determinamos que nuestro conocimiento había sido mínimo; de igual forma mediante una investigación previa pudimos justificar y determinar que sí efectivamente, el fomento del pasillo nacional en adolescentes es muy escaso.

Desde este punto, establecimos una visión preliminar de lo que se quería realizar: una colección editorial, no obstante todavía no sabíamos de que se trataría o cómo la desarrollamos, pero teníamos un esbozo del producto final; es entonces que al comenzar a investigar sobre la música nacional, patrimonio inmaterial y demás, ya se iba generando poco a poco ideas de cómo se vería y la información que tendría, asentándose en la fase de ideación, en donde se impulsó la idea final: Fanzines con accesorios, cuyo objetivo era conocer a los autores del pasillo nacional desarrollando comics de historias basadas en hechos reales; esta idea sería finiquitada en la fase de diseño.

Este proceso tuvo algunas dificultades ya que desde un principio existió fricción entre nosotros como autores dado que nuestros niveles como diseñadores y alumnos no estaban a la par, volviéndose algo tedioso para ambas partes tanto en el desarrollo de este documento como de la colección editorial; sin embargo después de estos conflictos se estableció un acuerdo en el cual uno de nosotros se encargaría de las ilustraciones y el otro en la diagramación y demás, en lo que respecta a la colección editorial realizada. En lo que correspondía a este documento una de las partes se encargó de la redacción y otra de la diagramación sin embargo, esto último fue revisado constantemente para evitar fallos; aunque en ocasiones la diagramación por las fallas técnica de nuestros equipos se fue dividiendo.

Posteriormente, todos estos conflictos se fueron disolviendo al terminar esta colección editorial, ya que esta se volvió prioridad y los aportes de ambos dieron frutos. Aunque, al terminarla se entabló problemas con las fechas de entrega por parte de la imprenta, pero finalmente todo encajó obteniendo un producto final validado tanto por un experto como por el público objetivo, público que quedó fascinado con el resultado, reflejando nuestro crecimiento como diseñadores al entender al usuario, y resolver la problemáticas planteadas en un inicio; pero cabe recalcar que nuestro aporte como suelen decir "es la punta del iceberg", ya que se pueden desarrollar variadas iniciativas alrededor de esta temática.



RECOMENDACIONES

En este punto tenemos que mencionar algunas conclusiones valiosas sobre nuestro producto final; al consultarlo con el experto se estableció que la colección generada es una versión de lujo, en cierto modo coleccionable, ya que, si en un futuro se da su masificación, se sugirió encarecer el material es decir, desarrollar una versión con materiales más económico como por ejemplo papel periodico, pues de esta manera su reproducción en masa fuera más sencilla y podría enviarse a colegios, conservatorios y demás espacios vinculados con nuestra propuesta.

Ahora bien, en el ámbito del proceso de proyecto de grado, como recomendaciones a los futuros lectores de este documento se establece lo siguiente: escoger una temática la cual les llame la atención investigar, es decir que les resulte interesante saber más sobre el tema; otro aspecto relevante es escoger un buen compañero de trabajo, pues no escojan a personas con las que nunca han trabajado, dado que deben saber los procesos del otro para entablar una mejor comunicación y finalmente ayudarse entre compañeros es válido, es decir si uno de sus tutores no les brinda la suficiente retroalimentación busquen a compañeros que hayan sido reconocidos como "buenos diseñadores" para que estos también les brinden su perspectiva, pues en ocasiones hablar entre nosotros puede brindar nuevas ideas o correcciones al proyecto que no teníamos planeadas.

BIBLIOGRAFÍA

Adams, S., & Stone, T. L. (2018). EL COLOR EN EL DISEÑO GRÁFICO: Guía con ejemplos reales de uso cromático (P. F. Barceló, Ed.; 1st ed.). Editorial BLUME.

Aharonov, J. (2011). PSICO TYPO: PSICOLOGÍA TIPOGRÁFICA. Revista Estampas y diario EL Universal. https://issuu.com/arOdesign/docs/psico_typo

Andrango-Walker, C., & Marshall, F. &. (2011). La identidad ecuatoriana a partir de la música y la poesía popular de las guerras de la independencia.

Arellano, J. M. (2019). EL CONCEPTO DE IDENTIDAD UNA APROXIMACIÓN A LA MÚSICA EN AMÉRICA LATINA. Neuma (Talca), 12(1), 36–59. <https://doi.org/10.4067/S0719-53892019000100036>

Bhaskaran, L. (2006). QUE ES EL DISEÑO EDITORIAL (Index Books SL, Ed.).

Cáceres, E. (2001). Música e identidad. La situación en latinoamérica. Revista Musical Chilena, 55, 83–86.

Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). DISEÑO EDITORIAL _ Periódicos y revistas medios impresos y digitales (S. Editorial Gustavo Gill, Ed.). Laurence King Publishing.

Crollo, F. (2021, December 15). El pasillo ecuatoriano, un patrimonio que enorgullece al país. El Comercio .

Drew, N., & Sternberge, P. (2005). BY ITS COVER (M. Lamster, Ed.; 1st ed.). Princeton Architectural Press

Elam, K. (2006). SISTEMAS RETICULARES (L. Lee & J. Thompson, Eds.; 1st ed.). Editorial Gustavo Gili.

García Cervantes, M. O., Loera García, R., López Arias, M. C., Ochoa Robledo, K. D., Gómez Amezcua, G., Ornelas Dávila, R., Ramírez Valdez, B. E., & Soto Pilar, J. G. (2014). Manual profesional de diseño editorial. Universidad la Concordia Campus Forum Internacional.

Granda, W. (2004). ICONOS 63. Iconos, Revista de Ciencias Sociales, 18, 63–70.

Guerrero, P., Rubio, M., Lutuala, C., Velasco, D., Angueta, G., Acosta, S., Chalá, J., Juncosa, José, Fernando, R., López, G., Isabel, R., Zambonino, V., Guevara, M. G., Carbonell, E., Ojeda, M., Peñafiel, R., Rodríguez, V., Ubilla, J., Simbaña, F., ... Pco, I. (2020). Patrimonio inmaterial en el Ecuador (Editorial Universitaria Abya-Yala, Ed.; 1st ed.). Universidad Politécnica Salesiana.

Harris, P., & Ambrose, G. (2005). COLOR.

Harris, P., & Ambrose, G. (2009). Fundamentos de la Tipografía (Editorial Paidotribo, Ed.). Parramón.

Hormigos, J., Martín, A., Universidad, C., Carlos, R. J. (2004). La construcción de la identidad juvenil a través de la música. In RES no (Vol. 4).

Hormigos-Ruiz, J. (2010). Distribución musical en la sociedad de consumo La creación de identidades culturales a través del sonido. *Comunicar*, 17(34), 91–98. <https://doi.org/10.3916/C34-2010-02-09>

Miranda, R., & Tello, A. (2011). La música en Latinoamérica (Dirección general del Acervo Histórico Diplomático, Ed.; Vol. 4). Secretaría de Relaciones Exteriores.

Moore, M. W., Pearce, A., & Applebaum, S. (2010). Sensación, Significado y aplicación del color (K. Castro Atencio, Ed.). LFNT. Presidencia de la República del Ecuador. (2011, November). Pasillo Ecuatoriano declarado Patrimonio Inmaterial de la Región Andina. <https://www.presidencia.gob.ec/pasillo-ecuadoriano-declarado-patrimonio-inmaterial-de-la-region-andina/>
Sánchez-Parga, J., Acosta, A., Ribadeneira, L., Espinosa, S., Menacho, D. C., Chiriboga, M., Rivera Vélez, F., & Director, M. R. (2011). Debate CONSEJO EDITORIAL. 1012-14981, 1012–14981.

Actiludis. (2009). El texto y sus elementos. In *El texto en los comics* (pp. 9-11). Actiludis. <https://www.actiludis.com/wp-content/uploads/2009/02/comics.pdf>

Botero, I. D. (2011). PARÁMETROS ESTRUCTURALES DE DISEÑO DE PERSONAJES. PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/4185/tesis44.pdf?sequence=4>

Devís, A. G., & Castillo, J. I. (2016). El movimiento fanzine español y su evolución en la era digital: una propuesta conceptual para el webzine. *ICONO14*, Volumen 14, 353-376.

Font, S. (2019, febrero). Cómo hacer un fanzine. La aventura de aprender. http://laaventuradeaprender.intef.es/documents/10184/71399/Guia-LADA_Como-hacer-un-fanzine

Garces, L. D. (2016, Mayo 31). Diseño de personajes. SENA Servicio Nacional de Aprendizaje. https://issuu.com/luzdeicygarces-montano/docs/dise__o_de_personajes

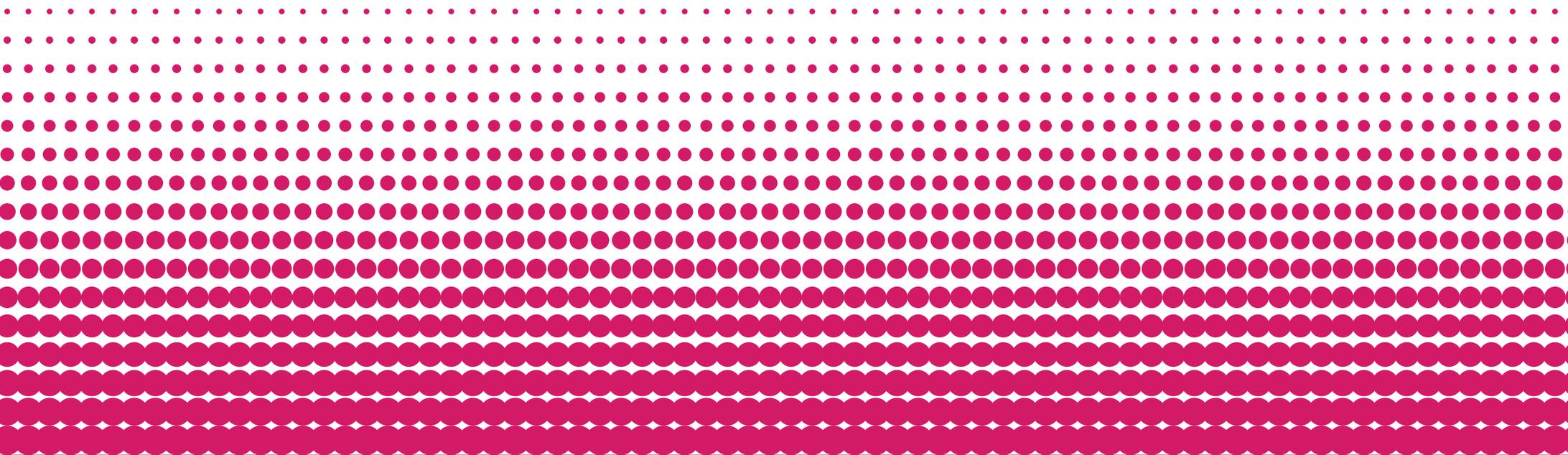
Hart, C. (1997). Curso completo de dibujo para comics. Ediciones Martinez Roca , S.A. <http://www.tallerdecomic.com/christopher%20hart%20libro%20completo%20de%20dibujo%20para%20%20comic.pdf>

Maza, A. E. (2013). Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. <https://docplayer.es/26193942-Un-acercamiento-al-comic-origen-desarrollo-y-potencialidades.html>

Padilla, R. A. (2018, junio/julio). la ilustración digital en la licenciatura en diseño de la comunicación gráfica.

Ponce, L. A. (2013). PROCESO DE CREACIÓN DE UN CÓMIC O NOVELA GRÁFICA. PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/5644/T-PUCE-5805.pdf>

Sanchez, J. C., Canoves, I. M. (2017). Los (otros) libros. Bibliofilia underground. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6028918>



ANEXOS

Guiones

Guión Cómico #1

El alma en los Labios

Para mi amada

Cuando de nuestro amor la llama apasionada dentro de tu pecho amante contemples extinguida, ya que sólo por ti la vida me es amada, el día en que me faltes me arrancaré la vida.

Porque mi pensamiento, lleno de este cariño que en una hora feliz me hiciera esclavo tuyo. Lejos de tus pupilas es triste como un niño que se duerme soñando en tu acento de arrullo.

Para envolverte en besos quisiera ser el viento y quisiera ser todo lo que tu mano toca; ser tu sonrisa, ser hasta tu mismo aliento, para poder estar más cerca de tu boca.

Vivo de tu palabra, y eternamente espero llamarte mía, como quien espera un tesoro. Lejos de ti comprendo lo mucho que te quiero y, besando tus cartas, ingenuamente lloro.

Perdona que no tenga palabras con que pueda decirte la inefable pasión que me devora; para expresar mi amor solamente me queda rasgarme el pecho, Amada, y en tus manos de seda ¡Dejar mi palpitante corazón que te adora!
Medardo Ángel Siva

Personajes:

Julio Jaramillo -JJ
Rosa Amada Villegas -R
Medardo Angel Silva -M
Madre de Rosa-MADRE

Introducción.

Julio Jaramillo se presenta y da paso a la historia a relatar.

JULIO: Hola soy Julio Jaramillo, también me conocen como JJ o el ruiseñor de América, tal vez me conozcas como éxitos como Mi Juramento, el Aguacate o el alma en los labios...

Bueno, basta de hablar de mí a lo que venía... te quiero contar la historia del alma en los labios, del gran escritor, Medardo Angel Silva.

No te entretengo más y comenzamos...

Primera plana

3 viñetas

Panel #1 :

Comienza narración de Julio, se ve un plano general de la ciudad de Guayaquil

JJ: En 1919, en el Guayaquil de antaño dos jóvenes se enamoraron, él era un gran escritor y ella su musa.

Panel#2

Narración, manos entrelazadas, plano detalle

JJ: al principio todo iba bien

Panel #3: Plano donde se ve a Medardo en la oscuridad y a Rosa en la Luz

JJ: Sin embargo ella comenzó a notar comportamientos un tanto extraños

R: ¿Medardo?, ¿Estás bien?



Segunda plana

Paneles# 1, 2 y 3

Los objetos que se narran , ex . planos detalle manos sosteniendo objetos y en el final Rosa sonriente con uno de os objetos

JJ: Como comentaba anteriormente al principio ella no le dió importancia a aquel comportamiento, pues él salía mucho con ella , le prestaba libros y le mostraba sus poemas...

M: son para ti

R: No era necesario...

Panel# 4

int . noche habitación Medardo, sentado en su escritorio , escribiendo una crónica de Guayaquil nocturno

JJ: Pero cada día que pasaba se encerraba más en sí mismo...

M: El día urbano me es odioso, con su desfile de vulgaridades los despreciables "hombres prácticos " bajo un sol de nube descollante enceguedor que licua "asfalto"del Boulevard, con su trajín de rúbulas, Zascandiles y Vendedores.

Tercera plana

Panel #1:

Muestra la crónica a Rosa, para saber su opinión de la publicación en el diario el telégrafo

M: Mira en este escrito , tal vez pienses que soy negativo , sin embargo es un retrato fiel de esta ciudad en decadencia.

R: lo lee detenidamente

Panel# 2, 3

El rostro de Rosa se muestra una expresión de extrañeza, ya que era un hombre muy triste a pesar de su corta edad

R: creo que es exagerado, pues si bien la ciudad no es completamente hermosa tiene sus colores , tiene su encanto y no deberías sesgar tu juicio .

M: Simplemente son mis opiniones , si no te parecen aquello no me iincumbe

Rosa lo ve enojada tira la publicación y se va

Panel #4:

Plano americano

M: No espera... lociento.

La detiene sujetando el brazo

Cuarta plana

Paneles# 1 y 2

M: lociento , soy un poco terco, pero creo que tienes razón... debo apreciar más mi vida y por ti haría lo que fuese

Se besan

M: Vámonos quiero llevarte a cenar algo

Plano de ellos comiendo un bolón.

JJ: Después de esta tierna escena ella estuvo presente en sus logros y manías

Panel #3

¡Obtuve el puesto de redactor!

Panel #4

Medardo arruga uno s3ede sus poemas mientras Rosa lo anima

M: No, no es perfecto

R: ya saldrá...

Quinta plana

Panel #1

JJ: A pesar de lo feliz que se veían , Rosa empezó a notar cada vez más melancólico

Panel # 2:

JJ: A su vez cuando llegaba a su casa se encontraba en su velador jeringas sin usar , lo cual le pareció extraño

Rosa observa el velador de Medardo.

Panel #3:

Cogió una jeringa y salió a donde su madre, lo comentó a su madre

Sexta plana

Panel#1

int. Casa de rosa

R: encontré esto en la casa de Medi , pero él parece estar enfermo , tal vez sea su medicina

Madre: lo dudo mucho , es muchacho está mal , tienes que alejarte de él

Panel #2

J J: Rosa hizo caso omiso a su madre , pero cada vez lo vea peor , más delgado y algo desorientado,

Rosa mira a medardo



Panel #3

JJ: Se dió cuenta entonces que aquello no era una medicina cualquiera, sino una adicción y aunque le doliera tenía que dejarlo

Rosa primer plano

R: ya no puedo estar contigo

M: ¿Qué? ¿Por qué?

Séptima plana**Panel #1**

Plano americano

R: estas mal y no quiero estar con alguien que me venda en su miseria

M: Amada mía puedo cambiar te lo juro

Panel #2

R: No puedo seguir con esto, solo dejame

Medardo se arrodilla

M: Por favor No..

Panel #3

R: Adios...

M: Por favor recapacita no me puedes dejar... NOOO,

Rosa sale de la escena con sollozo.

Octava Plana**Panel #1**

JJ: Después de ese día Medardo durante tres días le rogó que volviera, a encontrarla fuera de su colegio:

M: Vamos hablar

R: No

M: No me dejes eres lo que calma mis días de abatimiento, eres la poca luz que me queda, por favor...

Panel #2

JJ; Al mirar la insuficiencia de sus acciones en su último esfuerzo le envía un poema dedicado a ella donde expresa su amor desbordado, le pide que lo lea en privado y que le conceda un último chance.

MADRE: Rosa hay una carta para tí

R: Abre vacilante la carta, era un poema,

Leyó unos cuantos versos e inmediatamente lo guardó, sin titubear

Novena Plana**Panel #1:**

JJ: El día siguiente se había propuesto ir a la casa de Rosa sin lugar dudas.

Int. habitación de Medardo

Panel #2

JJ: se vistió de luto y cogió el arma que tenía en la mesa de noche; la había pedido prestada a uno de sus amigos

Panel #3

Al llegar a su destino le suplico a la madre de Rosa que no dejará pasar

M: Déjeme entrar se lo suplico solo tomará unos pocos minutos

Décima Plana:**Panel #1**

La madre lo consultó con Rosa y lo dejó entrar

R: Déjalo Mamá...

Panel #2

Entó a la sala,

M: Disculpeme por la interrupción, sin embargo quisiera pedirle un momento a solas con Rosa

MADRE: Está bien, los dejo solos,

Panel #3

R: ¿qué sucede?,

M: ¿recibiste mi carta?

R: sí, ¿Por qué?

Panel #4

M: Porque todo lo que dice allí es cierto, no puedo vivir sin ti

Panel #5

Plano picado escena general.

M: ven acércate

R: estamos bien a esta distancia

M: vamos, por favor...

Onceava Plana:**Panel #1**

Rosa se levanta de su asiento.

Se acerca un poco

Plano picado

M: No, un poco más

Ella reniega pero camina

JJ: al acercarse él sacó el revólver, e instantáneamente ,sucedió lo peor..

plano detalle revolver

Grito de rosa

Onomatopeya AHHH;

JJ: Rosa quedó en shock mientras él yacía en su alfombra muerto con una bala en el cráneo.

Doceava plana**Epílogo****Panel#1:**

JJ: Posterior a su muerte su gran amigo Francisco Paredes , como homenaje a su obra y vida musicalizó aquel poema fatal, pues sigue recordando ese amor peligroso que lo llevó a la muerte.

Guión Cómico #2

REBELDÍA

Letra y música de Ángel Leonidas Araujo CH.

Señor! No estoy conforme con mi suerte, ni con la dura ley que has decretado, pues no hay una razón bastante fuerte para que me hayas hecho desgraciado.

Te he pedido justicia, te he pedido que aplaques mi dolor, calmes mi pena, y no has querido oírme, o no has podido revocar tu sentencia en mi condena.

Casi nada te debo- no me queda sino un amor inmensamente triste; ya saldaré mi cuenta cuando pueda devolverte la vida que me diste.

Personajes:

Duo Benitez y Valencia -BV

Jorge Araujo -J

Ángel Leonidas -AL

Monseñor- M

Otros clérigos -O

Introducción.

El Duo Benitez y Valencia se presenta y da paso a la historia a relatar.

B: Hola soy Gonzalo Benítez

V: Y yo Luís alberto Valencia

BV: Y juntos somos el duo Benitez y Valencia ;

B: Tal vez no seamos tan famosos como el Julio

V: pero interpretamos un montón de canciones

B: y escribimos una que otra

B: como la vasija de barro, La Naranja, Pobreza, Sendas Distintas ... un montón. (Sonrisa)

V: Pero lo que hoy queremos compartirte es una historia un tanto controversial en nuestra época, una anécdota de nuestro buen amigo Ángel Leonidas Araujo Chiriboga.

B: Sí, la historia de uno de sus más grandes éxitos: el pasillo Rebeldia

BV: No te entretenemos más.

BV: Comencemos...

Primera plana

3 viñetas

Panel #1, 2 y 3:

Comienza narración de Benitez, se ve un plano general de la ciudad de Riobamba, al igual que pasos en las calles (planos detalle) y finalmente la cámara se acerca a una casa de esta ciudad, no de alcurnia, pero de una clase media, media alta.

B: En los años 20s, en aquella ciudad de Riobamba en un día oscuro y lluvioso se oía a la distancia en una casa particular como un hombre gritaba de dolor....

AL: Onomatopeya ¡AAAAGHHHHH¡

Panel#4



Plano interior , donde se muestra a Araujo en la cama sufriendo; este es acompañado de su hermano.

AL: Ahh;;, me duele maldita sea mi suerte me la quieren amputar y tu quieres que esté tranquilo.

¿Qué no ves que voy a morir?

Y más aún si se que la mujer que año nunca me amara

JA: Calma Ñaño , no seas exagerado, si bien es grave el médico dijo que con reposos sanaria y si no pues hay que afrontar lo peor..

y pues por otra parte hay muchos peces en el Mar , ya encontrarás a alguien

AL: Claro , tú lo dices porque no te pasa....

Panel #5 :

Plano donde se muestra a su hermano con expresión de resignación

JA :Ay , Ñaño , eres todo un caso...

Segunda plana

Llega su cuñada a la escena , Carlota jaramillo.

Panel #1:

Abre la puerta

CJ: ¡Hola Querido!

Ángel la ve con un rostro irritado

Panel #2:

CJ: Uyy Ángel ¡qué genio que te cargas!

JA: ¡Es inaguantable!

CJ : Amor tranquilízate es comprensible, esta mal de salud y del corazón...

Panel #3

CJ: Pero cuñado estarás mejor , tienes que sacarle partido a esta situación, verlo de forma positiva...

AL: ¡¿Qué hay de bueno en esto?!; ¡estoy desgraciado!

Carlota se asusta y su esposo se ve enojado, los dos proceden a irse por la actitud de Ángel Leonidas

CJ: Vaya.. bueno , estaremos cerca por si necesitas algo...

JA : Sí , y por favor tranquilízate no es manera de tratar a una dama , descansa y nos veremos pronto..

Cierran la puerta y se marchan

Tercera Plana

Panel #1:

Narración de situación en habitación de Ángel Leonidas

V: Posterior a esto ,él seguía irritado y a su vez triste pues consideraba que iba a terminar siendo un inválido y un soltero por toda su vida...

LA: (Con la mano en su rostro), voy a perder la pierna para siempre ... y nunca nadie me amará de nuevo,,

B: Esa noche no pudo dormir, y es por ello que empezó a escribir para liberar su frustración.

Panel #2:

V: Las letras fluían como un río desbordado , su creatividad estaba a tope , y si bien tenía mal humor al mirar lo que había logrado gritó:

Panel #3:

AL: ¡ VA A SER UN ÉXITO!

Panel# 4:

Tal vez Carlota no estaba tan equivocada... me disculparé mañana (mira el papel sonriendo)

Cuarta plana

B: Al día siguiente llamó enseguida a su hermano a contarle la buena noticia

6 am en el reloj, suena teléfono

Paneles # 1,2,3,4,5 y 6:

JA: (coge el teléfono soñoliento) AmmSi diga?

AL: Ñaño , Ñaño, lo he logrado

JA: A sí?, ojalá merezca la pena

AL: He escrito mi mayor éxito hasta el momento ven en la tarde y dime que opinas

JA: ¿Solo por esto me has llamado tan temprano?

AL: Sí?

JA: (Asienta el teléfono)

AL: Ñaño esper....

bueno al menos se lo dije

Cuarta Plana

Jorgue llega al apartamento en la tarde y abre la puerta

Panel #1:

int .Casa de Angel Leonidas

JA: ¿Qué quieres que vea?

AL: ¡Esto! (muestra papel emocionado)

Panel#2

JA: (lo toma rápidamente y se sienta)

Panel # 3

Plano detalle de Jorge Leyendo

Panel # 4:

Se abre el plano

JA: esto te va a traer muchos problemas...

Panel# 5

AL: Sé que es algo indulgente de mi parte pero funcionará, allí expreso todas mis emociones, pídele mil disculpas a Carlota, tenía Razón, soy un ¡ Genio!

Panel #6

JA: (Lo ve con rostro de duda)

Quinta Plana

Panel#1:

V: Lo había logrado a pesar de su situación, aunque pocos días después le dieron sobre aviso de que estaba sano, seguía con el corazón roto y por ello en este período surgió así el texto de Rebeldía, a su vez él compuso la melodía esta canción, pero cuando salió a la luz tuvo muchos problemas; pues una persona estaba en contra de tan exitosa tonada: Monseñor Carlos María de la Torre

Le informa el Doctor que su pierna está a salvo

AL: ¡ HURRA NO ES EL FINAL!

Panel#2: Ángel Componiendo

Panel#3: lanza el Pasillo al estrellato

Panel# 4: Rostro de Monseñor

Sexta Plana

B: Monseñor era un influyente obispo ultraconservador, el cual no permitiría desvaríos que afectasen la rígida fe católica.

Paneles#1 y2:

Es entonces cuando escucha este pasillo en su paso por la Ciudad de Riobamba, este se llena de cólera.

Panel #2,3, 4, 5 y 6

M: ¿Qué es esta injuria que escucho?

O: Es el Pasillo Rebeldía Monseñor

M: Y ¿quién escribió esta barbarie? (Muy enojado pregunta)

O: (Plano picado), Ángel Lonidas Araujo, Monseñor.. con voz temblorosa

M: Ese hombre merece la pena máxima, la Excomunió
Séptima Plana

Panel #1:

B: En una de sus pastorales el Obispo muy molesto por tal herejía puso a conocimiento la excomunió a todos aquellos que disfrutaban de aquel pasillo tanto a su autor, intérpretes y oyentes les dictó la excomunió.

M:una blasfemia...

Todos los asistentes sorprendidos

M: nunca se deberá negar la ley divina porque dios es el único que nos puede juzgar y regir nuestro destino y si algún blasfemo no esta de acuerdo será exiliado de la fe católica para siempre, y a ello también se suma al escuchar tan atroz melodía

Panel #4

B: Cuando los Araujo escucharon tales afirmaciones se preocuparon ...

Octava Plana

Paneles# 1, 2, 3 Y 4

Esto me costará mi carrera, todos tienen confianza en el obispo, esto se acabó..

JA: Calma ñaño, esto tendrá que solucionarse, pero yo te advertí que te daría, problemas, pues se presta a malos entendidos.

AL: ¡Rayos! ¿Por qué no te hice caso?!

JA: Nunca lo haces, ya para que te digo las cosas

AL: Lo ve molesto

CJ; Ay muchachos son muy dramáticos, lo prohibido siempre vende, ustedes estén tranquilos que todo pasará de inmediato;

Panel#5

Gran multitud de gente agolpada en las tiendas.

V: dicho y hecho, Carlota tuvo razón a partir de aquellas declaraciones por parte del Obispo, la Popularidad de la canción subió a tope pues todo el mundo quería saber sobre el "Pasillo Maldito"

Novena Plana

Panel#1

,Miran a la Gente agolpada pidiendo una copia

B: Es así que Araujo tuvo el éxito que merecía

AL:Esto es tan extraño, pero hermoso...

Panel #2 y 3:

Calles de ambato donde ellos están observando

CJ: Lo ves te dije que todo Saldrá bien

AL: ¡TE ADORO CUÑADITA! (Abraza a Carlota mientras Jorge lo mira con una sonrisa en el rostro)

Décima Plana :

V: Finalmente hay que agregar que este fue interpretado tanto por artistas bohemios como reconocidos.

B: Obvio Reconocidos como nosotros.

Disfruta de este éxito a continuación ¡Nos Vemos!

Guión Cómico #3

DESPEDIDA

Letra: Buesa José Ángel. Música: Carlos Guerra
Paredes

Te digo adiós!...y acaso te quiero todavía, quizás no he de olvidarte, pero te digo adiós!... no sé si me quisiste, no sé si te quería, o tal vez nos quisimos demasiado los dos...

Este cariño triste, apasionado y loco, se me sembró en el alma para quererte a ti; no sé si te amé mucho, no sé si te amé poco, pero sí sé que nunca volveré a amar así...

Me queda tu sonrisa dormida en el recuerdo y el corazón me dice que no te olvidaré; pero al quedarme solo, sabiendo que te pierdo, tal vez empiece a amarte como jamás amé...

Te digo adiós y acaso con esta despedida, mi más hermoso sueño muere dentro de mí; pero te digo adiós! Para toda la vida!... aunque toda la vida siga pensando en ti.

Personajes:

Carlota Jaramillo-CJ

José Ángel Buesa- JB

Su amada-A

Carlos Guerra Paredes - CG

Introducción.

Carlota Jaramillo se presenta y da paso a la historia a relatar.

CJ: Hola soy Carlota Jaramillo, tal vez me recuerdes del Volumen anterior , me llaman "la reina del Pasillo" y fui una de las más grandes intérpretes del Pasillo en nuestro País.

Tal vez me conozcas por canciones como: Sendas Distintas, la cual me dedicó mi marido, por Almas Gemelas , entre muchas otras...

Sin embargo, lo que hoy te vengo a contar es el relato de una de mis interpretaciones; este es el pasillo Despedida, escrito por un cubano muy talentoso llamado José Ángel Buesa

No te entretengo más, así que comencemos...

Primera plana

Panel #1, 2, 3 4 y 5:

Plano de la Habana Cuba antigua, y acercamiento a una casa de clase media cubana

CJ: Eran los años 1960, en donde se desarrollaba la revolución , en ese entonces José gozaba de gran popularidad en el país por sus escritos. José siempre tuvo gran éxito con las mujeres pues era muy atractivo, pero en su momento ella le robó el corazón , desconocemos el nombre de su amada , pero lo que sabemos es que la amaba profundamente ; se conocieron en el parque local mientras él escribía, pues ella siempre pasaba con su hermana al pasear los días viernes.

Planos de miradas

Un día al intercambiar miradas él se presentó:

JB: Hola señorita , perdón la intromisión pero quería decirle que se hermosa este día

Ella se sonroja

A:¿Si?, y yo no me he arreglado (risa sutil)

Hermana lo ve con mirada de sospecha

JB: Me gustaría invitarla a salir alguna vez si me lo permite

A: Tal vez mañana pase por aquí y tal vez lo veré
JB: (mirada Picara) Entonces nos veremos , un gusto conocerla...
A: Adiós, igualmente

Segunda plana

Panel#1, 2 y 3:

CJ: Se sentía la química entre ambos, al día siguiente salieron y no se volvieron a separar, pues desde ese día solían salir juntos por la habana, charlaban de todo, compartían su gusto por la literatura y demás...

A: Leíste este libro (le muestra el Libro)

JB: No, realmente pero he oído que es un gran escritor

Panel# 4 y 5

CJ: y de igual forma él siempre le escribía poemas , le decía que era su inspiración

Escrito en la mesa{

BALADA DEL LOCO AMOR

No, amor no llegas tarde. Tu corazón y el mío saben secretamente que no hay amor tardío.

Amor, a cualquier hora, cuando toca a una puerta, la toca desde adentro, porque ya estaba abierta.

JB: La mira a los ojos mientras ella está recostada en su alcoba , te amo con locura, no sabes cuánto ansiaba encontrar a alguien como tú ...

A: yo también te amo y te apoyaré en todo

Tercera plana

Panel # 1, 2 y 3:

CJ: todo fue felicidad hasta que comenzó la revolución..

JB: no puedo ir a verte es muy peligrosos , pueden empezar en cualquier momento y Castro está empeinado en continuar

A: yo te esperaré amor mio

CJ: Después de largas semanas sin verse pudieron estar juntos sin embargo planeó exiliarse, tenía que dejar todo; a su familia y a su amada...

Cuarta plana

Panel#1,2,3y 4:

JB: Tengo que irme, este lugar ya no es para mi, esta revolución nos va a dañar a todos.. y yo no quiero vivir con ello te lo ruego , ven conmigo...

La toma de la mano...

A: José tu sabes que no puedo , tengo toda mi familia aquí no los puedo dejar, me necesitan

JB: Por favor piensalo , me voy mañana por la mañana...

CJ: El a la mañana sigueinete la espero en el puerto , pero nunca llegó

se acerca a la boletería

JB: solo un boleto por favor

Sube al barco

Quinta Plana

Panel# 1, 2, y 3:

CJ: Aquello lo destrozó, sin una carta ni un adiós solo la nada, en ese momento comenzó a escribir...

Te digo adiós!...y acaso te quiero todavía, quizás no he de olvidarte, pero te digo adiós!... no sé si me quisiste, no sé si te quería, o tal vez nos quisimos demasiado los dos...

plano de él en el barco ,

CJ: nunca la olvidaría aun cuando se casó en República Dominicana sabía que nadie llenaría ese vacío.

Plano de él viendo fotografía

Sexta plana

Paneles#1, 2, 3 y 4:

Epílogo

Posteriormente su poesía llegó a traspasar fronteras . es por ello que Carlods Guerra Paredes procedió a musicalizar este poema.

CG: Este texto es hermoso... quedaría bien con un acompañamiento musical.

coge su guitarra

planos detalle

y empezó a componer



Entrevistas

Público Objetivo.

Joaquin Noblecilla

14 años

-¿Qué conoces sobre el pasillo nacional?

Pues el pasillo es un género musical en si solo conozco eso y un cantante bien conocido fue Julio Jaramillo

-¿Por qué medio conoció el pasillo?

Por canciones que sabía poner mi mamá a veces y pues me gusto

-¿Conoces a más personas de tu misma edad que le guste el pasillo?

Si, a mi grupo de amigos también les agrada el pasillo.

-¿Qué es lo que te gusta de él? Cuéntame de tu pasillo favorito

La expresión con la cual se canta, es algo súper cool.

Fatalidad de Julio Jaramillo

-¿Qué es lo que te gustaría saber acerca del género del pasillo nacional?

Pues qué instrumentos son los principales para tocar esto y ya.

-Si existiera otra forma de difundir el pasillo en las nuevas generaciones, según tú ¿Cuál podría ser? y ¿por qué?

Pues recomendar así por ejemplo decirles a mis amigos, hey escucha esta canción y si les agrada chévere, y si no ya nada no puedo hacer nada.

-¿Sabes qué es un fanzine?

No, no conozco

-Ahora que ya te lo he explicado que es un Fanzine ¿quisieras adquirir uno de ellos o prefieres que el producto se enfoque en una fusión entre lo digital y analógico?; es decir que partes de este estén en formato digital y otra en formatos físicos.

Pues la verdad me gustaría que sean de forma física, ya que por el tema digital sea un poco , como un poco que los jóvenes ignoren eso aunque algunas personas dirán que es lo más apto por que ellos usan más las redes para ver eso, pero creo que estas publicaciones no tendrían tanto efecto en las redes, sino tendrían más efecto en el ámbito físico.

Hernan Peñaloza

17 años

-¿Qué conoces sobre el pasillo nacional?

Lo que se escuchado es un género de música, que se canta con una letra muy triste, sobre el amor, es una música que se puede decir que es inolvidable porque es reconocido en nuestro país.

-¿Por qué medio conoció el pasillo?

Por mis abuelitos

-¿Conoces a más personas de tu misma edad que le guste el pasillo?

La verdad si , la mayoría de mis amigos.

-¿Qué es lo que te gusta de él? Cuéntame de tu pasillo favorito

Primero sería la melodía, y 2do la letra que es bastante profunda, para poder transmitir una emoción

-¿Qué es lo que te gustaría saber acerca del género del pasillo nacional?

Si tuviera la oportunidad para adquirir más información, conocimiento, claro.

-Si existiera otra forma de difundir el pasillo en las nuevas generaciones, según tú ¿Cuál podría ser? y ¿por qué?

Mediante en las escuelas hay como clases de música, entonces se utilizaría más de ese método, en hacerles escuchar o hasta mismo aprender a tocar ese tipo de música

-¿Sabes qué es un fanzine?

La verdad no he escuchado ese termino

-Ahora que ya te lo he explicado que es un Fanzine ¿quisieras adquirir uno de ellos o prefieres que el producto se enfoque en una fusión entre lo digital y analógico?; es decir que partes de este estén en formato digital y otra en formatos físicos.

La verdad para mejor información una parte digital y otra parte física porque en lo digital se mantiene así en internet y cualquier persona que lo busque lo encontrará y en lo físicamente también, ese mismo tiempo puede adquirirlo.

Adrián Villavicencio

16 años

-¿Qué conoces sobre el pasillo nacional?

Bueno, lo que conozco más sobre el pasillo es que es algo típico o por excelencia del país en sí.

-¿Por qué medio conoció el pasillo?

Le conocí más por mis padres y mis abuelos ya que en algunas reuniones sabían poner así.

-¿Conoces a más personas de tu misma edad que le guste el pasillo?

Si, a bastantes de mis amigos les gusta, es algo profundo, entonces a veces siendo que a los adolescentes como que nos identificamos pudiera decirse con la letra de alguna canción

-¿Qué es lo que te gusta de él? Cuéntame de tu pasillo favorito

Como ya dije, puede ser la letra o más el ritmo, lo instrumental, la guitarra y eso.

-¿Qué es lo que te gustaría saber acerca del género del pasillo nacional?

No la verdad, me siento conforme con lo poco que sé, por así decirlo.

-Si existiera otra forma de difundir el pasillo en las nuevas generaciones, según tú ¿Cuál podría ser? y ¿por qué?

En mi opinión, para las nuevas generaciones, sería no se, tal vez o sea creo que lo que van transmitiendo más en la familia y así, entonces de mi parte sería o sea hacer que, si es que, o sea cuando tenga hijos un ejemplo, hacer que escuchen, transmitirles.

-¿Sabes qué es un fanzine?

No

-Ahora que ya te lo he explicado que es un Fanzine ¿quisieras adquirir uno de ellos o prefieres que el producto se enfoque en una fusión entre lo digital y analógico?; es decir que partes de este estén en formato digital y otra en formatos físicos.

Ósea si sería bueno la parte digital y físico en mi opinión porque para tener así fácil acceso.

Lia Tripaldi

15 años

-¿Qué conoces sobre el pasillo nacional? ¿por qué medio conoció el pasillo?

Osea, no mucho, aprendo lo que nos dan en la escuela, casi siempre, más que nada es eso, ¿quieres datos en específicos?

-Claro ¿ que nomas les enseñan en el colegio?

O sea nos hablan de la importancia que tiene, que nace a través de los otros géneros, los cantantes más reconocidos, Julio Jaramillo obviamente.

-¿Conoces a más personas de tu misma edad que le guste el pasillo?

Si, algunos de mis compañeros les gusta los pasillos, es algo reciente la verdad, antes estaban más en el reguetón, y después de la pandemia ponen pasillo todo el tiempo;

-Que raro y a ti ¿te gusta el pasillo?

No me gusta el pasillo, es muy triste y es extraño porque la música en inglés es igual de triste, las letras son igual de depresivas si me gusta

-¿Qué es lo que te gustaría saber acerca del género del pasillo nacional?

Osea me gustaría saber los orígenes también, también los orígenes de los cantantes, cuales son las intenciones.

-Si existiera otra forma de difundir el pasillo en las nuevas generaciones, según tú ¿Cuál podría ser? y ¿por qué?

Yo pienso que los memes serían lo que llega a más gente, tiktoks incluso, de hecho, yo creo que a mis compañeros ese gusto por los pasillos y la música nacional salió de ahí, porque empiezan, ven un video chistoso y al final del video ponen un pasillo que acompañe todo y luego siguen poniendo eso y para molestarle a las maestras mientras ponen música en clase, meten pasillo todo el tiempo y supuestamente para enaltecer al Ecuador

-¿Sabes qué es un fanzine?

No sabia pero mi mamá me contó sobre tu tesis y me puse a investigar vi unas fotos y parecían panfletos, pero no me quedó muy claro que era.

-Ahora que ya te lo he explicado que es un Fanzine ¿quisieras adquirir uno de ellos o prefieres que el producto se enfoque en una fusión entre lo digital y analógico?; es decir que partes de este estén en formato digital y otra en formatos físicos.

Creo que pudiera ser bastante útil que haya una parte digital y una en físico para que uno empiece viendo la parte digital que suele ser más accesible, se interese y los que en verdad les interesen puedan tener acceso a todo lo físico.

-¿Qué es lo que te gusta de él pasillo?

Más que nada creo que me gustan las letras poéticas, toda la parte que meten recursos literarios y son como poemas cantados

Jorge Noblecilla.

17 años

-¿Qué conoces sobre el pasillo nacional?

Género musical ecuatoriano, bastante representativo de su cultura no

-¿Por qué medio conoció el pasillo?

Sinceramente desde los discos

-¿Vos solo o porque alguien más ponía?

No, yo solo, bueno en verdad me papà ponía de vez en cuando pero me agradaban

-¿Qué es lo que te gusta de él? Cuéntame de tu pasillo favorito

Los bajos de la guitarra, miento, los requintos, excelentes; eh como pudiera decirle caballero, tu alma entre mis manos de JJ mijo.

-¿Qué es lo que te gustaría saber acerca del género del pasillo nacional?

No, la realidad me creo apto, incluso tocó la guitarra.

-Con lo que sabes ahora ¿ crees que es suficiente?

Creo que con lo que se ya es suficiente

-Si existiera otra forma de difundir el pasillo en las nuevas generaciones, según tú ¿Cuál podría ser? y ¿por qué?

Las escuelas de guitarra que impliquen el requinto, como un, no se , pudiera decirse una clase particular más, un género, porque la cultura de Ecuador se está perdiendo.

-¿Sabes qué es un fanzine?

No eso sí no

-Ahora que ya te lo he explicado que es un Fanzine ¿quisieras adquirir uno de ellos o prefieres que el producto se enfoque en una fusión entre lo digital y analógico?; es decir que partes de este estén en formato digital y otra en formatos físicos.

Yo digo en formato digital, porque es más accesible no, con el internet, los tiempos de ahora, ya no nos basamos mucho en lo físico

-¿A los jóvenes no les interesa ahora las cosas en físico?

Puede decirse que no, que en el tema de los coleccionables si pero en el tema de actualidad no, en el presente pega más lo digital.

Expertos

Bolivar Avila Vanegas

Investigador y Guitarrista académico

-¿Cual es la realidad del pasillo en nuestra ciudad?

En nuestra ciudad? Haber ahí yo pondría como ahí, hay un circuito básico que es el pasillo popular digamos así, no hablamos la geo popular en cuenca, que es por lo general un circuito que no se ve mucho en él, dentro de la ciudad o cosas así, sino que es un circuito que esta , es un poco periférico digamos a la música popular, los tríos de música nacional todavía existen y todavía es una muy fuerte presencia en la zona periférica , la zona urbana marginal y en la zona rural en el centro hay poquito ya, la escena está conectada por otros géneros mas, mas, que sera, mas en moda para las nuevas generaciones digamos así, pero no es que el pasillo haya desaparecido si hay, esta un poco subalternizado dicen la palabra los sociólogos, pero si existe, y bueno la otra escena que es la escena, que es pequeña que es de la musica academica en la que estoy yo que es en donde el pasillo está presente pero ya en su versión más escolástica digamos así, en piezas para piano, solo, o la que es sinfonica las toca o los solistas con algún instrumento como yo o algún otro compañero también quien toca pasillos; pero la escena escena fuerte del pasillo está como te decía en la periferia y en la ruralidad o en las cantinas, osea es un pasillo más popular, si ahorita si bueno no es un tema solo de cuenca digamos no, le pasillo como tal como género tuvo su mayor apogeo digamoslo así en los 70s-80s del siglo pasado, pero de ahí volvió a su nicho, base que ha sido siempre, la música de cantina, las rockolas, la música mas de , mas de ese circuito.

-¿Cree que los conservatorios no brindan las herramientas necesarias para que este género siga vigente?

Osea el conservatorio intenta hacer algunas cosas entiendo yo a igual que la facultad de artes tambien , la escuela de la musica, pero ya lo que se hace es pasillo ene l caso del conservatorio es esto de los pasillos mas academicos , que no es la vertiente inicial, pero si es una de las formas que existe tradicionalmente en el ecuador, por que digamos así muy rapidamente, la musica academica ecuatoriana esta muy vinculada y muy nacionalista, muy vinculada a los pasillos y a los generos ecuatorianos no, porque ahí hay que hacer otro, otro parentesis diciendo que, si bien toda la atencion de la escena y de la sociedad aveces se centra en trata de conservar el pasillo como tal la escena de la que sale el pasillo no es solo pasillos, digamos no, es tambien albazos, hay sanjuanito, hay (saltashpas), hay (kapishkas), hay un monton de generos alrededor que configuraron lo que se conoce como la musica nacional ecuatoriana de la cual se intennta aveces posicionar entiendo que por razones un poco de diseño y de marketing en todo alrededor del pasillo , pero de lo que esta intentand posicionar detrás es toda la escena de la musica nacional, un intento de sostenerla en el tiempo, eso es lo que yo entiendo, pero esa escena d la musica nacional es una escena que en los conservatorios y en las academias se aborda desde lo academico que es ya construcciones de compositores academicos pero en estos ritmos , pero poco se hace por conservar la expresion en la dinamica popular, para eso hay otros espacios, estan otros espacios, como la , en cuenca habrian, nose si aun hay, la escuela de guitarra o la gente de la academia de santa cesilia o de algunas academias particulares que trabajan especificamente los temas de musica popular , no, el conservatorio no es ese espacio, en la universidad entiendo que hay poco tambien que

se hace porque la universidad parece que está centrado más en temas de música moderna, en el rock, en el pop, en el jazz y en alguna cosa más, pero yo no conozco estrategias como las que pueden mencionarse que existen en Quito o en Guayaquil por ejemplo, en donde sí hay carreras específicas para enseñar la tradición musical ecuatoriana primigenia no de, en Quito por ejemplo, el caso de la guitarra quiteña no que es esta forma de tocar la guitarra absurdamente ligada a la música nacional, y en Guayaquil está esto de la escuela del pasillo no, que es este proyecto del municipio de Guayaquil con el que se forman cada vez más generaciones de músicos populares guayaquileños.

-¿Qué importancia tienen los grupos o intérpretes del pasillo en la actualidad?

Si, en el circuito que te mencione, pues sí, hay mucha relevancia, no, en el circuito de las fiestas populares, de las fiestas tradicionales, de las fiestas rurales, de los cantones más pequeños están súper presentes, el único lugar donde no asoman mucho es en el centro de la ciudad de Cuenca, pero no porque no haya, sino porque el público está con otras expresiones digamos artísticas, está vinculada a otras lógicas que son las lógicas más del mercado de la música internacional, que de la música local, entonces eso hace que por ejemplo los consumidores de la música de el centro y de los bares, de las discotecas cercanas al centro de ciudad no quieran consumir hecho, y la expresión artística se desplazan un poco a la periferia.

-¿Cómo cree que se debería difundir los elementos del pasillo?

No creo en verdad gusta más el pasillo de ahora que la de antes, es muy poético, es un poco demasiado rebuscado las letras, demasiado poética, si la intención del pasillo no era esa, la intención del pasillo era más bien una línea expresiva, potente, dura, quizá algunas veces un poco hasta cierto momento agresiva, en el plano de la relación romántica humana no, de las relaciones interpersonales, pero ahí hay una explicación lógica que es la industria de la música, que ese es otro tema muy largo no, la industria de la música ecuatoriana convirtió al pasillo en el éxito de ventas no, de hecho el cantante más famoso que tenemos nosotros hasta hoy, sigue siendo Julio Jaramillo, que es producto de la escena de la música nacional, pero de la escena de la música nacional que fue altamente potenciada y difundida por la escena, por la industria musical guayaquileña de los discos, de SRA Victor, que construyeron nuestro primer gran músico famoso, que es Julio Jaramillo y hasta ahora no hay quien lo discuta siquiera, ni quien le haga el más mismo calor, pero esos son otras lógicas digamos no, ahí hay una cosa que hay que diferenciar, una cosa es la lógica de la música popular por sí, otra cosa es la lógica del mercado musical, nosotros vivimos en una lógica donde el mercado musical casi que nos impone qué es lo que quiere que hagamos porque está conectado en todos los medios de comunicación radiales y digitales y demás, todo lo que puede ser fácilmente está ahí, y en cambio la música popular tiene otras formas de distribuir la música, de sostenerse, que son estas cosas, mas en vivo, las fiestas, los encuentros en las periferias, los barrios más populares, esta gente no consume lo que dice el mercado, consume lo que tiene al alcance y lo que tiene la alcance es la música popular, que haya que tratar que es musicapopular

tenga más presencia en el país, pasa más por las lógicas de la industria que por la lógica de la composición o la voluntad de los artistas, tiene que ver más con los procesos de radiodifusión y de distribución, de la música antes que con los procesos creativos porque hay gente todavía componiendo y todavía haciendo o peor con la letra, no tiene mucho que ver con la letra porque, el caso del reguetton es clarísimo las letras delicadas y hermosas fueran las que venden no sería el reggaeton el genero mas comercial y más rentable sino fuera algun otro genero pero no es así, entonces no es un tema de la letra, no es un tema que se han ido por otros lados las letras , son las lógicas del mercado de la música las que hace que los centros urbanos grandes, ciudades grandes, la música comercial sea la que domina sobre la música popular.

-¿Cómo cree que mejoraría la difusión del pasillo en las nuevas generaciones?

O sea estrategias hay bastantes no, por ejemplo lo que se hace en guayaquil y quito me parece interesante no, está todo la escuela del pasillo, en guayaquil y en quito hay esta cosa del museo del pasillo, aca en cuenca hay poco yo e visto poco , parece que hubo una intención de abrir una sucursal del museo del pasillo aca en cuenca también sin embargo hay poco, yo conozco solo uno o dos programas que tratan de difundir en la radio ahora mismo los pasillos que son Carlitos mosquera y algunos de los programas más grandes de radio cuenca me parece que son los únicos que sostienen la dinámica del siglo pasado de que la música nacional está sonando fuertemente, pero yo creo que pueden haber muchas, esta cosa de declararle al pasillo patrimonio cultural es una de las estrategias que me parece que están usando, pero yo ahí lo único que pudiera poner un poco de cuidado es que hay que entender que la cultura y las manifestaciones artísticas son construcciones sociales dinámicas, no son construcciones sociales que se paralizan, si algo se paraliza , si algo deja de evolucionar, si algo deja de cambiar se mueve y a veces cuando tratamos de recuperar una forma musical de la forma en la que uno le gusta, lo que está tratando de hacer es matar al pasillo, o matar esa práctica, hay una palabra que usan los artistas visuales que dicen masificar, volver una pieza de museo, un concepto que está muerta , está detenida, y el pasillo y la música nacional, no están muertas o detenidos están en otros niveles de difusión porque ya no son tan rentables como eran peor si existen y si estan, el problema es que la gente a veces quiere seguir conservando el pasillo con esas letras de los grandes poetas, de cosas muy delicadas, de cosas muy rebuscadas, y ese pasillo ya no existe, ese pasillo ya no está presente, porque los poetas actuales ya no escriben para los pasillos, la relación entre los poetas actuales y los músicos crean otro tipo de productos este rato y los pasillos siguen muy vivos en los espacios que no son muy visibles oficialmente, pero ahí están , no es que se han muerto, uno va a cualquier fiesta de pueblo y hay alguien cantando pasillos, osea el pasillo no está muerto , está ahí, lo que a veces queremos es que el pasillo siga en la cresta de la ola y eso a veces es, se necesita este rato al menos competir con el spotify y competir con el youtube y eso es bastante difícil.

Diseñador

Diego Lara Salto Diseñador y artista Visual

-¿Cómo ha sido tu desarrollo profesional en el ámbito editorial?

Bueno, como mi oficio mayormente ha sido de diseñador gráfico, sí he tenido bastante trabajo de diseño editorial. ¿Qué te cuento al inicio? Al inicio manejamos un software que se llamaba Cuadro Express antes de que hoy el InDesign, porque ya tengo muchos años de nada en la profesión. Y claro, esas herramientas mientras ayudan en cuanto a la parte de diseño editorial. He hecho un par de libros bien chéveres, me gusta hacer libros, no los hago muy seguido. Alguna vez gané un premio con un libro con el diseño de un libro, que más te cuento. Más bien, las reflexiones sobre él, sobre el diseño editorial, vienen a través del fanzine, porque como que yo comencé a diagramar así y con papel, con corta y pega, haciendo fanzines antes de estudiar diseño. Entonces, por ejemplo, nomás preguntaba casi todavía. Pero bueno, como estamos en esto de lo editorial, con un amigo hacíamos un fanzine en el 93 92, hicimos unos cuatro o cinco números, los dos primeros números hizo él. Y claro, tú sabes cómo es el fanzine, el fanzine, fanzines, cortar, pegar y armar un machote hay una base que después se fotocopia y se va unificando las páginas. Y entonces te cuento esto porque desde el segundo que yo creo es ya el tercer y comencé a diagramar yo. Yo cuando ahora reviso esos fanzines sí tienen otra, otra cara y otra estética. En los fanzines que hacía este amigo Jose Luis eran, o sea, la diagramación que hacía él a mano. Era muy parecida a los fanzines gringos, porque las referencias eran fanzines gringos y europeos y especialmente o casi solo de música. Entonces era una época en que nosotros nos metimos en el rock y claro, hacíamos también nosotros una, una o un fanzine de la localidad con bandas, era un fanzine musical, claro, teníamos nosotros de esa tendencia de conciencia y creo que es la principal la que espera un ejército. (Dime. Listo, chao, chao.) Ya. Entonces, claro, él tenía otros rayes, pegados y textos recortados y pegados, pero con un estilo quizás más caótico y si puede ser que sea inherente también a las canciones. Pero yo cuando cogí y le di una, le dio una, una unidad ya más gráfica y visual. Y no eran solamente páginas llenas de papeles pegados, sino ya tenía una estructura y a ella ya había un sentido de doble columna, diagramación más interesante y había más de espacios en blanco. Y bueno, y te cuento eso porque eso mismo, ya reflexionando, me ha servido posteriormente en el diseño editorial, ya con software y yo no sé qué más comentar un diseño editorial de mi trayectoria en el diseño editorial. He hecho libros para artistas, para proyectos culturales principalmente. Creo que ese ha sido lo fuerte mío. Los proyectos culturales

-Se que fuiste uno de los precursores de la Fanzinoteca nacional ; entonces ¿cómo crees que el fanzine ha evolucionado en nuestro país ?

Verás, en los ochentas habían fanzines de ecuatorianos ya asimismo, en esta onda de dibujado a mano y todo sobre bandas, había uno que se llamaba Contaminación, había otro que se llamaba Antinuclear que creo que creo que son dos de los males de los más viejos. Eso fue en los 80 's finales de los 80 hasta mediados de los noventas con este amigo rockero también hicimos el fanzine este celebró luctuoso que te comento. Y claro, ejercicios varios más de no periódicos, sino ya números, números individuales digamos, y a productos artísticos y si se quiere más que un fanzine que tenga una period-

icidad que y tenga una numeración y en él en ,¿qué año era? Bueno, en el 2009, en el 2006 en adelante yo como que ya me había percatado que la que el fanzine a nivel mundial estaba regresando y bueno, ya tomé un poco nota de eso, yo también sigo haciendo mis ejercicios de corta y pega sin quizás entre collage y cine, porque a veces no, no, no. Estos productos de gráficos o visuales no, no llegaban a formar parte de un de un libro, porque puede ser un fanzine con una estructura ya predeterminado, como una de las diferentes espacios pero también puede escoger varios trabajos visuales o textuales de lo que sea y tratar de unificarlos y que salga un solo producto, igual pasa en los libros, así hacen libros y de entrevistas también, pero como te decía yo, estaba trabajando en algunas piezas más de collages quizás que de fanzine yo tomo nota de que los fanzines como que estaban volviendo y teniendo como un repunte a nivel mundial. En el 2009 le propongo a un amigo, que hacíamos el fanzine , que hagamos una fanzinoteca, es decir, una feria en la que invitemos a la gente que todas sabíamos que todavía hacía fanzines, un par de artistas por ahí, también a gente que hacía antes también nosotros, con nuestro cerebro obtuso, propusimos dar unos talleres de fanzine y mostrar y claro, invitar a estos editores y hacer una, una un evento en el que participaron también fue en el 2009 y fue con el apoyo del Ministerio de Cultura en Ambato. Y entonces les invitamos a estos chicos de Quito que son grafiteros que después hicieron el (deton arte?). Entonces ellos estaban dando también talleres de estencil también en ese tiempo, junto con este paciente que todos conseguimos de una fotocop- iadora conseguimos los insumos, armamos el taller, invitamos a la gente y fue cheverísimo, porque vino la gente de Quito, gente de Guayaquil, como ya hicimos una convocatoria así por internet nacional, gente de Guayaquil que nos empieza a fanzines, fue bastante interesante la verdad, y por eso creo que que se dice que que fue la fanzinoteca a la que la que pre- cursora no sé si precursora, pero sí creo que fue el artífice de que vuelva, de que esté, se ponga otra vez en boga la fanzino- teka, porque el 2010, al siguiente año presentamos el proyecto de los Fondos Concursables del Ministerio de Cultura y ahí hicimos ahí sí una una convocatoria a nivel más grande y fuimos a cuatro ciudades, dimos en Ambato talleres, también hicimos exhibición de fanzines y de y de escaneamos de las páginas más interesantes de los fanzines que teníamos, hici- mos una exhibición itinerante entonces todo este proyecto de talleres de de exhibición y de y de ejercicio de demostrar, entre otras personas, hicimos de Guayaquil, hicimos en Quito en Ambato y terminé en Cuenca y en ese tiempo viví en Ambato. Entonces vinimos a Cuenca y aquí mismo de taller en la Universidad del Azuay, hicimos una exposición en la Casa de los Andes que estuvo súper chévere. Gente de aquí de Cuenca ya realizó. Mostrar los originales en la exhibición de cada ciudad, más los fanzines ya fotocopiados de todos los demás eventos que habíamos realizado en un grupo de ciudades. Y claro, y ese evento le puse la fanzinoteca como full, full full más en escaparate que el proyecto de Ambato solamente y claro, desde ahí ya comenzaron muchos más colectivos. Mucha gente aprendió con nosotros lo que era un fanzine y después de otra gente replicó y ya después en Quito entrados, entrados ya la siguiente década en el Centro de Arte Contemporáneo y algunos de otros espacios a partir de la semilla de la fanzinoteca Ecuador, ya comenzaron otros colectivos también haci- endo. Y claro, se llama fanzinoteka Ecuador, porque la idea era reunir , reunimos colección de fanzines de mi amigo y la mía e hicimos una biblioteca de fanzines y eso también llevábamos a las exhibiciones. Y también creo que dejamos unas hicimos unos ejercicios de unos fanzine tecas en cajas también, que eran así como construcciones, fanzinosi mismo, que

contenían fanzines, y dejamos en algunas y algunas bibliotecas. Entonces eso es algo interesante que te comento es que eso paso por el 2010 para el 2011 o 12 estos chicos de Quito hicieron el festival de arte y le invitaron a fanzinoteca, la fanzinoteca que estuvo en el festival. Y ahí yo conversé con gente que eran artistas urbanos de otras partes. Y por ejemplo, la gente de Colombia estaba muy interesada en el hecho de que los fanzines que nosotros teníamos en nuestro fanzinoteca y los que estábamos mostrando era bastante visual y bastante gráfico, hecho mucho por artistas visuales. Entonces ellos me comentaban que la movida del fanzine en Colombia más bien es full textual, bastante literaria entonces que había desde todos y de muchos temas, pero que más bien algo así, en la que, como te cuento, fanzines, en la que una página es un arte y otro y otra obra después y otra después, no había tantas como en ese tiempo, que es que nació la fanzinoteca. pero quizás fue porque los promotores, nosotros veníamos desde los visuales también. Y claro, nuestra propuesta era esa también era visual, más que literaria, más que más que textual. Eso hicimos y yo hice una caja de, la hice una varias de ejercicios de como el fanzine de entonces, la la caja de la fanzinoteca, que era una caja de pizza, que venía con algunos artilugios y algunos fanzines y un y un estencil, estaba un artefacto y casi casi a una un objeto arte, este no sé si te puedes dar una vuelta yo tengo un blog, bueno que yo no le actualicé hace mucho tiempo, pero que se llaman aeropuerto.blogspot.com y entonces si es que le das a buscar fanzinoteca y aeropuerto como como tags en el buscador seguramente te aparecen los posts que referentes a la fanzinoteca y ahí abra esta caja de fanzines que te comento que fue súper interesante porque después también ya hice unos sistemas de de arte contemporáneo y quizás porque cogí una Caja y le instalé unos parlantes y entonces era una una precursora de los parlantes de bluetooth que ahora que ahora andan por todas partes. Eso creo que la web de fanzinoteca sigue al aire, no estoy seguro como ya ha pasado, que es diez años de eso, más de diez años de eso. Y claro, no es un proyecto que se ha podido mantener porque claro, con los recursos que dan para para ejecutar el proyecto, no es que hay un lugar que sea estable y donde la gente pueda ir y encontrar los fanzines ecuatorianos, digamos, lo que tenemos digitalizado es un montón sería muy interesante poder poner la fanzinoteca en línea este. Hemos estado pensado en eso también, pero también he pensado que quizás subirles de una carpeta de un drive no es tan interesante como quise hacer algo más. No es una plataforma que ya pueda, no sé, buscar más fácilmente o leer los PDFs ahí mismo sería algo chevere.

-Existe un futuro ante la producción de fanzine en Ecuador?

Me estoy dando cuenta de que lo del fanzine es cíclico o sea, este o se convirtió en cíclico porque es como que cuando pasó ya era fanzinoteca, bajó ya en el 2012 y 2013, pasaron unos años de unos años y explotó otra vez y el CAC hacía talleres de poesía y me decían convocatorias. Y acá en Cuenca también hacían en la Estatal y a diferentes espacios, la universidad también ya daba talleres de fanzines, los profesores invitaban a dar talleres de fanzines de los en los estudiantes entonces como que ahorita si no te no quisiera decir que está institucionalizado porque nos decían es todo lo contrario, dice pero si está más popularizada y a mucha gente sabe lo que es un fanzine mucha gente no todavía, pero especialmente si llegan en el ámbito del diseño gráfico que como se muestra, se ha mostrado como una herramienta súper eficiente para enseñar

diagramación o ilustración o composición o collage, entre otras cosas. Esto funciona bien. Entonces pensaría que quizá si fuera más chévere hacer algo más con el fanzine, no? Ya algo en lo que pueda, como te digo, por ejemplo. Se me ocurre a mí, pero siempre he pensado en el estatal y no en la UDA. A mí se me ha ocurrido y es más de hecho programas para ver si es que podía llevar la fanzinoteca a la estatal y tener un espacio ahí dando talleres. Pero claro, como son instituciones que funcionan con el sistema educativo, tienes que ser profe con tales características o con tales títulos y con y con maestría para poder desarrollar un un, un, un laboratorio o algo parecido a lo que yo he planteado con la fanzinoteca, lo que pasa es que además yo como no lo fascinante que solamente algo no, si es algo de lo que he hecho en mi vida. Tengo como muchos, muchos de ejes de trabajo. Entonces este ha sido solamente otro eje más que yo he trabajado ya con universidades porque también he tenido proyectos tipográficos, por ejemplo, entonces que han sido más o menos ya después de haber hecho a la fanzinoteca con el Ministerio de Cultura, ya debe haber entendido los proyectos como funcionan comunitariamente. Si ha sido como una réplica de eso mismo, pero con otras temáticas que son de mi interés lo que yo he venido trabajando también con los

En cómics también pasó algo parecido. Entonces yo creía que, por ejemplo, aliarse quizás no para un proyecto de investigación con la Universidad, pero sí que se puede hablar con la gente de la biblioteca, por ejemplo, de tu universidad, y ahí decir va a estar un espacio dedicado a los fanzines y quizás no tener una caja de cartón de recortes, porque capaz que no se muy mal en esa biblioteca tan bonita que tienen ahora pero quizá haya algo chévere ya con un mueble de madera donde sólo fanzines, un área designada en la que claro también sería chévere que haya una fotocopidora ahí mismo y la gente que quiera llevarse un fanzine se copia el fanzine y se lleva y deja allí un máster que sería en este caso el que se queda ahí para el uso de todos. Pensaría que si hay todavía por hacer cosas con el fanzine

-¿Cómo crees que el fanzine mejoraría la difusión cultural?

Es que es obvio es un medio de comunicación no masivo y que se mueve en círculos, en círculos diferentes círculos con la fanzinoteca, por ejemplo, tuvimos la oportunidad de dar talleres de paciente a muchos tipos de públicos y por ejemplo, yo he dado talleres de fanzines de niños e indígenas y campesinos de comunidades rurales del Ecuador y por ejemplo ahí vos no les dicen ahí no son artistas visuales y ni siquiera ni siquiera son niños que dibujan. Entonces cada uno tiene su propia, su propia, que quiere reflejar ya cuando entiende la mecánica del fanzine, entonces nos hemos topado con obras prácticamente o publicaciones, o sea, es que el fanzine como que esté en esa línea de entre obra y publicación y como es objeto único también y solo se puede ver el fanzine el rato que le fotocopias entonces por ejemplo, había una niña en la que al principio no ponía nada, no entendía, pero después se ver como van las cosas sus compañeritos ya con un poco de de de de apoyo se animó y comenzó a poner cosas muy tristes y a escribir historias muy tristes que reflejaban un poco quizá lo que pasaba en su casa. Entonces fue un desahogo, fue una una catarsis para esta peladita, otra pelada, por ejemplo, tenía recetas de co-

cina y claro, se hizo un fanzine de cocina que después pusimos idea y decimos puta, vamos a dar un taller a a gente, mamás de casa, que el que cree en sus propios fanzines de recetas o de fútbol, había un fanzine de fútbol como como las temáticas del fanzine, son infinitas entonces ahí si depende de de del que proponga, y eso ayuda a totalmente difundir la cultura totalmente, el origen del fanzine que era, nosotros éramos, afuera de los conciertos, con un parche vendiendo (casetes) otras huevadas y también los fanzine y en los fanzines habian fotos y críticas y reseñas de demos y de discos de otros grupos profesionales locales de rock entonces están absolutamente difundiendo la cultura, y claro lo mismo han pasado con los fanzines que conozco que son de difusión, es una herramienta de difusión o sea es una herramienta comunicativa eficaz para pequeños segmentos, comunitariamente es excelente.

-¿Crees que el fanzine en el ámbito del cómic es la mejor forma de difundir los temas sociales y culturales?

O sea, pero es que estamos hablando del comic o del fanzine comic, porque el cómic puede estar a la par de cualquier producto, porque haber, qué es lo que diferencia un cómic que no es fanzine a un fanzine? Generalmente la imprenta generalmente es la imprenta, porque también pudiera tener impresiones láser, que también pudiera ser un cómic, que puede ser un bajo tiraje y también super emparentado con la fotocopia también, entonces podría ser, entonces yo creo que más bien ahí en el formato o el soporte que en este caso, estas preguntas son de tesis? pero más bien quiero enfocarme en el hecho de que el punto aquí no, no es cuál es mejor o no, o cuál o cuál funciona mejor, lo cual no, sino más bien en el cómic en este caso es como lo que estás analizando si el cómic que este es valedero para esto, para comunicar problemas sociales, entonces capaz que hay que extrapolar de cómic con la literatura pop o el cómic con la música para hacer este tipo de de valoración más que entre el cómic fanzine y un cómic normal, si me callas lo que te digo o no estoy cachando yo, más bien lo que me dices tú. claro, no quiero saber el cómic, sino que no que claro, se extrapola un poco también lo que es la literatura, pero ahora como que es lo más popular, por decirlo así, o sea, claro y esa es tu percepción, porque tú tienes tu círculo, quizás es esa la manera más eficaz de comunicar, entonces yo creería que una respuesta adecuada eso puede ser este si el circo, el cómic fanzine es la manera más adecuada de comunicar, más allá de hecho de que este quizás el producto cómic, como te digo, más que fanzine, es más, puede ser más cercano a la gente porque contiene imagen, contiene poco texto, contiene imágenes, sigue secuencia que cuenta una historia y hay una narrativa que quizás hay gente de muchas páginas escrita y les da pereza, es entonces por ese lado más visual, comunicativo, de cómic y enfocándonos en el espacio que tú cachas, que los los fanzines que has visto son más de cómic, pensaría que sí, que la respuesta es que sí comunica mejor en ese espacio y de y con la mecánica de visual del cómic.

-¿Cómo crees que esta forma de producción editorial se ha mantenido en la época de las redes sociales?

Se refiere al hecho de que pronto voy a hacer un fanzine en una máquina, láser y no con una fotocopia, claro. O sea, yo creo que sí, sí, sí y como es un formato súper libre, también sería un poco absurdo decir un fanzine hecho en laser no es un fanzine, pero capaz que sí ya puede ser un poco más severo cuando hay un fanzine hecho en offset ponte, y de hecho hay un fanzine, hay un hay un amigo, un artista urbano, bueno, publicista, artista que se llama Sergio Silva de Quito, que estuvo en la fanzinoteca y el después tuvo un proyecto que se llamaba, e se llamaba, se llamaba...No me acuerdo como se llamaba la revista, pero bueno, pero ya lo hizo en, en, en offset y ahí sí ya era una revistita ya cachas, nose, todo el espíritu era fanzine, todos eran colaboraciones, todo, todo, todo era como fanzine, pero ya estaba hecho en offset y a un color era rojo con negro y entonces sí, pero no, o sea yo, pero yo no era purista, purista en algunas cosas sí soy yo, creería que decir y hasta ahorita me acabo de dar cuenta que si soy purista y si no está fotocopiado no es fanzine, pero bueno y ya eso es totalmente subjetivo y podría ser tranquilamente una revista que cumpla los mismos objetivos y que tenga los mismos procesos y que sea debajo tiraje pues y que es lo mismo

-¿Crees que pueda darse una hibridación en torno al fanzine? mediante formatos digitales, puede ser realidad aumentada códigos Qr etc

No sé de qué tanto, porque verás que el fanzine viene desde la filosofía del lado tú mismo, esa también hay esa parte súper súper anárquica y súper súper rebelde en el fanzine de de quiénes son los dueños de la de los medios de comunicación y las noticias que escogen para comunicar y entonces vos también, de alguna manera, te vuelves de un medio de comunicación y un comunicador y muchas veces estos medios surgen porque este si sabes la diferencia entre un pasquino y un fanzine, un cono. Un pasquín, ¿sabes lo que es un pasquín? No, no, sino. Ya, bueno, debería saber, a estas alturas de este trabajo de tesis, bueno, no es que la gente no haya hecho este ejercicio de comunicar cosas manualmente o en papel antes del fanzine, por ejemplo, en el país de los pasquines políticos de repartieran ya desde hace mucho tiempo atrás y hechos a mano en imprenta a no se si recuerdas una cosa que se llamaba mimeógrafo, que recuerda que había antes de los colegios que era como una era era como una hoja larga de papel blanco y dos hojas de papel blanco, y en centro tenían una hoja de papel carbón entonces ponía en la máquina de escribir y te clavabas y se hacían huequitos solamente donde el carácter aplastaba la letra, entonces, después de esa matriz que quedaba, ponían en una máquina equivocada y repartían las pruebas ponte en los colegios era una especie de fotocopidora análoga, más antigua todavía pasquines que son políticos para dar mensajes políticos anónimos especialmente. Entonces el fanzine se diferencia porque no es político, yo no he leído mucho al respecto, más bien es una reflexión mía, pero creo que de leyes de eso ya, seguramente alguien que ha hecho más estudios o ha investigado más tiene son más claro o tiene más datos con eso, pero un pasquín ya existía antes del fanzine porque el pasquín se populariza y como ese estilo de ahí de la fotocopidora, ese es el génesis principal y para mí es el elemento el

alma del fanzine es la fotocopidora, entonces , pero el hecho de comunicar estas cosas manualmente ya había y voy a esto comentando del fanzine, porque viene desde la filosofía Do it yourself, hazlo tu mismo y de la rebeldía, no, desde desde proponer uno mismo sus propios medios de comunicación. Entonces, ¿me perdí un poco de qué? ¿Cuál era la pregunta de esta? ¿Cuál era nuestra pregunta? La pregunta era de que si puede haber una hibridación con las nuevas tecnologías, ponte en realidad aumentada, a claro viene la rebeldía del do it yourself y creo que más bien este este, si es que si es que lo que viene, si es que lo que quieres ponerle o adicional le viene como desde ese sentido más casero si podría ser. Es decir, ahora que ya es muy fácil que tú puedas crearte un QR o hacer realidad digital de tu fanzine con un teléfono ya e igual sigue siendo Do it yourself y no es algo que debes mandar a hacer que diga que sí , sí, podría entrar tranquilamente, en la estética y en los contenidos de los fanzines estas extensiones tecnológicas, pero claro, si no sé hasta qué punto, porque justo como viene desde la rebeldía y hay gente que la rebeldía, más bien es del papel y le echó mano contra la pantalla digital entonces como que también pudiera haber un choque filosófico del creador por eso te comentaba lo de este sentido como de rebelde tiene también.