



## **CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

### **TEMA:**

“REVISTA DIGITAL COMO APORTE DE RECONOCIMIENTO DE LA CULTURA FREESTYLE PARA LA DIRECCIÓN DE CULTURA DE LA CIUDAD DE CUENCA.”

### **AUTOR:**

SARANGO MASACHE IVAN MATEO

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:  
**TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO**

### **TUTORES:**

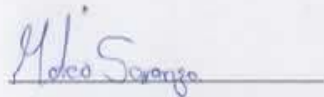
**MGTR. BRUNO FERNANDO NIEVECELA ÁVILA**

CUENCA – ECUADOR, 2023

## DERECHOS DE AUTOR

---

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **AUTOR**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.



Sarango Masache Ivan Mateo

**Cédula:** 0107291460

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

---

Yo, **Sarango Masache Ivan Mateo**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **Diseño Gráfico**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“REVISTA DIGITAL COMO APOORTE DE RECONOCIMIENTO DE LA CULTURA FREESTYLE PARA LA DIRECCIÓN DE CULTURA DE LA CUIDAD DE CUENCA.”** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



Sarango Masache Ivan Mateo

Cédula: 0107291460



## RESUMEN

El presente proyecto de titulación muestra el proceso de creación de una revista digital, interactiva, la cual expone la historia y crecimiento de los freestylers cuencanos, permitiendo al público en general, conocer acerca del tema y además; de cómo funcionan las competencias. Se propone dar una exposición a los diferentes freestylers, que conforman este círculo, esto, con el propósito de mitigar todo tipo de estigmatización o estereotipo hacia la cultura.

Para la investigación se realizaron encuestas y entrevistas, con la finalidad de recolectar información relevante del público para la construcción de la revista interactiva. En este sentido el *freestyle rap* es similar a la música improvisada tal y lo hace en el Jazz, o improvisar actuaciones como en el teatro, o formas como se hace en la pintura. Nadie sabe verdaderamente quien fue la primera persona que empezó a improvisar el Rap, cuando comenzó, o donde tomó lugar verdaderamente (MONTERO, 2021)

Para el diseño de la revista interactiva se utiliza el estilo gráfico "Grunge", tomándolo como base principal. En este proceso, se toman fotos y luego se editan en Adobe Photoshop, creando una doble exposición para cada portada; además, se han implementado texturas digitales y todos los elementos gráficos se han organizado de forma ordenada. De igual manera, utilizando Adobe InDesign, la revista se compila por números de página y se complementa el texto con información relacionada con el tema del proyecto.

## ABSTRAC

This degree project shows the process of creating an interactive digital magazine, which exposes the history and growth of the Cuencan freestylers, allowing the general public to learn about the subject, and also how the competitions work. It is proposed to give an exposure to the different freestylers that make up this circle, this, in order to mitigate any kind of stigmatization or stereotype towards the culture.

For the research, surveys and interviews were conducted in order to collect relevant information from the public for the construction of the interactive magazine.

In this sense freestyle rap is similar to improvised music as is done in jazz, or improvising performances as in theater, or forms as is done in painting. No one really knows who was the first person to start improvising Rap, when it started, or where it really took place (MONTERO, 2021).

For the design of the interactive magazine, the "Grunge" graphic style is used, taking it as the main base. In this process, photos are taken and then edited in Adobe Photoshop, creating a double exposure for each cover; In addition, digital textures have been implemented and all graphic elements have been organized in an orderly manner. Similarly, using Adobe InDesign, the magazine is compiled by page numbers and the text is complemented with information related to the theme of the project.

## DEDICATORIA

Dedico mi tesis principalmente a Dios, por darme la fuerza necesaria para culminar esta meta. Le dedico el resultado de este trabajo a toda mi familia. Principalmente, a mis padres que me apoyaron y contuvieron los momentos malos. Gracias por enseñarme a afrontar las dificultades sin perder nunca la cabeza ni morir en el intento. Me han enseñado a ser la persona que soy hoy, mis principios, mis valores, mi perseverancia y mi empeño. Todo esto con una enorme dosis de amor y sin pedir nada a cambio. También a mis hermanos, por brindarme su apoyo moral, espero les sirva de ejemplo de que todo se puede lograr. Y, finalmente, a los que no creyeron en mí, con su actitud lograron que tomará más impulso.

# INDICE GENERAL

Contenido	
RESUMEN .....	5
ABSTRAC.....	6
DEDICATORIA.....	7
INDICE GENERAL .....	8
INTRODUCCIÓN .....	9
PROBLEMÁTICA.....	10
JUSTIFICACIÓN .....	11
OBJETIVOS.....	12
Objetivo general .....	12
Objetivos específicos .....	12
CAPÍTULO I.....	13
1.1. Marco Teórico.....	13
Tabla 1 (Campeones Ecuador) (Libre, 2019) .....	14
1.2. Metodología de investigación.....	19
1.2.1. Análisis de resultados .....	21
1.3. Brief.....	28
1.4. Homólogos.....	29
CAPÍTULO II .....	32
2.1. Metodología del Diseño.....	32
CAPÍTULO III.....	36
Propuesta de Investigación.....	36
Cronograma de actividades. ....	44
Conclusiones .....	45
Recomendaciones.....	46
Bibliografía .....	47

## INTRODUCCIÓN

El *freestyle* es un deporte mental, una disciplina que se deriva de una rama del rap y este a su vez es una rama de expresión de la cultura Rap Freestyle. Se basa en la improvisación para formar temas musicales o enfrentarse a otro improvisador en batalla lírica, el primer caso es más apegado al rap mientras que el segundo es en esencia Freestyle. Con el presente proyecto pretende apoyar a la cultura Rap Freestyle en la ciudad de Cuenca. Con la revista digital se va apoyar a los talentos jóvenes y hacer crecer la cultura dentro de la ciudad de Cuenca.

El *freestyle* en el *Hip Hop* existe desde siempre y no solo en el rap sino también en el *breakdance*, *graffiti* o en el *djying*. Sin embargo, hay cosas que se deben aclarar en el rap freestyle. Con el paso de los años, la cultura ha desencadenado el desarrollo de un género musical conocido como "Rap", del que surge el *freestyle* manifestado a través de las "Batallas de los Gallos" (Rapealo, 2022). Sin embargo, la tecnología ha demostrado que las revistas digitales también pueden tener diseños más atractivos y múltiples funciones que contribuyen a una mayor interacción con los lectores. Esta es una de las opciones desarrolladas por la tecnología.

"Cada año el mundo digital se expande más, por ello este 2019, desde Ideas Editoriales damos un paso adelante hacia las nuevas tecnologías aplicadas al diseño de revistas y el mundo editorial con un análisis de las ventajas que ofrece la revista digital interactiva." (Editoriales, 2019).

## PROBLEMÁTICA

El *freestyle* y el *Hip-Hop*, es una cultura que está intentando integrarse en la ciudad de Cuenca, puesto que la falta de publicaciones lleva a una gran discriminación hacia las personas que lo practican, sobre todo el desinterés de los jóvenes, adultos y mujeres, de igual manera, que los espacios para practicar el estilo libre, son limitados por la comunidad. Se vive en una sociedad donde ser diferente puede ser considerado extraño sobre todo marginado, lleno de prejuicios que no entienden las diferencias, es decir, cada persona tiene diferentes formas de ser, pensar y comportarse. Para la mayoría, sin embargo, lo "normal" debería prevalecer, es por eso que las personas como los raperos se sienten marginadas.

*El Hip hop* como expresión cultural artística ha sido y seguirá siendo una puerta a las herramientas para darle voz a quienes la han perdido frente a un estado inoperante; excluyente donde seguirá siendo la trinchera, ya que se refugian aquellos que creen posible un cambio social a través de las ideas, las palabras en el arte. (Ortiz, 2019).

## JUSTIFICACIÓN

El rap de estilo libre (*freestyle rap* en español) es un estilo de música que consiste en un ritmo o flujo de rap de manera improvisada. Las peleas de “gallos”, como comúnmente se les conoce, es una competencia que finaliza atacando al competidor en base a hechos, señalando errores, comparaciones, superioridad en rimas, etc., evaluando el uso de textos, creación de métricas, fonética, uso de tempo y pausas.

Las plataformas digitales han hecho que el estilo libre ya no sea solo un fenómeno clandestino en parques y canchas. Ahora millones de personas pueden ver peleas de gallos, donde los participantes improvisan raps contra sus oponentes de todo el mundo. Estos eventos se han convertido en un éxito para el *streaming* en español, han creado una gran comunidad internacional más conectada a las redes sociales. (Fortuno, 2022). Es lo que se va a lograr con la revista digital “Cuenca A Viva Voz”, difundiendo de una mejor manera a los artistas cuencanos que representan a esta cultura, puesto que, la mayoría desconoce sobre este arte, cómo funciona; agregando de donde salen sus orígenes destacando así sus mayores exponentes dentro de la cultura (*freestyle rap*). El proyecto se realizó con el fin dar apoyo, integrar otros géneros y dar conocimiento sobre la cultura *freestyle* dentro de la ciudad de Cuenca, de igual manera, transmitir la vida de cada participante y como fueron sus inicios y crecimiento durante el paso del tiempo.

## OBJETIVOS

### Objetivo general

Diseñar una revista digital mediante el uso de recursos digitales innovadores para la difusión de los artistas más representativos del *feestyle rap* con el apoyo de la casa de la lira de la ciudad de Cuenca.

### Objetivos específicos

- Recopilar datos sobre los artistas basados en las ligas más populares del (freestyle rap) para el desarrollo de la revista en la ciudad de Cuenca.
- Diseñar un sistema gráfico que permita la difusión del contenido en formatos digitales, portables donde se puedan presentar los artistas, grupos, lugares referentes al (freestyle rap).
- Presentar como resultados una revista digital interactiva sobre (*freestyle rap*) mediante un lanzamiento del producto por medio de los canales digitales de la Casa de la Lira.

# CAPÍTULO I

## 1.1. Marco Teórico

El mayor problema con las batallas es cuando el público desconoce sobre como funciona y como es que se escoge al ganador, como califican además analizan como utilizan las temáticas y como fluyen sobre el *beat*.

“El *freestyle rap* consiste en el enfrentamiento de dos o más personas. Suele suceder que los competidores se ataquen con sus defectos y gana el que sea superior en las rimas. Las batallas tienen jurados que pueden definir si una ronda se va a una extra para definir el ganador.” (Tiempo, 2021).

### Freestyle Ecuador

Red Bull Batalla es una competencia de rap improvisado que desde el año 2005 provee una plataforma para el desarrollo de los mejores improvisadores del hip hop de habla hispana. En los últimos años, se ha convertido en el evento internacional de batallas de improvisación más relevante que une a los países de Latinoamérica y España. Las raíces de esta escena encuentran una profunda conexión tanto en el hip hop como en el estilo de improvisación de los trovadores tradicionales, evolucionando en Hispanoamérica a un estilo propio (Hora, La, 2022).

Ecuador ha tenido siete campeones nacionales a lo largo de su historia en Red Bull Batalla:

Diego	2022
Alfredozki	2021
Mac	2020
Switch	2017
Alvin	2008
Alvin	2007

**Tabla 1 (Campeones Ecuador) (Libre, 2019)**

A través de Red Bull, ofrece a los jóvenes artistas la oportunidad de entrenar, exhibir y perfeccionar sus habilidades y talentos únicos de improvisación. A diferencia de otras plataformas más pequeñas y nuevas, Red Bull Batalla domina la competencia con talento puro.

### **Freestyle en Cuenca**

Mediante una entrevista realizada a Andre Ordoñez (Gestora cultural - coordinadora del sistema de casas patrimoniales y centros culturales)

El freestyle para nosotros, se lo conoce las batallas de gallos gracias a la RedBull, es un tema dentro de los elementos de hip-hop. Y lo personal he pretendido hacer es que la gente conozca las casas patrimoniales mediante el freestyle. Es difícil que un chico que se dedica a esta cultura venga una casa porque no es de su competencia no es de su gusto. Y tampoco no todo es para todos, Se activo estas dos armas, estas dos herramientas se deben incluir y hacer que los chicos vengan a reproducir de hacer su arte en estos espacios. Y la verdad que el tema no fue muy difícil lo que se hizo en primero fue el proyecto nenas invadiendo espacios, que era un proyecto en el cual se enseñaba a las mujeres hacer freestyle y les dábamos técnicas en las casas de las posadas. Esto abrió puerta al que el freestyle en las todas sus ramas hombres, mujeres, todos se metan en las casas. Porque se empezó a prestar los espacios. Hubo reuniones en conjunto y lo que se logro fue sacar el *Garota Tour Fest* que fue este tema de que conozcan las casas mediante el *freestyle*.

El apoyo para los chicos es muy importante y más para la cultura y eso es lo que se consiguió con las casas patrimoniales, expandiendo los talentos que tiene los *Mc`s* y ahora mejor que el *freestyle* dejó de ser solo de hombres si no también que esto ya

comparten las mujeres ya que con el proyecto *nenas invadiendo espacios* lograron todo esto.

### **Maestro de Ceremonias (MC)**

MC es la forma abreviada de Maestro de Ceremonias. Tradicionalmente, aludía al que sería el anfitrión de un evento. Es habitual que los MC's perfeccionen sus habilidades de lucha lanzando dardos a otros raperos en su camino hacia la cima. El campo del enemigo se gana disparando misiles verbales, subliminales o descarados, ya que se les infunde miedo (Eeleaene, 2017).

En el segundo papel, es un artista. Los anfitriones pueden ser un pilar para los DJ que los ayudan a actuar, lo que significa que mientras una persona reproduce el sonido, la otra interactúa con todos. En general, los MC son cantantes que componen sus propias canciones y algunos usan la improvisación para "mejorar" sus letras, esto es un estilo libre, también conocido como *Freestyle*.

### **Disc jockey (DJ)**

Es el encargado de reproducir la música a través de la mezcla y/o creación de los sonidos; es decir, de la creación musical. En las batallas de *freestyle* los MCs son los protagonistas, pero conforme ha crecido el circuito, los y DJs igualmente se han vuelto pieza fundamental para que las distintas competencias sean espectaculares (Libre, 2019).

Un DJ o disc jockey es alguien que crea y reproduce pistas de música en una mesa de mezclas. En la década de 1970, comenzó la experimentación con la práctica de mezclar música (Libre, 2019). La producción de DJ es una parte fundamental del

rap, ya que es la base de las melodías del MC. Una técnica común utilizada por los DJ es el rastrillado, que consiste en mover el vinilo hacia adelante y hacia atrás varias veces mientras se toca para crear un sonido que cambia entre ritmos.

### **El host**

Es la persona que consigue armonía entre cada pieza fundamental en cada evento. La coordinación propia y general es su súper poder. No están hechos para ser protagonistas, sólo intervienen cuando es totalmente necesario y siempre dejando el foco principal en quién tiene que ser los *MCs*. (La, 24).

La característica principal de estos maestros de la etiqueta como organizadores de eventos de rap y *freestyle* es su carisma impresionante, sobre todo autoritario que les permite adquirir toda la confianza necesaria para poner orden en todas las partes presentes en el sitio. El carisma es siempre la base, esta cualidad la que los hace sobresalir entre la audiencia aún sin ser protagonistas.

### **El jurado**

Es una parte fundamental de una batalla de *freestyle*, ya que sin jueces no habría ganadores. Sin duda, el de juez es un rol clave y la decisión tienen una gran dosis de subjetividad. Por eso se deben elegir personas capacitadas en el tema y con “credenciales, es decir, personas con una trayectoria que respalde su decisión y evite polémicas (Bull, 2021).

### **A capella**

Palabras del italiano "a cappella" es una forma de crear música sin acompañamiento instrumental ni canto, utilizando únicamente la voz. Cuando se trata de *freestyle*, a algunas personas les gusta improvisar sin voces ni acompañamiento de *beatbox*, con solo el silencio de fondo y la voz como protagonista. La música a cappella podría traducirse como “música de capilla”, y por ello su nombre se recuerda aquella

antigua tradición del canto oral, sin acompañamiento, que ponía a prueba la capacidad de los monjes para cantar a deshoras mucho tiempo, esfuerzo y dedicación (Guerrero, 2017).

## **Flow**

Cómo encaja el *freestyler* en el "*beat*", cómo caen sus versos al compás. Por otro lado, significa estilo, ritmo, dejar que la música fluya, porque esta palabra en inglés significa fluir, es una voz universal que lleva décadas dando la vuelta al mundo y adentrándose por todas las culturas urbanas.

De la música pasó a la actitud. Tener *flow* se empezó a usar para decir que alguien tenía estilo; que tenía rollo, en la jerga de los 80. Ese algo indescriptible que hace a alguien distinguido, único, original. A ese tener arte pronto le salió una expresión hermana. Una locución con más estilo, con más garra: tener *swag*. Ese balanceo de su inicial y al final describía a la perfección su significado: esa forma de andar, de moverse y de llevar con estilazo (Abad, 2019).

## **Punchline**

La expresión proviene del idioma inglés y significa la última línea, *punchline* o final de una broma, como en Stand Up. En el mundo del estilo libre, '*punchline*' se refiere a los versos finales que terminan la improvisación, que debe tener poder en su musicalidad/rimas y contenido/mensaje.

Un *punchline* es esencial en el rap, por lo que preparar el momento adecuado y tener un entrenamiento para poder lanzarlo en tus patrones tiene mucha importancia. Hay varias palabras y frases conocidas propias de la jerga del *freestyle*, una de ellas es "*Punchline*". Y, si te preguntas por qué vamos a hablar de él, es básicamente porque forma parte importante de esta cultura. ¡Si es que no esencial!, porque es normalmente lo que define quién gana por batalla. (Gomez, 2022).

## **Doble Tempo**

Para hablar de los primeros intentos de esta técnica es necesario remontarse al año 2006, donde en una batalla *de Yeah Yon vs Noul[ii]*, el primero sorprendió a todos con su estilo y manera de rapear. Si bien su empleo del doble tempo no fue el mejor, lo cierto es que fue sorprendente y espectacular. Se puede decir que este fue uno de los primeros indicios del uso del doble tempo en las batallas de gallos. Dos años después, en 2008, se puede apreciar un espectacular desarrollo de este estilo, gracias a la influencia de el (integrante del conocido grupo Los Aldeanos) en las batallas de *freestyle*. Lo que hoy en día puede sorprender con el uso del *doble tempo*, se les reconoce mucho a este MC, que fue capaz de sentar las bases. Fue de los primeros en adaptar el uso de la técnica en la base, haciendo gala de una magnífica fluidez, sabiendo acoplar su rapeo y aumentando el número de sílabas por barra, acorde con la instrumental. Este hecho, que hoy en día nos parece tan obvio, no era tan común en el *freestyle* de aquellos años. Siempre es una gran manera de impresionar y sorprender Batallando (Roosters, urbanroosters.news, 2018).

## **La estructura de batalla 4X4**

La estructura de batalla de estilo libre de donde cada participante debe improvisar versos (también llamado ritmo) y el oponente debe responder con el mismo número. A si mismo hay formatos 2x2 y 8x8.

El propósito de establecer temáticas o patrones como el 4x4 (que es uno de los más clásicos de las batallas) se fundamenta con el hecho de querer llevar al límite los talentos de los raperos. Y que estos puedan demostrar cómo se acomodan a los diversos formatos de la mejor manera. Así mismo los diversos patrones prueban la versatilidad y talento del MC para poder acoplarse a los diversos estilos y con diferentes tipos de *beats* 4x4 quiere decir que el rapero/a tendrá que lanzar 4 versos en un compás de tiempo determinado por las reglas de la competencia. Así como el 4x4 existen otros tipos de modalidad como el 2x2 (dos barras cada uno) y el 8x8 (Castro, 2020).

## **Beat:**

Es una pista instrumental (grabada) que se puede usar en batallas de estilo libre. Es cierto que el término *beat* no hace sólo referencia al *Hip Hop*, pero también es cierto que para muchos es algo así como «el origen» de la cultura. Poniéndonos en situación, allá por los años 70`s, cuando todo comenzaba, los DJ`s utilizaban ritmos de otros estilos musicales para generar un sonido totalmente nuevo,ailable, mediante sus *turntables* (los famosos platos) (Roosters, urbanroosters.news, 2016).

## **Beatbox**

Habilidad para producir un sonido rítmico haciendo pleno uso de la lengua, los labios, la nariz y las cuerdas vocales. Los que pueden crear estos ritmos se llaman *beatboxers*.

El *beatbox* o *beatboxing* es una disciplina vocal que se basa en producir ritmos de cualquier tipo, compases y sonidos musicales, utilizando la boca, la nariz, la lengua y, por supuesto, la voz. Dentro del *beatbox* se incluye el canto, la simulación de vientos, cuerdas y otros instrumentos musicales, e incluso, la imitación vocal de todos los sonidos que forman parte de una mesa de mezclas (100, Cadena, 2019)

## **1.2. Metodología de investigación**

Para desarrollar un proyecto relacionado con el *freestyle* en la ciudad de Cuenca, se realizó una encuesta pública para dar a conocer este tipo de cultura es socialmente aceptable y apoyada por la ciudad. Para preservar el arte, en última instancia, para indicar si la creación de una revista digital ayuda a difundir el nuevo enfoque del estilo libre. Además, se realizó entrevistas a *freestyle* en la ciudad para recabar la información necesaria y así completar la estructura de la revista.

Las preguntas planteadas son:

1. ¿Conoces sobre el *rap freestyle*?
  - Si
  - No
2. ¿Conoces a algún exponente del rap freestyle cuencano?
  - Si
  - No
3. ¿Conoces la historia del rap freestyle en la ciudad de Cuenca?
  - Si
  - No
4. ¿Crees que el rap freestyle está socialmente aceptado en la ciudad?
  - Si
  - No
5. ¿Deberían las instituciones pertinentes permitir el acceso a espacios públicos para actuaciones del rap freestyle?
  - Si
  - No
6. ¿Cómo crees que se pudiera apoyar a estos artistas?
  - Medios digitales
  - Campañas de publicidad
  - Medios impresos

### 1.2.1. Análisis de resultados

Pregunta 1. ¿Conoces sobre el rap freestyle?

RESPUESTAS	NÚMERO DE RESPUESTAS	%
SI	69	66%
NO	36	34%
TOTAL	105	100%

Fuente: Fuente: Encuestas aplicadas a personas al azar

Autor: Mateo Sarango

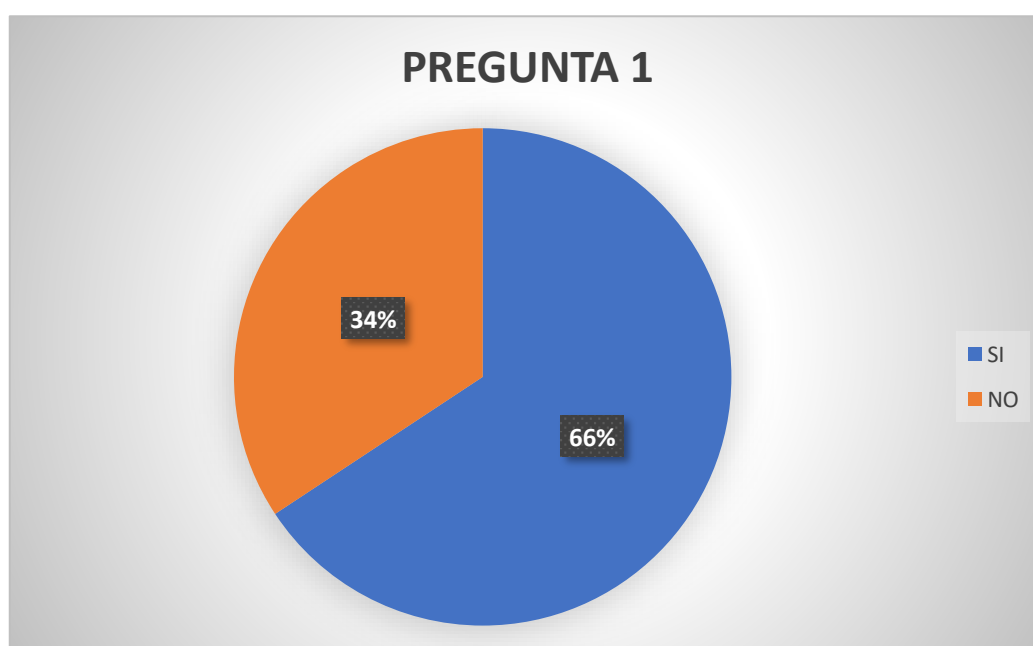


Figura 1: Grafica pregunta 1

De los 105 encuestados, se tomaron que 69 personas, que representan al 66%, conocen sobre el rap de *freestyle* y que el 36 que representan al 34% que no conocen, esto dar como conclusión que el desconocimiento sobre el *freestyle* no es un tema muy desconocido en la ciudad de Cenca.

Pregunta 2 ¿Conoces a algún exponente del rap freestyle cuencano?

RESPUESTAS	NÚMERO DE RESPUESTAS	%
SI	18	17%
NO	87	83%
TOTAL	105	100%

Fuente: Fuente: Encuestas aplicadas a personas al azar

Autor: Mateo Sarango

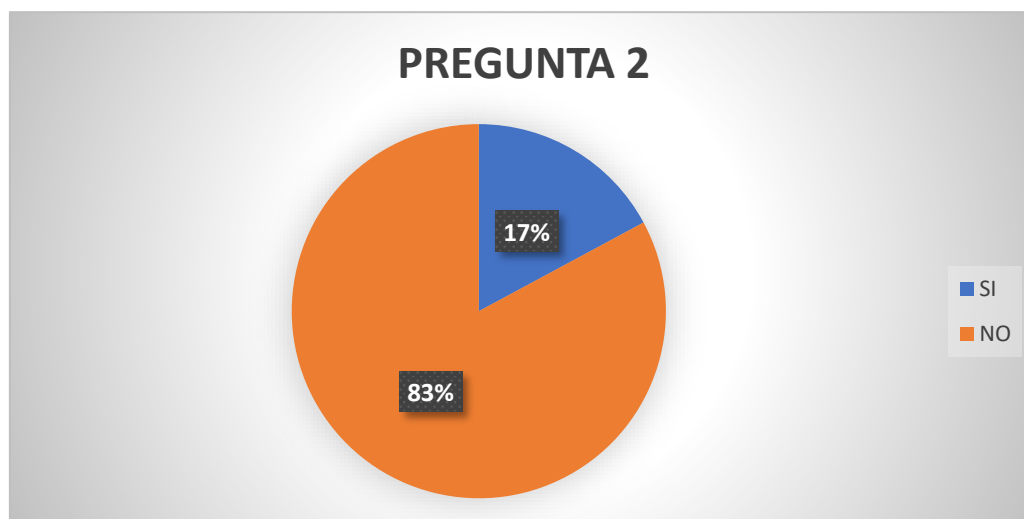


Figura 2: Grafica pregunta 1

De los 105 encuestados, se tomaron que 18 personas, que representan al 17%, conocen sobre los exponentes del rap de *freestyle* y que el 87 que representan al 83% que no conocen, esto nos da como conclusión que el desconocimiento sobre los exponentes del freestyle no son muy conocidos en la ciudad de Cuenca.

### Pregunta 3 ¿Conoces la historia del rap freestyle en la ciudad de Cuenca?

RESPUESTAS	NÚMERO DE RESPUESTAS	%
SI	7	7%
NO	98	93%
TOTAL	105	100%

Fuente: Fuente: Encuestas aplicadas a personas al azar

Autor: Mateo Sarango

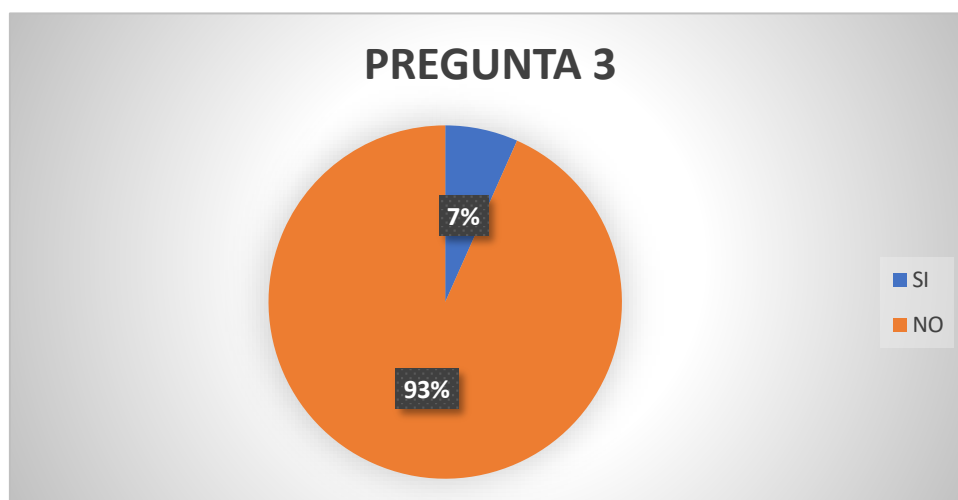


Figura 3: Grafica pregunta 3

De los 105 encuestados, se tomaron que 7 personas, que representan al 7%, conocen sobre la historia del rap de freestyle y que el 98 que representan al 93% que no conocen, esto nos da como conclusión que el desconocimiento sobre los la historia del freestyle no son muy conocidos ciudad de Cuenca.

Pregunta 4 ¿Crees que el rap freestyle está socialmente aceptado en la ciudad?

RESPUESTAS	NÚMERO DE RESPUESTAS	%
SI	17	16%
NO	88	84%
TOTAL	105	100%

Fuente: Fuente: Encuestas aplicadas a personas al azar

Autor: Mateo Sarango

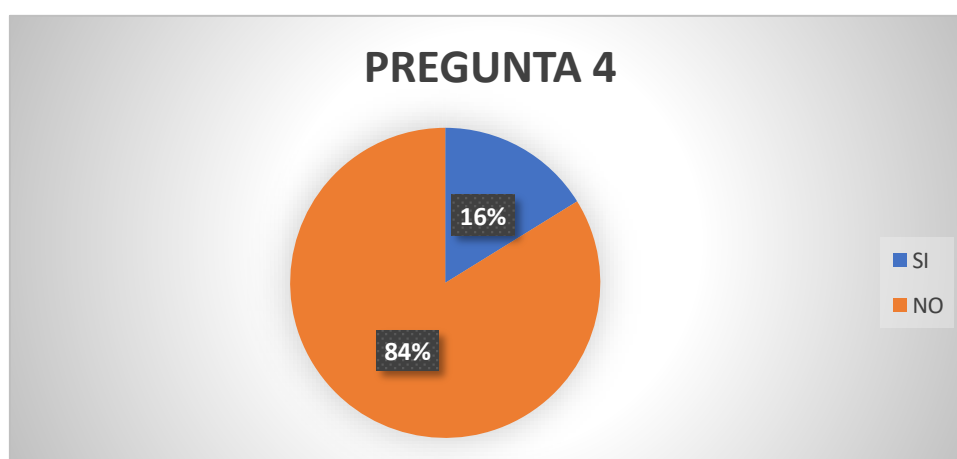


Figura 4: Grafica pregunta 4

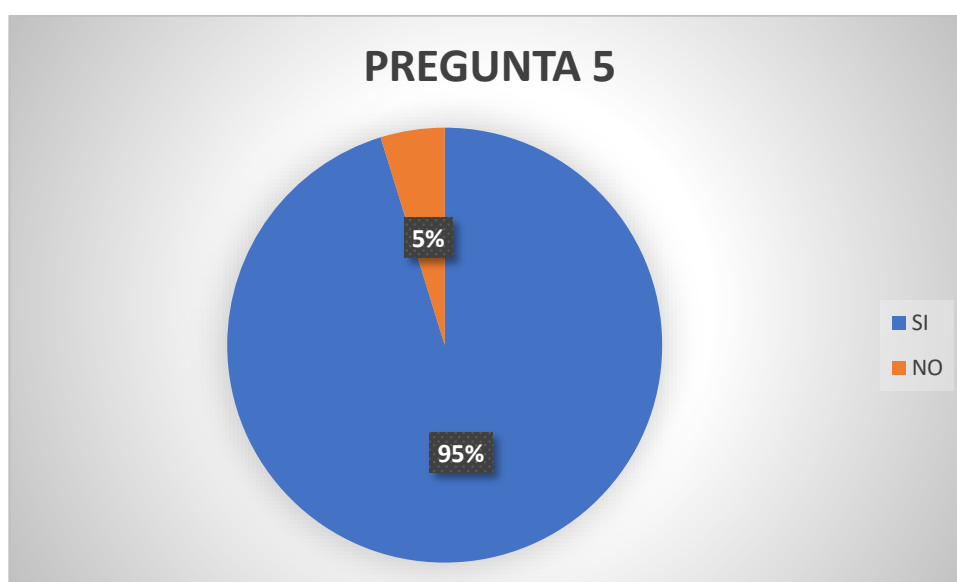
De los 105 encuestados, se tomaron que 17 personas, que representan al 16%, reconocen que esta socialmente aceptado el rap de freestyle y que el 88 que representan al 84% que no conocen, esto da como conclusión que no es socialmente aceptado el freestyle en la ciudad de cuenca.

Pregunta 5 ¿Deberían las instituciones pertinentes permitir el acceso a espacios públicos para actuaciones del rap freestyle?

RESPUESTAS	NÚMERO DE RESPUESTAS	%
SI	100	95%
NO	5	5%
TOTAL	105	100%

Fuente: Fuente: Encuestas aplicadas a personas al azar

Autor: Mateo Sarango



*Figura 5: Grafica pregunta 5*

De los 105 encuestados, se tomaron que 100 personas, que representan al 95%, reconocen que se debería permitir el acceso a los espacios públicos y que el 5 que representan al 5% que deben permitir el acceso al espacio público en la ciudad de Cenca.

### Pregunta 6 ¿Cómo crees que se pudiera apoyar a estos artistas?

RESPUESTAS	NÚMERO DE RESPUESTAS	%
Medios Digitales	87	82.86%
Campañas publicitarias	10	9.52%
Medios Impresos	8	7.62%
TOTAL	105	100%

Fuente: Fuente: Encuestas aplicadas a personas al azar

Autor: Mateo Sarango

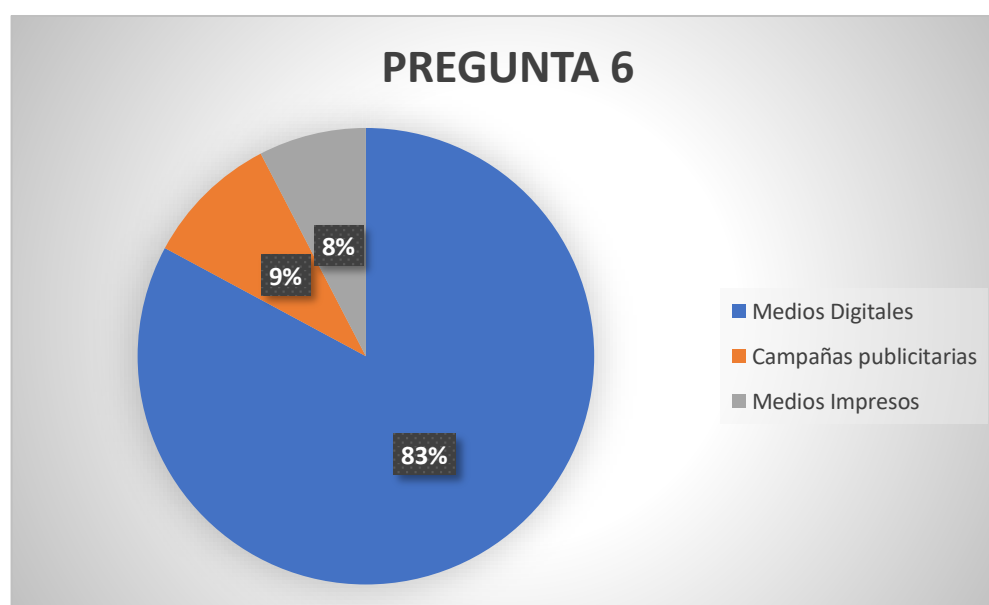


Figura 6: Grafica pregunta 6

De los 105 encuestados, se tomaron que 87 personas, que representan al 82.62%,

creo que se puede apoyar con medio digitales, de 10 personas que representa

El 9.52 % dice que se puede apoyar con campañas publicitarias y de 8 personas que representa el 7.62% que se pueden apoyar con medios impresos.

De la encuesta realizada a las 105 personas, se determinó que el 69% de los encuestados son quienes tienen el conocimiento de lo que es el estilo libre, de los cuales, el 17% apenas conocen a un exponente de este género. Sin embargo, el 93% de todos los encuestados no conocen la historia de este arte, dándonos como resultado del 7% que tienen un entendimiento de la historia del mismo. A sí mismo, la información que se ha obtenido, se llegó a reconocer la aceptación por parte de las personas, el cual, se acepta su libre acceso al espacio público.

Cabe recalcar, después de ver los resultados que se recopiló a través de la entrevista, donde toda la información tomada, sirvió para lograr las metas y objetivos de la revista. Es claro que esta herramienta permitió recopilar datos y facilitar la toma de decisiones y los cálculos estadísticos.

### **1.3. Brief**

La falta de conocimiento del *freestyle* ha llevado a la discriminación por parte de la población a los participantes de esta cultura al igual que al desinterés de los jóvenes o de diferentes géneros el cual se ha llevado a cabo la realización de la revista digital llamada "Cuenca A Viva Voz" el cual tienen como objetivo el dar un acercamiento a este arte y demostrando su historia el compromiso de cada participante dentro del estilo libre, realizando una parte gráfica donde se puede encontrar entrevistas, fotografías relacionadas al mundo del *freestyle* cuencano.

## 1.4. Homólogos

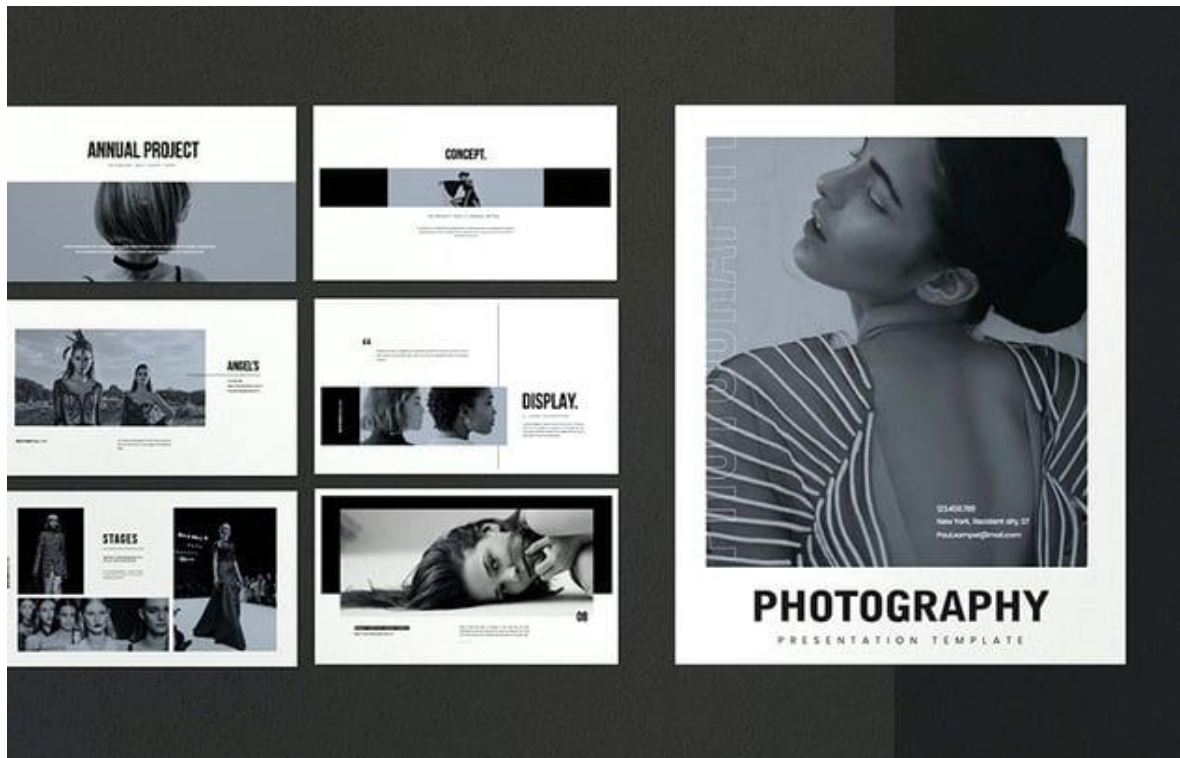
Se realizó un minucioso análisis sobre revistas digitales y su interacción como botones Interactivos, colores e imágenes y *gif* en cuanto a la creación de la revista. Al examinarlo determinadamente las revistas comparten características similares a las necesidades de la cultura como referencias y homólogas.



Figura 7: Botones Interactivos (Design, 2020)

### Botones interactivos

- Los botones interactivos y forman parte del diseño de la revista
- Cuenta con un buen soporte cromático utilizando colores secundarios según el concepto de la revista.
- Es adaptable para los principales usos dentro de la revista



*Figura 8: Imágenes Blanco y Negro (Joy, 2022)*

## Imágenes Blanco y Negro

- Buscar elegancia dentro de la revista
- Es visualmente atractivo para los que leen la revista.
- perfecto para mostrar a los artistas sin utilizar demasiado color que canse al espectador.



## CAPÍTULO II

### 2.1. Metodología del Diseño

Para el desarrollo de esta revista digital se ha considerado ocupar diferentes tipos de estilos tanto para las imágenes y tipografías complementándolas con programas de diseño, lo cual se han escogido varias herramientas tales como:

- **Photoshop**

Es el nombre de una más que conocida herramienta de edición de imágenes y fotografía, un programa que se utiliza en PC para retocar fotos y hacer montajes de carácter profesional, aunque también accesible para usuarios que llevan poco tiempo experimentando en ese terreno (Contenidos, 2020).

Es una de las herramientas que se usó para la edición de las fotos realizadas a los *freestylers* siendo uno de los principales atractivos para la revista usando un estilo un blanco y negro.

- **Indesign**

Gracias a esta aplicación es posible llevar a cabo todo tipo de proyectos. Desde la creación de revistas, libros de todo tipo (físicos o electrónicos) o periódicos a la creación de un *flyer* o tríptico promocional. En definitiva, una herramienta de lo más versátil y de necesidad para maquetadores (Ferreño, 2018).

Este es el principal programa donde se realizó la maquetación e interacción de la revista donde se hace diagramación de texto y ubicación de las imágenes editadas ya anteriormente.

- **Cultura Underground**

Actualmente existen una sociedad un gran número de culturas urbanas, que tienen unas características particulares y actúan de acuerdo a una ideología y principalmente a un gusto musical. Estas culturas surgen de la necesidad de identidad de un determinado grupo de personas. Generalmente y aunque no en todos los casos estas tienen como objetivo marcar algunas modas, estilos o tendencias, sin embargo, existen grupos con una ideología un tanto conservadora y este es el caso de nosotros. (GROOVE, 2010)

Por esta razón, un proyecto llamado "Cuenca a viva voz", que es una interpretación de los beat de los DJ más importantes y contemporáneos del estilo *freestyle*. Esta revista promueve a los artistas del *freestyle*, donde puedes encontrar una variedad de estilos, y como es la historia de cada uno.

- **Fotografía**

A lo largo del tiempo la fotografía nos ha acompañado para expresar y conectar con otros, permitiendo trascender cualquier origen, idioma o cultura. Vale la pena preguntarnos ¿Cuál es el valor de una fotografía hoy en día? Hace muchos años tomar una foto implicaba todo un proceso, una fotografía requería de una buena razón, una justificación para que fuera memorable (Photographers, 2021).

No todas las fotos se volverán icónicas o pasarán a la historia, pero es importante comprender, especialmente si le encanta la fotografía, que cada foto que tome es importante debido a la historia detrás de ellas. Esas fotos son importantes. Y si eres espectador, puedes hacerte las siguientes preguntas para entender mejor la foto: ¿Qué mensaje quiere transmitir el fotógrafo en cada foto?

- **Revista Digital**

Cuando se habla de la estructura de una revista digital, nos referimos principalmente a las secciones que debes incluir y al orden en que las colocas. La forma en que pongas todo esto en conjunto es lo que dará como resultado tu fórmula editorial. Por supuesto, la decisión que tomes aquí dependerá en gran medida del tipo de revista que pretendas hacer, del objetivo de tu revista y de tu público objetivo. La buena noticia es que, con una revista digital, tienes aún más libertad y flexibilidad que con una revista impresa. (Baumann, <https://www.crehana.com>, 2021)

Las revistas digitales utilizan la tecnología para digitalizar sus publicaciones. A diferencia de las revistas impresas, las revistas digitales le permiten incluir animaciones y enlaces en las revistas para hacer que la revista sea más informativa e incluso más agradable desde el punto de vista estético. Dado que los costos de impresión se han eliminado de la ecuación, los costos de publicación se reducen considerablemente, razón por la cual la mayoría de las revistas digitales no necesitan tanta publicidad como las revistas impresas.

- **Freestyle**

Aunque la costumbre de los MC de improvisar es casi tan vieja como el *Hip Hop*, que ya completa al medio siglo en el espectro cultural, las competencias de *freestyle*, o batallas de gallos se han hecho bastante populares desde la década del 2000, especialmente con la popularización de las batallas de gallos de la marca de bebidas energizantes *Red Bull* y las *BDM*, las "batallas de maestros".

Todos estos elementos serán más fáciles de reconocer cuando se conozca el género y sobre todo cuando el MC tenga todas estas características cuando vuelvas a escuchar al rapero. Presta atención a todos los factores que influyen en si lo que escuchas es interesante o, por el contrario, poco atractivo.

- **Diagramación Imágenes**

Es claro que para saber cómo diseñar una revista es indispensable que, por lo menos, utilices imágenes cada dos páginas. Las imágenes, además de ser un recurso visual, complementarán el texto y proporcionarán una experiencia de lectura mucho más fluida (Machuca, 2022).

Es importante utilizar imágenes al menos cada dos páginas. Las imágenes, además de ser un activo visual, complementan el texto y hacen que la experiencia de lectura sea mucho más fluida, sin embargo, debes asegurarte de que estas imágenes sean impactantes y que puedan atraer la atención e intención de cualquier lector. Por lo tanto, asegúrese de elegir fotos que llamen la atención, tengan el tamaño adecuado y armonicen con las páginas.

- **Partes de una revista digital**

Cuando se habla de la estructura de una revista digital, se refiere principalmente a las secciones que debes incluir y al orden en que las colocas. La forma en que pongas todo esto en conjunto es lo que dará como resultado tu fórmula editorial. Por supuesto, la decisión que tomes aquí dependerá en gran medida del tipo de revista que pretendas hacer, del objetivo de la revista y de tu público objetivo. La buena noticia es que, con una revista digital, tienes aún más libertad y flexibilidad que con una revista impresa. (Baumann, 2021)

La revista digital cuenta con un estilo urbano dirigido para todas las personas interesadas en el tema; la cultura

- Portada
- Índice
- Editorial
- Artistas
- Entrevistas
- Ligas
- Eventos
- Créditos
- Contraportada

## CAPÍTULO III

### Propuesta de Investigación

- **Ideación**

El objetivo en esta etapa es generar una gran cantidad de ideas, luego refinarlas y desarrollar un concepto más atractivo. Esto se usará para crear la plantilla en el siguiente paso. Con base en los datos recopilados durante la encuesta. Se determinó también qué estilo gráfico es más conveniente para el diseño de la revista y cómo se relaciona con el tema del proyecto.

- **Estilo Gráfico**

Después de revisar muchas revistas digitales sobre *freestyle rap* y temas relacionados, se decidió desarrollar el estilo *grunge* porque su característica principal resalta lo establecido o equivalente a un estilo urbano. Un diseño directamente relacionado con el rap, ya que se eligió como idea principal.

En el *hip hop* de los 80 el término *freestyle* hacía referencia a versos previamente escritos sin un tema en particular, únicamente escritos con tal de demostrar habilidad. Sin embargo, desde los 90 la mayoría de los *freestylers* improvisan sus letras (aeleaene, 2017).

- **El Grunge a blanco y negro**

Muchos de los gráficos de los 90s fueron fuertemente influenciados por la cultura *pop* y la escena musical *underground*. También, muchas tendencias noventeras ocurrieron simultáneamente, influenciándose mutuamente, con elementos de diseño que se mezclaban. Una cosa era segura: experimentar con el diseño y desechar las reglas 'clásicas' era algo constante (Keung, 2022).

En los últimos años, se ha visto un resurgimiento de la nostalgia de los 90. Esta década estuvo llena de opciones de diseño experimental que permitieron que el diseño gráfico evolucionara de formas sin precedentes.

- **Estilo grunge y glitch**

Para los no iniciados, el grunge es un estilo gráfico desordenado dibujado a mano que le da a los diseños una fuerte personalidad. La tarea principal de esta dirección es la capacidad de transmitir individualidad y una nota personal. *Glitch*, también conocido como "*Imagen rota*"; Es como una imagen rora en la transmisión digital, y este da una personalidad grunge.

- **Tipografía Títulos**

*BlowBrush*

Fue la principal tipografía para los títulos, ya que tiene un estilo de *graffiti* ya que tiene una familiaridad con el arte.



Figura 10: tipografía títulos

## Tipografía Texto

La fuente Metropolis es perfecta para proyectos de marca, diseños de revistas, empaques de productos o simplemente como un texto con cualquier estilo y en cualquier imagen de fondo.

# Metropolis

01

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

**Delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim.

*Exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.*

---

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
A B C D E F G H I K L M  
N O P Q R S T V X Y Z

Figura 11: tipografía textos

## Tipografía enumeración

*Don Graffiti* es una fuente de visualización de estilo *graffiti* de inspiración urbana de la vieja escuela con un toque limpio que es perfecta para que sus diseños tengan ese aspecto auténtico



*Figura 12: tipografía enumeración*

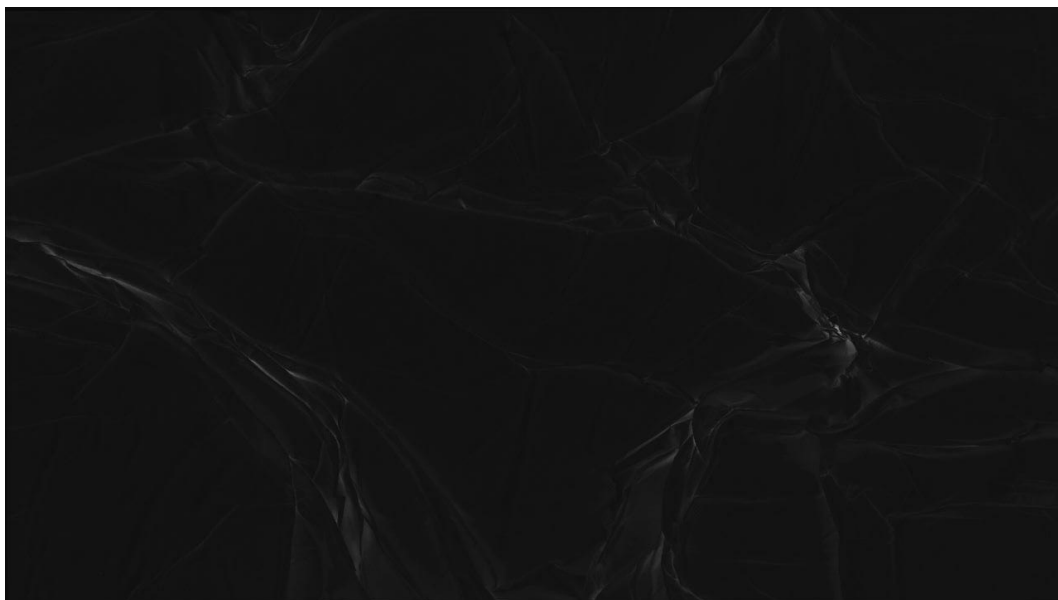
## Cromática tipográfica

Los colores que se usaron para la revista fueron el amarillo y negro ya que son llamativas al lector y el negro para darle un estilo elegante a revista sin perder el estilo urbano

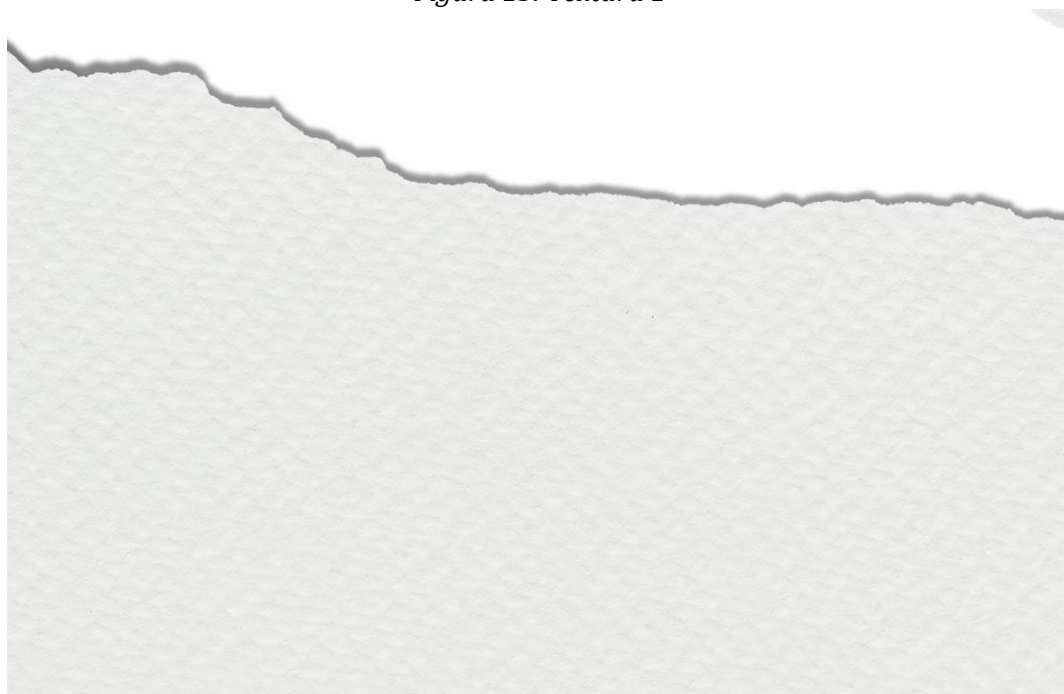


## Textura para la revista digital

Las texturas nos ayudarán con la base de la revista siendo el principal que le dará el estilo a la revista ya que le dará vida sobre el tema *freestyle*.



*Figura 13: Textura 1*



*Figura 14: Textura 2*

## Diagramación

El tamaño que se utiliza para la diagramación es de 1080x1920 ya que fue pensado para dispositivo móvil.

## Portada y Contraportada

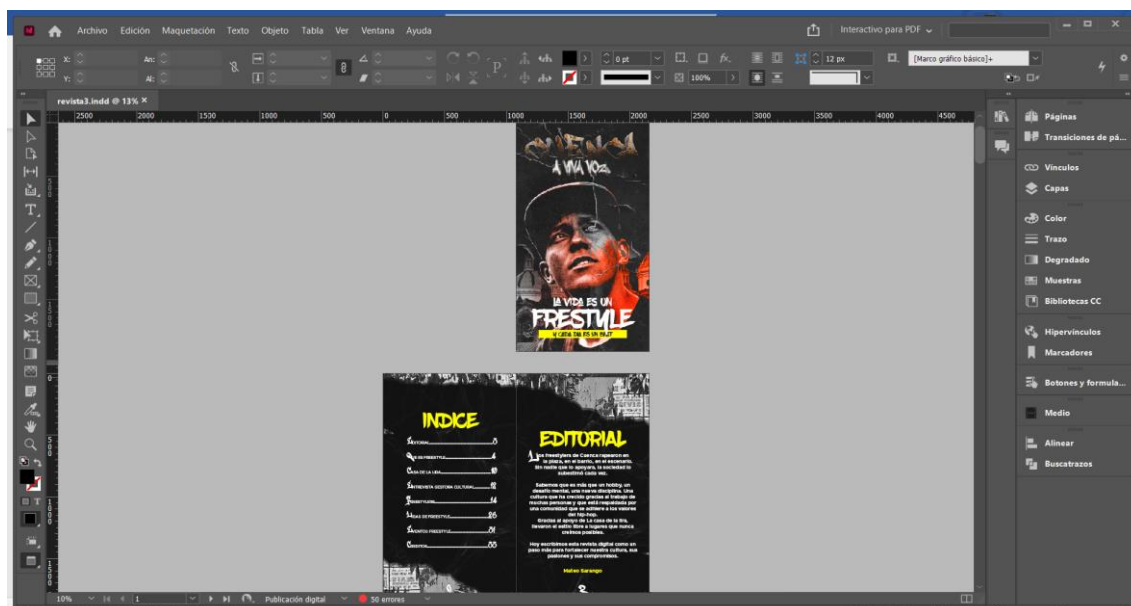


Figura 15: Portada

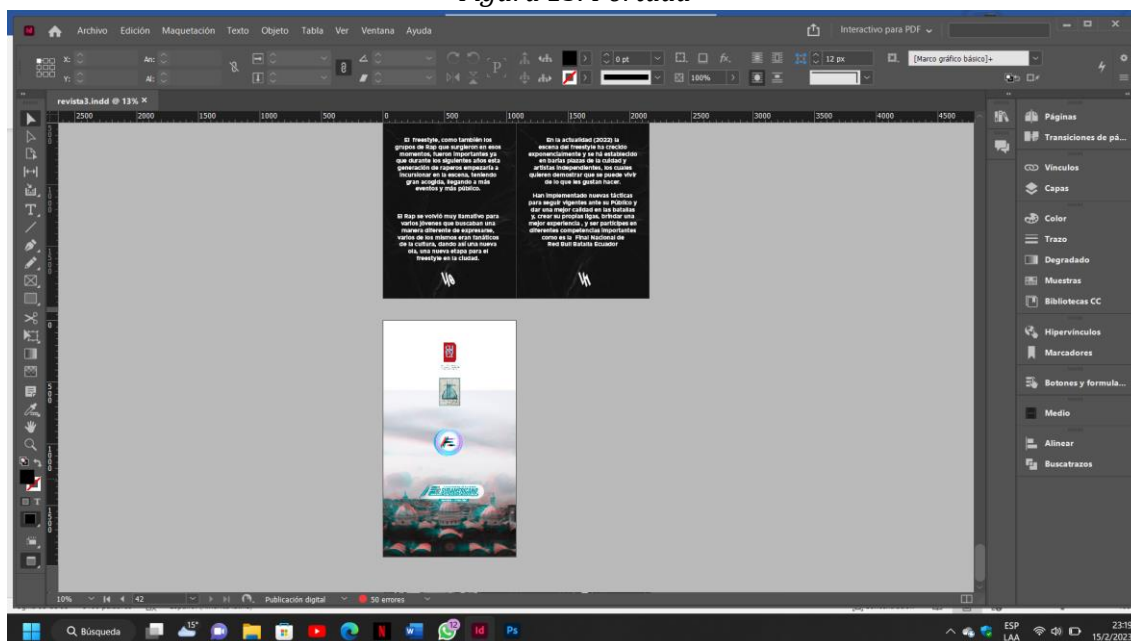


Figura 16: Contraportada



Figura 17: Espacio para textos

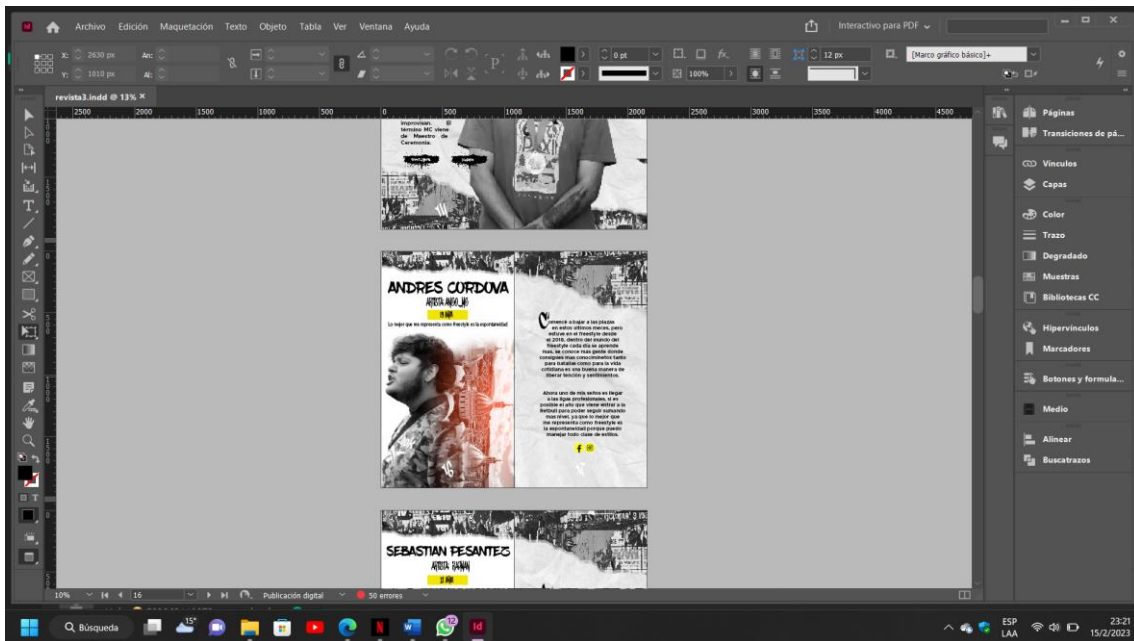


Figura 18: Portada Artistas

Se utilizó el programa de Adobe InDesign para la diagramación de texto lo cual se implementó columnas de 3; medianil de 30px; sangría de 60px y con guías de 8 filas; medianil de 30px.

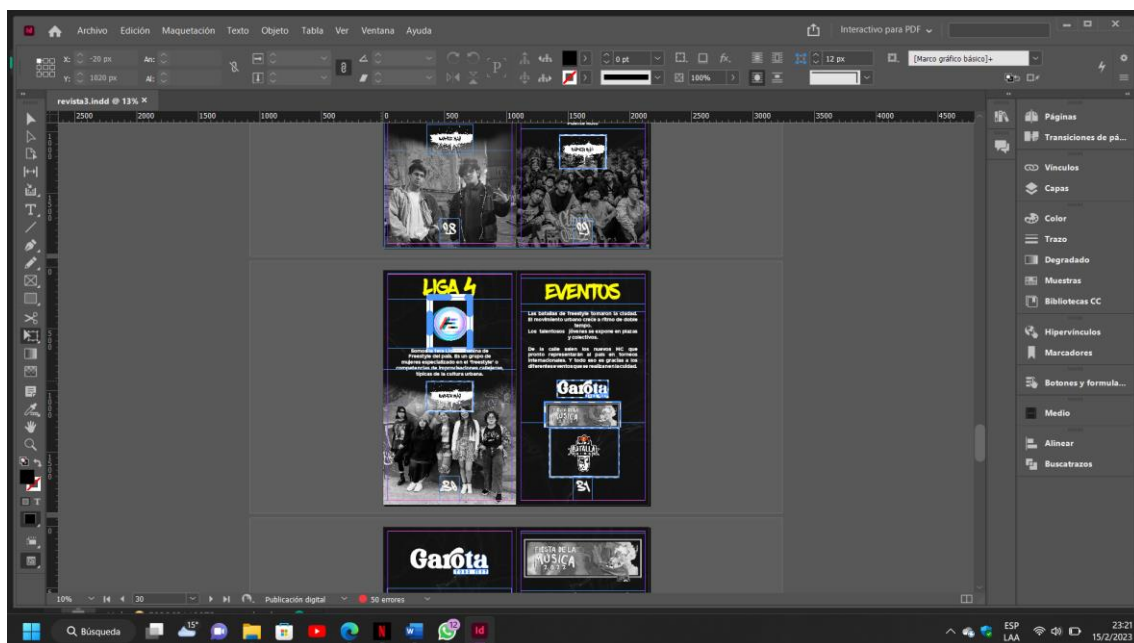
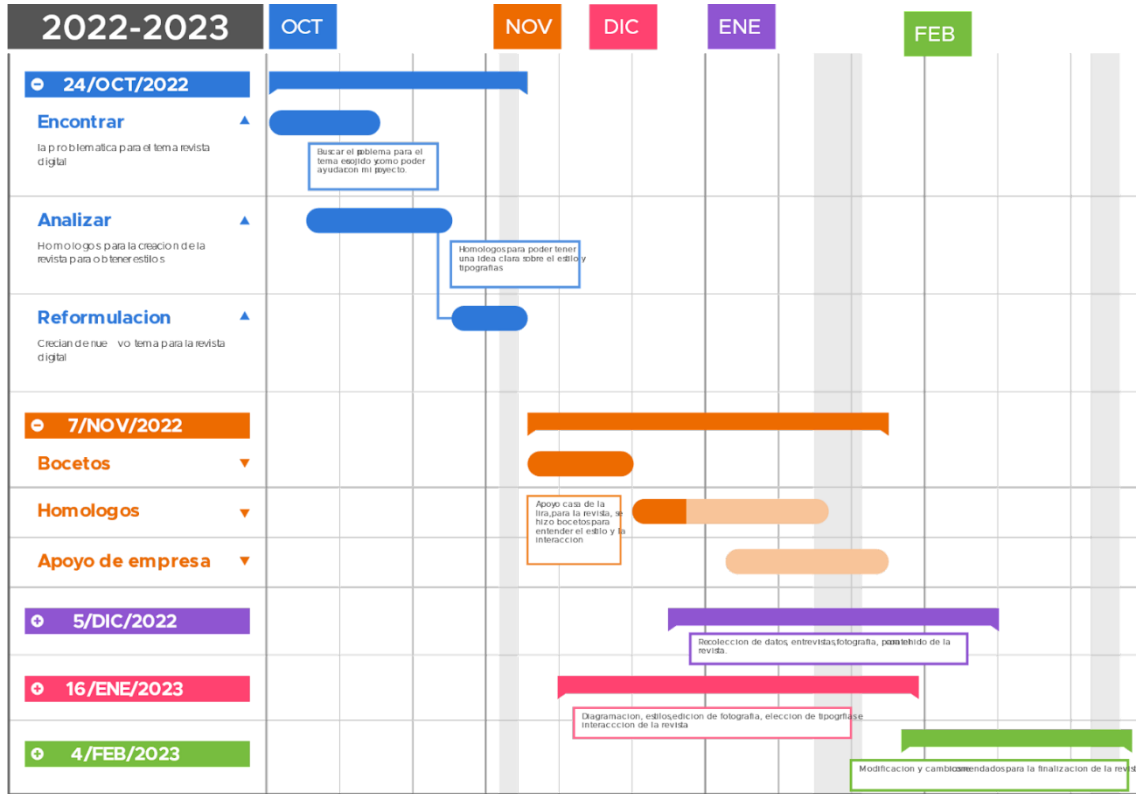


Figura 19: Columnas y Guías

## Cronograma de actividades.



## **Conclusiones**

Esta tesis ha diseñado con el uso de la tecnología y el diseño gráfico puede llegar a informar a miles de personas sobre temas desconocidos y sobre el arte que esconde la ciudad de Cuenca, a través de una revista digital interactiva se puede demostrar el arte y los talentos ocultos de cada uno de los *freestylers* cuencanos y darles voz para que puedan crecer dentro de la cultura. Es necesario tomar una serie de conceptos y datos que permitieron dar un enfoque adecuado al tema, esto permitió llevar a cabo la investigación, se ha conseguido identificar los principales problemas y con la revista digital poder solucionarlo.

Aunque este estudio se centró exclusivamente en miembros de la cultura *feestyle* en la ciudad de Cuenca, sería prudente experimentar esta investigación a otros sectores. Con esto se refiere a personas de otras ciudades, con el objetivo de determinar si los resultados obtenidos son los mismos. Se espera que esta tesis sea útil y ayude a tomar las medidas necesarias para poder ayudar a los artistas cuencano, y que la sociedad en general pueda estar más informada de este arte.

## Recomendaciones

- Conocer más sobre el diseño editorial como es una forma de descubrir y difundir a los artistas cuencanos, evitando así confusiones sobre la cultura.
- Hablar más de varias reivindicaciones artísticas porque muchas veces no se tienen en cuenta por desinformación cada una de las culturas y dar a entender cómo funcionan.
- Popularizar la revista digital interactivas que brinda información sobre cada uno de los artistas y conocer sus historias y cómo funciona el arte que realizan.
- Solicitar a todas las organizaciones públicas y privadas que apoyen plenamente a los artistas del rap mediante la organización de una variedad de eventos, conciertos, conferencias, seminarios y comunicación personal para lograr la expansión cultural.

## Bibliografía

- 100, Cadena. (7 de Mayo de 2019). *www.cadena100.es/disfrutar*. Obtenido de [www.cadena100.es/disfrutar](http://www.cadena100.es/disfrutar):  
[https://www.cadena100.es/disfrutar/cultura/noticias/que-beatbox-que-artistas-practican-20190507\\_408684#:~:text=El%20beatbox%20o%20beatboxing%20es,%2C%20por%20supuesto%2C%20la%20voz](https://www.cadena100.es/disfrutar/cultura/noticias/que-beatbox-que-artistas-practican-20190507_408684#:~:text=El%20beatbox%20o%20beatboxing%20es,%2C%20por%20supuesto%2C%20la%20voz).
- Abad, M. (19 de junio de 2019). *www.yorokobu.es*. Obtenido de [www.yorokobu.es](http://www.yorokobu.es):  
<https://www.yorokobu.es/tener-flow/#:~:text=Flow%20es%20una%20voz%20universal,la%20jerga%20de%20los%2080>.
- aeleaene. (29 de abril de 2017). <https://www.redbull.com>. Obtenido de [https://www.redbull.com: https://www.redbull.com/mx-es/freestyle-101-conoce-lo-b%3%A1sico-de-las-batallas](https://www.redbull.com:https://www.redbull.com/mx-es/freestyle-101-conoce-lo-b%3%A1sico-de-las-batallas)
- Baumann, H. (14 de octubre de 2021). <https://tutfm.es/>. Obtenido de [https://tutfm.es/: https://tutfm.es/marco-teorico-ejemplo/?network=x&campaign=&group=&creative=&keyword=&device=c&matchtype=&gclid=Cj0KCQiA6LyfBhC3ARIsAG4gkF8n-556a7t1ZysFpaWQrcKTKrOiJ2Rp6DU7XDdnjzVhbiZYR6KcjQaAiuQEALw\\_wcB](https://tutfm.es/:https://tutfm.es/marco-teorico-ejemplo/?network=x&campaign=&group=&creative=&keyword=&device=c&matchtype=&gclid=Cj0KCQiA6LyfBhC3ARIsAG4gkF8n-556a7t1ZysFpaWQrcKTKrOiJ2Rp6DU7XDdnjzVhbiZYR6KcjQaAiuQEALw_wcB)
- Baumann, H. (octubre de 14 de 2021). <https://www.crehana.com>. Obtenido de [https://www.crehana.com: https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/como-hacer-revista-digital/](https://www.crehana.com:https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/como-hacer-revista-digital/)
- Bull, R. (02 de junio de 2021). <https://www.redbull.com/>. Obtenido de [https://www.redbull.com/: https://www.redbull.com/mx-es/batalla-raperos-jueces#:~:text=El%20jurado%20es%20una%20parte,tema%20y%20con%20%E2%80%9Ccredenciales%E2%80%9D](https://www.redbull.com/:https://www.redbull.com/mx-es/batalla-raperos-jueces#:~:text=El%20jurado%20es%20una%20parte,tema%20y%20con%20%E2%80%9Ccredenciales%E2%80%9D).
- Castro, D. (14 de Marzo de 2020). *batallasfreestyle.com*. Obtenido de [batallasfreestyle.com](http://batallasfreestyle.com):  
<https://batallasfreestyle.com/noticias-freestyle/que-es-un-4x4-en-freestyle/>
- Contenidos. (27 de agosto de 2020). <https://neoattack.com/>. Obtenido de [https://neoattack.com/: https://neoattack.com/neowiki/photoshop/](https://neoattack.com/:https://neoattack.com/neowiki/photoshop/)
- Design, K. P. (2020 de junio de 2020). <https://www.youtube.com/>. Obtenido de [https://www.youtube.com/: https://www.youtube.com/watch?v=mRngtYIcJ24](https://www.youtube.com/:https://www.youtube.com/watch?v=mRngtYIcJ24)
- Editoriales, I. (05 de Marzo de 2019). <https://www.ideaseditoriales.com/>. Obtenido de [https://www.ideaseditoriales.com/: https://www.ideaseditoriales.com/news/revista-digital-interactiva/](https://www.ideaseditoriales.com/:https://www.ideaseditoriales.com/news/revista-digital-interactiva/)

Eeleaene. (2017 de ABRIL de 2017). <https://www.redbull.com/>. Obtenido de <https://www.redbull.com/>: <https://www.redbull.com/mx-es/freestyle-101-conoce-lo-b%C3%A1sico-de-las-batallas>

Ferreño, E. (26 de agosto de 2018). <https://www.profesionalreview.com/>. Obtenido de <https://www.profesionalreview.com/>: <https://www.profesionalreview.com/2018/08/26/adobe-indesign-que-es/>

Fortuno, J. (23 de Agosto de 2022). <https://elestilolibre.com>. Obtenido de <https://elestilolibre.com>: <https://elestilolibre.com/freestyle-capitulo-3-redes-sociales/>

Gomez, C. (19 de Marzo de 2022). [batallasfreestyle.com](http://batallasfreestyle.com). Obtenido de [batallasfreestyle.com](http://batallasfreestyle.com): <https://batallasfreestyle.com/freestylers/que-es-un-punchline/>

GROOVE, S. R. (31 de enero de 2010). <https://www.soho.co/>. Obtenido de <https://www.soho.co/>: <https://www.soho.co/cultura-underground/13733/>

Guerrero, L. (5 de 2017). <https://enciclopedia.net>. Obtenido de <https://enciclopedia.net>: <https://enciclopedia.net/musica-capella/>

Hora, La. (16 de octubre de 2022). <https://www.lahora.com.ec/>. Obtenido de <https://www.lahora.com.ec/>: <https://www.lahora.com.ec/tungurahua/freestyle-toma-fuerza-jovenes-ambato/#:~:text=El%20'freestyle'%20es%20un%20tipo,ellos%20Rick%2C%20Arrow%2C%20Hydra.>

Joy, S. (07 de Marzo de 2022). <https://business.tutsplus.com/>. Obtenido de <https://business.tutsplus.com/>: <https://business.tutsplus.com/es/articles/powerpoint-photography-presentation-templates--cms-33938>

Keung, L. (10 de Mayo de 2022). <https://design.tutsplus.com>. Obtenido de <https://design.tutsplus.com>: <https://design.tutsplus.com/es/articles/90s-graphic-design-trends-from-aesthetic-fonts-grunge-patterns-and-rave-flyers--cms-35224>

La, T. (2020 de JULIO de 24). <https://www.redbull.com/>. Obtenido de <https://www.redbull.com/>: <https://www.redbull.com/int-es/freestyle-los-hosts-en-las-batallas#:~:text=El%20host%20es%20la%20persona,tiene%20que%20ser%3A%20Los%20MCs.>

Libre, E. (23 de julio de 2019). <https://elestilolibre.com/>. Obtenido de <https://elestilolibre.com/>: <https://elestilolibre.com/djs-potencias/>

Machuca, F. (6 de abril de 2022). <https://www.crehana.com>. Obtenido de <https://www.crehana.com>: <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/como-disenar-una-revista/>

Ortiz, J. P. (18 de MARZO de 2019). <https://librepensador.uexternado.edu.co/>. Obtenido de <https://librepensador.uexternado.edu.co/>: <https://librepensador.uexternado.edu.co/hip-hop-la-voz-del-inconformismo-social/>

Photographers, M. C. (3 de AGOSTO de 2021). <https://masterclassphotographers.com/>. Obtenido de <https://masterclassphotographers.com/>: <https://masterclassphotographers.com/fotografia/>

Pietropaoli, S. (30 de noviembre de 2020). <https://issuu.com/sofiapietropaoli/>. Obtenido de <https://issuu.com/sofiapietropaoli/>: [https://issuu.com/sofiapietropaoli/docs/interior\\_revista\\_issu](https://issuu.com/sofiapietropaoli/docs/interior_revista_issu)

Rapealo. (17 de ENERO de 2022). <https://rapealo.com/>. Obtenido de <https://rapealo.com/>: <https://rapealo.com/freestylerep/>

Roosters, U. (5 de abril de 2016). *urbanroosters.news*. Obtenido de [urbanroosters.news](https://urbanroosters.news/): <https://urbanroosters.news/beat-glosario-de-freestyle/#:~:text=Sebasti%C3%A1n%20Sandoval%20Ampuero%3A%20Parte%20instrumental,instrumental'%20o%20'pista'>.

Roosters, U. (7 de Diciembre de 2018). *urbanroosters.news*. Obtenido de [urbanroosters.news](https://urbanroosters.news/): <https://urbanroosters.news/la-evolucion-del-doble-tempo/>

# ANEXOS

