



UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY

FACULTAD DE  
**DISEÑO**  
**ARQUITECTURA**  
**Y ARTE**

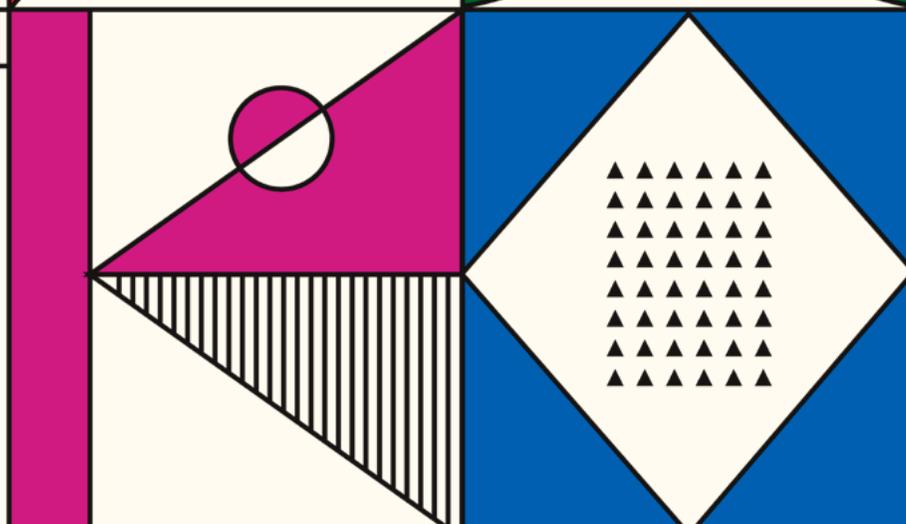
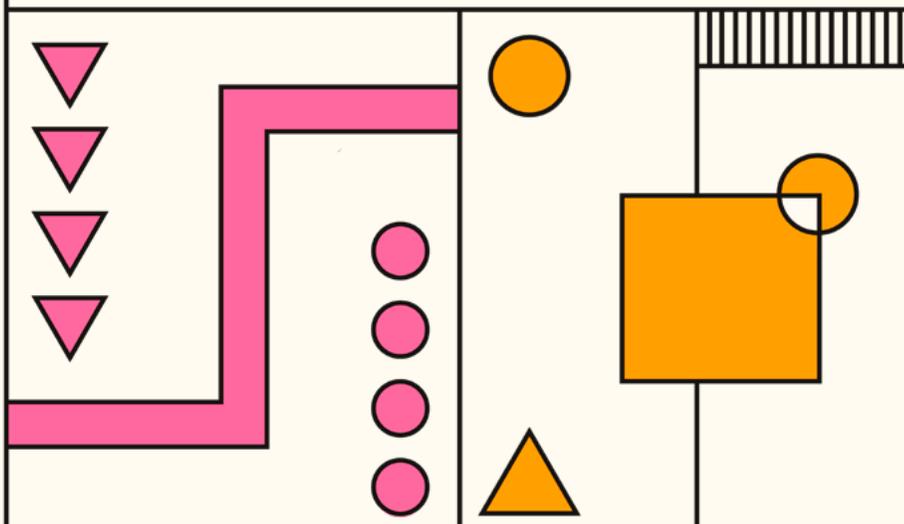
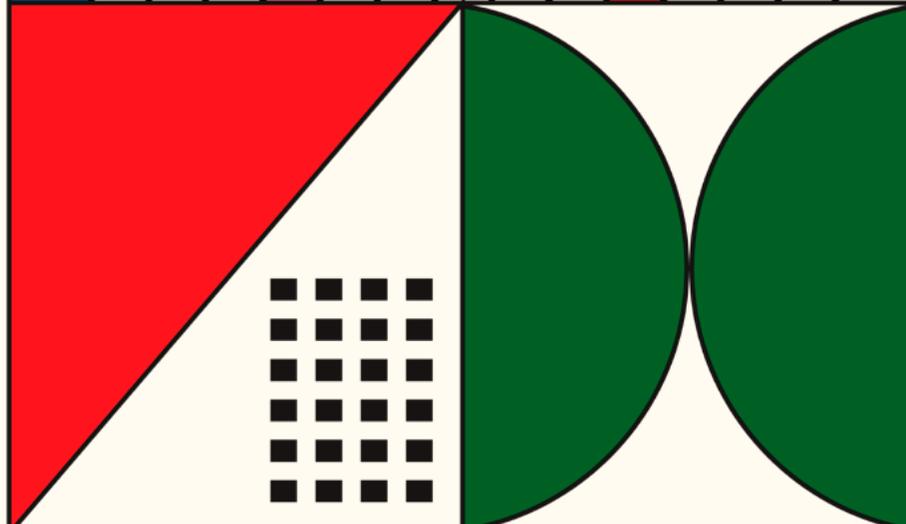
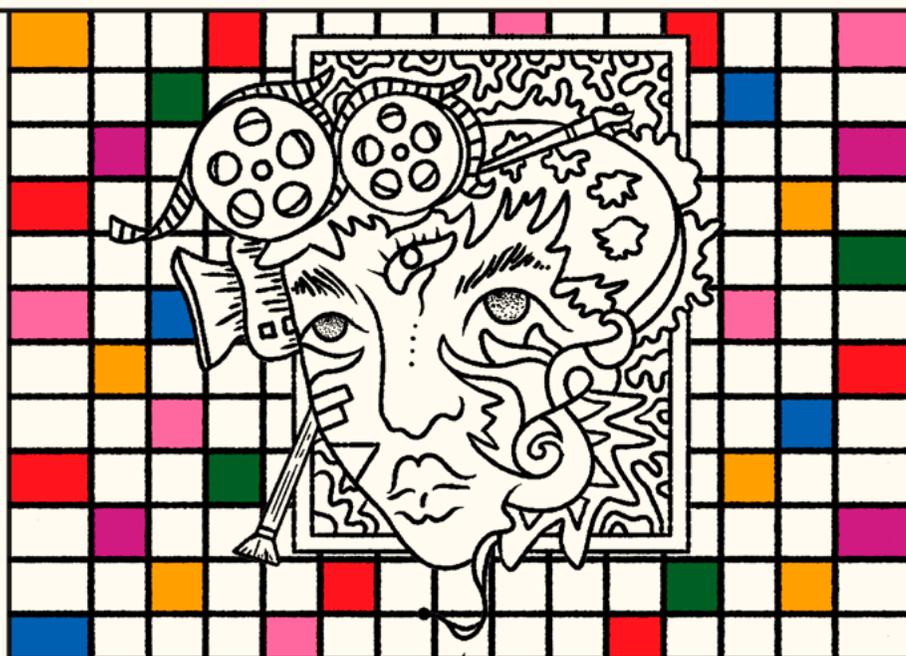
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

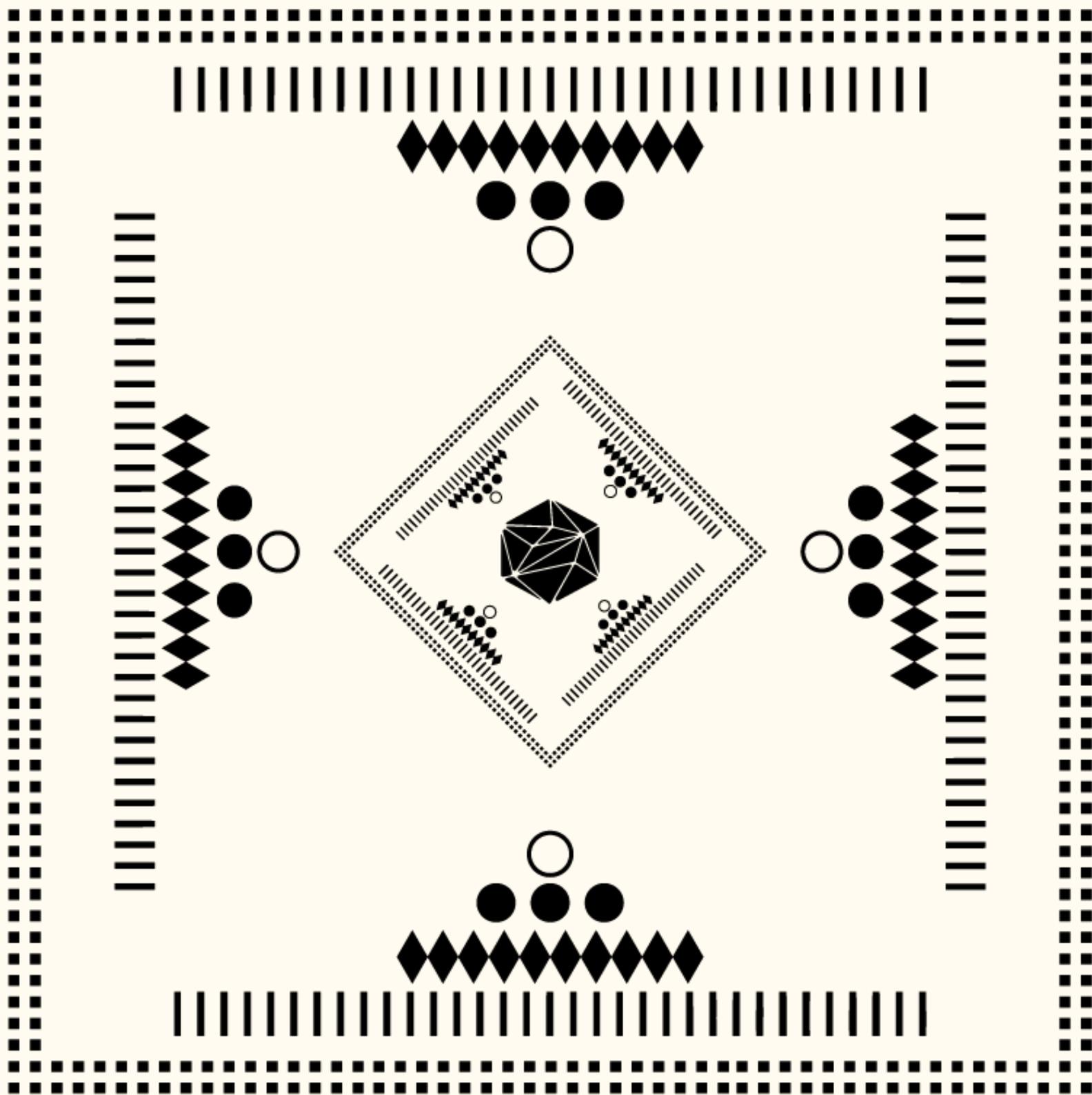
**DISEÑO DE UN SISTEMA  
GRÁFICO Y EDITORIAL QUE  
RECOPILE INFORMACIÓN  
SOBRE EL ARTE Y LA  
CULTURA EMERGENTE  
EN LA CIUDAD DE CUENCA**

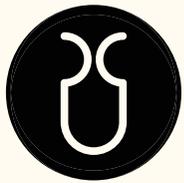
TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA  
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO  
EN DISEÑO GRÁFICO

AUTOR: JUAN CAMPOVERDE INGA  
DIRECTOR: JHONN ALARCÓN MORALES

CUENCA - ECUADOR  
2023







**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**



**ESCUELA DE  
DISEÑO GRÁFICO**

**AUTOR - DISEÑO, DIAGRAMACIÓN**

Juan Fernando Campoverde Inga

**DIRECTOR**

Jhonn Alarcón Morales

**FOTOGRAFÍAS**

Autores respectivos y citados

**CUENCA - ECUADOR**

2023

---

---

---

---

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero aprovechar este espacio para expresar mi agradecimiento a todas las personas que han sido parte de este proyecto final de graduación.

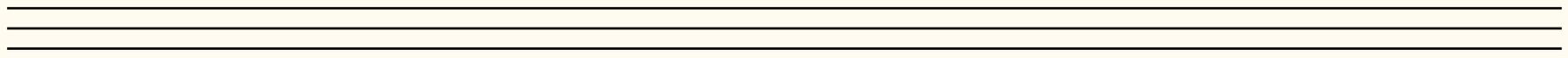
En primer lugar, quiero agradecer a mis padres, quienes han sido fuente constante de motivación, su apoyo incondicional me han impulsado a seguir adelante.

También quiero extender mi agradecimiento a mis tutores por su orientación y apoyo a lo largo de este proceso.

Asimismo, quiero reconocer y agradecer a todas las personas que han contribuido directa o indirectamente a este proyecto. Desde colegas y amigos que han brindado ideas y perspectivas valiosas, hasta aquellos que han brindado recursos y oportunidades, todos han dejado una huella significativa en este proceso.

---

---



## **TÍTULO DEL PROYECTO**

Diseño de un sistema gráfico y editorial que recopile información sobre el arte y la cultura emergente en la ciudad de Cuenca

## **RESUMEN**

El arte y la cultura son importantes en la ciudad de Cuenca por ello es primordial enfocarse y visibilizar los sectores artísticos independientes que mantienen estas actividades y forman parte de la aparición de nuevas propuestas. Para la creación de este proyecto se utilizaron conceptos teóricos de cultura, arte, diseño editorial, medios impresos y además se realizó la recopilación de propuestas emergentes a través de entrevistas a expertos y observación de espacios artísticos. Como resultado se propuso la creación de un material gráfico y editorial recopilatorio que busca dar valor a las creaciones artísticas y culturales emergentes existentes a nivel local.

## **PALABRAS CLAVE**

Medios Impresos, Diagramación, Promoción Cultural, Difusión Artística, Puesta en valor.

## **TITLE OF THE PROJECT**

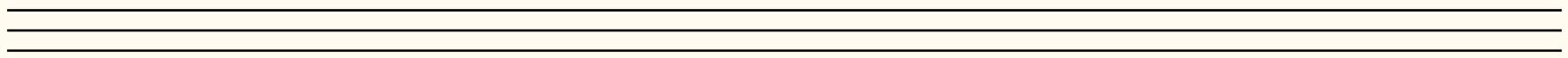
Design of a graphic and editorial system that collects information about art and emerging culture in the city of Cuenca

## **SUMMARY**

Art and culture are important in the city of Cuenca, so it is essential to focus and make visible the independent artistic sectors that maintain these activities and are part of the appearance of new proposals. For the creation of this project, theoretical concepts of culture, art, editorial design, and print media were used and the collection of emerging proposals was also made through interviews with experts and observation of artistic spaces. As a result, the creation of a compilation and editorial material that seeks to give value to existing emerging artistic and cultural creations at the local level was proposed.

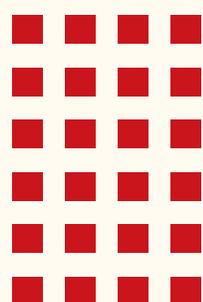
## **KEYWORDS**

Printed media, diagramming, cultural promotion, artistic dissemination, value



# ÍNDICE DE CONTENIDOS

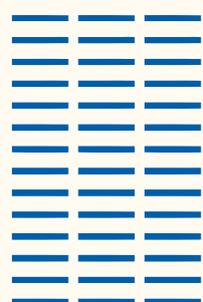
- AGRADECIMIENTOS
- RESUMEN / ABSTRACT



**CAPÍTULO 1  
FASE DE  
CONTEXTUALIZACIÓN**

**09**

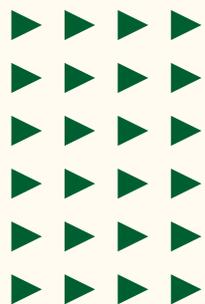
- **1.1) MARCO TEÓRICO** | **10**
  - Teorías de la problemática | 11
  - Teorías del diseño | 16
- **1.2) INVESTIGACIÓN DE CAMPO** | **20**
  - Investigación cualitativa - Observación | 21
  - Investigación cualitativa - Entrevistas | 22
- **1.3) HOMÓLOGOS** | **24**



**CAPÍTULO 2  
FASE DE  
PROGRAMACIÓN**

**35**

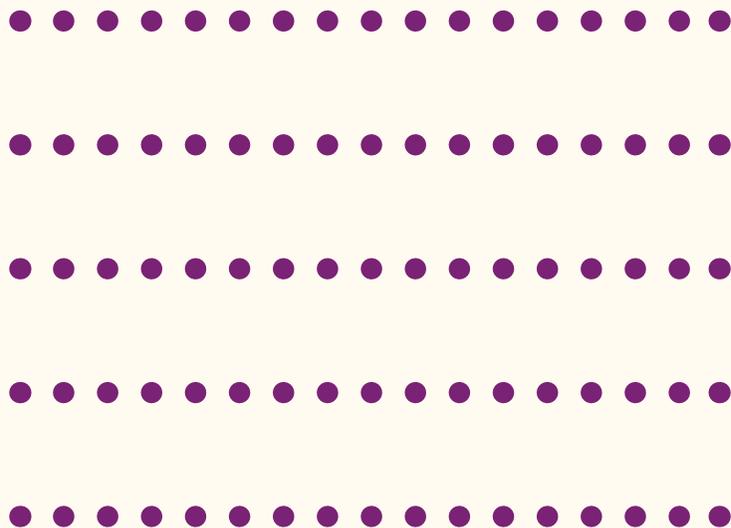
- **2.1) ANÁLISIS DEL USUARIO** | **36**
  - Persona Design | 38
  - Mapa de Empatía | 38
- **2.2) BRIEF DEL PRODUCTO** | **40**
- **2.3) PARTIDOS DE DISEÑO** | **44**
  - Partido Formal | 45
  - Partido Funcional | 45
  - Partido Tecnológico | 46
  - Partido Conceptual | 47
- **2.4) DEFINICIÓN DE CONTENIDOS** | **48**
- **2.5) PROCESO DE DISEÑO** | **50**



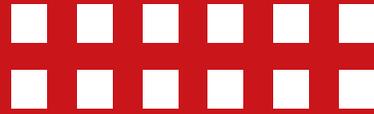
**CAPÍTULO 3  
FASE DE IDEACIÓN Y  
CONCRECIÓN**

**53**

• <b>3.1) IDEACIÓN</b>	<b>  54</b>
- 10 ideas	56
- Ideas preliminares	58
- Idea final	59
• <b>3.2) DISEÑO</b>	<b>  60</b>
- Forma	62
- Funcionalidad	70
- Tecnología	82
• <b>3.3) VALIDACIÓN</b>	<b>  84</b>
• <b>3.4) PROMOCIÓN</b>	<b>  88</b>



• <b>CONCLUSIONES</b>	<b>  92</b>
• <b>RECOMENDACIONES</b>	<b>  93</b>
• <b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>  94</b>
• <b>ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>  95</b>



## **CONTENIDO EN ESTA FASE**

### **• Marco teórico | 10**

#### **Teorías de la problemática**

- El arte, clasificación y contexto local.
- Artes visuales, escénicas, musicales y literarias
- Arte emergente: concepto y contexto a nivel local
- La cultura, concepto y contexto a nivel local

#### **Teorías del diseño**

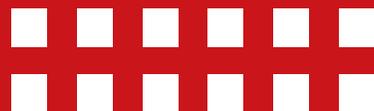
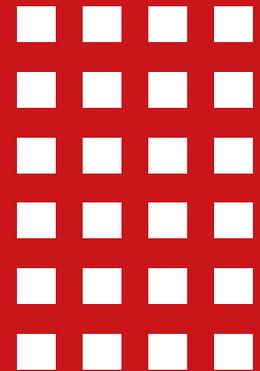
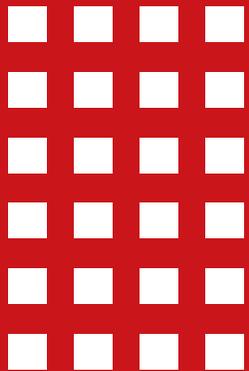
- Medios impresos
- Diseño editorial
  - El formato
  - La retícula
- La maquetación
  - La tipografía
  - El color
- Elementos gráficos

### **• Investigación de campo**

- Investigación cualitativa - observación
- Investigación cualitativa – Entrevistas

### **• Homólogos**

- Una historia en la Fiesta de la Música
  - Gaceta cultural de Republica Sur
- Piel de Gallina Fanzine – Ivis David Flies

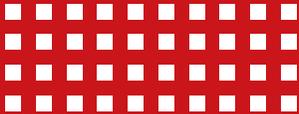
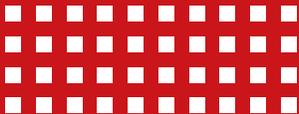




# CAPÍTULO UNO

**FASE  
DE  
CONTEXTUALIZACIÓN**



  
**1.1**  
**MARCO**  
**TEÓRICO**  






## TEORÍAS DE LA PROBLEMÁTICA

### El arte, clasificación y contexto local.

Según Oswaldo Guayasamín (s.f) en diversas entrevistas y discursos a lo largo de su vida, él consideraba a el arte como una forma de expresión que tiene la capacidad de transmitir emociones y pensamientos profundos, en el arte podemos ver toda clase de intenciones que van desde el uso y la experimentación de nuevos materiales y técnicas como también el uso de la tecnología, de igual forma el arte es una manera de mostrar y explorar temas propios de la cultura y sociedad, las diferentes preocupaciones y conflictos en relación con temas como la globalización, la identidad, el avance tecnológico, el medio ambiente, etc.

Las artes siempre presentan diferentes maneras de catalogar las disciplinas artísticas existentes, ya sea presentando una clasificación que muestre las múltiples técnicas de creación de obras como la animación, la fotografía, etc; una clasificación por función social como el arte religioso, el arte político, el arte publicitario; o una clasificación por movimientos artísticos como el cubismo, el impresionismo, entre otros.

En este caso nos enfocaremos en la clasificación usada en contextos educativos con base en diferentes autorías a lo largo del tiempo, esta se divide en cuatro categorías amplias:

- Artes visuales
- Artes musicales
- Artes escénicas
- Artes literarias

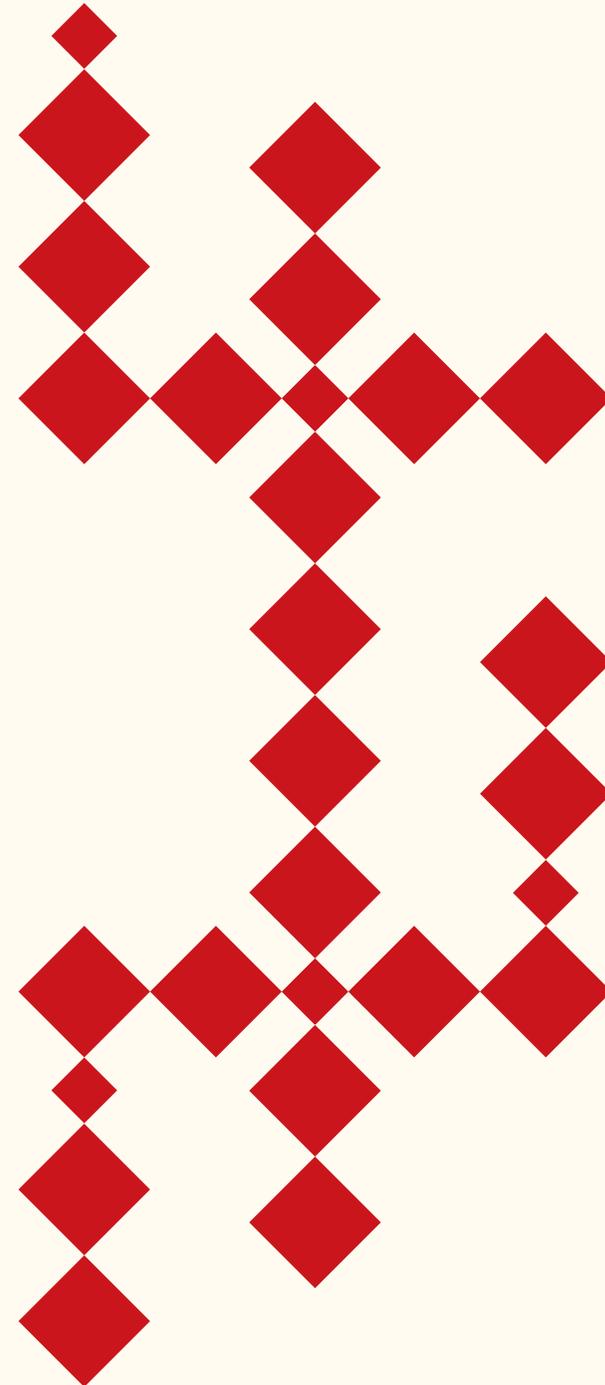


Gráfico realizado por el autor

## Artes visuales

Según la artista Colombiana Doris Salcedo (s.f). En múltiples entrevistas ha mencionado que las artes visuales son un medio de comunicación, un lenguaje universal que se expresa a través de formas, colores, texturas y materiales.

Las artes visuales abarcan una amplia gama de técnicas, desde las más tradicionales como la pintura en superficies físicas hasta formas más contemporáneas como la creación de material digital multimedia. Una clasificación común de las artes visuales ampliamente admitida en el mundo del arte a nivel global es la pintura, la escultura, el grabado, la fotografía y el videoarte o cine.

En Cuenca podemos encontrar múltiples expresiones en lo que corresponden las artes visuales, un ejemplo bastante popular es el que podemos encontrar en las calles de la ciudad y se denomina arte urbano, el arte urbano expone diferentes obras plasmadas en las paredes, muchas de estas obras presentan elementos representativos propios de la cultura a nivel local.

## Artes musicales

Según el musicólogo Chileno Juan Pablo González, (2018) “Las artes musicales son un conjunto de disciplinas y prácticas culturales que involucran la creación, interpretación, apreciación y estudio de la música en sus diversas manifestaciones y géneros.

Las artes involucran la puesta en escena y el uso de la voz e instrumentos para ejecutar música, en Cuenca la tendencia actual musical se relaciona con la producción independiente, muchas bandas mantienen relación con colectivos que difunden la música, como es el caso de la Alianza Francesa, entidad que realiza cada año un festival llamado “fiesta de la música” en donde múltiples bandas locales recientes se dan a conocer y exponen su música.

## Artes escénicas

Según el crítico de Teatro Mexicano Francisco Javier Ramos (2015) en su libro “Las artes escénicas en América Latina: Reflexiones sobre la creación, la producción y la difusión” .

Las artes escénicas son aquellas que utilizan el cuerpo humano como medio de expresión artística en un espacio escénico, estas pueden incluir la danza, el teatro, el performance y otras formas de arte que involucran la actuación en vivo. A lo largo de los años a nivel local hemos podido ver mucho desarrollo teatral en lo que es la creación de obras y la escritura de las mismas, muchas mantienen una relación con la visibilidad de la cultura de la ciudad.

De igual forma, a lo largo de la ciudad podemos ver diferentes expresiones corporales, ya sea el baile urbano o breakdance, la danza aérea, las danzas populares y folclóricas, entre otros.

## Artes literarias

Según el escritor Mexicano Juan Villoro (2019) en Diario La Nación, “las artes literarias son una forma de expresión artística que utiliza el lenguaje escrito o hablado para transmitir ideas, emociones y sensaciones al lector o espectador.

La literatura abarca diversas disciplinas, como la poesía, la narrativa, el ensayo y otras formas de escritura creativa que buscan reflexionar y explorar sobre la condición humana y el mundo que nos rodea, la literatura es una expresión propia del lenguaje y presenta elementos que varían dependiendo de la cultura a la que pertenezcamos, en la ciudad hemos tenido múltiples autores que han aportado de manera extraordinaria al legado histórico que mantenemos en el contexto artístico local.

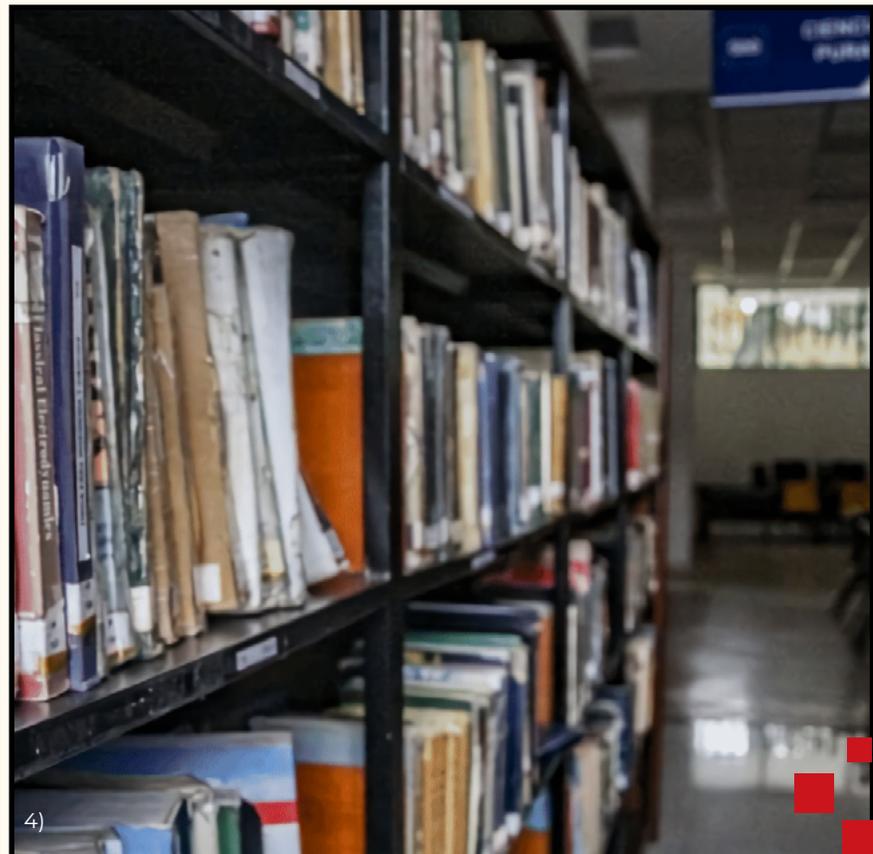
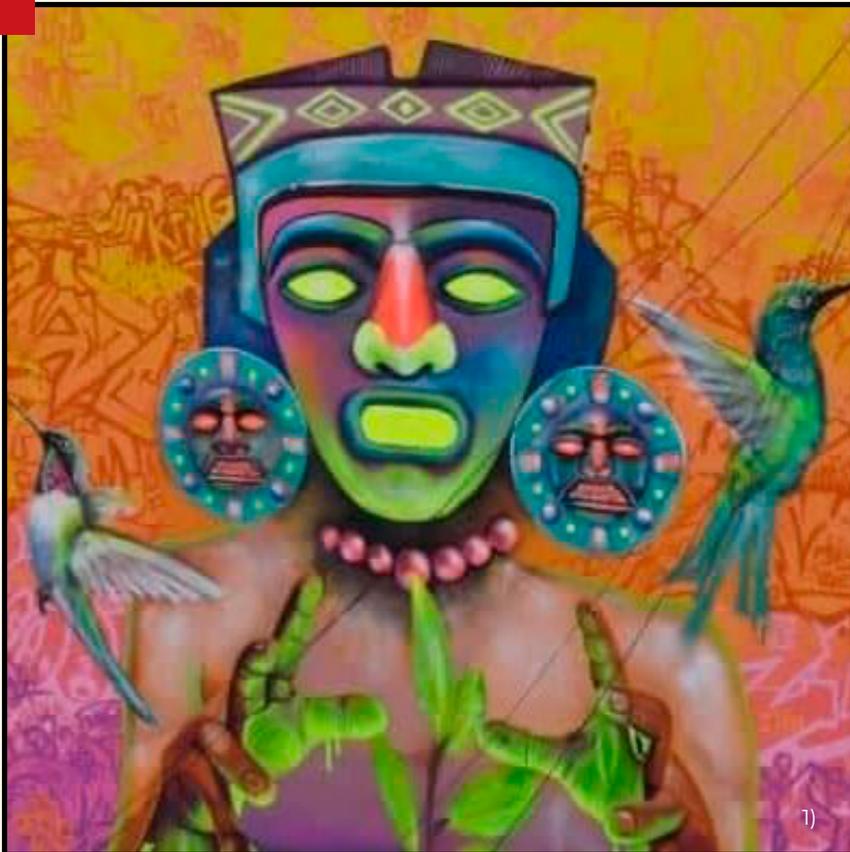


Imagen 1. Ruta de los Murales en Cuenca, Autor: Marthin Skillz, imagen 2. El Teatro Pumapungo de Cuenca reabrió sus puertas, imagen 3. Porco Rosso, Banda de Cuenca, imagen 4. Biblioteca de la Universidad de Cuenca



## **Arte emergente: Concepto y contexto a nivel local**

El termino emergente comprende muchas definiciones en diferentes sectores del mundo en lo que corresponde el ámbito del arte, la definición no es parte de una normalización lingüística, el término suele ser adoptado por una red de relaciones donde participan artistas, curadores, espacios de exposición, instituciones, medios de prensa, coleccionistas, entre otros para velar por la permanencia del sistema del arte, mucho de esto es con base en motivos relacionados con la venta y la existencia de transacciones comerciales y especulativas por lo general en las disciplinas de las artes visuales. Una definición acertada del término arte emergente es el que el artista Quiteño Eduardo Carrera menciona en su libro "Teoría del Arte Emergente en el Ecuador" (2018) Carrera expone que el arte emergente es una categoría que nace como respuesta a la crisis del sistema artístico convencional y a la necesidad de promover nuevas prácticas y discursos artísticos". En sí el arte emergente busca presentar cosas diferentes a lo usual y a rescatar aquellos factores ventajosos de la corriente artística / cultural.

Tomando esto en cuenta la definición del artista emergente puede ser comprendida como la existencia de un sujeto que se encuentra en la primera etapa de creación en su disciplina, una persona que no se cierra a un solo método de aprendizaje y que busca generar una línea autónoma de trabajo.

## **La cultura: Concepto y contexto a nivel local**

Según el Sociólogo Ecuatoriano Carlos Freire (2018) en su libro "La cultura en el Ecuador Contemporáneo" declara que la cultura es un conjunto de valores, creencias, tradiciones y costumbres que comparten los miembros de una sociedad, y que se transmiten de generación en generación. La cultura es una manifestación de la identidad colectiva y de la diversidad cultural, que refleja la historia y las experiencias compartidas de una sociedad, nuestra ciudad siempre ha velado por la permanencia de la cultura y no ha permitido que esta se disuelva o pase a un segundo plano como es el caso de otras ciudades, al contrario, Cuenca continuamente presenta aspectos propios del desarrollo de proyectos artísticos y culturales.

Hoy en día nuestra cultura ha generado una serie de tendencias en apartados que van desde el concepto de la moda, el arribo de nuevas creaciones textiles, y fusiones con lo tradicional; el nacimiento de nuevos proyectos musicales; la creación de espacios que promueven la producción local; el desarrollo de emprendimientos de diferentes índoles; la aparición de colectivos culturales; entre otros.

Cuenca presenta de manera constante proyectos emergentes, muchos de estos proyectos presentan elementos que son parte de la cultura como es el caso de las artes visuales donde suelen evidenciarse símbolos, creencias, tradiciones, etc, otro ejemplo que podemos notar es a través de los medios digitales como la fotografía. Teniendo claro el concepto de emergente, la cultura presenta características propias que se consideran emergentes, a nivel local existe un surgimiento ininterrumpido de proyectos nuevos que buscan salir de lo convencional.

## TEORÍAS DEL DISEÑO

### Medios impresos

Joan Costa (s.f) importante diseñador y experto en comunicación, ha abordado la definición de los medios impresos en varios de los libros que ha escrito, todo se resume a que los medios impresos son aquellos que se producen mediante la impresión de tinta o pigmentos sobre un soporte físico, como papel, cartón, tela u otros materiales, estos medios incluyen periódicos, revistas, libros, folletos, catálogos, carteles, entre otros. Autores como Joan Costa, David Carson o Massimo Vignelli han hablado sobre los medios impresos a lo largo de su vida en libros y entrevistas, se han ahondado temas en relación con el contenido del material, la comunicación, el diseño, la evolución de técnicas de impresión, etc.

Aunque la expansión de los medios digitales ha afectado el uso de la impresión, estos siguen siendo una forma viable para presentar información, y es que los medios impresos tienen características únicas que van desde el material que tienen hasta su modo de circular y llegar a las personas.

### Diseño editorial

Existen muchas definiciones de diseño editorial, Massimo Vignelli (s.f) importante diseñador gráfico italiano en múltiples obras de su autoría ha escrito y expuesto sobre el diseño editorial, una referencia clara la podemos encontrar en su obra Vignelli Canon (2009) en donde habla acerca de la organización visual de la información. El concepto de diseño editorial se resume en que es la organización de la información, la selección de formas y materiales y la disposición de elementos gráficos y tipográficos para una publicación impresa o electrónica.

Teniendo ya este concepto es fácil persuadir la relación con el diseño gráfico y la comunicación visual, conceptos altamente relacionados con el diseño editorial.

Es importante conocer los elementos que componen al diseño editorial, para este caso nos basaremos en los conceptos dados por la escritora británica Lakshmi Bhaskaran, en su libro "What is Publication Design" (2004) y los elementos comunes que conforman el diseño editorial y son: el formato, la retícula, la tipografía, el color y los elementos gráficos.

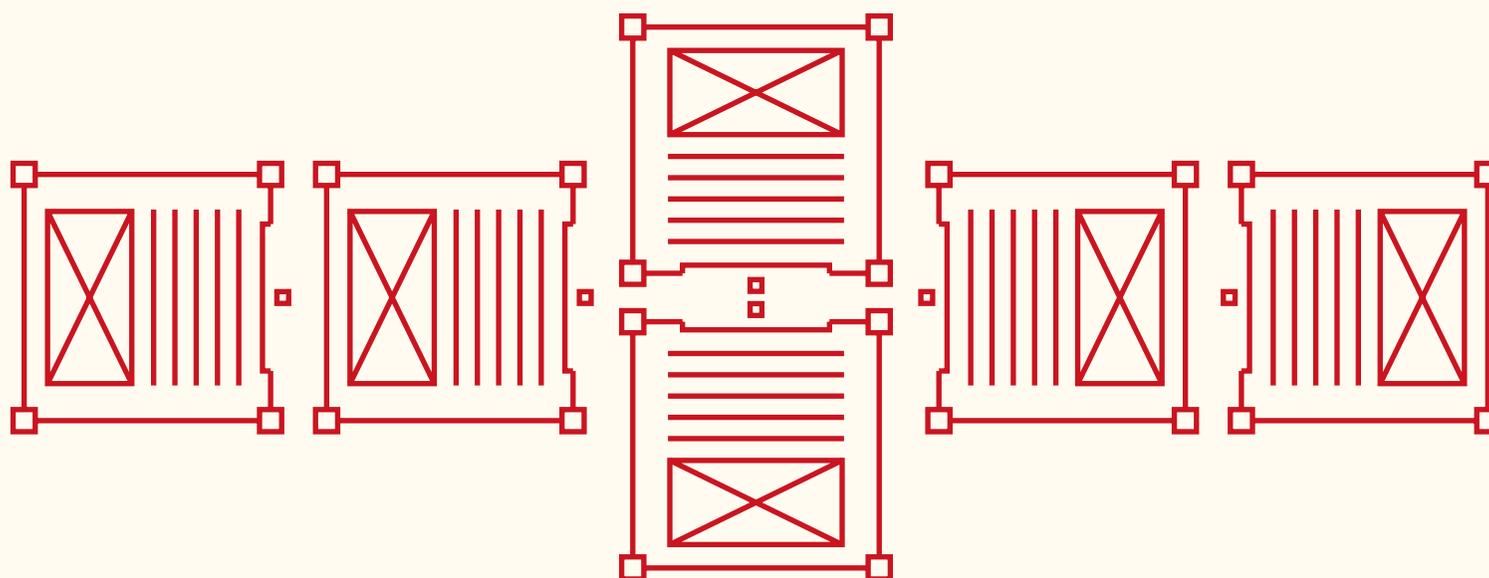


Gráfico realizado por el autor

## El formato

El formato principalmente hace referencia a la forma y al tamaño ya sea en un medio impreso o digital, es importante precisar qué tipo de formato es el más óptimo para las diferentes publicaciones, en el medio impreso podemos encontrar muchos ejemplos de formato y son sujetas a diferentes características como la accesibilidad, la adaptación, el material, etc.

Bhaskaran (2004, p. 52) expone que los diseñadores pueden cambiar elementos específicos en el formato más allá del tamaño, también se puede modificar la forma y el grosor para dar al trabajo una dimensión añadida y personalizable al diseño, de igual forma Bhaskaran habla acerca de la importancia del presupuesto, ya que esta se encuentra directamente relacionada con el proceso de toma de decisiones.

## La retícula

La retícula es un elemento fundamental en toda clase de producción editorial, comúnmente se presentan como un conjunto de líneas o formas invisibles que permiten organizar y dar una correcta estructura a los diferentes espacios donde el contenido estará presente, la retícula es la base para la diagramación, esta ordena y equilibra la composición de las páginas, todo material hasta el más excéntrico presenta un sistema de retícula.

Los componentes de las retículas por lo común se resumen en el uso de márgenes, columnas, módulos, zonas espaciales, medianil, líneas de flujo. Bhaskaran (p. 64) expone que la utilización de la retícula es una de las maneras más efectivas de organizar una gran cantidad de información en una página y asegurar una coherencia visual en la publicación.

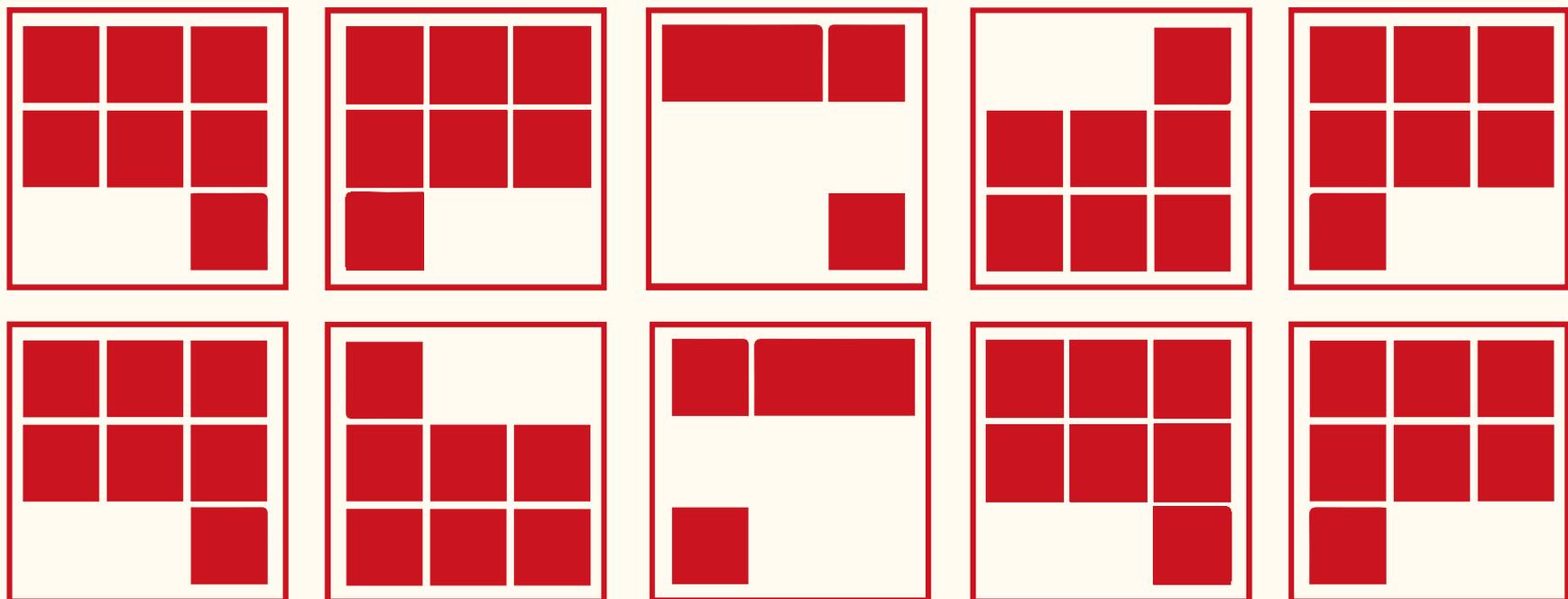


Gráfico realizado por el autor

## La maquetación

La maquetación de una publicación hace referencia a la ubicación del contenido y a cómo se relacionan estos los elementos de texto y elementos gráficos entre sí. (Bhaskaram. P.60)

Baskharam menciona la importancia de organizar el espacio en que se trabajará, todo esto gracias al desarrollo de retículas y la definición de los elementos editoriales que se encontrarán presentes, de igual forma el contenido debe presentar un sistema de comunicación esencial como un índice de contenidos.

## La tipografía

La tipografía abarca todo lo relacionado con las letras, los números y los símbolos de un soporte físico o digital, la selección de las fuentes o familia de fuentes para una producción editorial tiene que ser determinada luego de analizar diferentes aspectos como qué tipo de contenido manejamos, que formato y línea gráfica tenemos y a qué público objetivo va dirigido el producto, algunos ejemplos de tipos de tipografía son serif, sans, script, display, rounded, etc.

Sin duda la tipografía es uno de los componentes editoriales más importantes en el desarrollo de una publicación, los autores Paul Harris y Gavin Ambrose (2006) en su libro "fundamentos de la tipografía" mencionan que la tipografía forma parte esencial de nuestras vidas, de igual forma dicen que la tecnología ha desempeñado un papel esencial en el proceso evolutivo de la tipografía y ha marcado y modificado la manera en la que se forman y representan esas marcas que actualmente reconocemos como caracteres.

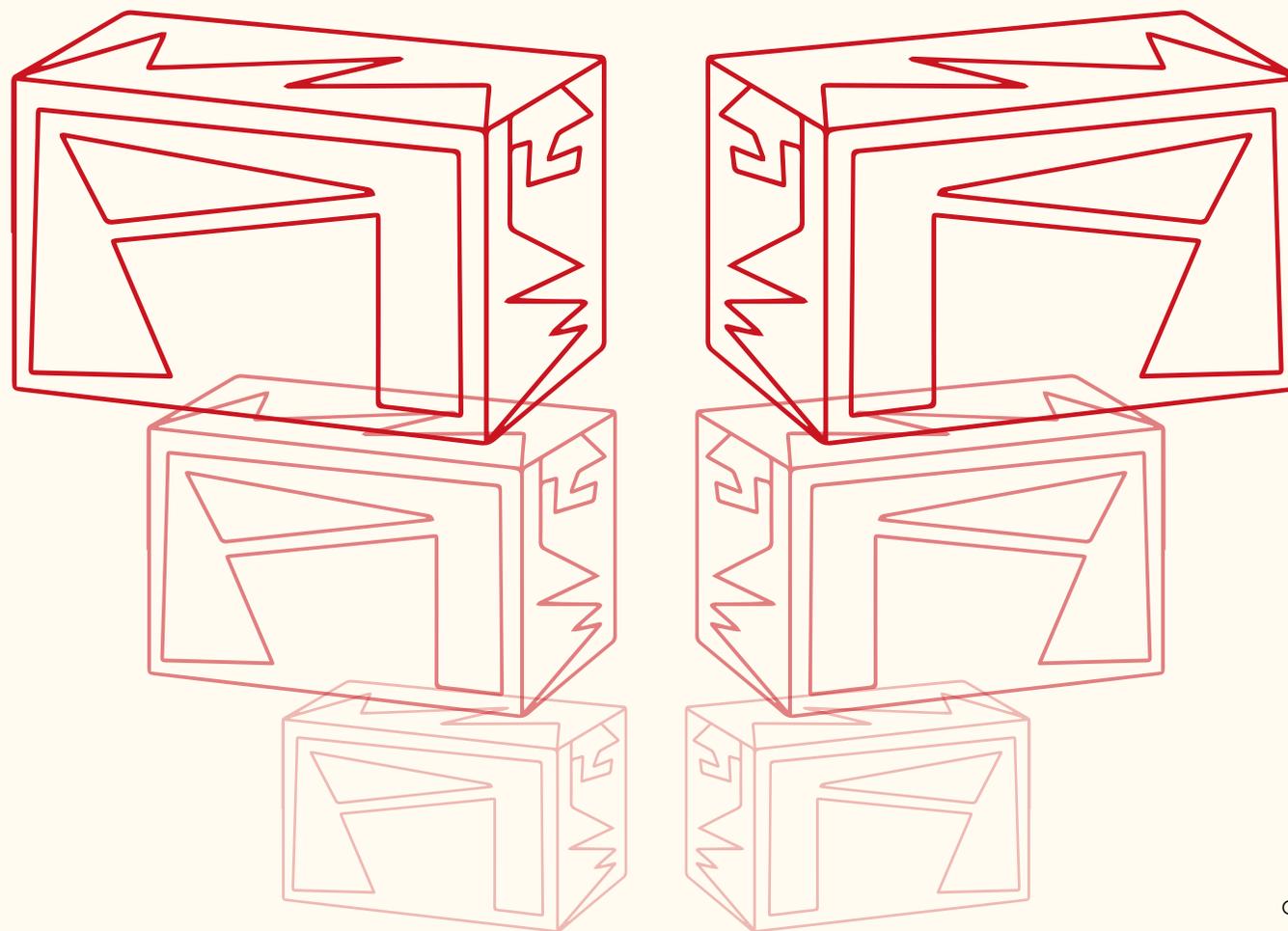


Gráfico realizado por el autor

## El color

Según el escritor británico David Dabner en el libro *Diseño, maquetación y composición* (2008) menciona que el color aporta variedad, provoca sensaciones y añade dimensión espacial, el color juega otro papel importante en el diseño editorial, este define en gran parte como percibimos un diseño y qué sensación se nos transmite, provocando sensaciones, sentimientos, entre otros. La elección del color es crucial para conseguir una buena adaptación entre el contenido y su marco visual, también es valioso saber sobre la psicología del color que habla acerca de los efectos que pueden producir los colores a las personas en aspectos emocionales y/o mentales.

Un trabajo extraordinario sobre el color es el que la socióloga Eva Heller expone en su libro *Psicología del Color* (2006) el libro habla acerca de la relación que tienen los colores con nuestros sentimientos y demuestra que no se combinan de manera accidental, todo tiene un propósito y un significado determinado.

## Los elementos gráficos

Los elementos gráficos no solo se limitan al contenido de imágenes, también se presentan tablas, figuras, iconos, mapas, dibujos, infografías, ilustraciones, entre otros, dependiendo del contenido y el objetivo de la publicación, esto con base en los conceptos propios y generales del diseño editorial.

En el campo del diseño gráfico y editorial la existencia de material que habla de los elementos gráficos es increíble, un referente íntegro es el trabajo del pintor Wucius Wong y su publicación magistral *“Principes of form and Design”* (1993) en donde se expone y se agrupa de manera detallada y completa los principios de la gramática visual, el arte de crear mensajes visuales en relación con la forma, este material es muy acudido por estudiantes y profesionales de la rama del diseño gráfico y la comunicación.

Para el desarrollo de este material se definieron diferentes elementos que se encontraran presentes en los diferentes capítulos del contenido.

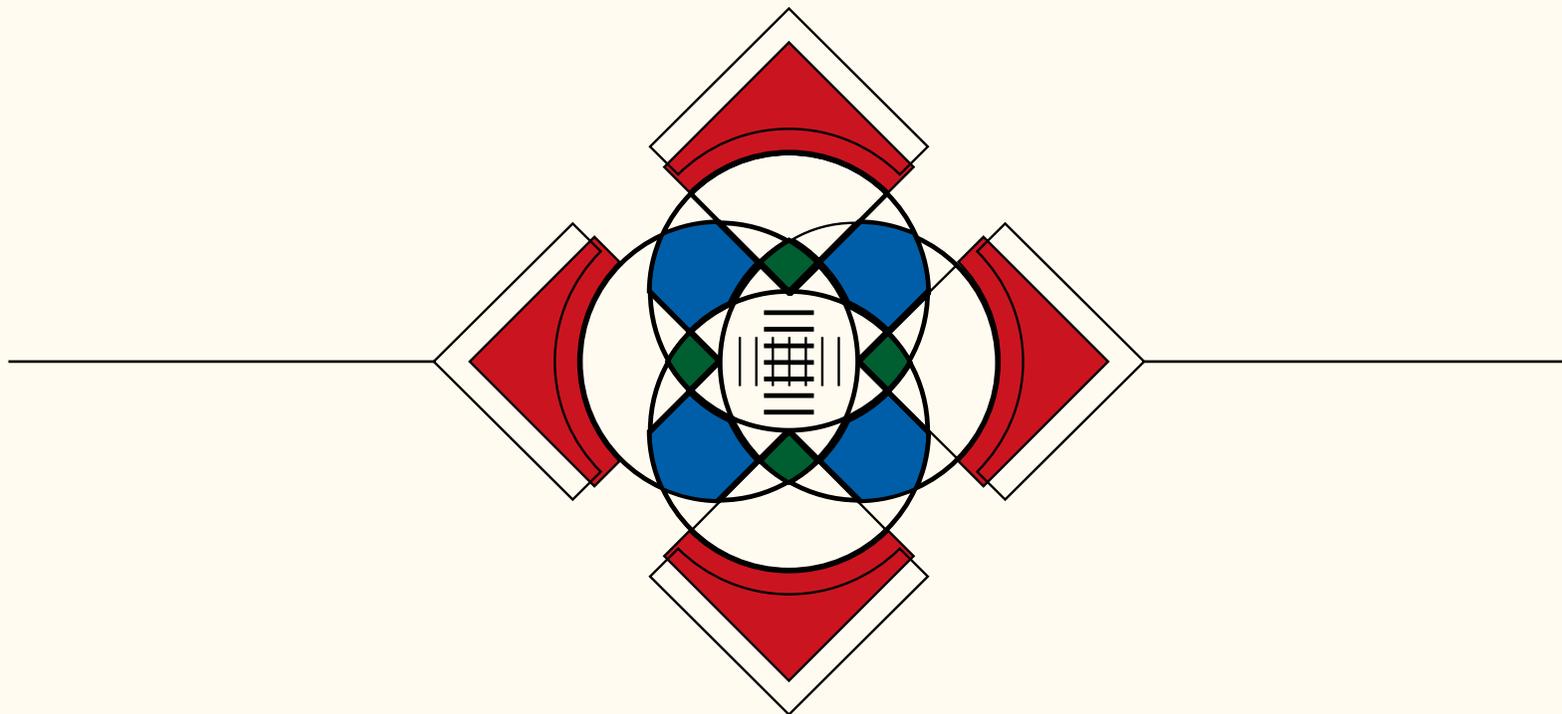
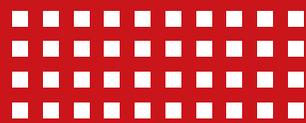
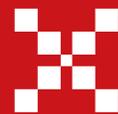


Gráfico realizado por el autor



# 1.2 INVESTIGACIÓN DE CAMPO





## INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

### Observación

Esta investigación involucra que el investigador observe los diferentes entornos artísticos y culturales existentes en la ciudad para poder enriquecer el apartado de información en base a los objetivos del proyecto. Es importante conocer el contexto en cómo se desarrolla la cultura y el arte emergente a nivel local, que espacios son acudidos con frecuencia, en donde podemos encontrar proyectos y quienes son las personas o entidades que desarrollan y difunden esto, el resultado de esta investigación se resume a diferentes singularidades:

Se ha podido observar la existencia de entornos relacionados con espacios académicos que presentan carreras ligadas con el arte y la cultura ya sea artes visuales, cine, teatro, entre otros, como es el caso de la Universidad de Cuenca, esto pone en evidencia la relación asidua entre docentes, profesionales y estudiantes que crean y exhiben con frecuencia eventos que exponen y difunden proyectos artísticos y culturales recientes como muestras cinematográficas, galerías, obras de teatro, presentación de libros y publicaciones, entre otros.

De igual forma se ha podido observar la existencia de entornos relacionados con organizaciones gubernamentales y no gubernamentales que velan por la permanencia del arte y la cultura a nivel local como es el caso de la Dirección Cultural de Cuenca o la Alianza Francesa, estas entidades han realizado toda clase de acciones para mantener y difundir el arte emergente que van desde la creación y lanzamiento de libros y revistas; la organización de eventos musicales, festivales de cine, exposiciones de arte, muestras fotográficas, entre otros.

Para finalizar se ha podido observar toda clase de entornos propios de la cultura en boga desarrolladas de manera autónoma por personas y entidades dependientes como es la creación y difusión de eventos donde existe convivencia social como Fiestas, Raves, Festivales gastronómicos, conciertos, etc.

### Entrevistas

Los resultados de los diferentes enfoques tienen la finalidad de aportar en la recopilación de proyectos y trabajos emergentes artísticos y culturales de la ciudad. Esta investigación tiene dos enfoques en dos tipos de personas:

#### **Personas interesadas en el arte y la cultura que mantienen una línea de afición**

Para este apartado de entrevista se genera una pregunta en concreto a personas aficionadas al arte y la cultura y que en algunos casos buscan en un futuro generar una línea de trabajo, la pregunta en cuestión es ¿Cuál ámbito artístico y cultural consideran que se encuentra en tendencia actualmente?. Luego de recopilar las respuestas se llegó a la conclusión de que la disciplina musical es la que más se encuentra en tendencia debido a que realizan con frecuencia eventos y lanzamientos musicales locales, por otro lado, en la cultura se encuentra en auge la creación de emprendimientos de venta de toda clase de artículos, entre lo mucho que podemos ver se encuentra la compra, venta y confección de ropa second-hand o vintage; la venta de productos ecoamigables y fast-food.

#### **Personas que integran el entorno del arte y la cultura**

Para este apartado de entrevista he realizado un cuestionario con diferentes variables a personas que imparten conocimiento o son parte de una línea de creación de proyectos, las preguntas en cuestión buscan conocer las perspectivas que tienen estas personas hacia el arte y la cultura de la ciudad, que opinan sobre el aprendizaje de las diferentes ramas existentes, de qué manera concientizan la importancia del mismo en nuestra sociedad, que tipos de difusión han podido ver y que proyectos emergentes nos podrían compartir.

Las personas entrevistadas son parte de la docencia en la Universidad del Azuay e imparten conocimiento en diferentes carreras en donde el tema de las artes y la cultura es recurrente, de igual forma la elección se definió en base a que fueron parte de diferentes proyectos de creación en relación con disciplinas del arte y el contexto de la cultura.



## **JAIME GARRIDO** **Docente de las carreras de Teatro y Diseño**

En el apartado de Arte las preguntas que se realizaron buscaban conocer diferentes aspectos como:

### **La definición personal sobre del arte**

Jaime expresa que es complicado definir el concepto del arte en cualquier sociedad porque es múltiple y varía según las condiciones de cada medio en donde se desarrolle, Jaime argumenta que existen enormes dificultades para los artistas a la hora de consolidar sus obras debido a dificultades en relación con políticas culturales y políticas hacia la creación, de igual forma hace énfasis a la falta de fuentes de financiamiento, por otro lado, considera que existe una población interesante y llena de artistas que emergen en la música, en las artes plásticas y en el teatro.

### **Las diferentes capacidades de aprendizaje ( ya sea aprendizaje escolar/ académico o autoaprendizaje ) y su efectividad**

Jaime argumenta que para ser artista no se necesita estudiar en la universidad, lo que si considera indispensable para cualquier arte es llevar un proceso de formación, ya sea un proceso estable académico o un proceso basado en la práctica; alega que uno siempre es capaz de realizar arte y que no existen problemas en realizarlo de manera empírica.

### **Formas para concientizar la importancia del arte en la ciudad**

El docente considera que existe un camino tanto para el creador como para el espectador y es la educación, añade que existen ocasiones donde el creador no es consciente del contexto en donde trabaja, de igual forma menciona que muchas veces los artistas realizan un arte heredado de la colonia, y esto suele generar que la gente no entienda que las manifestaciones son múltiples y diversas.

En cuanto al espectador, considera que el principal problema existente en la actualidad son los diferentes sistemas de educación caducos en donde muestran al arte como un complemento, pero en realidad el arte es conocimiento, para Jaime es importante darle fin a todo pensamiento que atente contra el arte en la sociedad y su desarrollo.

### **Respecto a las artes escénicas**

#### **Perspectivas de las artes escénicas a nivel local**

Jaime alega que no se encuentra muy vinculado al consumo del arte escénico sino en la educación y enseñanza del mismo, sin embargo, ha notado que hay gente interesada en hacer proyectos atrayentes.

Jaime considera que por ahora la infraestructura para el disfrute de artes escénicas a nivel local es escasa ya que el teatro suele carecer de aspectos importantes en nuestro contexto social como la capacidad de los espacios, el estacionamiento, la seguridad entre otros, él cree que la infraestructura y en si la economía relacionada con las artes escénicas todavía está en proceso de crecimiento.

#### **Formas para difundir los proyectos emergentes de artes escénicas y proyecto emergente que destaque**

El docente considera que el medio digital, puntualmente las redes sociales son un medio eficaz para la difusión de proyectos, y en cuanto a trabajos emergentes destaca mucho el de Gaby Yunga y la realización de su obra llamada Mujeres Campesinas.



## **ELISA GUILLEN** **Docente de las carreras de Diseño**

En el apartado de cultura las preguntas que se realizaron buscaban conocer diferentes aspectos como:

### **La definición personal sobre la cultura a nivel local**

La docente define a la cultura en Cuenca como un conjunto de tradiciones y costumbres que han ido pasando de generación a generación, para ella la cultura es dinámica y cambiante, en su respuesta menciona que en la ciudad hay varias expresiones culturales como la artesanía, la hojalatería, cestería, cerámica, entre otros y alega que mucho de lo mencionado se está perdiendo un poco por el paso del tiempo.

Elisa considera importante el accionar de los diseñadores, ya que ellos tienen la capacidad de dar un giro a la contemporaneidad, a todas esas expresiones culturales para su subsistencia mediante la creación de proyectos que fusionen aspectos tradicionales con lo contemporáneo, en este punto hace mención a diferentes contextos en donde se evidencia eso como es el caso de los Rooftops donde jóvenes disfrutan de tomar un café en plenas edificaciones con una arquitectura colonial, de igual forma hace mención a la aparición de bandas musicales que combinan sonidos ancestrales en su composición.

### **Perspectivas actuales de la cultura y la aparición de expresiones culturales modernas**

Elisa ha podido notar una hibridación cultural en diferentes contextos, uno de ellos es la gastronomía donde menciona que existen lugares que ofrecen platillos tradicionales creados con técnicas modernas y métodos de preparación sofisticados, de igual forma hace mención a contextos relacionados con la aparición de eventos sociales propios de otras culturas presentes en nuestra localidad como fiestas internaciones, raves y conciertos, etc.

En cuanto al contexto de la moda ella menciona que existen propuestas interesantes que fusionan elementos tradicionales del cantón para ser reinterpretadas en nuevas prendas que siguen las tendencias actuales.

### **Formas de concientizar sobre la importancia de la cultura en la ciudad a personas que no han podido encontrar interés en la misma**

Elisa considera que la mejor forma de concientizar es justamente con la creación de proyectos que fusionen elementos tradicionales con contemporáneos, ella alega que muchos jóvenes no encuentran mucho interés en la parte de la cultura tradicional, entonces a través de lo que más les gusta como la música o la vestimenta ellos pueden desarrollar nuevas propuestas y así el ámbito cultural se mantenga relevante.

Ella propone que se podrían realizar actividades interactivas al aire libre para fomentar aspectos esenciales de la cultura.

### **Ejemplos de maneras en como difunden los diferentes proyectos emergentes culturales**

Eli expone que ha visto lugares donde se exhiben proyectos emergentes, como es el caso de la existencia de una vitrina colectiva en el centro de la ciudad vinculada a la dirección de cultura, está constantemente hace convocatorias para que las personas pueden exponer productos y más, algunos exalumnos de la UDA han sido parte de ese lugar, Eli comenta que hace poco estuvo pupila, una marca de moda interesante de Gabriela Padrón.

### **Proyectos emergentes culturales que destaquen en la ciudad**

Eli destaca mucho el trabajo que realiza Paola Pesantez en su proyecto Suyana Moda en donde fusiona diferentes técnicas de creación de prendas, Paola toma el diseño de los bordados tradicionales de vestimenta de la chola cuencana y las aplica de múltiples formas, reinterpretando la técnica en prendas actuales y contemporáneas.



# 1.3 HOMÓLOGOS





# Análisis de Homólogos

## INTRODUCCIÓN

Para el desarrollo de esta tesis se incluye un apartado en donde se expone un análisis de homólogos, este es un proceso que evalúa productos, servicios o experiencias similares que han sido desarrollados de manera independiente, con el fin de identificar similitudes y diferencias entre ellos.

El objetivo principal del análisis de homólogos es entender cómo los diferentes diseños pueden afectar la funcionalidad, la usabilidad, la experiencia del usuario y otros factores relevantes, en el análisis de homólogos, se pueden considerar varios aspectos, en este caso nos centraremos en los diferentes apartados de función, forma y tecnología.

La función se refiere a la utilidad del producto o servicio, es decir, qué hace y para qué sirve.

La forma, por su parte, se relaciona con el aspecto físico o estético del objeto o experiencia, es decir, cómo se ve, finalmente, la tecnología se refiere a los aspectos técnicos y tecnológicos que se han utilizado en el diseño, como los materiales, la impresión, los software, entre otros.

En síntesis, la evaluación de homólogos es un paso crucial en la indagación y evolución de proyectos de diseño, dado que permite identificar similitudes y diferencias con el propósito de entender efectivamente qué resulta funcional y que no en la fase de diseño.

Al abordar los aspectos de función, forma y tecnología se pueden obtener aprendizajes valiosos sobre cómo perfeccionar el diseño propio para maximizar la excelencia, la utilización y la vivencia del usuario.

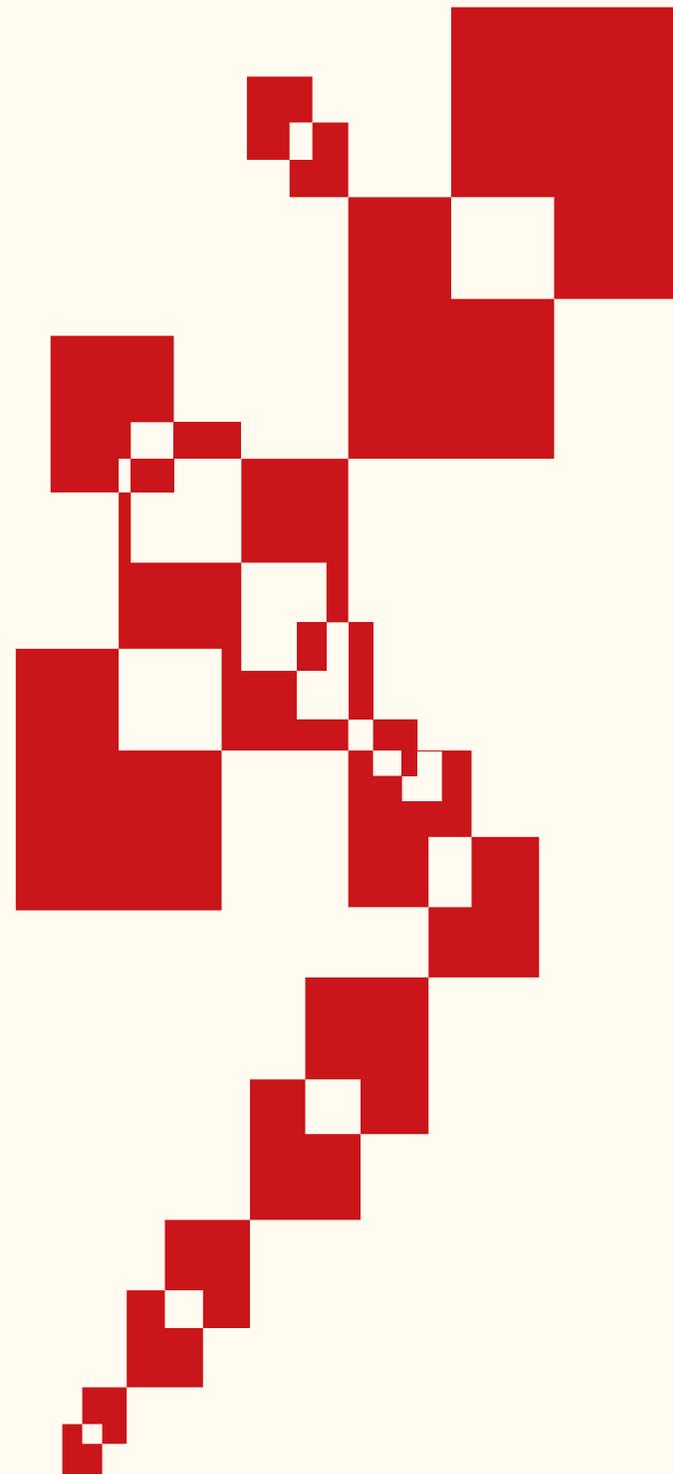


Gráfico realizado por el autor



# Una historia en la fiesta de la música

## - Eliana Bojorque Pazmiño

### Función

Este libro realizado por la Alianza Francesa en conjunto con la Universidad del Azuay abarca temas relacionados con la Fiesta de la Música y su historia, a lo largo del contenido podemos ver diferentes apartados de información como los orígenes de la fiesta, los inicios del evento en Cuenca a partir del año 1991, información de las bandas, lugares géneros y fecha en relación con los años en donde se ha realizado el festival musical desde 1991 hasta 2021, elementos gráficos y comentarios de la autora. Este libro es un gran referente de recopilación de información y difusión de arte musical.

### Forma

En el apartado de forma se puede ver un material formato libro tradicional, full color en donde se maneja un diseño práctico lleno de elementos gráficos como un registro de artículos de periódico, un registro fotográfico y el desarrollo de organizadores gráficos e infografías.

La diagramación del contenido permite una excelente transmisión de información. Es muy común que las publicaciones de la alianza francesa mantengan un tono formal en el diseño, en este caso particular podemos ver el uso de colores primarios como el amarillo, este mantiene un contraste con el negro presente en muchos apartados de la publicación.

### Tecnología

En cuanto a tecnología, esta publicación se puede encontrar de manera digital en el repositorio de la Alianza Francesa, la producción de este libro sigue los parámetros tradicionales de producción en masa a nivel local en lo que corresponde la impresión offset.



Imagen 6. Portada de Libro "Una historia de la fiesta de la música", autora: Eliana Bojororque



# Gaceta cultural de República Sur

## Jordi Garrido & Otros

### Función

Como su descripción menciona, la gaceta cultural de República Sur es un periódico cultural e independiente sin fronteras que pretende romper los límites de lo impuesto y ser un espacio de encuentro de todos los lenguajes, todas las artes y todas las personas que busquen un lugar libre e incluyente.

Este medio busca generar placer a la lectura y romper barreras que salgan de lo convencional, en cuanto al contenido ofrecen una serie de secciones sobre el mundo del arte y la cultura, una exposición continua de autores y artistas de diferentes partes del mundo en lengua castellana.

Sin duda, esta publicación periódica es un gran referente respecto a la recopilación de aspectos propios de la cultura y el arte, ya sea a nivel local, nacional o global.

### Forma

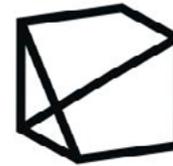
La Gaceta cultural era una publicación periódica constante por parte del Centro Cultural República Sur, la estructura que mantenían se basaba en diferentes parámetros propios de la diagramación periódica, las ediciones se limitaban a la impresión en blanco y negro, en cuanto al diseño algunas de sus páginas mantenían una fusión entre el texto y los elementos gráficos.

### Tecnología

El desarrollo de este periódico mantenía parámetros propios de la producción a bajo costo, las ediciones se podían obtener de manera digital por medio de las plataformas digitales que el Centro Cultural República Sur ofrecía.

EDICIÓN  
ESPECIAL  
#36

gaceta  
cultural



REPU  
BLICA  
SUR

/ Dir.: Presidente Córdova 5-55 y Hno. Miguel / Téf.: 0987706450 - 2844634 / Email: republicasur2013@gmail.com / República Sur / http://republicasur.com/



*Y te quemaré en mí, Poesía!*  
César Dávila Andrade

Poesía quemada/VER MÁS PÁG.11

edición especial

## CENTENARIO CÉSAR DÁVILA ANDRADE

Hace algún tiempo, para la Biblioteca de Autores Ecuatorianos, BAE, de la Universidad Particular de Loja, escribimos una reseña biográfica de César Dávila Andrade, quien, sin mayores discusiones, suele ser considerado uno de los tres grandes poetas de la Patria y uno de sus mayores cuentistas. Hoy, con motivo de que se cumple un centenario de su nacimiento, lo actualizamos.

César Dávila nació en Cuenca en el año 1918. La muy precaria situación económica de su familia —A esta hora ya habrás cenado / ese pan tan delgado, que al mirarlo, / produce una sonrisa y una lágrima./ Y pensar que yo nunca sentí tu hambre / que te robé un árbol azul y dos arbustos blancos...—

CÉSAR DÁVILA A./VER MÁS PÁG.3

edición especial

## ABANDONADOS EN LA TIERRA, 66 AÑOS DESPUÉS

Hemos visto, en esta búsqueda, que la obra poética de Dávila es la más conocida y difundida —más que su obra narrativa y ensayística— en ediciones que han aparecido con cierta periodicidad, libros que han nacido póstumamente con intención de rescatar su trabajo. Por ejemplo, el más reciente, *Batallas del silencio* (2017) que apareció el año pasado en Cuenca con motivo del encuentro internacional de poesía Festival de la Lira; las antologías de editorial Visor: *El dolor más antiguo de la tierra* (España, 2015)...

CÉSAR DÁVILA A./VER MÁS PÁG.6

edición especial

## EL AGUA Y EL FUEGO DE DÁVILA ANDRADE Y GARCÍA LORCA

En la obra descubriremos un interesante contraste y complemento entre Dávila Andrade, agua, y García Lorca, fuego, tanto en sus personalidades, como en sus obras. Se trata de una innovadora puesta en escena donde se abordan diferentes etapas de la vida de los autores que se confrontan y cuestionan constantemente desde un mundo onírico.

TEATRO/VER MÁS PÁG.14

SEPTIEMBRE/2018



# PIEL DE GALLINA, FANZINE

## Ivis David Flies

### Función

Piel de Gallina es una publicación estilo fanzine sin fines de lucro realizada por el diseñador Ivis David Flies, esta publicación independiente busca comunicar ideas de manera alternativa haciendo énfasis en lo visual, Ivis expone acerca de un grupo de diseñadores, artistas y gestores culturales que buscan crear una pieza única de diseño con la intención de difundir diferentes proyectos artísticos.

### Forma

Piel de Gallina presenta un formato Fanzine de dimensiones relacionadas con el tamaño A4 y A5, con un apartado gráfico excepcional, a lo largo de este último tiempo se han desarrollado diferentes ediciones, cada una de ellas mantiene una temática única en aspectos de diseño y arte.

### Tecnología

En cuanto a tecnología el material se puede encontrar compartido a Instagram donde se presentan enlaces de descarga, la producción de este libro sigue parámetros comunes de producción a nivel local como la impresión offset y digital, de igual forma en el contenido podemos ver diferentes aspectos tecnológicos como es el uso de códigos QR que enlazan a contenidos.

# PIEL DE GALLINA<sup>001</sup>



Imagen 8. Portada de Fanzine Piel de Gallina Tera Edición

---

---

## CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO

La producción de productos editoriales en Cuenca es una industria vibrante y dinámica que se ha convertido en un referente para todo el país. Estos productos se enfocan en una amplia variedad de temas relacionados con el arte y la cultura, desde exposiciones de arte y fotografía, libros de poesía, literatura, ensayos y revistas culturales.

Para crear un producto editorial de calidad, es fundamental que los diseñadores gráficos, editores y escritores involucrados tengan un conocimiento profundo del tema que abordan.

En Cuenca, esto se refleja en la calidad de los contenidos que se presentan en cada publicación, en los cuales se profundiza en aspectos históricos, teóricos y prácticos del arte y la cultura. Además, los productos editoriales de la ciudad también destacan por su enfoque en los artistas y creadores emergentes, quienes reciben un espacio importante para presentar su trabajo y dar a conocer sus propuestas al público.

La creación de productos editoriales de calidad implica una serie de consideraciones relacionadas con el diseño gráfico y editorial del producto. En Cuenca, se presta especial atención al diseño, en el cual se utilizan colores, tipografías y elementos visuales cuidadosamente seleccionados para transmitir el contenido de manera clara y atractiva para el lector. Además, los productos editoriales de la ciudad suelen presentar un diseño innovador y arriesgado que busca sorprender y llamar la atención del público.

En conclusión, la producción de productos editoriales en Cuenca es una actividad fundamental en la promoción y difusión del arte y la cultura de la ciudad y del país en general. Para crear productos editoriales de calidad es necesario contar con un equipo de trabajo comprometido, altamente capacitado y multidisciplinario, que tenga un conocimiento profundo del tema que aborda y que esté dispuesto a innovar en el diseño y la presentación del producto.

Los productos editoriales de Cuenca son una muestra de la excelencia y el talento de los profesionales del sector editorial en la ciudad y son un referente para la industria editorial a nivel nacional.

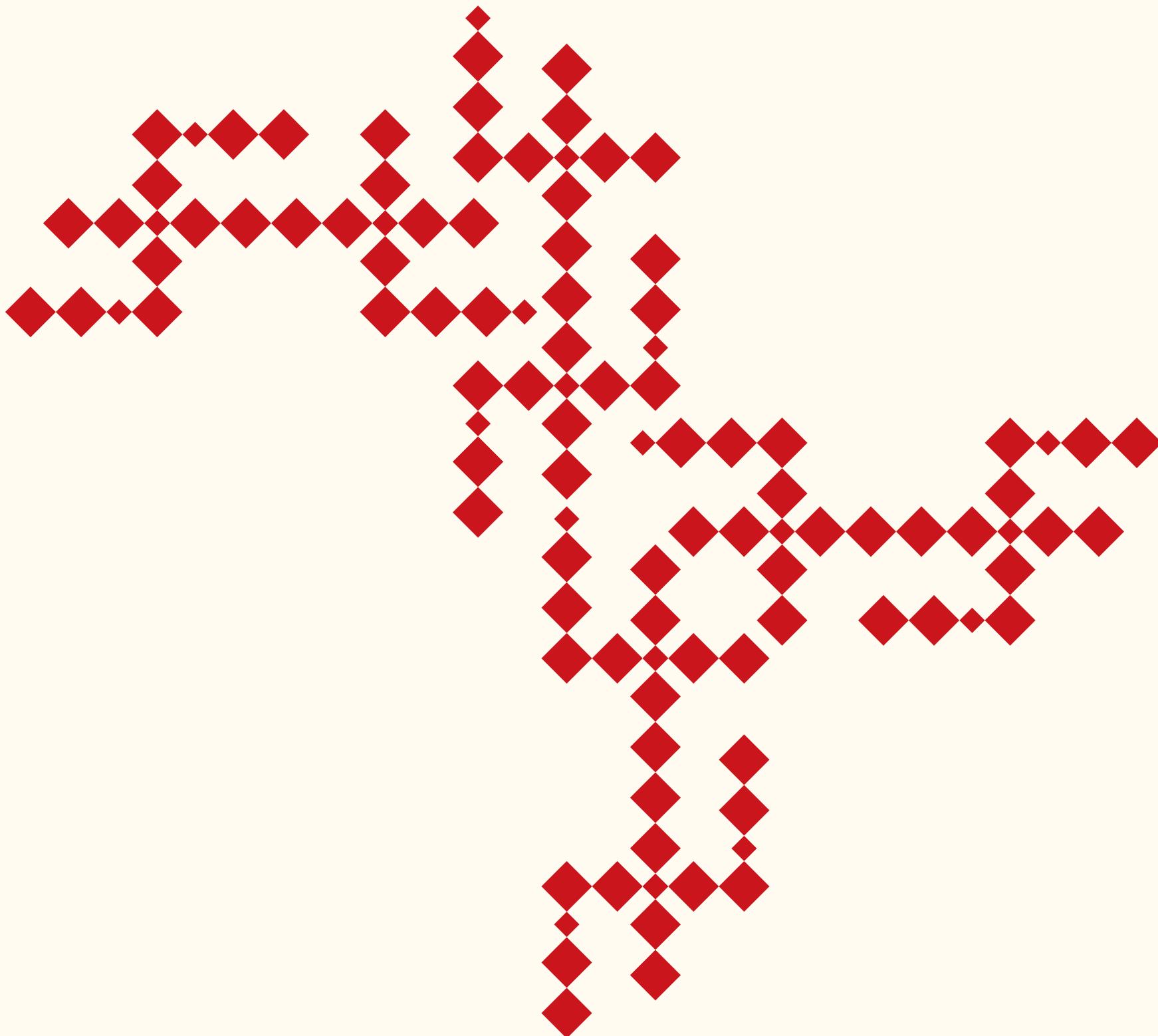


Gráfico realizado por  
el autor



## CONTENIDO EN ESTA FASE

### • **Análisis del Usuario | 36**

- Persona Design
- Mapa de Empatía

### • **Brief del producto | 41**

- Breve descripción del producto gráfico
  - Ventajas competitivas del producto
- Ciclo de vida del producto en el mercado
  - Particularidades del sector
  - Tendencias del mercado
- Competencia: directa e indirecta del producto
  - Análisis del consumidor
  - Análisis del proceso de compra
  - Análisis del proceso de uso

### • **Partidos del diseño | 44**

#### **Partido Formal**

- Formato
- Cromática
- Estilo y/o tendencia
- Jerarquía de información
  - Sistema gráfico
  - Elementos gráficos
  - Tipografía

#### **Partido Funcional**

- Función general
- Funciones específicas
- Consideraciones de uso
  - Ergonomía visual
  - Interactividad

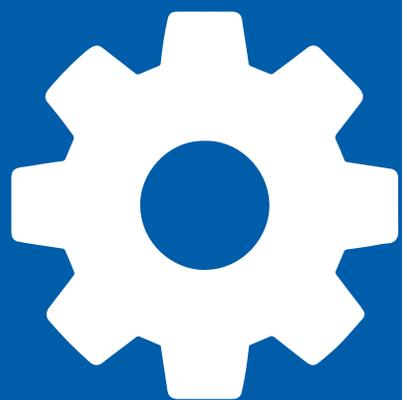
#### **Partido Tecnológico**

- Sustratos de impresión
- Tecnologías de impresión
  - Software
- Materiales y/o tecnología complementaria

#### **Partido Conceptual**

### • **Definición de contenidos | 48 y Proceso de Diseño**

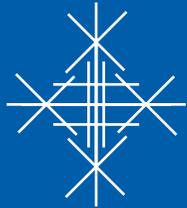




# CAPÍTULO DOS



FASE  
DE  
PROGRAMACIÓN



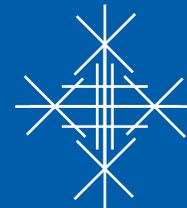
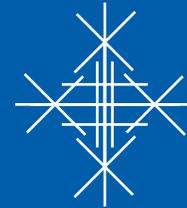
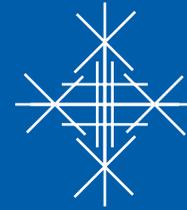
|||||

|||||

**2.1**  
**ANÁLISIS DEL**  
**USUARIO**

|||||

|||||





## INTRODUCCIÓN

Luego de comprender los diferentes conceptos planteados en la fase de contextualización es importante abordar el apartado de programación, en primera debemos saber a quién va dirigida la propuesta que realicemos, por ello es fundamental aplicar diferentes herramientas relacionadas como el desarrollo del método de persona design y el mapa de empatía.

Gracias a la investigación de campo realizada se conocen a las personas que son el objetivo del proyecto y los espacios que frecuentan en torno a toda la temática artística y cultural, es importante tener presente quién es nuestro principal consumidor para poder establecer un desarrollo concreto y eficaz en lo que va el proyecto y así poder precisar los diferentes objetivos existentes.

En este apartado de Análisis de Usuario se presentan dos herramientas valiosos para un análisis de usuario adecuado y es la creación de una Persona Design y un mapa de Empatía.

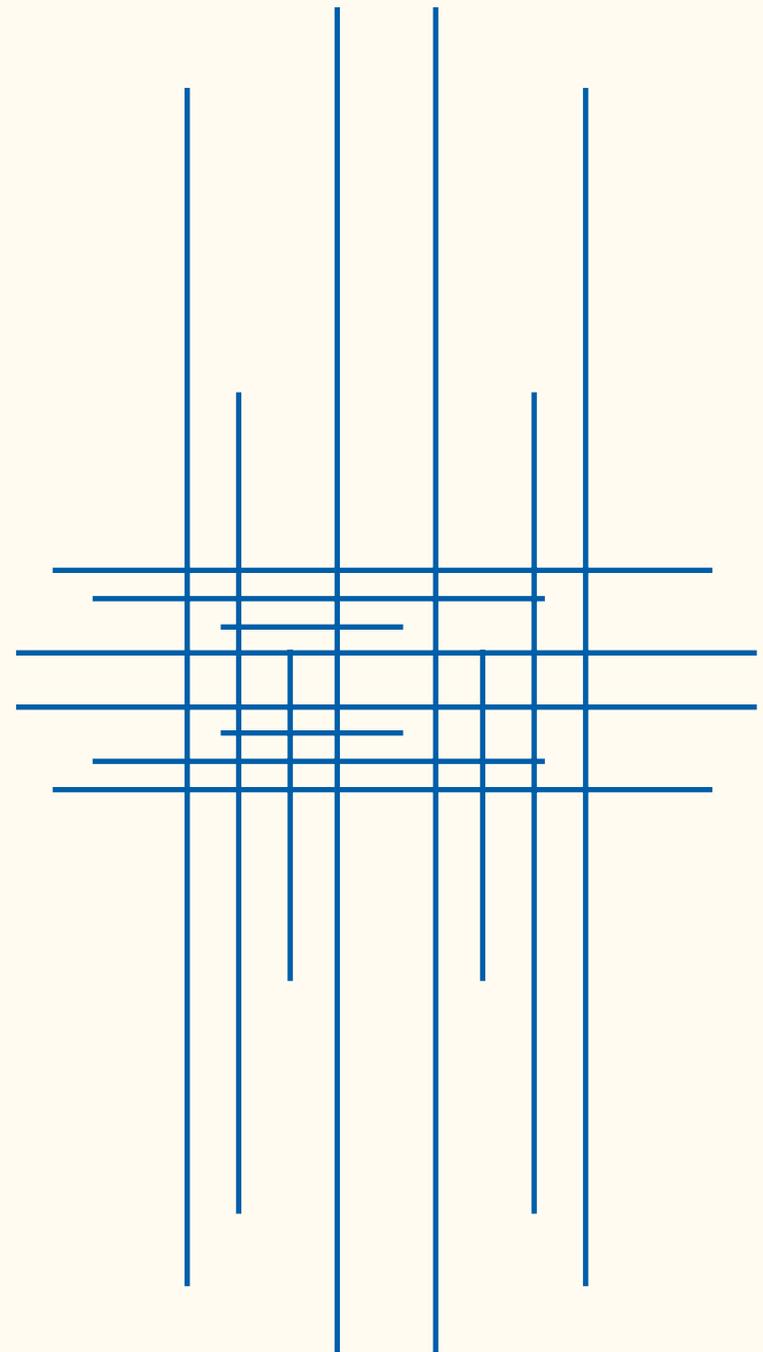


Gráfico realizado por el autor



# 1) PERSONA DESIGN Y MAPA DE EMPATIA

## Juan Pablo Arciniegas

### Demográficos

- Género: Hombre
- Edad: 24 años
- Lugar de nacimiento: Cuenca, Ecuador
- Estado civil: Soltero
- Clase social: Media
- Ocupación: Trabaja como diseñador gráfico en un estudio de Diseño

### Psicográficos

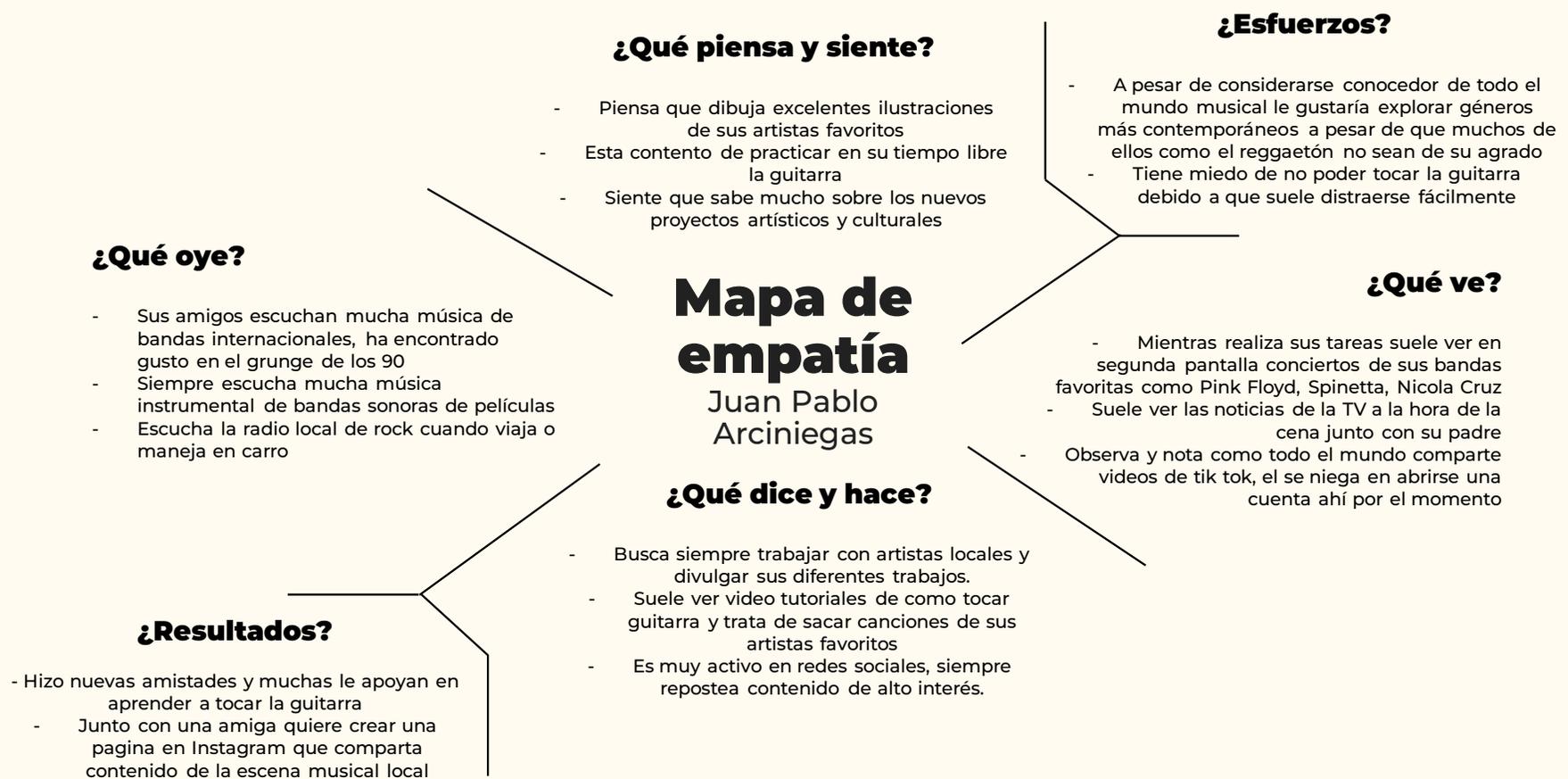
- Personalidad: Carlos es una persona respetuosa, creativa y abierta a cualquier idea. Tiene una actitud alegre y es amigable en sus interacciones con los demás.
- Estilo de vida: Disfruta de un estilo de vida relajado y se preocupa por el bienestar del planeta, por lo que ha optado por no comer carne. Es socialmente activo y participa en eventos y actividades relacionadas con el diseño, el arte y la música.

### Geográficos

- Ubicación: Carlos vive en la zona urbana de Cuenca, en la provincia de Azuay, Ecuador.
- Región: Reside en la región Sierra de Ecuador, conocida por su paisaje montañoso y su clima fresco.

### Comportamiento

- Pasatiempos: Carlos dedica parte de su tiempo libre a dibujar y explorar su creatividad. También es aficionado a los videojuegos y disfruta de sumergirse en diferentes mundos virtuales.
- Intereses: Siempre está atento a los proyectos musicales locales y se mantiene actualizado sobre las últimas tendencias y lanzamientos en el ámbito musical.
- Círculo social: Carlos tiende a establecer amistades con artistas y personas del medio visual, ya que comparte intereses comunes y puede encontrar inspiración en sus interacciones.





## 2) PERSONA DESIGN Y MAPA DE EMPATIA

María Paz Cabrera

Chacón

### Demográficos

- Género: Mujer.
- Edad: 22 años.
- Lugar de nacimiento: Cuenca, Ecuador
- Estado civil: Soltera
- Clase Social: Media.
- Ocupación: Estudia Periodismo.

### Psicográficos

Personalidad: Fernanda es una persona creativa, abierta a cualquier idea, alegre y serena. Tiene una actitud positiva y tranquila en su enfoque hacia la vida.

Estilo de vida: Fernanda lleva un estilo de vida relajado y disfruta de ser socialmente activa, participando en eventos y actividades relacionadas con su interés en el periodismo, las artes y la cultura.

### Geográficos

Ubicación: Fernanda vive en la zona urbana de Cuenca, en la provincia de Azuay, Ecuador.

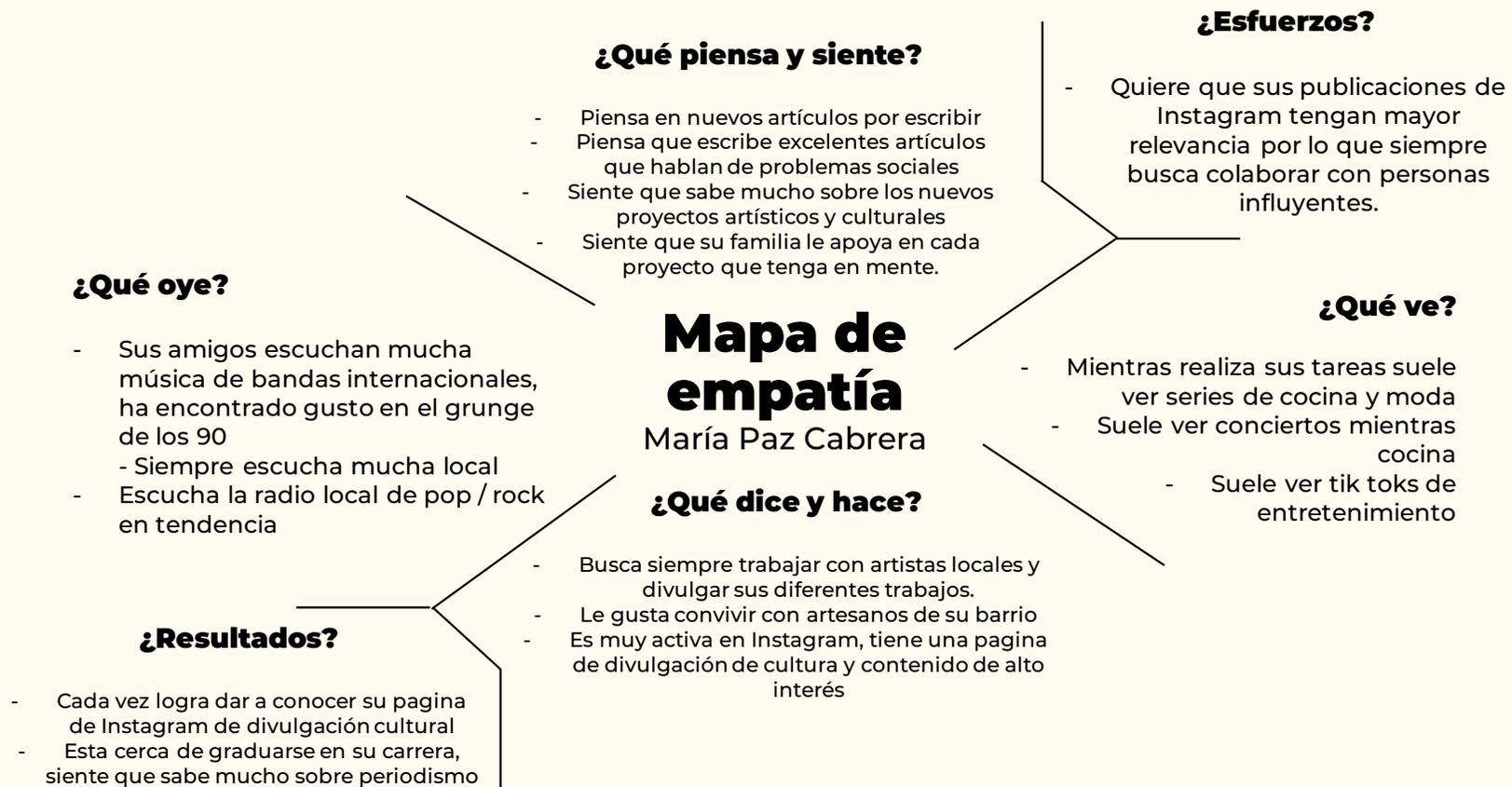
Región: Reside en la región Sierra de Ecuador, conocida por su paisaje montañoso y su clima fresco.

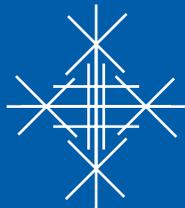
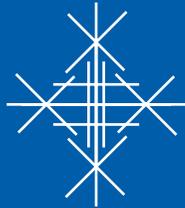
### Comportamiento

Pasatiempos: Valeria disfruta de tomar fotografías en su tiempo libre, capturando momentos y expresando su creatividad a través de la fotografía.

Intereses: Siempre está atenta a los proyectos musicales locales y nacionales, mostrando un gran interés en la escena musical. Además, como estudiante de periodismo, está al tanto de las noticias y eventos.

Círculo social: Valeria tiende a entablar amistades con artistas y personas del medio visual y musical, ya que comparte intereses comunes y encuentra inspiración en sus interacciones.

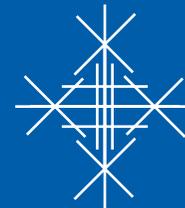
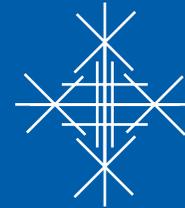
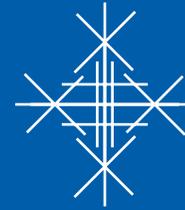




|||||  
|||||

**2.2**  
**BRIEF DEL**  
**PRODUCTO**

|||||  
|||||





## INTRODUCCIÓN

Elaborar un brief para el desarrollo de un producto desempeña un papel fundamental en la creación de una propuesta sólida y efectiva.

Permite establecer una dirección clara desde el inicio del proyecto, definiendo los objetivos específicos y las características clave del producto, es importante comprender las necesidades y preferencias de la audiencia objetivo, se pueden tomar decisiones informadas en cuanto al contenido, diseño y enfoque de la publicación editorial, además, el brief actúa como un marco de referencia para mantener el proyecto en el rumbo correcto a lo largo de su desarrollo.

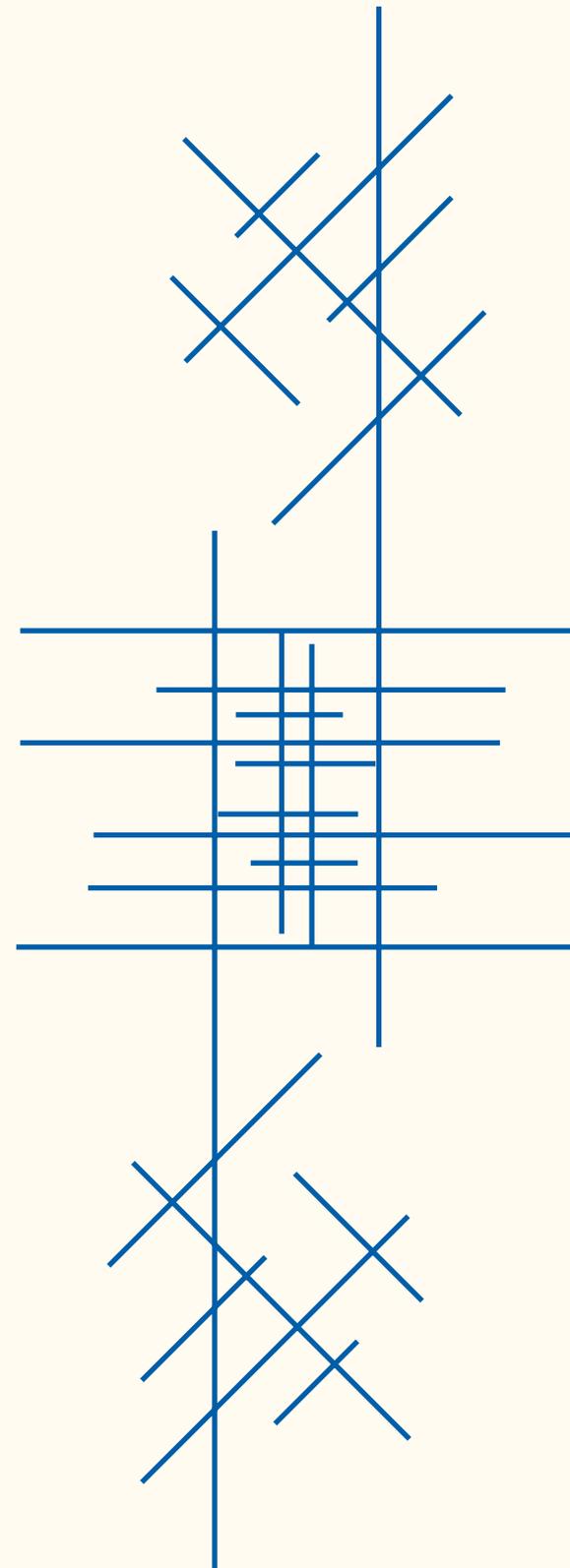


Gráfico realizado por  
el autor

# **BRIEF DEL PRODUCTO PUBLICACIÓN IMPRESA + MATERIAL COMPLEMENTARIO**

---

---

---

## **Breve descripción del producto gráfico**

- Material gráfico y editorial central de formato impreso donde se encuentra la recopilación.
- Material complementario en relación a los diferentes proyectos artísticos y culturales (artes, stickers, posters, etc.)

## **Ventajas competitivas del producto**

El producto presenta una serie de materiales complementarios como posters, stickers, pines, etc. en relación a la línea gráfica del material y a la línea visual presente en los diferentes proyectos artísticos y culturales de la recopilación, todo esto es un plus para el producto en general.

## **Ciclo de vida del producto en el mercado**

El producto gráfico en cuestión se encuentra en una fase de introducción o desarrollo de mercado

## **Particularidades del sector**

Cuenca se destaca por albergar una gran diversidad de expresiones artísticas, desde las artes visuales hasta la música, la danza y el teatro.

Existen espacios alternativos, galerías, centros culturales y eventos que fomentan y promueven el arte y la cultura emergente en la ciudad, estos lugares se convierten en plataformas para que los artistas locales muestren sus obras y establezcan conexiones con el público.

Este apartado tiene relación con la investigación de observación realizada anteriormente en donde se habla acerca de los diferentes contextos existentes respecto al arte y a la cultura reciente.

## Tendencias del mercado

En base a los homólogos y la investigación realizada en el apartado de contextualización se sabe que a nivel local el material artístico y cultural de la ciudad es producido en gran demanda por diferentes entidades ya sea por sectores gubernamentales o académicos como es el caso con la Dirección Cultural de Cuenca o a la Alianza Francesa, por lo general mucho de lo producido no recurre a presentar un valor monetario comercial por lo cual suelen presentar productos gratuitos como periódicos revistas, mini-libros, folletos, trípticos, y más, de igual forma sectores independientes mantienen una línea de producción autónoma en sus trabajos ya sean artistas visuales, músicos, fotógrafos, etc.

El consumo del material producido comprende dos apartados y son las personas que son parte del medio artístico y cultural y las personas que meramente tienen una afición hacia la misma.

El mercado en sí además de comprender el sector local, también comprende el sector nacional debido a los diferentes métodos de difusión que tienen en común cada ciudad del país, cada ciudad mantiene una estructura fija y en sí velan por la creación de productos editoriales que divulguen el arte y la cultura de su zona. A nivel global el arte y la cultura es importante para cada sociedad, por lo que la creación de cualquier medio, ya sea impreso o digital, es un vital aporte.

## Competencia: directa e indirecta del producto

A nivel local el lanzamiento de productos editoriales sobre arte y cultura es grande y frecuente, por lo cual a nivel competente el productos similares podrían encontrarse en toda esa competencia. Sin duda, las grandes producciones por parte de entidades grandes como sectores del gobierno o sectores académicos tienen una evidente ventaja de producción al contar con un presupuesto fijo y el renombre a nivel local.

Un ejemplo que podemos mencionar y que es parte de los homólogos es toda la producción que realiza la Dirección Cultural de Cuenca, que con facilidad realiza lanzamientos editoriales y su producción es en gran masa.

## Análisis del consumidor

El producto además de presentar contenido propio para aficionados y personas que son parte del medio artístico y cultural, busca llamar la atención a personas que mantienen una relación distante con el arte y la cultura, para este punto es importante mantener bien definido los sectores donde va a estar el producto.

## Análisis del proceso de compra

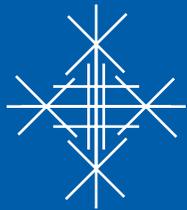
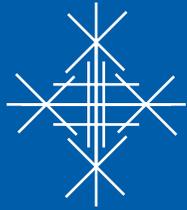
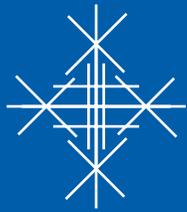
El proceso de compra del producto se ha adaptado a las tendencias actuales, aprovechando el alcance de las redes sociales y la publicación impresa para facilitar el acceso a los clientes potenciales.

En primer lugar, el uso de redes sociales como Instagram juega un papel fundamental en la promoción y venta del producto. Los clientes pueden descubrir el producto a través de publicaciones e historias en Instagram donde se mostrarán imágenes atractivas y descripciones detalladas del mismo, además, es probable que se incluyan etiquetas o enlaces que dirijan directamente a la página de compra del producto, donde los clientes podrán realizar la transacción de manera rápida y segura, este enfoque aprovecha la popularidad de las redes sociales y la comodidad de comprar en línea para captar la atención de los clientes y facilitarles el proceso de compra.

## Análisis del proceso de uso

El usuario usará este producto para:

- Conocer la información relevante sobre el arte y la cultura emergente a nivel local.
- Contemplar el material como una colección editorial o compendio artístico.
- Contemplar el material complementario debido a su autenticidad, este presenta elementos únicos por lo que su obtención se reserva a solo poder ser obtenido mediante la compra del producto.



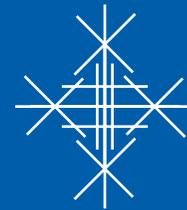
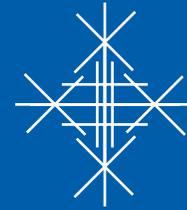
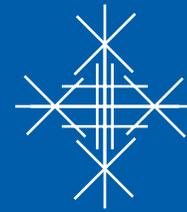
|||||

|||||

**2.3**  
**PARTIDOS DE**  
**DISEÑO**

|||||

|||||



## **PARTIDO FORMAL**

### **Formato**

Formato cuadrado de mediano tamaño 20x20 cm

### **Color e imagen**

Los colores seleccionados mantienen relación con el estilo de diferentes referentes editoriales que se limitan a usar los colores rojo, azul, verde, morado, rosa y amarillo.

Estos colores se seleccionaron estratégicamente para crear una paleta de colores que refleje la diversidad y la expresividad de los proyectos artísticos y culturales presentes en el proyecto, lo cual permiten una combinación visualmente atractiva y equilibrada.

### **Tipografía**

Los tipos de tipografía comprenden una selección de familias Rounded, estas fuentes suelen tener un aspecto amigable y suave y mantienen modernidad, precisas para contenido sobre arte y cultura emergente.

### **Estilo**

El estilo tiene relación con el diseño editorial tradicional (Diagramación, Carácter, etc) y el uso de elementos visuales de gran impacto como fotografías e ilustraciones del estilo del autor.

### **Jerarquía de información**

- La jerarquía se encuentra relacionada con el sistema de colores que identifican los diferentes contenidos, en cada apartado del contenido se encontrara el texto y los recursos gráficos, este apartado tiene relación con la definición de contenidos.

### **Sistema y elementos gráficos**

- El sistema gráfico seguirá parámetros relacionados con los principios editoriales tradicionales (diagramación, espacios para texto, elementos gráficos, etc.) en cuanto a los elementos

## **PARTIDO FUNCIONAL**

### **Función general**

- La función general del producto editorial principal es aportar a la cultura y al arte local emergente a través de la creación de un material editorial que recopile trabajos y proyectos emergentes destacados.

### **Funciones específicas**

La función específica del producto editorial principal es generar el diseño de un sistema gráfico y editorial para un producto el cual contiene información sobre arte y la cultura que emerge en Cuenca, de igual modo plantear una categorización de las artes emergentes presentes en la ciudad.

### **Consideraciones de uso**

El material además de mantener información de los proyectos y contextos artísticos y culturales emergentes presenta una línea gráfica complementaria por parte del autor en lo que respecta la creación de ilustraciones y los artistas con material autentico de sus creaciones.

### **Ergonomía visual**

Probablemente el aspecto más presente a nivel visual es la presencia del sistema de colores guía en el material y el uso constante de elementos gráficos populares como ilustraciones y fotografías.

### **Interactividad**

La interactividad del producto se resume a las particularidades de las hojas, ya sean hojas desplegadas o marcos que soportan recursos impresos. De igual forma, el material complementario presenta factores dinámicos como el diseño de un Packaging, merchandasing, entre otros.

## **PARTIDO TECNOLÓGICO**

### **Sustratos de impresión**

Material papel couche, encuadernación fresada o cartoné tapa dura y material complementario: papel periódico, couche o vinyl, serigrafía, entre otros.

### **Tecnologías de impresión**

Impresión digital full color /  
Sistema de impresión offset y/o digital

### **Software**

El software requerido para la creación de este producto son programas de uso frecuente en el diseño gráfico que son parte del sistema de Adobe y son:

Photoshop: para retoque de fotografías y creación de elementos gráficos.

Illustrator: creación de elementos gráficos vectoriales.

Indesign: diagramación de contenido / diseño editorial.

### **Materiales y/o tecnología complementaria**

Recopilación - uso de elementos que ayuden a recopilar información por medio de la imagen y el sonido: grabador de voz, cámara fotográfica, etc.

## **PARTIDO CONCEPTUAL**

Cuenca, una ciudad rica en arte y cultura, ha experimentado un crecimiento impresionante. Sus calles reflejan un entorno histórico y han sido cuna de numerosos talentos. Hoy en día, nuevos artistas emergen con proyectos innovadores, buscando contribuir al crecimiento artístico de la comunidad. Además, la ciudad mantiene tradiciones y costumbres que nos dan una identidad y una cultura única. Es fundamental seguir promoviendo el arte y la cultura a través de proyectos de difusión, este proyecto tiene como objetivo mostrar proyectos y creaciones que trasciendan en los ámbitos artísticos y culturales. Se destacan artistas emergentes y sus obras, fomentando así el crecimiento continuo del arte en la comunidad.

La revista utiliza un estilo de diseño editorial que combina la creación editorial estándar y la fusión de elementos en vanguardia como la presencia de colores equilibrados y concretos, el uso de elementos gráficos como ilustraciones y fotografías todo bajo un estilo llamativo, moderno y que se ajusta a diferentes entornos dinámicos artístico / culturales.

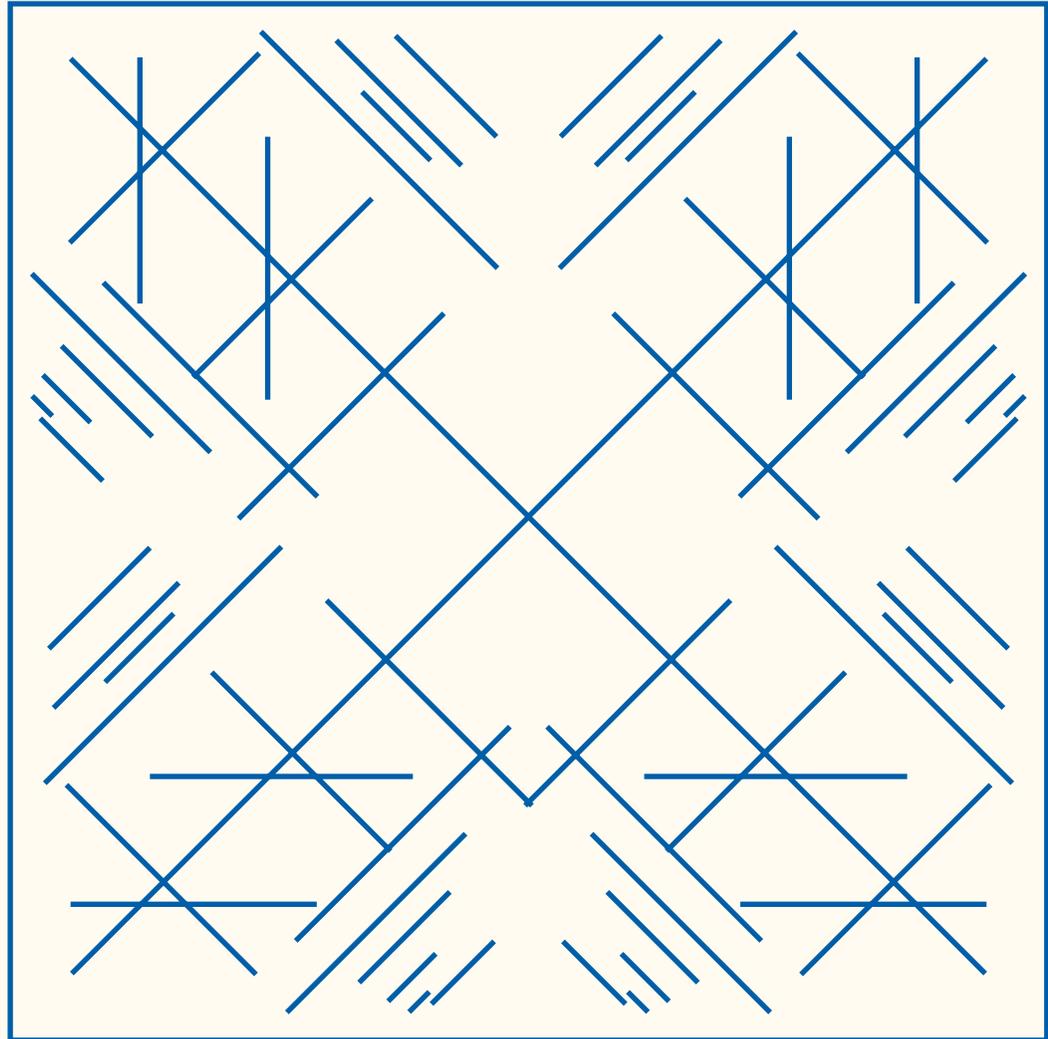
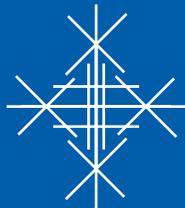
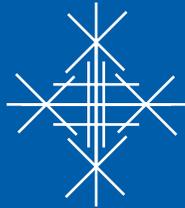


Gráfico realizado por el autor



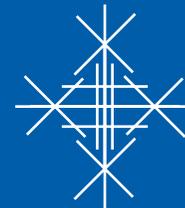
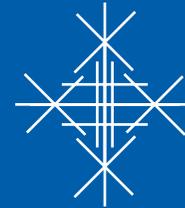
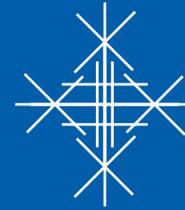
|||||

|||||

**2.4 | 2.5**  
**DEFINICIÓN DE**  
**CONTENIDOS Y**  
**PROCESO DE**  
**DISEÑO**

|||||

|||||



# DEFINICIÓN DE CONTENIDOS

La audiencia en general está compuesta por las personas que son parte del entorno artístico y cultural como artistas visuales, cineastas, músicos, escritores, entre otros; y por personas aficionadas al entorno en cuestión.

En cada apartado de recopilación de las diferentes disciplinas artísticas existentes se contemplará lo siguiente:

En cada apartado de recopilación se contemplará lo siguiente:

- Información básica de la persona que realizó el proyecto (Nombre, edad, disciplina específica).
- Biografía concisa de la persona (en donde adquirió sus destrezas en la disciplina, que le impulsa a seguir en la disciplina, perspectivas de la disciplina a nivel actual y local, entre otros) presente en una redacción.
- Muestra de proyecto(s).

En el apartado de recopilación de cultura se encontrará:

- redacción de contextos relacionados a cultura contemporánea y emergente.

Página	Tipo de Contenido	Formato	Objetivo
Inicio	Portada e Introducción del material gráfico / editorial	Texto	Dar a conocer la estructura del proyecto y más.
Índice de contenidos	Contenidos estructurados en base a sistema de colores identificativos.	Texto, Elementos Gráficos	Dar a conocer las diferentes disciplinas y proyectos artísticos y contextos culturales presentes.
Artes plásticas y visuales	Introducción y recopilación realizada - 1 o 2 Proyectos de la disciplina artística	Texto, Elementos Gráficos	Dar a conocer proyectos emergentes de Artes plásticas y visuales
Artes Escénicas	Introducción y recopilación realizada - 1 o 2 Proyectos de la disciplina artística	Texto, Elementos Gráficos	Dar a conocer proyectos emergentes de Artes Escénicas
Artes Musicales	Introducción y recopilación realizada - 1 o 2 Proyectos de la disciplina artística	Texto, Elementos Gráficos	Dar a conocer proyectos emergentes de Artes musicales
Artes Literarias	Introducción y recopilación realizada - 1 o 2 Proyectos de la disciplina artística	Texto, Elementos Gráficos	Dar a conocer proyectos emergentes de Artes literarias
Cultura	Introducción y recopilación realizada - redacción de contextos propios de la cultura emergente	Texto, Elementos Gráficos	Comprender la cultura a nivel local y los diferentes elementos emergentes y en auge
Contacto / Información	Contacto de las personas que se recopilieron en el proyecto y su respectiva información	Texto, Elementos Gráficos	Dar a conocer el contacto y una concisa información en relación a los proyectos y sus realizadores



# PROCESO DE DISEÑO

1. Sostener la recopilación de información y la definición de contenido ya planteada en lo que respecta el proyecto en general.

2. Determinar el formato del producto.

3. Determinar la jerarquía de información, en relación con el sistema de colores que se planteó anteriormente.

4. Determinar el sistema gráfico: estilo, sistema de retículas, sistema de tipografías y elementos gráficos.

5. Fase de diagramación / diseño de páginas en relación a los pasos anteriores.

6. Sostener los artes del material complementario.

7. Fase de creación y adaptación de los elementos gráficos / artes en los diferentes formatos existentes del material complementario.

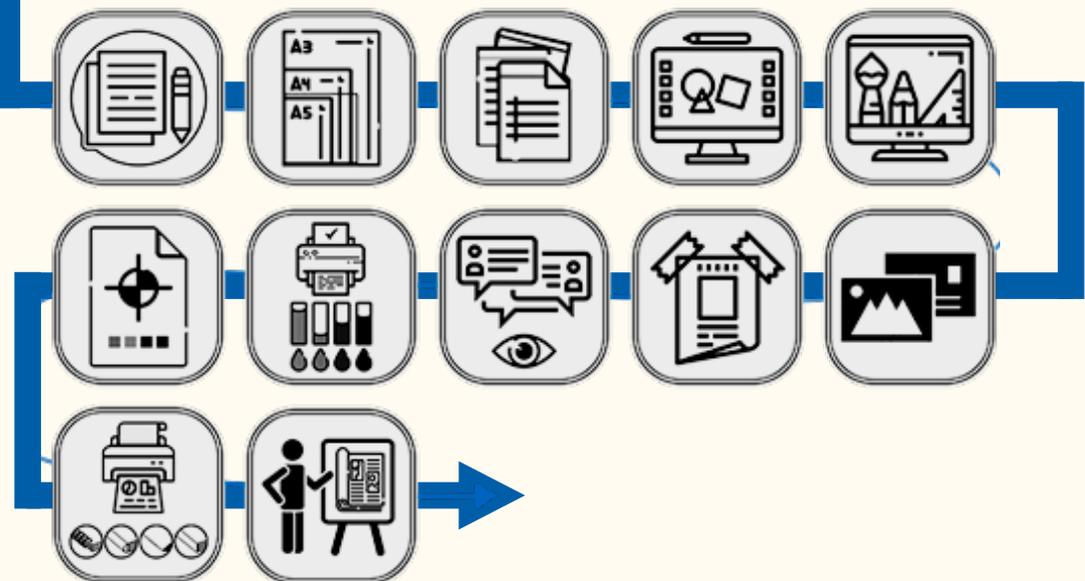
8. Fase de correcciones de diseño en general mediante revisión por parte de tutores y observaciones por parte de terceros.

9. Pruebas de impresión y de color.

10. Revisión de pruebas y correcciones de impresión y color.

11. Fase final de impresión y encuadernación.

12. Presentación de producto final.



## CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO

Antes de embarcarse en cualquier proceso de diseño, es fundamental contar con una estructura base de información bien establecida. Este paso inicial sienta las bases para el desarrollo efectivo del proyecto. Una de las principales consideraciones en esta etapa es comprender a fondo al público objetivo al que se dirige el producto. Esto implica investigar y analizar sus características demográficas, intereses, necesidades y preferencias. Conocer al público objetivo permite diseñar de manera más efectiva, creando una conexión directa con ellos y generando un mayor impacto.

Además, es esencial tener un brief de producto claro y completo. El brief es un documento que define los objetivos, requisitos y características del proyecto. Proporciona una guía para el diseño y establece las pautas que se deben seguir. Contar con un brief bien desarrollado evita confusiones y malentendidos durante el proceso de diseño, alineando las expectativas del cliente y del equipo creativo.

Al desarrollar los partidos de diseño, es importante tener una visión concreta y coherente. Estos partidos de diseño se refieren a las decisiones estéticas y conceptuales que guiarán el desarrollo del producto. Considerar aspectos como la identidad visual, los estilos, las tipografías y los colores, entre otros, ayudará a definir una dirección clara y consistente para el diseño.



## CONTENIDO EN ESTA FASE

### • Ideación | 54

- 10 ideas
- 3 ideas preliminares
- Idea final

### • Diseño | 60

#### Forma | 62

- Cromática
- Tipografía
- Elementos Gráficos
- Maquetación

#### Funcionalidad | 70

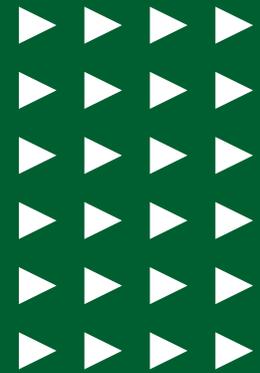
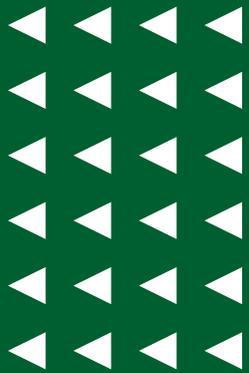
- Contenido
- Estructura / Diseño de páginas
- Particularidades
- Material complementario

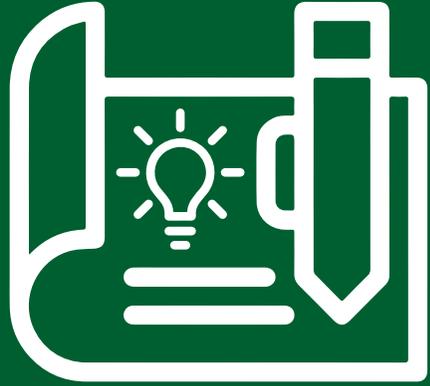
#### Producción | 82

- Tecnología y sistema de Impresión

### • Validación | 84

### • Promoción | 88





# CAPÍTULO TRES

**Fase de  
Ideación y  
Concreción**



**3.1  
IDEACIÓN**



## IDEACIÓN - BOCETAJE

El proceso de bocetaje es una etapa fundamental en el desarrollo de un material gráfico y editorial. Durante esta fase, se han creado diversos bocetos que exploran ideas y productos de material impreso, con el objetivo de determinar cuál es el más adecuado para transmitir la información correspondiente en este proyecto.

Realizar bocetos nos brinda la oportunidad de visualizar y explorar una amplia gama de ideas, conceptos y diseños antes de tomar una decisión final. Al centrarnos en generar un sistema gráfico y editorial funcional y dinámico, hemos generado diez ideas que aportan aspectos enriquecedores al proyecto.

La elección de la idea final se llevará a cabo considerando diversos aspectos. En primer lugar, evaluaremos la forma del material, buscando propuestas innovadoras que destaquen visualmente. Luego, nos centraremos en la funcionalidad del diseño, asegurándonos de que cumpla con el objetivo de presentar la información de manera efectiva, especialmente en el contexto del arte y la cultura emergente.

La tecnología también desempeña un papel importante en la selección del boceto final. Debemos tener en cuenta los costos de impresión y utilizar tecnologías accesibles a nivel local para asegurar la viabilidad del proyecto.

Además de estos aspectos, otros criterios a considerar para mejorar la elección de la idea final incluyen la disponibilidad de tiempo para la realización del proyecto, la afinidad y preferencia del autor y la retroalimentación de los usuarios basada en una muestra de ideas.

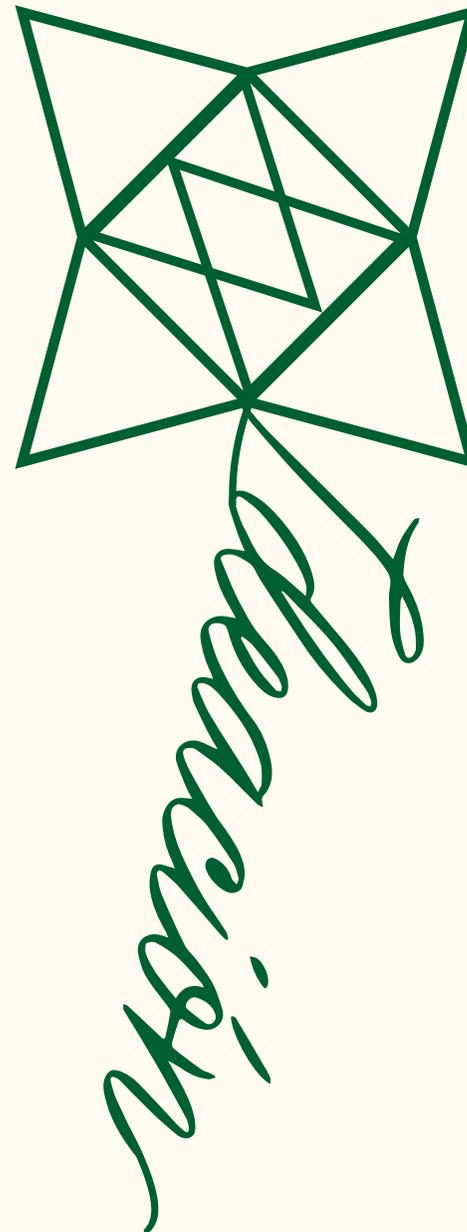
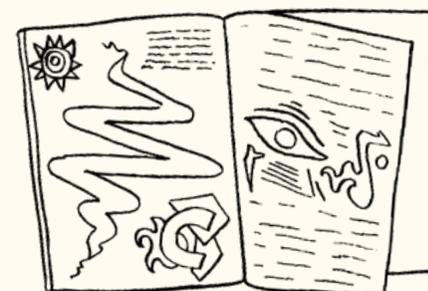


Gráfico realizado por  
el autor

# 1)

### Revista

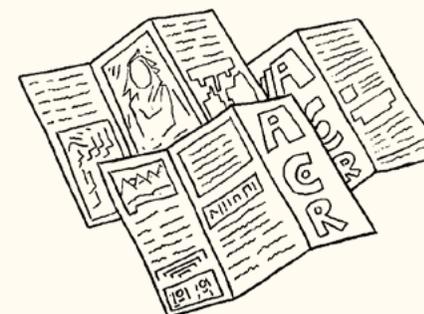
De formato A4, las revistas son publicaciones periódicas con un diseño atractivo y contenido variado. Son ideales para abordar información debido a su versatilidad y atractivo visual al combinar texto, imágenes y diseños creativos de manera efectiva.



# 2)

### Colección de Trípticos

Estos folletos plegables se destacan por su diseño no convencional y su tamaño portátil, lo que facilita su distribución en lugares estratégicos. Además, formar parte de una colección les brinda un valor adicional, al ser complementarios a otros materiales como packaging.



# 3)

### Libro en formato cuadrado

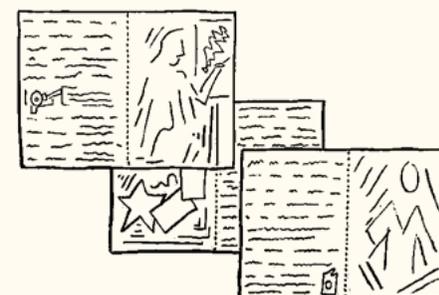
El formato cuadrado en productos gráficos ofrece una estética equilibrada y atractiva, permitiendo la presentación creativa de contenido. Su versatilidad se adapta a diferentes medios y destaca visualmente, captando la atención del público de manera efectiva.



# 4)

### Postales Desprendibles

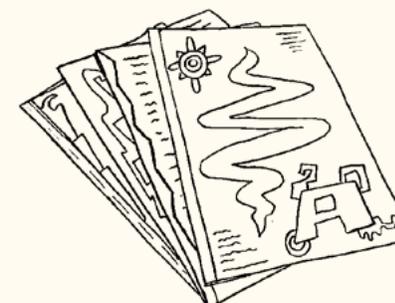
Las postales desprendibles en productos gráficos ofrecen ventajas únicas, son prácticas y funcionales al separarse fácilmente del producto principal, estas brindan una experiencia interactiva y memorable, permitiendo compartir contenido y diseños de manera portátil.

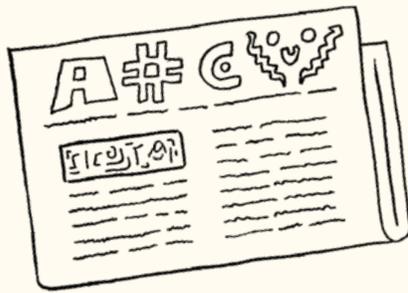


# 5)

### Colección A5

Su tamaño compacto y portátil permite una presentación práctica y fácil de transportar. Además, el formato A5 es versátil y se adapta a diversos medios y espacios. De igual al ser una colección presentaría un sistema visual dinámicos en los sustratos de cada material A5.

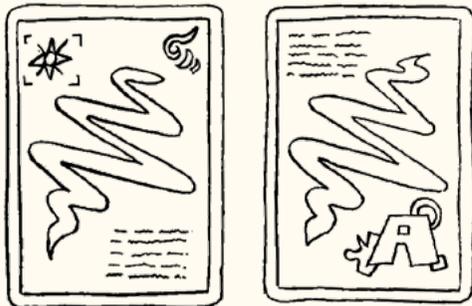




## Periódico

El formato de periódico destaca por su diseño de página grande, permitiendo incluir imágenes y textos impactantes, es reconocido y familiar para el público, facilitando la difusión del mensaje de manera efectiva.

6)



## Colección de posters

El formato de posters destaca por su tamaño grande y llamativo, capturando la atención del público. Es versátil y se puede exhibir en diferentes espacios, promoviendo el arte y la cultura emergente de manera efectiva generando impacto con el contenido gráfico y editorial.

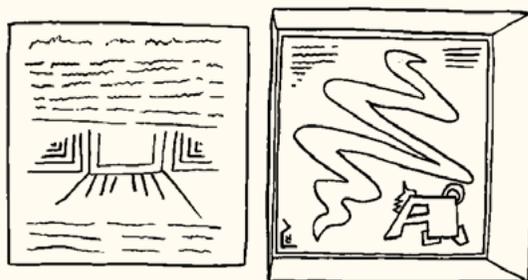
7)



## Realidad aumentada

Esta idea comprende un espacio de experimentación, se desarrollará material impreso específico y directo para funcionar con aplicaciones de realidad aumentada propias de los smartphones, en la misma se podrá obtener todo el contenido del proyecto.

8)



## Colección de afiches cuadrados

El contenido se presentará en una colección de 5 productos impresos cuadrados, Todo el material se encontrará en un packaging, esto permite captar la atención de las personas.

9)



## Material multimedia

Esta idea comprende el medio digital y su difusión inmediata por medio de los diferentes canales de información existentes, existen muchas maneras de difundir información, para este caso puntual el enfoque se encuentra en la creación de videos cortos para redes sociales.

10)

## Ideas preliminares

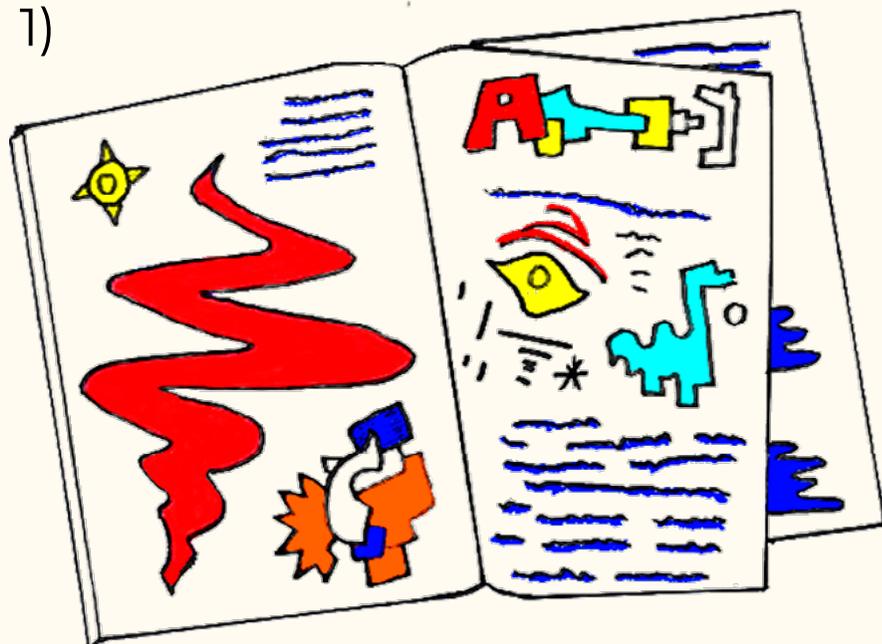
En este gráfico se realizaron una deliberación de las ideas y los diferentes aspectos mencionados anteriormente, se descartaron las ideas siete, ocho y nueve por no contar con los aspectos más relevantes ya sea de forma, funcionalidad o tecnología, los resultados en este gráfico arrojaron como mejores opciones las ideas uno, tres y cuatro.

IDEA	TITULO	FORMA	FUNCIÓN	TECNOLOGÍA				OTAL
<b>1</b>	Producto editorial impreso: Revista							<b>4</b>
<b>2</b>	Producto editorial impreso: Colección de Trípticos / Packaging							<b>3</b>
<b>3</b>	Producto editorial impreso: Formato Cuadrado							<b>4</b>
<b>4</b>	Producto editorial impreso: Colección de postales desprendibles							<b>4</b>
<b>5</b>	Producto editorial Impreso: Colección formato A5 / packaging							<b>3</b>
<b>6</b>	Producto editorial impreso: Periódico							<b>3</b>
<b>10</b>	Producto digital: Desarrollo de material multimedia ( Videos Cortos )							<b>3</b>
	Disponibilidad de tiempo para realizar el producto							
	Afinidad / preferencia de creación del autor							
	Elección de Usuarios ( basado en varias decisiones )							

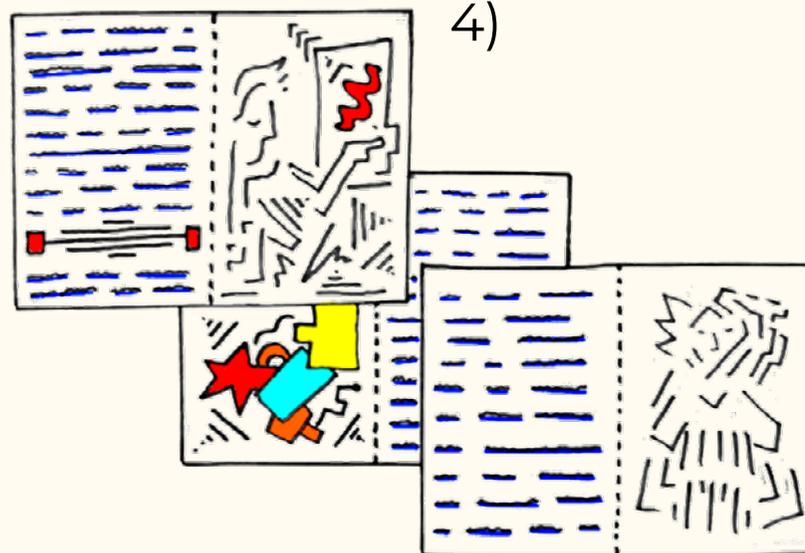
## Idea final

Después de considerar cuidadosamente las opciones uno, tres y cuatro, se tomó la decisión de seleccionar la idea tres. Esta elección se basó en un proceso minucioso que tuvo en cuenta varios aspectos y ventajas clave relacionados con la forma, la funcionalidad, la producción, la tecnología, el tiempo de realización, la elección del autor y la retroalimentación de los usuarios.

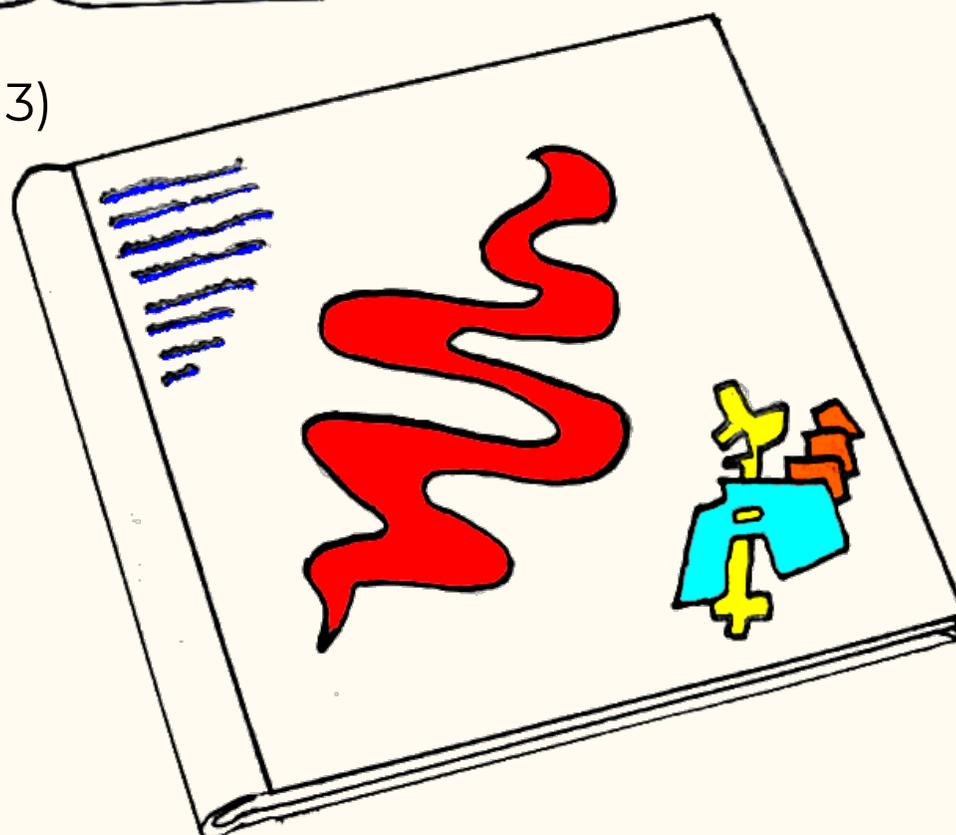
1)



4)

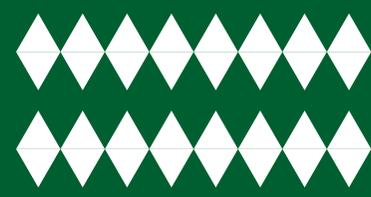


3)





# 3.2 DISEÑO





## PROCESO DE DISEÑO

El proceso de diseño desempeña un papel de vital importancia en el desarrollo de cualquier proyecto, ya que aborda una serie de aspectos fundamentales para su óptima realización.

En esta etapa, se exploran y definen elementos clave como la forma, que engloba aspectos de diseño gráfico y editorial, tales como la cromática, la tipografía, los elementos gráficos y la maquetación del producto impreso, estos elementos son esenciales para lograr una comunicación visual efectiva y atractiva, permitiendo transmitir el mensaje de manera clara y coherente.

El diseño del producto impreso sigue todos los parámetros abordados en la fase de programación en lo que corresponde los partidos del diseño, de diseño, en este apartado se realiza una muestra de los diferentes elementos que conforman la imagen visual del proyecto.

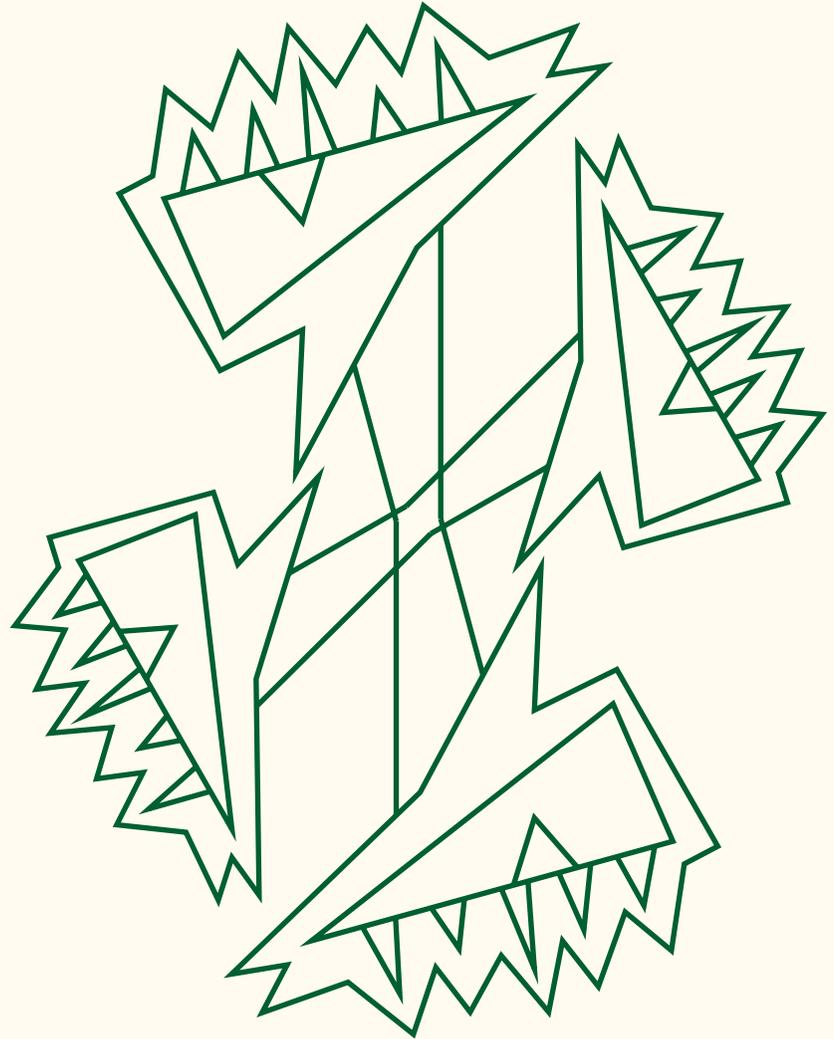


Gráfico realizado por  
el autor

# FORMA



## Cromática



La Cromática que se usa en el proyecto se limita a 6 colores.

Cada uno de estos colores ha sido cuidadosamente seleccionado por su capacidad de transmitir una estética completa y armoniosa. Además de su impacto visual, estos colores también ofrecen ventajas funcionales dentro del contexto editorial. Muchas revistas y publicaciones utilizan esta paleta cromática específica debido a su capacidad para diferenciarse y brindar un estilo distintivo.

En el proyecto, cada color de la cromática seleccionada se asignará a una temática específica para enfatizar distintos ámbitos artísticos, por ejemplo, el color rojo se asociará a la temática de las artes visuales, esta particularidad se abordará mas adelante.

# Tipografía

Existen tres familias de fuentes en el proyecto y son:

- Dharma Gothic Rounded M

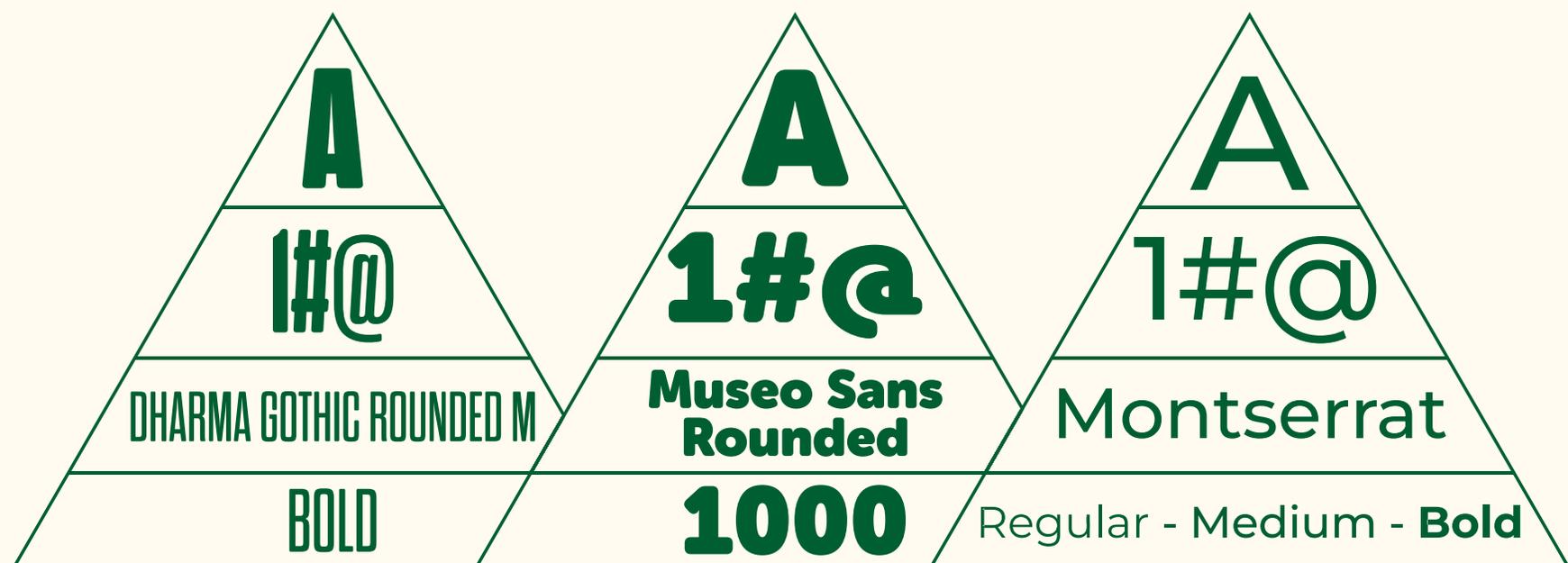
Esta tipografía sans-serif ha sido seleccionada para su uso en el desarrollo de la portada y los separadores de contenido. Se utiliza en el estilo bold con sutiles variaciones de tamaño para crear un efecto visual atractivo y diferenciado, esta es caracterizada por sus formas redondeadas y suaves, combina elementos geométricos con trazos suavizados, lo que le confiere un aspecto amigable y contemporáneo.

- Museo Sans Rounded

Esta tipografía sans-serif ha sido seleccionada para su uso en el desarrollo de los títulos del contenido, se utiliza con un estilo de grosor de 1000, esto crea un efecto visual agradable y singular, la misma es caracterizada por sus formas redondeadas que aportan una sensación de suavidad al diseño sin perder presencia, logrando un equilibrio estético y una legibilidad óptima. Esta es una variación de Museo sans tradicional.

- Montserrat

Después de diversas consideraciones se decidió utilizar la tipografía Montserrat para la redacción del contenido debido a su estilo moderno y limpio, con formas geométricas y líneas rectas. Esta fuente es ampliamente reconocida y utilizada en el diseño gráfico y editorial. Su excelente legibilidad en diferentes tamaños la convierte en una elección ideal para este proyecto, asegurando que el contenido sea de fácil lectura.



El uso de múltiples fuentes en el diseño de este proyecto brinda beneficios como variedad estilística, legibilidad mejorada y jerarquía visual, además, agrega originalidad y crea una identidad visual distintiva.

## Elementos gráficos

Existen tres elementos recurrentes en el proyecto y son:

### • Figuras

Las figuras desempeñan un papel recurrente y significativo en el diseño editorial, ya que se combinan con otros elementos como el texto, las ilustraciones y la tipografía. Su función se relaciona estrechamente con la diagramación, contribuyendo a la estructura visual del diseño. Además, en este caso en particular, las figuras se caracterizan por su color significativo, que se vincula directamente con el contenido del proyecto



## NUEVOS HORIZONTES: LA BANDA PORCO ROSSO

En la era digital, las redes sociales han revolucionado nuestra forma de comunicarnos y relacionarnos. Entre las infinitas posibilidades que ofrecen estas plataformas surge un fascinante espacio para la expresión literaria, donde encontramos la escritura de Daniela Orbe, también conocida como Dans.

Daniela ha cautivado a una amplia audiencia en las redes sociales con su escritura poética única y conmovedora. A través de sus poemas, logra evocar una amplia gama de emociones y conectar con la esencia humana de una manera sorprendente.

Daniela ha desarrollado un gran interés por la escritura y la literatura desde una edad temprana. Su pasión por los libros la ha acompañado desde su infancia, y siempre ha sentido la fascinación por crear sus propias his-

En la era digital, las redes sociales han revolucionado nuestra forma de comunicarnos y relacionarnos. Entre las infinitas posibilidades que ofrecen estas plataformas surge un fascinante espacio para la expresión literaria, donde encontramos la escritura de Daniela Orbe, también conocida como Dans.

Daniela ha cautivado a una amplia audiencia en las redes sociales con su escritura poética única y conmovedora. A través de sus poemas, logra evocar una amplia gama de emociones y conectar con la esencia humana de una manera sorprendente.

Daniela ha desarrollado un gran interés por la escritura y la literatura desde una edad temprana. Su pasión por los libros la ha acompañado desde su infancia, y siempre ha sentido la fascinación por crear sus propias his-

## ARTES ESCÉNICAS



### CUENCUENTRO

👤 Juan Campoverde Inga  
📁 Diseño gráfico y editorial - Escritura  
☎ +593 978926130 📷 juancampover-  
✉ campoverdillo@gmail.com



## • Ilustraciones

El proyecto presenta una serie de ilustraciones del estilo del autor, la creación se resume en el uso de pinceles rough y contornos, el estilo puede relacionarse con creaciones que implican el uso de líneas y texturas rugosas.

El concepto más común abordado en estos elementos de ilustración se relacionan con la carga de elementos significativos de los ámbitos artísticos y la cultura presentes en una ilustración determinada.

Gráfico correspondiente a la temática de artes visuales



Gráfico correspondiente a la temática de artes musicales

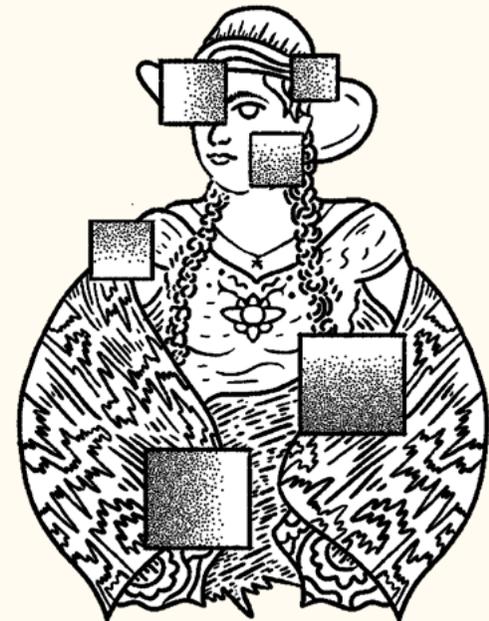


Gráfico correspondiente a la temática de artes escénicas



Gráfico correspondiente a la temática de artes literarias

Gráfico correspondiente a la temática de cultura



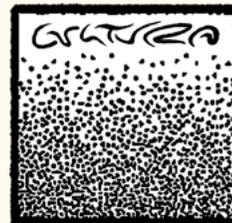
\*



\*



\*



\*



\*



\*

\* Gráficos usados en los diferentes apartados del contenido del material impresos

## • Imágenes

El proyecto mantiene una gran cantidad de imágenes en relación al contenido del proyecto, este se encuentra ligado con los diferentes elementos gráficos previamente presentados, entre lo que podemos encontrar están fotografías, ilustraciones, poemas, íconos.



Imagen 9. Portada del álbum - Porco Rosso

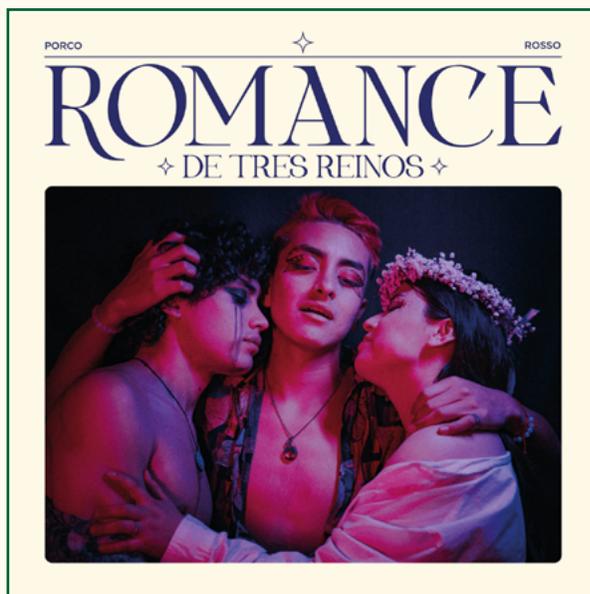


Imagen 10. Melibur - Ilustración de Cavadrio



Imagen 11. Fotografía análoga - Veronica Fajardo

Te observo y comprendo  
eres aquel lugar  
donde cualquier flor crece  
sin temor a la agonía

Me miras y comprendo  
el tiempo se reduce  
y la calma surge entre tu nombre

Risas sanan heridas  
Llanto compartido como cobijo

Florecer en tu nombre  
no es más que poesía pura,  
eres primavera en tiempo de invierno

Te observo y comprendo  
eres aquella flor que tanto anhelé.  
ese vigor que hacia falta a mi vida

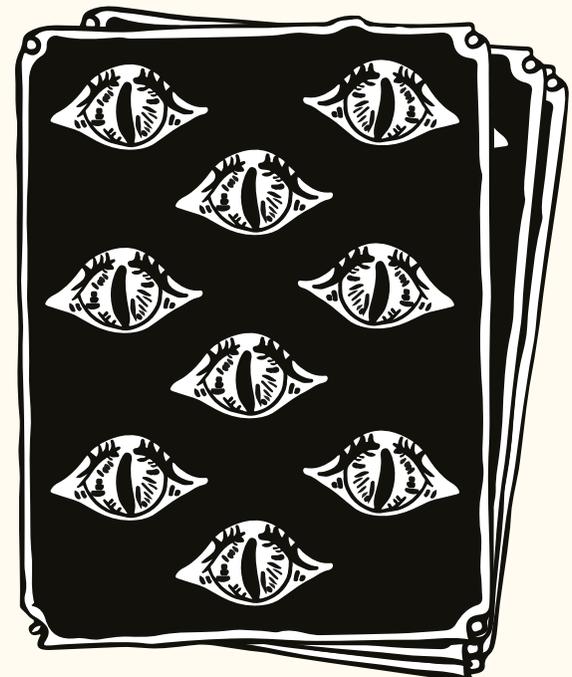
Por ti mis geranios crecen  
no voy a dejar que te quiten de mi

DANS

Imagen 12. Poema - Dans

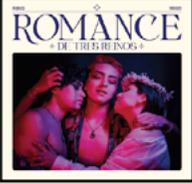


Imagen 13. Logo - Lirón Lirón fundación



## • Gráficos - Infografías

La presencia de gráficos e infografías en el proyecto se encuentran presentes en el contenido que implique resumir información, puntualmente podemos encontrar este elemento en el ámbito de artes musicales y la sección de contactos / información.

<b>PORCO ROSSO</b>		Spotify	
	<b>John Quezada</b> Guitarrista	SENCILLOS / EP	  
	<b>Juan Campoverde</b> Bajista		  
	<b>Christian Ortiz</b> Vocalista		
	<b>Mateo Roldan</b> Baterista	ÁLBUM	
	<b>Willy Arrobo</b> Management		



**CAPTURANDO ESENCIAS:  
LA FOTOGRAFÍA DE VERONICA FAJARDO.**

 Veronica Delgado

 Fotografía - Cine y medios audiovisuales

 +593 95 928 XXXX  vero.\_fajardo

 verofjrd@gmail.com

# CONTACTO

- INFORMACIÓN -

**CONEXIONES VISUALES:  
LA ILUSTRACIÓN DE CAVADRIO.**

 Christian Morocho - Cavadrio

 Diseño gráfico - ilustración digital

 +593 99 863 XXXX  cavadrio

 cavadrio99@gmail.com



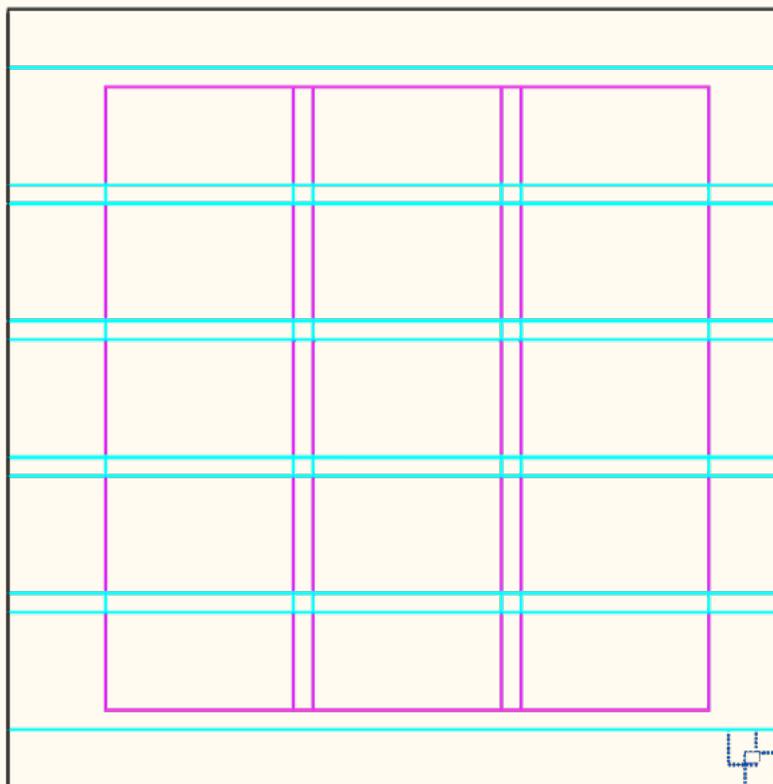
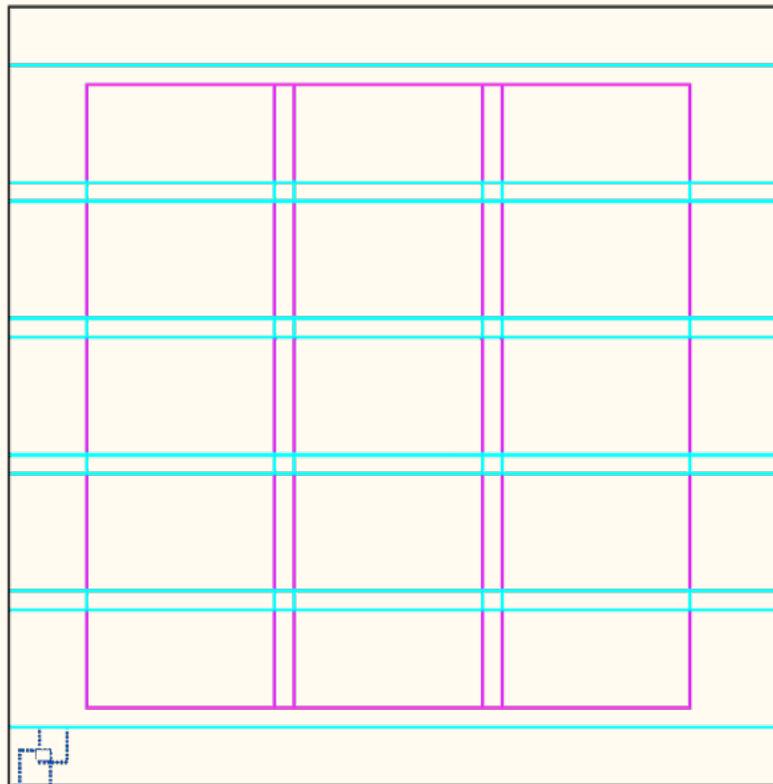
# Maquetación

Respecto a la maquetación, como punto fundamental se presenta una reticula que evita que el contenido se pierda en medio de las hojas del material cuando este se encuentra abierto.

A continuación se presenta toda la información acerca de tamaños.

- **Tamaño:**  
20 x 20 cm
- **Márgenes superior e inferior**  
2 cm
- **Márgenes interior y exterior**  
2 cm - 2,5 cm
- **Columnas**  
Uso de dos, tres columnas
- **Medianil**  
0,5 cm

De igual forma se presenta un sistema de guías que delimitan elementos en la realización de la diagramación.





# ARTES VISUALES

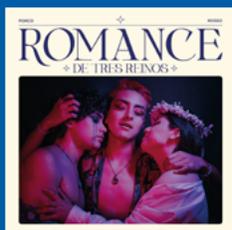
## INTRODUCCIÓN

Las artes visuales emergentes en Cuenca son un fenómeno que refleja la vitalidad creativa de esta ciudad. Cada vez son más y se aventuran en la exploración de nuevas técnicas y conceptos, plasmando sus ideas a través de diferentes ámbitos artísticos.

Hoy en día han surgido formas de expresión emergentes en la interacción de la tecnología y las nuevas posibilidades creativas. Estas disciplinas reflejan la era digital en la que vivimos y exploran los límites entre el arte y la tecnología.

Estas manifestaciones artísticas tienen gran importancia y contribuyen a enriquecer el panorama visual y artístico de la ciudad. Además, estas expresiones crean un espacio para explorar y reflexionar sobre aspectos como la identidad, las interacciones humanas y las experiencias personales.

Por otra parte, las artes visuales emergentes en Cuenca también se relacionan con el desarrollo de otras disciplinas artísticas, como la música y la danza, creando un entorno creativo multidisciplinario.



El álbum "Romance de Tres Reinos" ha sido un punto de partida fundamental para definir la temática de la banda. A medida que Porco Rosso ha evolucionado, han desarrollado muchas ideas sobre los temas que abordarán en sus canciones en el futuro. Su objetivo es explorar y transmitir mensajes que toquen la fibra emocional de las personas, ahora buscan tratar aspectos como el ser interior, la gratitud, el perdón, etc.

En cuanto al panorama musical local, la banda destaca que últimamente hay un mayor interés por formar bandas que busquen obtener reconocimiento a nivel local y que no se limiten a desaparecer en poco tiempo. Este enfoque refleja la aspiración de Porco Rosso de establecerse como una banda duradera y de dejar una huella en la escena musical de Cuenca y el país.

Las metas de cada integrante en Porco Rosso tienen objetivos particulares. Para Christian, su meta es consolidarse como artista, ya que aún siente ser un aspirante. Para él es importante ganarse el reconocimiento en el ámbito musical por parte de la gente que aprecia la música local.

Por otro lado, Mateo aspira a que la banda mantenga su esencia a lo largo de los años, el valora la amistad que comparte con sus compañeros y siente una conexión profunda con ellos. Considerando esto, él menciona que mientras la banda conserve su identidad única, podrán lograr grandes cosas juntos.

Juan tiene como meta cambiar el paradigma que existe sobre la música local y nacional a través de Porco Rosso, Juan ejemplifica cómo en el pasado, el rock pesado o Metal era el género dominante hasta que surgió una nueva oleada de géneros en relación con la aparición de bandas indie y otros estilos, el desea que su banda se convierta en un

nuevo referente para el desarrollo de otras agrupaciones musicales.

Para John, su meta o sueño puede parecer inalcanzable para muchos, ya que anhela que la música de la banda trascienda a nivel internacional, él quiere que exista un mayor impacto de la banda en diferentes países, abriéndoles así las puertas a nuevas oportunidades y experiencias. En su comentario, imagina a la banda presentándose en grandes festivales internacionales.

Por último, Willy ve un gran potencial en el grupo, él comparte ideas similares a las mencionadas anteriormente, como la posibilidad de participar en festivales internacionales o influir en el cambio de paradigma en la escena musical local y nacional.

Si bien Dans se dedica principalmente a la poesía, su talento abarca más allá de ese género. Además de escribir poemas, también ha incursionado en la escritura de cuentos cortos y se encuentra actualmente inmersa en la creación de un libro propio. Su creatividad no se limita solo a la escritura literaria, ya que también ha incursionado en la escritura de guiones para cortometrajes y ha colaborado en diversos proyectos redactando artículos.

La poesía, en particular, ha sido una forma de expresión muy significativa para ella desde su adolescencia. A través de la poesía encuentra un espacio íntimo donde puede expresarse de manera auténtica y sin límites, le permite explorar su mundo interno, transmitir emociones y capturar la belleza en palabras. Para Dans, la poesía es una forma de arte que le permite comunicarse de una manera única y conectar con los sentimientos y experiencias de los demás.

Dans explora en sus poemas temáticas que van desde la protesta social y los derechos humanos hasta los diferentes estados y sentimientos humanos, como el amor, la depresión, la euforia, entre otros. Además de las palabras, ella incorpora elementos visuales como collages e ilustraciones para enriquecer aún más sus creaciones. A través de esta combinación única de palabras y arte visual, Dans logra transmitir de manera impactante las emociones y los temas que aborda en sus poemas.

Dans encuentra inspiración en reconocidos autores como Alejandra Pizarnik, Elvira Sastre, Camila Peña, Mónica Ojeda, Natalia García Freire y Roberto Bolaño, estos son solo algunos de los referentes literarios que han dejado una profunda huella en su sensibilidad artística y han influido en su desarrollo como escritora.

A través de la lectura, Dans ha encontrado nuevas perspectivas y ha enriquecido su estilo. Busca constantemente inspiración en autores destacados.



# FUNCIONALIDAD



## Contenido



Cuencuentro es un compendio editorial y gráfico que recopila arte y cultura emergente en Cuenca. En sus páginas se aborda contenido relacionado a proyectos y al entorno del panorama artístico y cultural en constante crecimiento a nivel local.

El nombre Cuencuentro representa la fusión de dos elementos fundamentales: “Cuenca” y “encuentro”, este nombre simboliza la esencia misma de la publicación, donde convergen las artes y la cultura emergente de nuestra ciudad.

Cuencuentro se divide en dos grandes apartados. El primero se centra en el arte, donde exploraremos cuatro ramas fundamentales:

- Artes Visuales.
- artes Musicales.
- Artes Escénicas.
- Artes Literarias.

En cada una de ellas destacaremos contextos, trayectorias y proyectos emergentes que han contribuido al florecimiento artístico en nuestra ciudad.

El segundo apartado está dedicado a la cultura, donde resaltaremos diversos contextos de nuestra sociedad que van desde aspectos relacionados con la moda, el emprendimiento, la influencia cultural, entre otros.

Para finalizar, en el apartado final de este material encontraremos una sección de información / contactos de las personas que han sido parte de Cuencuentro en lo que respecta el contenido.

Cada segmento manejará una temática de color específica como se puede observar en este índice, este es un factor constante en el proyecto.

 **Artes visuales**

 **Artes musicales**

 **Artes escénicas**

 **Artes literarias**

 **Cultura**

 **Contacto**

---

### **FOTOGRAFÍA**

Capturando esencias:  
La fotografía de Veronica Fajardo.

### **ILUSTRACIÓN DIGITAL**

Conexiones visuales:  
La ilustración de Cavadrio.

### **CINE**

Panorama local: La producción audiovisual en Cuenca.

---

### **ROCK ALTERNATIVO**

Nuevos horizontes:  
La Banda Porco Rosso.

### **ROCK ALTERNATIVO**

Conexiones musicales:  
El músico Rogerem

---

### **CREACIÓN DE PERSONAJE**

A partir de la corporalidad de la Chabelona - Gabriela Yunga

### **FESTIVAL DE TEATRO**

Festival de artes escénicas para niños y niñas Lirón Lirón

---

### **POEMAS**

Expresiones del Alma:  
La poesía de Dans

### **ESCRITURA DE CANCIONES**

Composición musical  
JoJo y el arte de escribir canciones

---

### **SECOND HAND**

Una mirada al Second hand en la ciudad de Cuenca

### **EMPRENDIMIENTOS ARTESANALES**

Innovación Local: El Surgimiento de emprendimientos artesanales.

### **REINTERPRETACIÓN CULTURAL**

Elementos tradicionales en productos contemporáneos

---

### **CONTACTO**

Contacto e información destacada de personas que son parte de Cuencuentro

# Estructura / Diseño de páginas

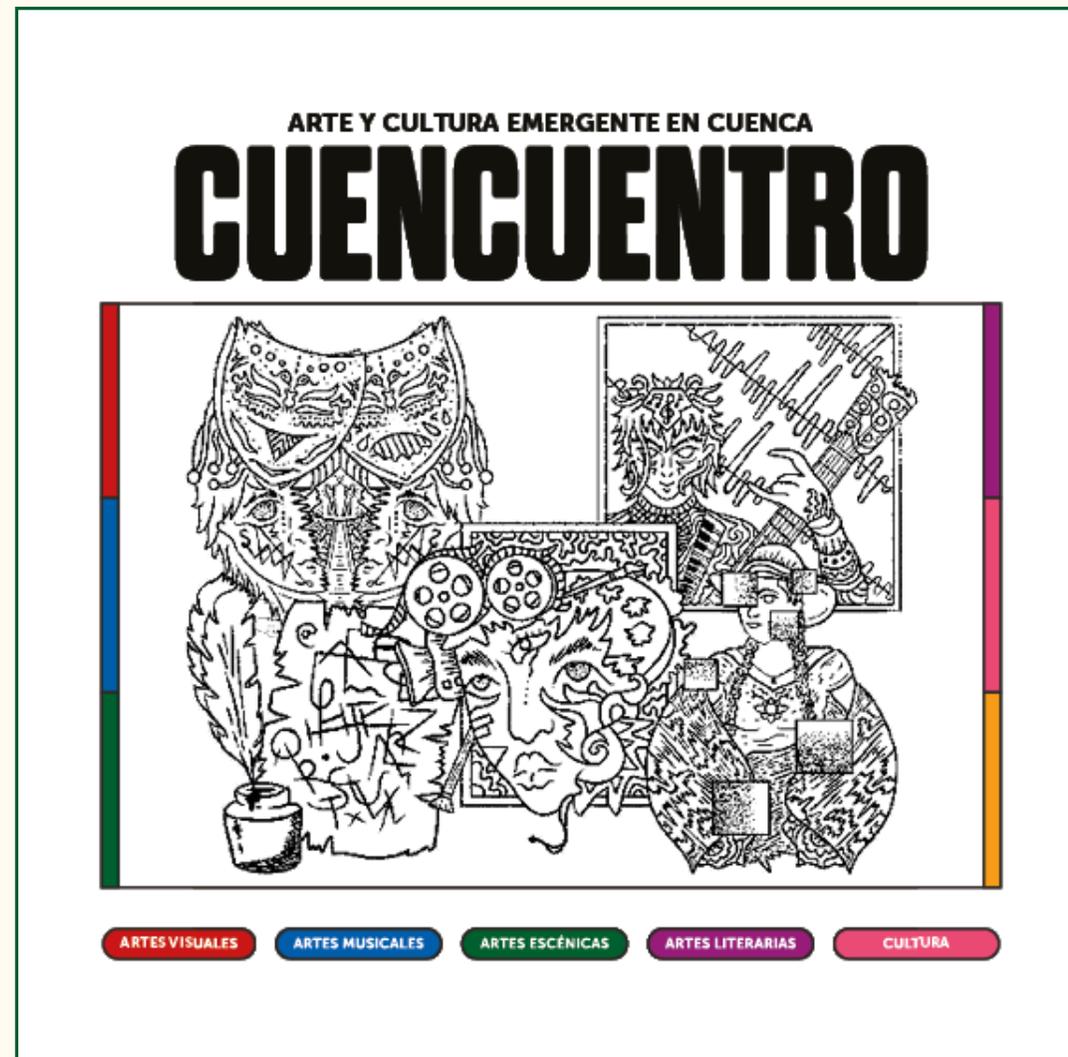
La estructura del contenido tiene relación con la definición de contenidos abordada en la fase de programación, cada sección maneja un diseño de página singular en relación con el color y la diagramación de contenidos.

Para empezar se sigue la estructura común de organización editorial que empieza por:

- La portada
- Páginas de guarda
- Introducción
- Índice de contenidos
- Secciones

Artes visuales  
Artes musicales  
Artes escénicas  
Artes literarias  
Contactos / Información

- Contraportada



Portada de Cuencuentro



## ARTE Y CULTURA EMERGENTE EN CUENCA

# CUENCUENTRO

¡Bienvenidos a Cuencuentro! Un compendio editorial y gráfico que recopila arte y cultura emergente en Cuenca. En estas páginas nos sumergiremos en diversos entornos del panorama artístico y cultural en constante crecimiento a nivel local.

El nombre que engloba a este material representa la fusión de dos elementos fundamentales: "Cuenca" y "encuentro", este nombre simboliza la esencia misma de la publicación, donde convergen las artes y la cultura emergente de nuestra ciudad.

Cuencuentro se divide en dos grandes apartados. El primero se centra en el arte, donde exploraremos cuatro ramas fundamentales: Artes Visuales, artes Musicales, artes Escénicas y artes literarias. En cada una de ellas destacaremos trayectorias y proyectos emergentes de personas que han contribuido al florecimiento artístico en nuestra ciudad.

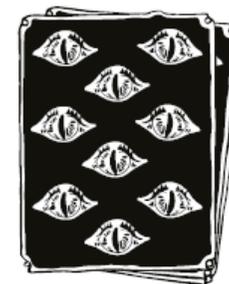
El segundo apartado está dedicado a la cultura, donde resaltaremos diversos contextos de nuestra sociedad que van desde aspectos relacionados con la moda, la gastronomía, el emprendimiento, la influencia cultural, la colectividad, la sostenibilidad, entre otros.

Para finalizar, en el apartado final de este material encontraremos una sección de contactos de las personas que han sido parte de Cuencuentro.

## CONTENIDOS

■ Artes visuales ■ Artes musicales ■ Artes escénicas ■ Artes literarias ■ Cultura ■ Contacto

- |  |  |
|--|--|
| <p><b>06</b> <b>FOTOGRAFÍA</b><br/>Capturando esencias:<br/>La fotografía de Verónica Fajardo.</p> <p><b>12</b> <b>ILUSTRACIÓN DIGITAL</b><br/>Conexiones visuales:<br/>La ilustración de Cavadrio.</p> <p><b>18</b> <b>CINE</b><br/>Panorama local: La producción audiovisual en Cuenca.</p> <p><b>20</b> <b>ROCK ALTERNATIVO</b><br/>Nuevos horizontes:<br/>La Banda Porco Rosso.</p> <p><b>24</b> <b>ROCK ALTERNATIVO</b><br/>Conexiones musicales:<br/>El músico Rogerem</p> <p><b>28</b> <b>CREACIÓN DE PERSONAJE</b><br/>A partir de la corporalidad de la Chabelona - Gabriela Yunga</p> <p><b>33</b> <b>FESTIVAL DE TEATRO</b><br/>Festival de artes escénicas para niños y niñas Lirón Lirón</p> <p><b>36</b> <b>POEMAS</b><br/>Expresiones del Alma:<br/>La poesía de Dans</p> <p><b>43</b> <b>ESCRITURA DE CANCIONES</b><br/>Composición musical<br/>JoJo y el arte de escribir canciones</p> | <p><b>56</b> <b>SECOND HAND</b><br/>Una mirada al Second hand en la ciudad de Cuenca</p> <p><b>70</b> <b>EMPRESARIOS ARTESANALES</b><br/>Innovación Local: El Surgimiento de emprendimientos artesanales.</p> <p><b>73</b> <b>REINTERPRETACIÓN CULTURAL</b><br/>Elementos tradicionales en productos contemporáneos</p> <p><b>20</b> <b>CONTACTO</b><br/>Contacto e información destacada de personas que son parte de Cuencuentro</p> |
|--|--|





# ARTES VISUALES

## INTRODUCCIÓN

Las artes visuales emergentes en Cuenca son un fenómeno vibrante y diverso que refleja la vitalidad creativa de esta ciudad. Cada vez son más los artistas que se aventuran en la exploración de nuevas técnicas y conceptos, y que buscan plasmar sus ideas a través de diferentes ámbitos artísticos.

Hoy en día han surgido formas de expresión emergentes en respuesta a la evolución de la tecnología y las nuevas posibilidades creativas que ofrece. Estas disciplinas reflejan la era digital en la que vivimos y exploran las intersecciones entre el arte y la tecnología.

Estas manifestaciones artísticas tienen gran importancia en la ciudad, ya que enriquecen el panorama visual y contribuyen a la formación de una comunidad artística más amplia y diversa. Además, estas expresiones creativas pueden servir como un medio para explorar y reflexionar sobre aspectos de la vida cotidiana, las interacciones humanas y las experiencias personales.

Por otra parte, las artes visuales emergentes en Cuenca también son importantes por su capacidad de generar nuevas formas de diálogo y de interacción entre artistas y público.

### CONEXIONES VISUALES: LA ILUSTRACIÓN DE CAVADRIO.



Christian Morocha, también conocido por su nombre artístico Cavadrio, es un talentoso diseñador e ilustrador de 24 años originario de la ciudad de Cuenca, Ecuador, estudió en la Universidad de Cuenca y ha estado ejerciendo como diseñador freelance para un estudio en Guayaquil en los últimos tiempos. Su enfoque principal se centra en la ilustración, donde ha destacado por su destreza y creatividad en numerosos proyectos. Además de su pasión por el diseño y la ilustración, Christian es un apasionado de la música y el skate, lo que siempre busca mantener un equilibrio entre todos estos aspectos.

Christian menciona que desde su infancia descubrió en el dibujo su pasatiempo favorito y la mejor manera de disfrutar su tiempo libre. A medida que practicaba notaba cómo su destreza mejoraba, lo cual despertó el interés de su madre por inscribirlo en cursos de arte y pintura, brindándole así la oportunidad de seguir desarrollando su talento.

En aquel entonces, Christian no veía el dibujo como una posible profesión ni tenía conciencia de que se podría vivir de ello. Para él, era simplemente un hobby que le apasionaba. Sin embargo, el amor que sintió por dibujar le impulsó a mejorar sus habilidades.

Durante su etapa en el colegio, Christian reconoce que no poseía un conocimiento profundo sobre el arte y el diseño, aunque admiraba el trabajo de varios pintores, sus conocimientos no iban más allá de eso, incluso tenía en mente dedicarse a una profesión relacionada con la economía, ya que su colegio se enfocaba en temáticas relacionadas con esta área.



Un día, en el colegio, se llevó a cabo una actividad en la que los estudiantes diseñaban y personalizaban carlinetas, durante esta actividad él tuvo la oportunidad de experimentar con programas de edición y diseño, lo que despertó su interés por estas herramientas creativas, y fue a partir de ese momento que fue comprendiendo que era el diseño.

Para Christian, tomar la decisión sobre qué carrera profesional seguir fue un proceso complicado, después de reflexionar cuidadosamente optó por el diseño gráfico. Realizó el examen de admisión en la universidad y durante los primeros meses reconoce que no tenía una comprensión clara de lo que era el diseño, él menciona que la carrera tenía un enfoque bastante orientado hacia el arte y no a aspectos relacionados con el diseño.

Un momento clave que marcó un cambio significativo en la percepción y enfoque hacia el diseño y la ilustración de Christian se dio gracias a una serie de conferencias organizadas dentro de la institución,

donde tuvo la oportunidad de presenciar el trabajo de un influyente ilustrador llamado Viscera Vicarious. Durante esta charla, el ilustrador presentó de manera increíble las posibilidades que se pueden lograr con el dibujo y la ilustración, mostró su portafolio, sus proyectos y las marcas con las que había trabajado, dejando a Christian impactado y lleno de admiración. Fue en ese preciso momento que la percepción de Christian hacia el diseño cambió por completo y encontró un sentido más claro, aquella charla fue el punto de inflexión en el que nació Cavadrio, inspirado por las extraordinarias posibilidades que el diseño y la ilustración le ofrecían, de igual forma, Christian enfatiza que es importante conocer a profundidad los aspectos técnicos necesarios relacionados con el dibujo, la ilustración y el diseño, como son los conceptos, estilos, temáticas, etc.

También prioriza la importancia del significado que le des a cualquier creación y el no parar de capacitarse por medio de la práctica y el conocimiento, él cree que es un camino de aprendizaje que nunca acaba.

Cavadrio en sus creaciones siempre ha tenido la intención de resaltar aspectos culturales populares del país y la ciudad como son las fiestas tradicionales, personajes, lugares emblemáticos, etc. Siempre variando estilos y técnicas, esto le ha permitido resaltar ante otros ilustradores al darle un factor de exclusividad que es parte de su sello personal. En cuanto a sus referentes, nombra a la ilustración mexicana como una de sus fuentes de inspiración por su factor que destaca aspectos culturales y se ve reflejado en los diferentes elementos presentes en la creación, algunos nombres que menciona son: Diego Andrade, Raul Urias, Profex.mx, entre otros. De igual forma, menciona el trabajo de algunos ilustradores Nacionales como Jorge Ruiz, Rays Hungry, y más, tanto en aspectos técnicos como conceptuales.

Cavadrio está satisfecho con su progreso hasta ahora, aunque piensa que podría haber avanzado más rápidamente, él siempre busca potenciar los aspectos que le han permitido llegar donde está. Además de manejar una temática relacionada con

aspectos culturales populares, también busca participar activamente en ellos, asistiendo a eventos y visitando sitios relevantes, recientemente tuvo la oportunidad de explorar el Valle de Viscumbamba, lo cual le inspiró a crear una ilustración cargada de significado.

El proceso creativo de Cavadrio se basa en generar una lluvia de ideas visuales que integra diversos referentes, como estilos, ilustradores y técnicas, esta estrategia le ha permitido desarrollar trabajos con características únicas, evitando la copia y fomentando la originalidad en sus proyectos, de igual modo menciona la importancia de tener un horario y tiempo establecido para originar, él por su experiencia ya conoce cuanto tiempo aproximado le toma crear una ilustración o diseño.



### CAPTURANDO ESENCIAS: LA FOTOGRAFÍA DE VERONICA FAJARDO.



En el mundo de la fotografía siempre es emocionante descubrir nuevos talentos que surgen con una visión única, en Cuenca existe un notable crecimiento en el ámbito de la fotografía y es que en los últimos años han aparecido varios fotógrafos que han encontrado en las calles, en las edificaciones históricas, en la naturaleza y en un invaluable patrimonio una fuente inagotable de inspiración.

En este artículo exploraremos el programa de Verónica Fajardo, fotógrafa en formación, quien es parte de este grupo excepcional de fotógrafos emergentes. El despertar de la pasión y el amor de Vero por capturar momentos a través de la fotografía es algo que la mantiene inspirada. Ella percibe que fue en algún punto de su crecimiento, de igual forma considera que su madre es una fundamental para el desarrollo de su afición. Recuerdo con mucho cariño cómo su madre también disfrutaba de la fotografía, incluso tiene

do de ella algunas cámaras antiguas, aunque confiesa de manera divertida que algunas de estas "heredadas" no permitieron el primer acercamiento de Vero hacia la fotografía fue sin duda la existencia de estas cámaras antiguas, un enfoque que su incursión inicial en la fotografía fue en el momento de su adolescencia cuando su padre adquirió para su uso una cámara digital compacta Lumix - una elección que estaba en línea con las tendencias actuales, desde entonces, esta cámara la acompañaba a escondidas de su padre en diversos momentos, desde paseos escolares hasta eventos familiares, gracias a esto la pasión y el interés por la fotografía tuvieron mayor fuerza.

Del mismo modo, Vero ha encontrado material de las celebraciones tradicionales en sus trabajos fotográficos, destaca el contraste existente entre el campo y la ciudad resaltando los detalles que hacen únicos a cada uno de estos entornos.

Vero nos comparte su profundo interés por la fotografía analógica, una técnica que se basa en un proceso físico de capturar imágenes al usar un material fotosensible activo. En Cuenca y en general en el país, es bastante escasa la disponibilidad de rollos para este tipo de cámaras. En una temporada, un intermedio o un momento a esperar estos rollos a precios bajos lo que le ha llevado a adquirir uno de estos rollos. La suerte estuvo de lado de Vero al obtener una cámara de rollos gracias a su tía, quien sostenía que ya no funcionaba, pero resultó ser todo lo contrario.





## PORCO ROSSO

### NUEVOS HORIZONTES: LA BANDA PORCO ROSSO.

Porco Rosso es una banda cuencana de rock alternativo fundada en 2018 por John Quezada, guitarrista del grupo. Además de John, actualmente la banda está integrada por Juan Campoverde en el bajo, Christian Ortiz como vocalista y Mateo Roldán en la batería. Recientemente, se ha unido a la banda Willy Arrobo, quien aporta su talento y conocimiento como músico soporte y también se desempeña como manager de la banda.

La banda inicialmente se formó bajo el nombre de "Azul" en esa temporada inicial todo era diferente desde los integrantes hasta otros aspectos clave, durante ese tiempo se grabó la canción "Hermecolias". Pasando a otra temporada decidieron cambiar el nombre de la banda y optaron por "Porco Rosso", seleccionado a través de una encuesta de Instagram en donde

figuraban nombres como "El Gran Tiojo" y "Hermecolias". El nombre elegido hace homenaje a una popular película animada japonesa, aunque a veces sienten dudas sobre la elección de ese nombre siguen adelante y lo aceptan.

Porco Rosso utiliza un enfoque colaborativo tanto en su proceso de creación musical como en el desarrollo de su imagen gráfica. En cuestiones musicales, cada miembro de la banda aporta ideas en las etapas iniciales relacionadas con ritmos, progresiones, equalización y otros aspectos musicales. Durante los ensayos, estas ideas se combinan y reestructuran, dando lugar al desarrollo de nuevas ideas.

La banda por circunstancias de la vida actualmente no se encuentra realizando tocadas, pero se encuentra trabajando en nuevo material que verá a la luz próximamente.

En estos momentos están inmersos en el proceso de desarrollo de ideas y conceptos que prometen ser emocionantes y significativos para sus seguidores. Porco Rosso sigue comprometido con su pasión musical y están enfocados en brindar a su audiencia un nuevo y emocionante contenido en un futuro próximo.

PORCO ROSSO		Social
	John Quezada Guitarrista	  
	Juan Campoverde Bajista	
	Christian Ortiz Vocalista	EP   
	Mateo Roldán Baterista	ALBUM 
	Willy Arrobo Management	

27



## ARTES MUSICALES INTRODUCCIÓN

La música ha sido desde tiempos inmemoriales una manifestación artística que trasciende barreras y conecta a las personas a un nivel profundo. En Cuenca este arte se ha convertido en un componente vital de la escena artística emergente.

A medida que los años pasan, Cuenca se transforma en un semillero de música fresca y vibrante que deleita y sorprende tanto a nivel local como nacional.

En este capítulo dedicado a las artes musicales, exploraremos dos proyectos musicales que destacan de manera extraordinaria en el ámbito artístico emergente. Estos proyectos no solo son notables por su talento musical, sino también por su esencia y su intención de trascender fronteras. Son verdaderas joyas dentro del contexto artístico local, que han sabido fusionar influencias diversas, destacar elementos propios de la cultura y crear algo único y sor-

Pero no se limitan solo a la música, este enfoque colaborativo también lo mantienen en la creación de su imagen gráfica, cada miembro contribuye con ideas para las portadas, videos y otros elementos visuales que representan la identidad de la banda, además, para llevar a cabo estas visiones, la banda cuenta con la valiosa colaboración de amigos talentosos como ilustradores, fotógrafos y otros expertos en diversos campos que mantienen buena relación con la banda.

Porco Rosso destaca que uno de los aspectos que los distingue de otras bandas es su puesta en escena. Sin embargo, a pesar de este elemento distintivo, la banda enfatiza que no buscan competir ni compararse

con otras bandas, en cambio, su enfoque principal radica en mejorarse a sí mismos en una constante búsqueda de superación interna. La mentalidad de Porco Rosso se centra en elevar constantemente su propio nivel artístico y explorar nuevas formas de expresión musical a través de esta lucha interna y de desafiar sus propios límites creativos.

En relación a la temática que maneja la banda, Christian menciona que al principio no tenían una idea clara, pero con el tiempo surgió la intención de crear un concepto que abordara diversos aspectos, como el crecimiento personal y el proceso de vivir en sí mismo.



El álbum "Romance de Tres Reinos" ha sido un punto de partida fundamental para definir la temática de la banda. A medida que Porco Rosso ha evolucionado, han desarrollado muchas ideas sobre los temas que abordarían en sus canciones, en el futuro, su objetivo es explorar y transmitir mensajes que toquen la fibra emocional de las personas, ahora buscan tratar aspectos como el ser interior, la gratitud, el perdón, etc.

En cuanto al panorama musical local, la banda destaca que últimamente hay un mayor interés por formar bandas que busquen obtener reconocimiento a nivel local y que no se limiten a desaparecer en poco tiempo. Este enfoque refuerza la asociación de Porco Rosso de establecerse como una banda duradera y de dejar una huella en la escena musical de Cuenca y el país.

Las metas de cada integrante en Porco Rosso tienen objetivos particulares. Para Christian, su meta es consolidarse como artista, ya que aún siente ser un aspirante. Para él es importante ganarse el reconocimiento en el ámbito musical por parte de la gente que aprecia la música local.

Por otro lado, Mateo aspira a que la banda mantenga su esencia a lo largo de los años, el valor la amistad que comparte con sus compañeros y siente una conexión profunda con ellos. Considerando esto, él menciona que mientras la banda conserve su identidad única, podrán lograr grandes cosas juntos.

Juan tiene como meta cambiar el paradigma que existe sobre la música local y nacional a través de Porco Rosso, Juan ejemplifica cómo en el pasado, el rock pasado o actual era el género dominante hasta que surgió una nueva oleada de géneros en relación con la aparición de bandas indie y otros estilos, él desea que su banda se convierta en un

nuevo referente para el desarrollo de otras agrupaciones musicales. Para John, su meta o sueño no puede parecer inalcanzable para muchos, ya que anhela que la música de la banda trascienda a nivel internacional, él quiere que exista un mayor impacto de la banda en diferentes países, abriendo así las puertas a nuevas oportunidades y experiencias. En su comentario, imagina a la banda presentándose en grandes festivales internacionales.

Por último, Willy ve un gran potencial en el grupo, el comparte ideas similares a las mencionadas anteriormente, como la posibilidad de participar en festivales internacionales o influir en el cambio de paradigma en la escena musical local y nacional.

24

25



# ARTES ESCÉNICAS

## INTRODUCCIÓN

En el apasionante mundo del arte y la cultura emergente, las artes escénicas se alzan como un medio de expresión cautivador y vibrante. En Cuenca florecen proyectos y propuestas escénicas que desafían los límites de la creatividad y nos invitan a sumergirnos en nuevas experiencias artísticas.

Este apartado presenta una selección de proyectos notables en el ámbito de las artes escénicas que son perfectos referentes emergentes de la escena cuencana.

El primer proyecto aborda la creación de un personaje dentro de los diferentes conceptos teatrales existentes y la puesta en escena.

El segundo proyecto es acerca de un festival teatral dirigido para niños que se ha desarrollado a lo largo de los últimos años.

28

### FESTIVAL DE ARTES ESCÉNICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS LIRÓN LIRÓN.



32

Lirón Lirón comenzó el año 2016 como un Festival de Artes Escénicas para niños y niñas para abrir portales de aprendizaje y conciencia social sobre varios temas en beneficio del desarrollo integral de niños, niñas y jóvenes y fomentar la crianza respetuosa.

Con 9 años de trayectoria, el Festival Lirón Lirón ha contado con la participación de más de 3500 niños y niñas en cada edición, con un total de 27 obras de artes escénicas (teatro, circo, danza) presentadas hasta la fecha.

A continuación veremos las ediciones del festival que se han desarrollado a lo largo de los años.

La primera edición del Festival se llevó a cabo en noviembre del 2016 con la temática "Derechos de niños, niñas y adolescentes". Se realizaron 18 funciones de 6 obras nacionales e internacionales, incluyendo a 2000 espectadores. Lirón Lirón dio sus primeros pasos.



En la 2da edición de marzo y abril de 2017, se llevaron a cabo 25 funciones en escuelas públicas, privadas, sectores vulnerables y teatros. Participaron 9 agrupaciones nacionales e internacionales, beneficiando a más de 3000 niños y niñas. Se abordaron temas de inclusión social relacionados con familias diversas, discapacidad, necesidades educativas especiales, entre otros.



Tuve la oportunidad de realizar unas preguntas a Maristela, una de las fundadoras y organizadoras del festival. Las preguntas que se realizaron tuvieron relación con el origen del nombre del festival, el propósito de Lirón Lirón, quienes son los principales organizadores, las actividades que se han realizado dentro del festival, etc.

El nombre "Lirón Lirón" encuentra su origen en una canción popular infantil y también hace alusión al lirio, un medio comestible por su larga duración en el tiempo. La idea inicial del festival era representar al lirio desmenuzándose anualmente para el evento, pero con el tiempo, el lirio se ha convertido en un símbolo permanente del festival. Sin embargo, el enfoque del evento se centraba únicamente en el festival, pero ha evolucionado a lo largo del tiempo.

El festival tiene como propósito principal la creación de espacios destinados a las artes escénicas con un enfoque significativo para niñas, niñas y sus familias. Su objetivo es promover entornos de crianza respetuosa y responsables, donde se escuche y valore la voz de los más pequeños. Maristela reconoce que desde los inicios del festival hasta la actualidad son escasos los espacios que se centran en brindar estas experiencias especialmente diseñadas para niñas y niños.



33

En abril de 2018, se llevó a cabo la tercera edición del festival con el tema "Buenestar para la salud de niños y niñas". Participaron 6 agrupaciones que realizaron un total de 24 funciones en escuelas públicas y privadas de las provincias de Azuay y Cañar, así como en centros de vulnerabilidad y ahora inexistente centro Cultural IMAY en Cuenca. El evento contó con la participación de 3400 niños y niñas, así como más de 100 adultos. Esta edición fue financiada por los Fondos Concursables del Instituto de Fomento de las Artes, Innovación y Creatividades del Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador 2018.

En abril de 2019, se llevó a cabo la cuarta edición del festival con el tema "Derechos, Etnias y Nacionalidades". Participaron 6 agrupaciones que realizaron presentaciones en escuelas públicas, privadas y barrios de las provincias de Azuay y Cañar, además de presentaciones en el Teatro IMAY. También se realizaron actividades interactivas llamadas "Lirókites" relacionadas con la temática de la obra. Para la realización de esta edición, el festival recibió Fondos Concursables del Instituto de Fomento de las Artes, Innovación y Creatividades del Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador 2019.

La quinta edición del festival cambió de modalidad a digital debido a la pandemia que transcurrió en el mundo en el año 2020. La temática que se llevó a cabo fue acerca de "Roles y diferencias" un Festival en formato virtual con acciones transmedia: actividades fuera de lo académico y con contenido cultural para niños y niñas a través de diferentes medios digitales por el contexto de la pandemia, específicamente en Ecuador y Latinoamérica.



El festival actualmente es parte de la Fundación Lirón Lirón, creado durante los años 2020 y 2021, esta entidad engloba diversas actividades y propone su conocimiento y habilidades para las artes escénicas, se lleva a cabo el concierto Liróck, que como se mencionó antes es un concierto de rock enfocado para los más pequeños. También se celebra un encuentro de lectura Cuentos Lirón, donde los niños se reúnen para compartir cuentos, historias y experiencias. Asimismo, se promueve el desarrollo de los lenguajes en Lirón Lirón a través de la incentivo la participación de niños y niñas.

El festival es liderado por un grupo interdisciplinario compuesto por Maristela,

34

La sexta edición se llevó a cabo en noviembre de 2021, se realizó en el patio del CIDA7, como una fiesta del re-encuentro luego del encierro por COVID-19, participaron 3 agrupaciones escénicas y 2 musicales.



Además de las ediciones del festival se ha realizado un evento musical adicional denominado "Liróck", un concierto de rock enfocado para niños y niñas, este evento ha tenido lugar en tres ocasiones: en los años 2018, 2019 y dentro del festival Lirón Lirón en el año 2021.





# ARTES LITERARIAS

## INTRODUCCIÓN

En un mundo donde la tecnología y la información fluyen rápidamente, las artes literarias nos invitan a encontrar un equilibrio entre lo digital y lo analógico, entre la velocidad y la contemplación. Aunque vivimos en una era de redes sociales y mensajes breves, las artes literarias nos recuerdan la importancia de la profundidad y la riqueza de la comunicación.

Las artes literarias nos ofrecen un espacio para la reflexión, la introspección y la conexión humana auténtica en un mundo que, a veces, parece estar desconectado de su propia esencia.

En este capítulo abordamos las artes literarias de dos grandes referentes para la literatura emergente en Cuenca, el primero es de Dani Orbe y su conexión con la escritura de poesía, el segundo referente es JoJo Quezada y la escritura de canciones para su proyecto musical JoJo.

38

### EXPRESIONES DEL ALMA: LA POESÍA DE DANS.

En la era digital, las redes sociales han revolucionado nuestra forma de comunicarnos y relacionarnos. Entre las infinitas posibilidades que ofrecen estas plataformas surge un fascinante espacio para la expresión literaria, donde encontramos la escritura de Daniela Orbe, también conocida como Dans.

Daniela ha cautivado a una amplia audiencia en las redes sociales con su escritura poética única y conmovedora. A través de sus poemas, logra evocar una amplia gama de emociones y conectar con la esencia humana de una manera sorprendente.

Daniela ha desarrollado un gran interés por la escritura y la literatura desde una edad temprana. Su pasión por los libros la ha acompañado desde su infancia, y siempre ha sentido la fascinación por crear sus propias historias y compartirlas con los demás. A medida que crecía, descubrió que la escritura era su medio preferido para expresarse y conectarse con el mundo.

Si bien Dans se dedica principalmente a la poesía, su talento abarca más allá de ese género. Además de escribir poemas, también ha incursionado en la escritura de cuentos cortos y se encuentra actualmente inmersa en la creación de un libro propio. Su creatividad no se limita solo a la escritura literaria, ya que también ha incursionado en la escritura de guiones para cortometrajes y ha colaborado en diversos proyectos redactando artículos.

La poesía, en particular, ha sido una forma de expresión muy significativa para Dans desde su adolescencia. A través de la poesía encuentra un espacio íntimo donde puede expresarse de manera auténtica y sin limitaciones, le permite explorar su mundo interno, transmitir emociones y capturar la belleza en palabras. Para Dans, la poesía es una forma de arte que le permite comunicarse de una manera única y conectarse con los sentimientos y experiencias de los demás.

Dans explora en sus poemas temáticas que van desde la protesta social y los derechos humanos hasta los diferentes estados y sentimientos humanos, como el amor, la depresión, la euforia, entre otros. Además de las palabras, ella incorpora elementos visuales como collages e ilustraciones para enriquecer aún más sus creaciones. A través de esta combinación única de palabras y arte visual, Dans logra transmitir de manera impactante las emociones y los temas que aborda en sus poemas.

Dans encuentra inspiración en reconocidos autores como Alejandra Pizarnik, Elvira Sastre, Camila Peña, Mónica Ojeda, Natalia García Freire y Roberto Bolaño, estos son solo algunos de los referentes literarios que han dejado una profunda huella en su sensibilidad artística y han influido en su desarrollo como escritora.

A través de la lectura, Dans ha encontrado nuevas perspectivas y ha enriquecido su estilo. Busca constantemente inspiración en autores destacados.



Además de su pasión por la escritura, Dans encuentra una profunda conexión con la pintura y la música. La pintura se ha convertido en otro medio de expresión fundamental para ella, permitiéndole crear personajes y establecer una conexión única entre esta creación y las letras. La música también desempeña un papel importante en su proceso creativo, ya que las melodías y las letras se entrelazan para despertar emociones y crear atmósferas en sus escritos.

Dans ha notado que en el ámbito local todavía es difícil para aquellos que desean vivir como escritores o escritoras recibir un apoyo total. Sin embargo, ha observado una mayor apertura en comparación con años anteriores. Un ejemplo significativo es cuando publicó su primer poemario en 2018, durante la temporada de la pandemia, en aquel entonces Dans no conocía a personas de su misma generación dedicadas a la escritura, y los eventos como microfones abiertos o jams de poesía eran prácticamente inexistentes. Sin embargo, en el tiempo actual, Dans ha presenciado un creciente interés de la gente y una mayor creación de espacios que fomentan la expresión poética. Ella encuentra armonía y gratificación que existen más oportunidades para que las personas compartan su poesía, alienten a otros a superar el miedo y muestren su talento en la recitación y la escritura.

Hay días donde las nubes  
son su única compañía  
y las últimas copelinas de  
pensamientos quebrantes.

No observan con ternura  
como recuerdo al cuerpo  
frágil sobre la tierra  
húmeda, tratando de ser  
osquilla, y con suerte  
una flor.

Van narrando fábulas y  
cuentos que en la  
infancia quedaron guardados.  
Podía sentir mis violetas  
llenas y osas en su  
aquella niña Jigahá  
junto a las nubes,  
el viento y sus asteriscos.

Dans

Dans destaca la diversidad de amigos que ha cultivado a lo largo de su trayectoria en la escritura, quienes se dedican a diferentes ámbitos artísticos. Estos amigos también provienen de distintas disciplinas dentro del ámbito de las artes, lo cual ha enriquecido aún más su experiencia. Dans encuentra hermosa presencia al crecimiento de sus amigos en la escritura, como rompen barreras y ganan confianza al narrar sus obras frente a un público. Para ella, este crecimiento no se limita a una sola persona, sino que es un proceso colectivo en el que todos se apoyan mutuamente.

Dans reconoce en la poesía un refugio seguro y transparente, donde puede expresarse libremente sus sentimientos y pensamientos más profundos. Destaca el poder de las palabras y las letras como herramientas para la conexión y la manifestación de ideas. Para ella, la escritura poética es una forma única y hermosa de transmitir mensajes de resistencia y de no dudar silencio. Se inspira en figuras como Víctor Jara, Silvia Campos y otros escritores que han utilizado la palabra como medio de expresión y resistencia. Dans encuentra en la escritura poética una manera valiosa de fortalecer su voz y de ser parte de un legado de lucha y cambio a través de las palabras.

Flotear en medio de la oscuridad,  
del silencio de un giro perpetuo  
Quisiera sumirme repentinamente  
que pareciera sentir en medio de la niebla.  
Los suspiros florecen ojerosos llenos de mirra  
sienten el viento va arrojando repetidamente

Azulescando tacto engrudo  
Van olvidando el estado  
Van olvidando el sentido

La tierra oscura, pero también lúbrica  
Lágrimas espesas, pero también terribles

La soledad no es más que compañía en medio  
de paredes vacías, tan vacías  
a tal punto de sentir llenas

MIRAR, no observar  
MIRAR, pero escuchar

La desnudez no es más que un velo valiente  
cuando en medio Jigahá, un gemido espesa a crecer.

DANS



## CULTURA

### INTRODUCCIÓN

La cultura es un fenómeno en constante movimiento que desempeña un papel esencial en la sociedad. En la ciudad de Cuenca, la cultura florece como un pilar fundamental en la construcción de la identidad y el desarrollo de la sociedad. A medida que la ciudad se abre a nuevas experiencias y se nutre de diversas fuentes, la cultura local se enriquece con una mezcla fascinante de elementos, creando así un escenario cultural vibrante y diverso.

La importancia de la cultura radica en su capacidad para preservar y transmitir tradiciones, valores y conocimientos propios de una comunidad. Sin embargo, también es una fuerza dinámica que se nutre de intercambios culturales y fusiona elementos de diferentes procedencias. En Cuenca, esta fusión se manifiesta en diversos aspectos de la vida cotidiana y las expresiones artísticas más contemporáneas, la moda es un claro ejemplo de cómo los estilos locales se entrelazan con influencias externas, generando tendencias únicas que reflejan la diversidad de la ciudad.

En este capítulo, exploraremos diversos aspectos de la cultura emergente a nivel local, que capturan la atención por su continuo crecimiento y el interés que generan entre la comunidad. Abordaremos contextos propios destacando su impacto y relevancia en la escena cultural contemporánea.

## UNA MIRADA AL SECOND HAND EN LA CIUDAD

El mercado de segunda mano, o "second hand", ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años. En lugar de desechar artículos que ya no necesitamos o usamos cada vez más personas optan por vender, intercambiar y comprar productos de segunda mano, esta tendencia no solo tiene beneficios económicos, sino que también contribuye a reducir el consumo excesivo y el impacto ambiental.

El crecimiento poblacional constante también ha sido un punto que ha permitido el desarrollo del interés hacia el second hand, y es que el mismo siempre se ha encontrado presente pero su manera de mostrarse ante la gente ha sido cambiante y tiende ahora a mostrar productos para nuevas generaciones.

En la ciudad podemos encontrar la venta de artículos y productos en espacios como mercadillos y en plataformas digitales dedicadas a la compra y venta de artículos usados, estos lugares se han convertido en puntos de encuentro para aquellos que buscan piezas únicas y a precios asequibles.

Por lo común lo que más se vende en estos lugares son prendas de vestir ya sean piezas con diseños retro o en tendencia como prendas para el torso (camisetas, blusas, casacas, suéteres, Hoodies, tops, etc.), pantalones, calzado, sombreros, gorras, accesorios, entre otros, por lo común para mujeres al presentar cortes propios del diseño de su indumentaria.



### ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE EL SECOND HAND PARA LA CIUDAD?

El second hand, o mercado de segunda mano, juega un papel importante en una Cuenca por varias razones:

- 1. Sostenibilidad ambiental:** Comprar y vender artículos de segunda mano promueve la reutilización y reduce la cantidad de productos que se desechan, esto ayuda a disminuir el impacto ambiental al reducir la demanda de nuevos productos y conservar recursos naturales.
- 2. Economía local:** El Second Hand puede ser una fuente de ingresos para los vendedores locales. Permite que las personas ganen dinero al vender prendas que ya no necesitan, lo que impulsa la economía local y fomenta la actividad empresarial.
- 3. Accesibilidad:** El second hand ofrece una opción más económica para aquellos que buscan adquirir artículos de buena calidad a precios más bajos.
- 4. Variedad:** El second hand ofrece una amplia gama de productos únicos y muchos de estos no se encuentran fácilmente en las tiendas convencionales, esto permite a las personas encontrar objetos especiales con diseño únicos o cortes interesantes fomentando la individualidad y el estilo personal.
- 5. Comunidad y conexión:** Los espacios de venta de artículos y productos de segunda mano son lugares de encuentro donde las personas pueden interactuar y compartir intereses comunes, el second hand crea una sensación de comunidad al reunir a compradores y vendedores, fomentando el intercambio y la conexión entre las personas.

# CONTACTO

- INFORMACIÓN -

 <p><b>CAPTURANDO ESENCIAS: LA FOTOGRAFÍA DE VERÓNICA DELGADO.</b></p> <p>Veronica Delgado</p> <p>Fotografía - Cine y medios audiovisuales</p> <p>+593 95 928 8458 @vero_fajardo</p> <p>verofid@gmail.com</p>	<p><b>CONEXIONES VISUALES: LA ILUSTRACIÓN DE CAVADRIO.</b></p> <p>Christian Morocho - Cavadrio</p> <p>Diseño gráfico - Ilustración digital</p> <p>+593 99 853 0320 @cavadrio</p> <p>cavadrio99@gmail.com</p> 
 <p><b>PANORAMA LOCAL: LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN CUENCA.</b></p> <p>Freddy Quispe</p> <p>Fotografía - Cine y medios audiovisuales</p> <p>+593 97 892 6130</p> <p>Fredquisp@gmail.com</p>	<p><b>HUEVOS HORIZONTES: LA BANDA PORCO ROSSO.</b></p> <p>Rosao.ec</p> <p><a href="https://acortar.link/k7a9ou">https://acortar.link/k7a9ou</a></p> <p>+593 99 066 6852</p> <p>porcorossobanda@gmail.com</p> 
 <p><b>CONEXIONES MUSICALES: EL MÚSICO ROGEREM.</b></p> <p>Rogerem</p> <p>Productor - Música</p> <p>+593 99 419 1578</p> <p>rogerem.studios@gmail.com</p>	<p><b>CREACIÓN DE PERSONAJE A PARTIR DE LA CORPORALIDAD DE LA CHABELONA.</b></p> <p>Gabriela Yunga</p> <p>Arte teatral</p> <p>+593 99 049 4511</p> <p><a href="https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9188">https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9188</a></p> 

<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: red;">■</span> Artes visuales</li> <li><span style="color: blue;">■</span> Artes musicales</li> <li><span style="color: green;">■</span> Artes escénicas</li> <li><span style="color: purple;">■</span> Artes literarias</li> <li><span style="color: pink;">■</span> Cultura</li> </ul>	<p><b>FESTIVAL DE ARTES ESCÉNICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS LIRON LIRON.</b></p> <p>Fundación Liron Liron</p> <p>@lironliron.fundacion</p> <p>+593 98 446 8403</p> <p>festivallironliron@gmail.com</p> 
 <p><b>EXPRESIONES DEL ALMA: LA POESÍA DE DANIS.</b></p> <p>Daniela Orbe - Dans</p> <p>Escritura - Poesía - Literatura</p> <p>+593 99 153 3153</p> <p>@d_dans_</p>	<p><b>ESCRITURA MUSICAL JOJO Y EL ARTE DE HACER CANCIONES.</b></p> <p>JoJo Quezada</p> <p>Músico - Letrista</p> <p>+593 99 517 3031</p> <p>jojo.quezadae</p> 
 <p><b>UNA MIRADA AL SECOND HAND EN LA CIUDAD DE CUENCA.</b></p>	 <p><b>INNOVACIÓN LOCAL: EL SURGIMIENTO DE EMPRENDIMIENTOS ARTESANALES</b></p>
 <p><b>ELEMENTOS TRADICIONALES EN PRODUCTOS CONTEMPORÁNEOS</b></p>	
<p><b>CUENCUENTRO</b></p> <p>Juan Campoverde Inga</p> <p>Diseño gráfico y editorial - Escritura</p> <p>+593 978926130 @juanocampoverde_</p> <p>campoverdillo@gmail.com</p> 	

## Particularidades

Alguna de las hojas del producto impreso tendrán particularidades y son las siguientes:

- **Hojas desplegables**

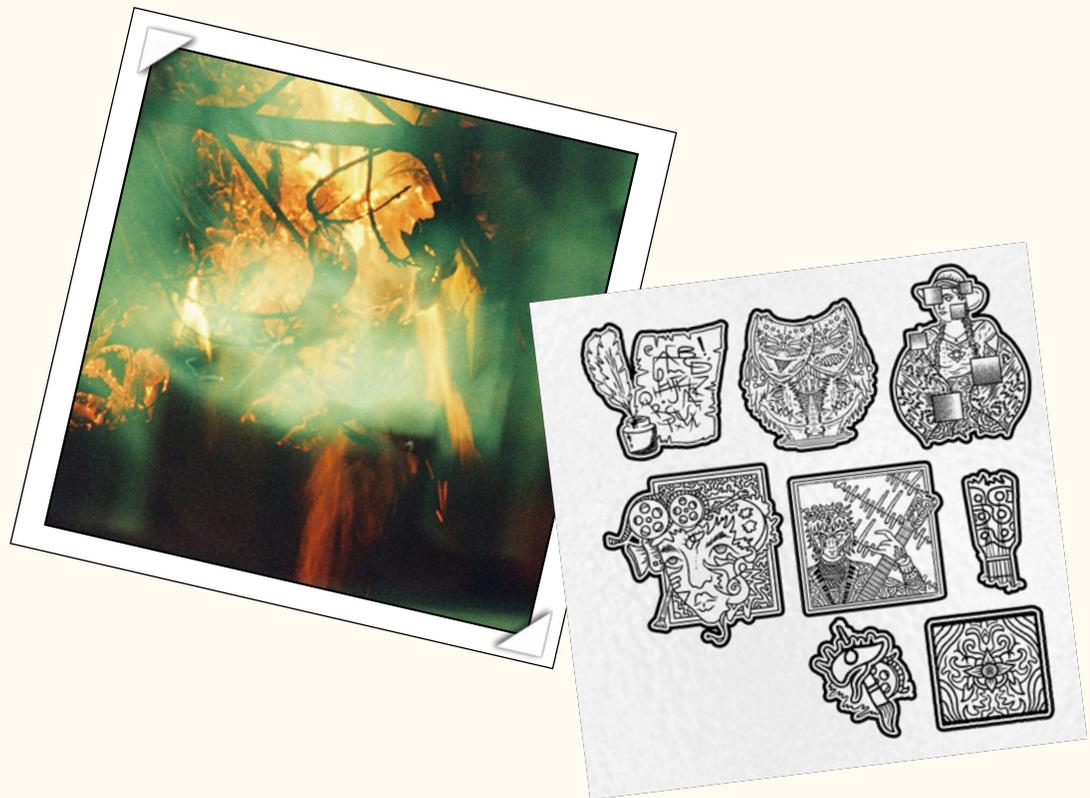
Estas hojas se encuentran dobladas en el material impreso, lo que permite que al abrir el producto impreso principal, se desplieguen. Puntualmente esto estará presente en el apartado de Artes visuales. A la hora de realizar la encuadernación respectiva del material impreso se añadiran estos desplegables.

- **Marcos**

Creación de marcos o dobleces de cartulina que permiten que una fotografía o imagen se encuentre dentro del material y pueda ser extraíble. Puntualmente esto estará presente en el apartado de artes visuales y literarias. Los marcos son dobleces de cartulina de 1 a 2 cm aproximadamente.

- **Stickers**

Estas hojas de papel adhesivo se encontrarán en el apartado final, presentara stickers troquelados con un acabado laminado de las ilustraciones del proyecto.



# Material Complementario

Además del desarrollo del producto impreso principal este irá acompañado de una serie de elementos complementarios relacionado con el contenido del proyecto, los elementos son los siguientes:

- **Desarrollo de packaging**

En este se encontrará el producto impreso principal junto con el resto del material complementario.

- **Merchandasing**

Se incluirán diferentes elementos de merch como camisetas, pines, stickers, posters, etc.

- **Productos de Colaboradores**

Se incluirán diferentes elementos de las personas que son parte del contenido del proyecto, como ilustraciones, posters, fotografías, entre otros.



# PRODUCCIÓN

## Tecnología y sistema de impresión

Para la producción de este material gráfico y editorial se optará por el uso de tecnologías de impresión habituales en el medio local, y es que a lo largo de la ciudad podemos encontrar múltiples lugares que ofrecen producción impresa. Las técnicas más comunes de impresión en la ciudad son la impresión offset y la impresión digital.

Por una lado la impresión offset garantiza una reproducción fiel de los detalles y colores, lo que la convierte en una opción muy demandada para libros de interés y revistas de alto nivel, además, posibilita la impresión en grandes cantidades de forma eficiente y económica.

Por otro lado, la impresión digital es una técnica involucra impresoras digitales que depositan la tinta directamente sobre el papel, sin requerir placas ni rodillos, la impresión digital brinda una mayor versatilidad en cuanto a personalización y producción según la demanda, lo cual resulta particularmente beneficioso para publicaciones con tirajes limitados o proyectos a medida.

Para la producción de este material se utilizará tanto la impresión offset como la digital en lo que respecta el material principal y los elementos complementarios.





Sistemas de Impresión - Caluvac



**3.3**  
**VALIDACIÓN**





## VALIDACIÓN

La validación es un proceso fundamental que evalúa y confirma una serie de aspectos críticos para garantizar el éxito de un proyecto, especialmente en lo que respecta a la calidad y funcionalidad del producto gráfico y editorial desarrollado. Constituye un paso crucial que asegura la eficacia y el cumplimiento de los objetivos establecidos.

La validación desempeña un papel esencial al verificar y corroborar la integridad de todos los elementos del proyecto. Esto implica examinar minuciosamente el diseño gráfico, los aspectos técnicos y el contenido editorial, con el fin de garantizar que cumplan con los estándares requeridos y satisfagan las necesidades del público objetivo.

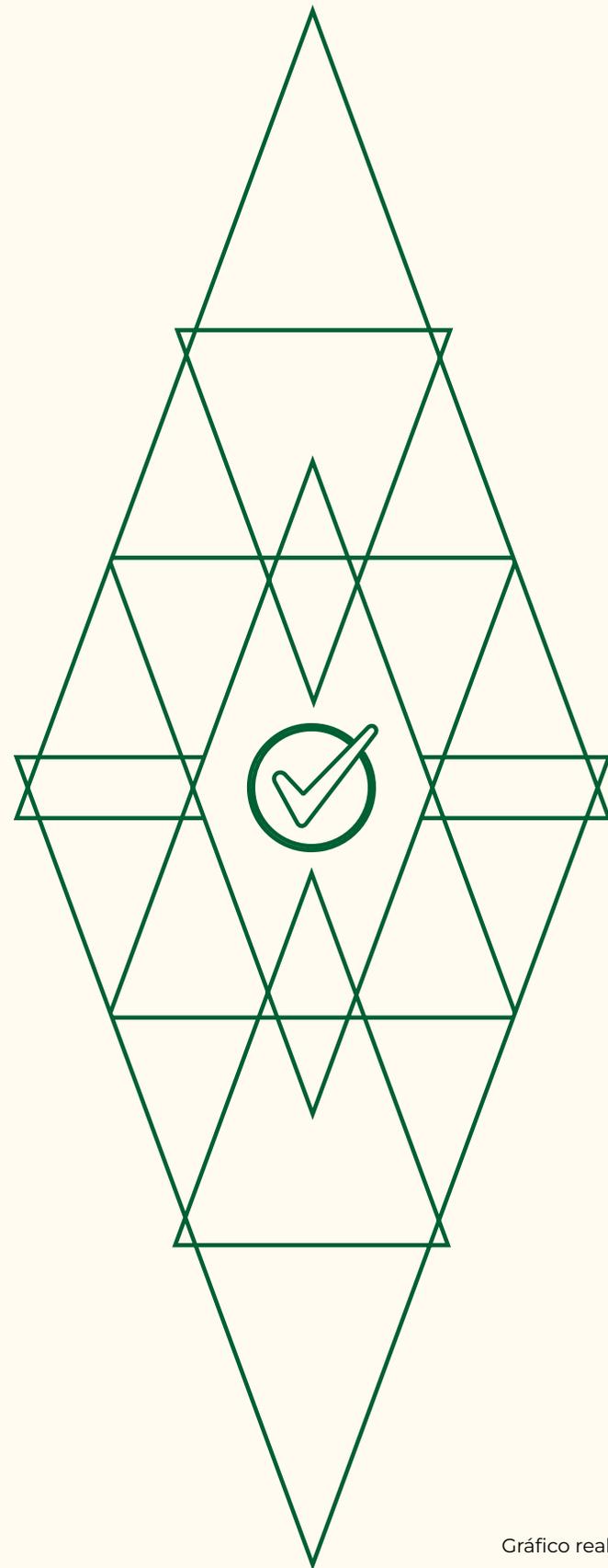


Gráfico realizado por el autor

## Validación de Contenido

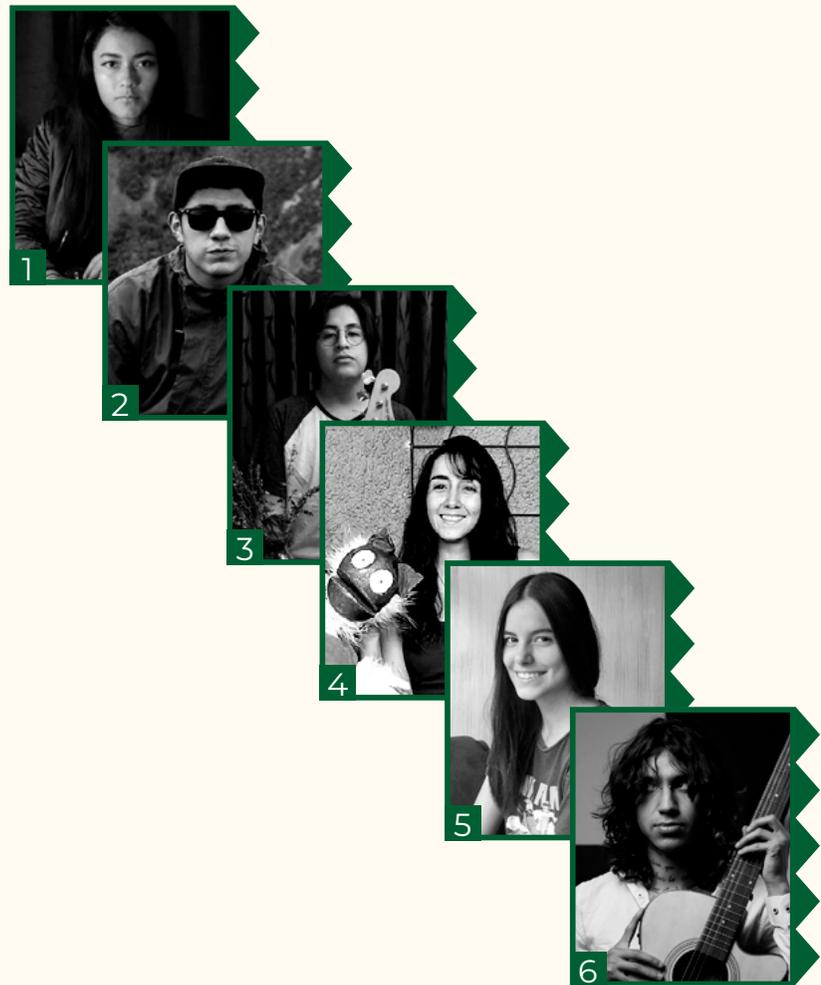
Para validar el producto, se contó con la participación de personas que forman parte del contenido del material. Estas personas están vinculadas a las diversas disciplinas artísticas presentes en Cuencuentro. Se les presentó la redacción correspondiente al ámbito artístico al que pertenecen y se les solicitó sus comentarios y observaciones al respecto.

Su respuesta fue positiva, ya que estuvieron de acuerdo con la redacción realizada y expresaron su deseo de que el proyecto sea exitoso en su publicación.

La participación de estas personas en el proceso de validación proporcionó una valiosa retroalimentación y respaldo al contenido desarrollado. Sus opiniones y aprobación fortalecen la calidad y relevancia del producto gráfico y editorial, además de generar confianza en el proyecto y respaldar las afirmaciones presentadas en la tesis.

Las personas que fueron parte de esta validación son las siguientes:

- 1) Veronica Fajardo - Fotografía / Medios audiovisuales
- 2) Christian Morocho - Diseño gráfico - Ilustración
- 3) Fernando Campoverde - Música
- 4) Manantial Gutierrez - Psicología / Artes escénicas
- 5) Daniela Orbe - Poesía / escritura
- 6) Jojo Quezada - Música / escritura



## Validación de Diseño gráfico y editorial

Además de la validación del contenido, también se llevó a cabo un proceso de evaluación en cuanto al diseño gráfico y editorial del producto, dos aspectos de suma importancia en este apartado. Para esto se contó con la participación de la talentosa diseñadora Daniela Durán, experta en diseño gráfico y editorial, quien ha destacado por su notable trayectoria y numerosos proyectos exitosos en estas disciplinas.

Después de una revisión del proyecto Cuencuentro, Daniela ha identificado varias áreas de mejora relacionadas con el diseño gráfico y editorial. Uno de los aspectos destacados es el uso de columnas en el diseño de la presentación, Daniela sugiere realizar algunas correcciones para optimizar la legibilidad y la apariencia general del contenido.

En primer lugar, se recomienda revisar el ancho y la distribución de las columnas utilizadas en los apartados de texto, Daniela recomienda ajustar el tamaño de las columnas o no limitarse a una sola columna en algunos casos para que el texto se distribuya de manera más equilibrada y atractiva visualmente, esto ayudará a evitar que el contenido se vea abrumado o demasiado espaciado en las diferentes secciones del material.

Además, Daniela propone realizar ajustes en el orden de los elementos gráficos, como las figuras e imágenes, estos elementos visuales son elementos clave en la presentación y su disposición adecuada, puede tener un impacto significativo en la comprensión y la apreciación del contenido, al reorganizar y ajustar la posición de las figuras y las imágenes, se puede lograr una mejor coherencia visual y una presentación más efectiva.

Por último, Daniela propone realizar cambios en varios textos para equilibrar su peso visual en la presentación. Esto implica revisar la longitud y el estilo de algunos textos utilizados, asegurándose de que sean coherentes y proporcionales en relación con otros elementos visuales presentes. Al equilibrar el peso visual de los textos, se puede mejorar la armonía general de la presentación y garantizar que los mensajes clave se destaquen de manera efectiva.



Daniela Durán - Diseñadora gráfico y editorial



**3.4**  
**PROMOCIÓN**



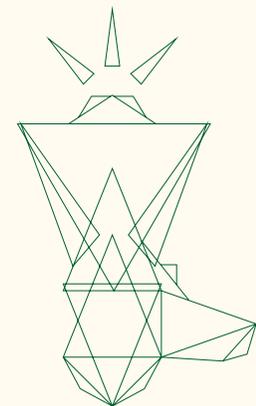
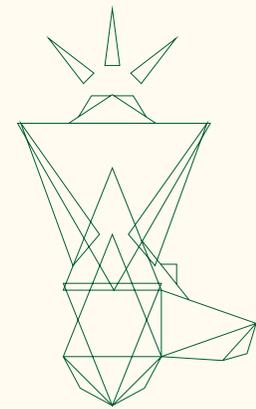
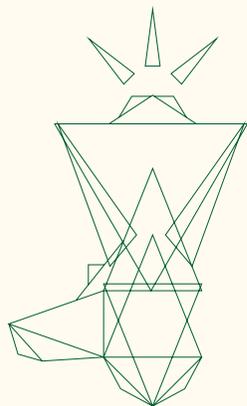
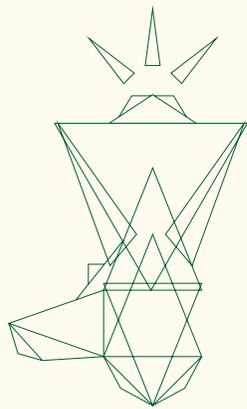


## PROMOCIÓN DE PRODUCTO

Hoy en día, existen diversas formas de promocionar productos gráficos y editoriales. Una de las estrategias más comunes en la ciudad es organizar exposiciones de proyectos en distintas áreas urbanas. En este caso específico, se propone promocionar la publicación mediante la realización de una exposición o muestra de “Cuencuentro” en la Galería de la Facultad Daya de la Universidad del Azuay.

Para llevar a cabo esta iniciativa, además de presentar el material general y complementario de Cuencuentro se plantea la creación de carteles que integren la línea gráfica y el contenido de la publicación.

De igual modo existirán aspectos adicionales como la presencia de las personas que son parte de los proyectos expuestos en Cuencuentro, en donde podrán promocionar de manera presencial el trabajo que han realizado y vender piezas, ilustraciones, fotografías, etc.





# Galería

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ARTE Y CULTURA EMERGENTE EN CUENCA

## CUENCUENTRO

PUBLICACIÓN DE MATERIAL GRÁFICO Y EDITORIAL

DIMENSION CREATIVA

espacio de conexión



DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTE PROYECTO UNIVERSIDAD POLI. AZUAY



PRESENTACIÓN DE PROYECTO - DISEÑO DE UN SISTEMA GRÁFICO Y EDITORIAL QUE RECOPILE INFORMACIÓN SOBRE EL ARTE Y LA CULTURA EMERGENTE

DI  
MEN  
SION  
CRE  
ATI  
VA

ARTE Y CULTURA EMERGENTE EN CUENCA  
**CUENCUENTRO**  
ARTES ESCÉNICAS



**FESTIVAL DE ARTES  
ESCÉNICAS PARA NIÑOS  
Y NIÑAS LIRÓN LIRÓN.**

Visita la muestra del proyecto Cuencuentro, un proyecto gráfico y editorial que recopila proyectos de arte y cultura emergente.



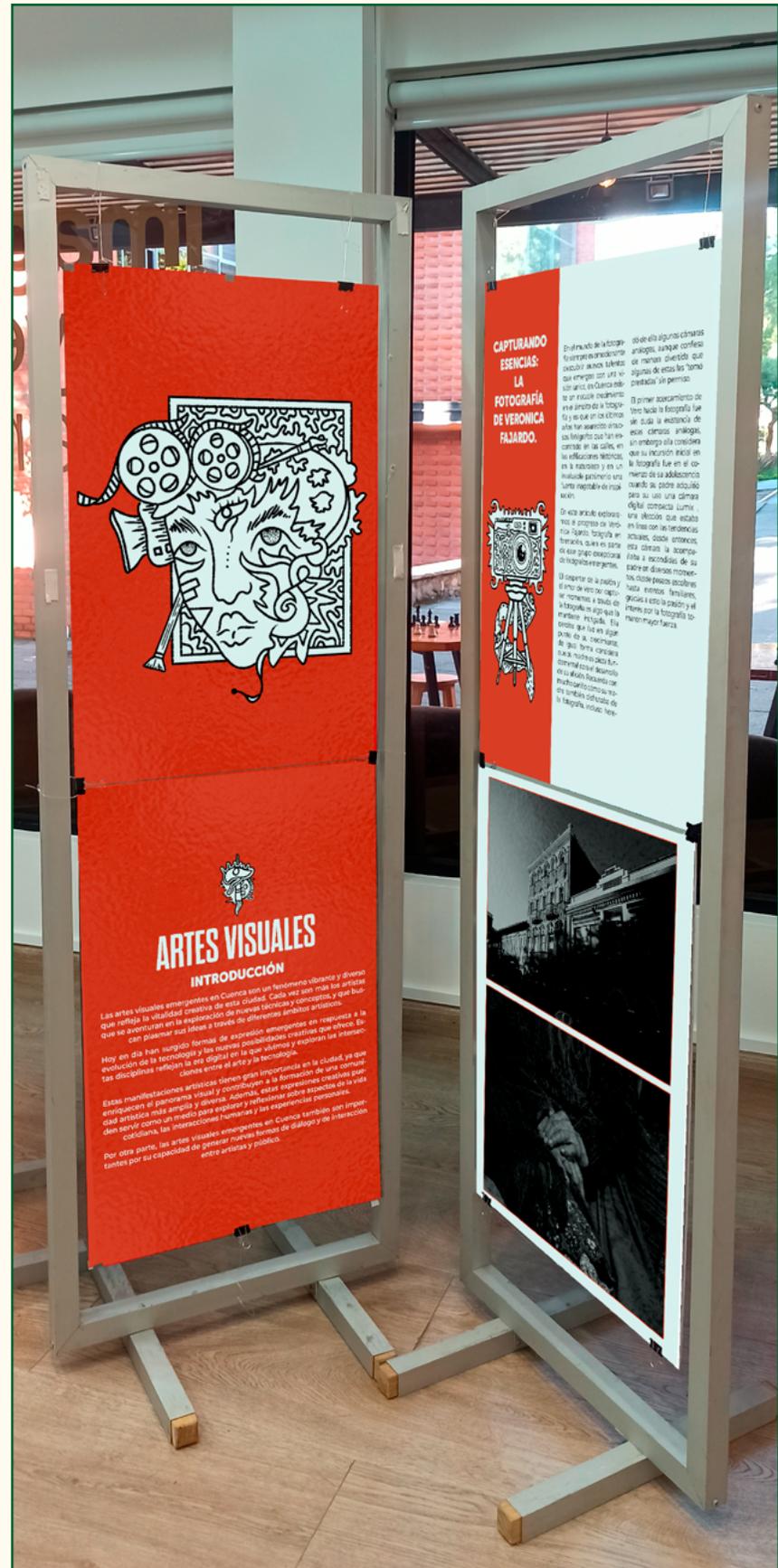
DI  
MEN  
SION  
CRE  
ATI  
VA

ARTE Y CULTURA EMERGENTE EN CUENCA  
**CUENCUENTRO**  
ARTES VISUALES



**CAPTURANDO ESENCIAS:  
LA FOTOGRAFÍA DE  
VERONICA FAJARDO**

Visita la muestra del proyecto Cuencuentro, un proyecto gráfico y editorial que recopila proyectos de arte y cultura emergente.



**CAPTURANDO  
ESENCIAS:  
LA  
FOTOGRAFÍA  
DE VERONICA  
FAJARDO.**



El primer acercamiento de Verónica a la fotografía fue en su infancia, cuando ella comenzó a jugar con una cámara digital compacta Lumix.

En su adolescencia, ella comenzó a experimentar con la fotografía analógica, usando cámaras de película y disfrutando del proceso de revelar y desarrollar sus fotos.

El momento de la pasión y el amor de Verónica por la fotografía se dio cuando ella comenzó a experimentar con la fotografía documental y a capturar momentos de la vida cotidiana.

Por otra parte, las artes visuales emergentes en Cuenca también son importantes por su capacidad de generar nuevos espacios de diálogo y de interacción entre artistas y público.

**ARTES VISUALES**  
INTRODUCCIÓN

Las artes visuales emergentes en Cuenca son un fenómeno vibrante y diverso que refleja la vitalidad creativa de esta ciudad. Cada vez son más los artistas que se aventuran en la exploración de nuevas técnicas y conceptos, y que buscan plasmar sus ideas a través de diferentes medios artísticos.

Hoy en día han surgido nuevas formas de expresión emergentes en respuesta a la evolución de la tecnología y las nuevas posibilidades creativas que ofrece. Estas disciplinas reflejan la era digital en la que vivimos y exploran las interacciones entre el arte y la tecnología.

Estas manifestaciones artísticas tienen gran importancia en la ciudad, ya que contribuyen a la formación de una comunidad artística más amplia y diversa. Además, estas expresiones creativas pueden servir como un medio para explorar y reflexionar sobre aspectos de la vida cotidiana, las interacciones humanas y las experiencias personales.

Por otra parte, las artes visuales emergentes en Cuenca también son importantes por su capacidad de generar nuevos espacios de diálogo y de interacción entre artistas y público.

## CONCLUSIONES

El proceso previo para obtener resultados finales en diseño gráfico y editorial es extenso y fundamental. Todo comienza con la fase de contextualización, donde es importante comprender en detalle los conceptos que se abordaron en el desarrollo del material. Además, es crucial contar con referencias tanto en la redacción como en el diseño gráfico y editorial.

Luego se pasa a la fase de programación, que abarca diversos aspectos, en primer lugar, se realizó un análisis del usuario objetivo, identificando claramente a qué personas va dirigido el producto, a partir de esto se definió el brief del proyecto y se establecen los parámetros de diseño que se ajusten al material y un posible lanzamiento a nivel local, una vez establecidos estos elementos, se inició el desarrollo de la definición de contenidos y el proceso de diseño, estas etapas implicaron los primeros acercamientos a la creación del contenido, así como al diseño gráfico y editorial del material.

Posteriormente, se dió paso a la fase de ideación y concreción, donde se definieron los aspectos específicos del material, comenzando por el formato, durante la ideación, se presentaron varias ideas que consideran la funcionalidad del diseño, los formatos disponibles son variados y cada uno tenía diferentes características y utilidades, finalmente se optó por un formato cuadrado el cual tiene muchas ventajas clave relacionadas con la forma, la funcionalidad, la producción, la tecnología, el tiempo de realización, la elección del autor y la retroalimentación de los usuarios.

Una vez elegido el tipo y el formato se dió paso al proceso de diseño, el cual comenzó por el desarrollo de la forma, este abarcó aspectos esenciales como la elección de la cromática, la tipografía, los elementos gráficos y el desarrollo de la maquetación, luego de este proceso se definió la funcionalidad del producto comenzando por el contenido, en este se explicó el concepto de Cuencuentro y que tipo de contenido manejara en relación con los objetivos del proyecto, en este apartado se desarrolló el diseño de páginas el cual mantiene constantes y variables en lo que respecta su forma, en el material existirán singularidades como páginas plegables, marcos para fotografías y stickers. aparte del material principal se desarrollará material complementario como un packaging, merchandasing y productos de colaboradores. Es importante tener definido que tecnología mantendrá relación con el material y su producción, en este caso existió el uso tanto de la impresión offset como la impresión digital.

Como últimos pasos se realizó una validación del material por parte de las personas que son parte del contenido de Cuencuentro y una profesional talentosa experta en diseño gráfico y editorial, todas estas observaciones permitieron fortalecer la calidad y relevancia del material, como factor adición se planteó el desarrollo de una campaña promocional del material en la galería de la universidad.

## RECOMENDACIONES

Aspiro a que, en el futuro, el proyecto Cuencuentro trascienda más allá de ser un proyecto final de carrera. Cuencuentro tiene un objetivo extraordinario en el contexto del arte y la cultura emergente.

Cuencuentro podría ofrecer el material impreso bajo diferentes formatos y técnicas de impresión, una de ellas podría limitarse a producción de baja escala y porcentaje bajo de tintas, esto con la intención de tener mayor alcance en la ciudad y pueda presentarse en otros lugares del país.

Además de su presentación en formato impreso, tiene el potencial de evolucionar y/o fusionarse con otros medios contemporáneos, como la creación multimedia, podríamos explorar la posibilidad de realizar podcasts, entrevistas, videos cortos, lives, y otras formas de contenido.

De igual forma, Cuencuentro podría pasar de ser un proyecto individual a uno conjunto gracias a la participación de colaboradores expertos en diferentes áreas que igual buscan impulsar e incentivar el arte y la cultura emergente.

La idea principal siempre va a ser difundir constantemente proyectos de arte y cultura emergente en Cuenca, aprovechando el crecimiento continuo que se observa en la ciudad.



# BIBLIOGRAFÍA

Bhaskaran, L. (2006). ¿ QUE ES EL DISEÑO EDITORIAL ? (Navarro S., Trad). Rotovision SA (Obra Original publicada en 2004).

Carrera, E. (2018). Teoría del Arte Emergente en el Ecuador. Editorial de la Universidad Tecnológica Equinoccial.

Costa, J. (2002). La imagen de marca: el arte de crear y mantener la identidad corporativa. Editorial Gustavo Gili.

Dabner, D. (2008). Diseño, maquetación y composición. Blume.

Freire, C. (2018). La cultura en el Ecuador contemporáneo. Editorial Abya-Yala.

González, J. P. (2018). ¿Qué son las artes musicales? Reflexiones desde la musicología latinoamericana. Revista Musical Chilena.

Guayasamin, O. (s/f). Comentario de Oswaldo Guayasamin.

Harris, P., & Ambrose, G. (2006). Fundamentos de la tipografía. Parramón; 2nd edición.

Heller, E. (2004). Psicología del color. Editorial GG.

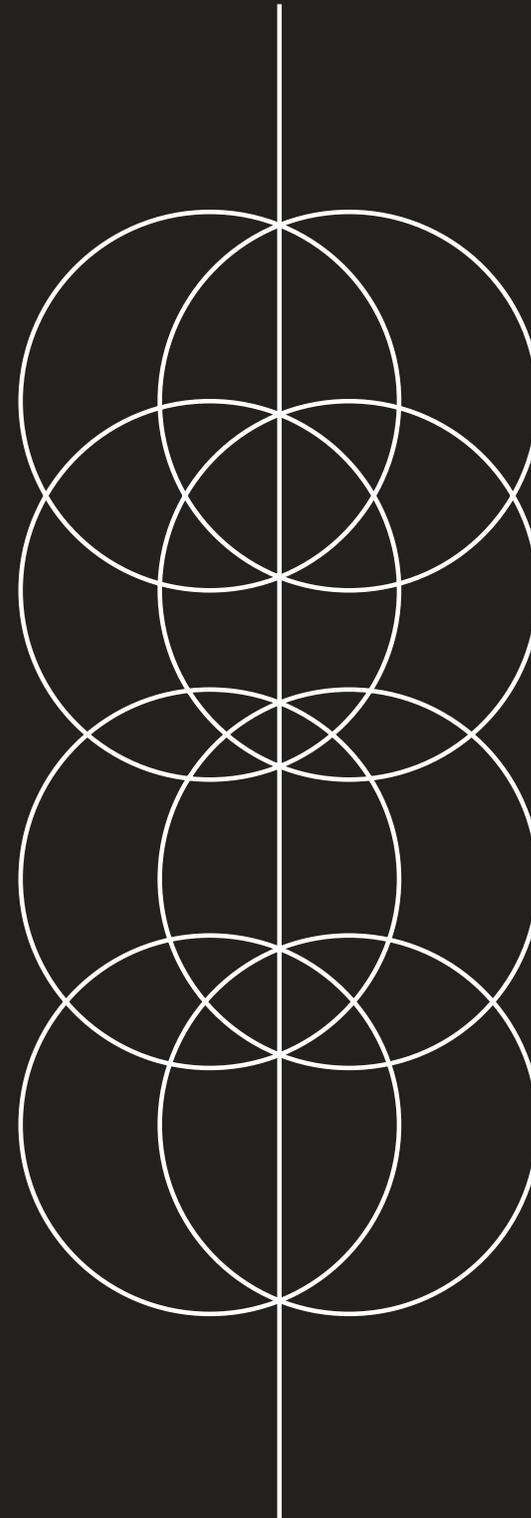
Ramos, F. J. (2015). Las artes escénicas en América Latina: Reflexiones sobre la creación, la producción y la difusión. Universidad Nacional Autónoma de México.

Salcedo, D. (s/f). Comentario sobre las artes visuales [Entrevista]. [Comentario personal].

Vignelli, M. (2019). The Vignelli Canon. Lars Müller Publishers.

Villoro, J. (2019). La literatura es un antídoto contra la imbecilidad. La Nación.

Wong, W. (1993). Principes of form and Design. Van Nostrand Reinhold.



# ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Ruta de los Murales en Cuenca, Autor: Marthin Skilz - <http://radioturismoecuador.com/ruta-de-los-murales-en-cuenca/>

Imagen 2. El Teatro Pumapungo de Cuenca reabrió sus puertas. - <https://n9.cl/w87kv>

Imagen 3. Porco Rosso, Banda de Cuenca - <https://www.instagram.com/rosso.ec/>

Imagen 4. Biblioteca de la Universidad de Cuenca - <https://www.ucuenca.edu.ec/servicios/biblioteca>

Imagen 5. Un viaje por el street art de Cuenca - <https://matadornetwork.com/es/viaje-por-street-art-cuenca/>

Imagen 6. Portada de Libro “Una historia de la fiesta de la música”, autora: Eliana Bojorque - <https://publicaciones.uazuay.edu.ec/index.php/ceuazuay/catalog/book/218>

Imagen 7. Portada de Gaceta cultura de Republica Sur edición #36 - <https://issuu.com/republicasur>

Imagen 8. Portada de Fanzine Piel de Gallina 1era Edición - [https://www.instagram.com/pieldegallina\\_fnzine/](https://www.instagram.com/pieldegallina_fnzine/)

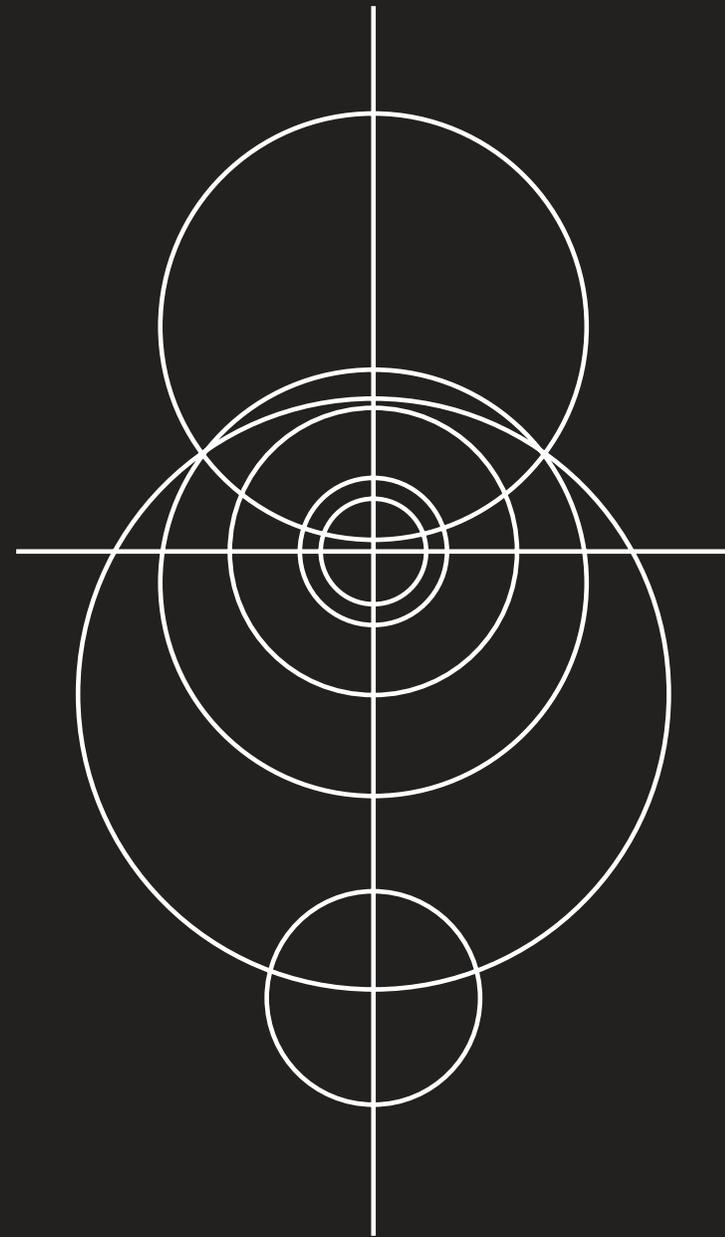
Imagen 9. Portada de Álbum Romance de tres reinos, Banda Porco Rosso - <https://open.spotify.com/album/OZcFzqMyPY-db73YticOGzG?si=CqVEMO5OQl2uG4kXKi2R9g>

Imagen 10. Melibur, ilustración de Cavadrio - <https://www.instagram.com/p/CG8vSShJ00J/>

Imagen 11. Fotografía análoga, Veronica Fajardo - [https://www.instagram.com/vero.\\_fajardo/](https://www.instagram.com/vero._fajardo/)

Imagen 12. Poema, Daniela Orbe - [https://www.instagram.com/la\\_dans\\_/](https://www.instagram.com/la_dans_/)

Imagen 13. Logo, Lirón Lirón Fundación - <https://www.facebook.com/lironliron.fundacion>



<b>Abstract of the project</b>	
<b>Title of the project</b>	Design of a graphic and editorial system that collects information about art and emerging culture in the city of Cuenca
<b>Project subtitle</b>	#VALUE!
<b>Summary:</b>	Art and culture are important in the city of Cuenca, so it is essential to focus and make visible the independent artistic sectors that maintain these activities and are part of the appearance of new proposals. For the creation of this project, theoretical concepts of culture, art, editorial design, and print media were used and the collection of emerging proposals was also made through interviews with experts and observation of artistic spaces. As a result, the creation of a compilation and editorial material that seeks to give value to existing emerging artistic and cultural creations at the local level was proposed.
<b>Keywords</b>	Printed media, diagramming, cultural promotion, artistic dissemination, value
<b>Student</b>	CAMPOVERDE INGA JUAN FERNANDO
<b>C.I.</b>	0150396109
<b>Code</b>	88249
<b>Director</b>	ALARCÓN JHONN
<b>Codirector:</b>	
Para uso del Departamento de Idiomas >>>	<div style="text-align: right;"> <b>Revisor:</b>             UNIVERSIDAD DEL AZUAY            UNIDAD DE IDIOMAS         </div>
	Nombre profesor revisor
	<b>N°. Cédula Identidad</b> 0104842760



**CUENCUENTRO**