



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA

TEMA:

“DISEÑO DE UNA REVISTA DIGITAL SOBRE LOS INICIOS Y DESARROLLO DEL RAP EN LA CIUDAD DE CUENCA”

AUTOR:

JUAN FRANCISCO BARRETO MÉNDEZ

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

TUTOR:

MG. MÓNICA CASTRO PACHECO

CUENCA – ECUADOR, 2022

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.



BARRETO MÉNDEZ JUAN FRANCISCO

Cédula: 010548457-0

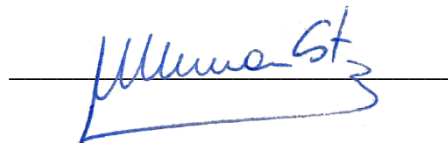
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el estudiante: **BARRETO MÉNDEZ JUAN FRANCISCO**, con el título “**DISEÑO DE UNA REVISTA DIGITAL SOBRE LOS INICIOS Y DESARROLLO DEL RAP EN LA CIUDAD DE CUENCA**”, cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,



Mgt. Mónica Castro Pacheco.

C.I 0102603040

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **BARRETO MÉNDEZ JUAN FRANCISCO**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre “**DISEÑO DE UNA REVISTA DIGITAL SOBRE LOS INICIOS Y DESARROLLO DEL RAP EN LA CIUDAD 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,



BARRETO MÉNDEZ JUAN FRANCISCO

Cédula: 010548457-0

RESUMEN

El presente proyecto de titulación muestra el proceso de creación de una revista digital, la cual expone cronológicamente la historia de la música Rap en la ciudad de Cuenca, permitiendo al público en general, conocer acerca del tema, su trasfondo, y además; de las ideologías que tiene este género musical. Se propone dar una exposición a los diferentes raperos, productores musicales y sellos discográficos que conforman este círculo, esto, con el propósito de mitigar todo tipo de estigmatización o estereotipo hacia los exponentes artísticos del género.

Para el proceso de investigación se realizaron encuestas y entrevistas, con la finalidad de recabar información relevante del público y de músicos que contribuyan a la construcción de la revista, la cual, consta de tres etapas, la primera sobre “Los cimientos del Rap en la ciudad de Cuenca” que datan entre el año 2000 y 2010; la segunda denominada “Punto y Aparte” que dura desde el año 2010 al 2018; y la tercera sobre “La Contemporaneidad” que se va desde los años 2018 a inicios del 2022.

En el diseño de la revista, se empleó el estilo gráfico “Grunge”, considerando sus principales características. En su proceso, se creó un machote, tras lo cual, se realizó la diagramación mediante el programa Adobe Photoshop, con el cual, se originó imágenes estilo collage, para cada sección; además, se implantaron texturas digitales y se organizaron todos los elementos gráficos. Asimismo, con el software Adobe InDesign, se armó la revista, según el número de páginas, y se añadieron los textos con la información referente al tema del proyecto. Finalmente, el proyecto fue difundido mediante un sitio

web, en el cual se almacena, para que esté al alcance del lector, y pueda ser revisado a través de un dispositivo digital.

Palabras Clave: Revista digital, diseño editorial, rap, estereotipos, grunge

ABSTRACT

This degree project shows the process of creating a digital magazine, which chronologically exposes the history of Rap music in the city of Cuenca, allowing the general public, to know about the subject, its background, and also; of the ideologies that this musical genre has. It is proposed to give an exposure to the different rappers, music producers and record labels that make up this circle, this, in order to mitigate any kind of stigmatization or stereotype towards the artistic exponents of the genre.

For the research process, surveys and interviews were conducted in order to collect relevant information from the public and musicians that contribute to the construction of the magazine, which consists of three stages, the first on "The foundations of Rap in the city of Cuenca" dating from 2000 to 2010; the second called "Punto y Aparte" that lasts from 2010 to 2018; and the third on "La Contemporaneidad" that goes from 2018 to early 2022.

In the design of the magazine, the "Grunge" graphic style was used, considering its main characteristics. In its process, a mock-up was created, after which, the layout was made using the Adobe Photoshop program, with which, collage style images were created for each section; in addition, digital textures were implanted and all the graphic

elements were organized. Also, with Adobe InDesign software, the magazine was assembled, according to the number of pages, and texts were added with information

related to the project's theme. Finally, the project was disseminated through a website, where it is stored, so that it is available to the reader, and can be reviewed through a digital device.

Keywords: Digital magazine, editorial design, rap, stereotypes, grunge.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis padres por darme la fuerza moral necesaria, como también brindarme la motivación para terminar mi proceso de titulación, a mis hermanas por siempre darme una visión diferente ante cada meta que me propongo. También quiero agradecer a mi tutora por ser una guía para concluir todo el proceso y principalmente a todas las personas que accedieron a ayudarme con información sobre el tema para la revista digital.

DEDICATORIA

El proyecto se lo dedico especialmente a mis padres que siempre han visto lo mejor para sus hijos, son el motor de mis sueños y objetivos. También quiero dedicárselo a colegas, conocidos y artistas que han hecho del Rap en la ciudad de Cuenca algo más que simple música.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	14
OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	14
General:	14
Específicos:.....	14
PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....	15
JUSTIFICACIÓN.....	16
CAPÍTULO I	18
PROBLEMÁTICA.....	18
CAPÍTULO II	19
MARCO REFERENCIAL	19
2.1 Marco Teórico	19
2.2 Marco Conceptual	21
CAPÍTULO III	27
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	27
3.1 Investigación	27
3.2 Modelo de encuesta	28
3.3 Modelo de entrevista.....	30
CAPÍTULO IV.....	32
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	32

CAPÍTULO V.....	42
PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN.....	42
5.1 Ideación	42
5.2 Estilo Gráfico.....	42
5.3 Tipografía	45
5.4 Cromática tipográfica	47
5.4 Texturas	47
5.5 Machote (Boceto).....	50
5.6 Diagramación	52
5.7 Propuesta Final	59
5.8 Landing Page.....	61
CONCLUSIONES	63
RECOMENDACIONES	64
BIBLIOGRAFÍA	65
GLOSARIO	68

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Conoce usted la música Rap	32
Gráfico 2. Escucha o conoce algún exponente del Rap cuencano	33
Gráfico 3. Si la anterior respuesta es positiva, podría nombrar al artista	34
Gráfico 4. Conoce la historia del Rap en la ciudad de Cuenca	35
Gráfico 5. Piensa que el Rap esta socialmente aceptado en la ciudad.....	36
Gráfico 6. Considera que el Rap representa solo violencia, pandillas o consumo de estupefacientes.....	37
Gráfico 7. Cree usted que los medios de comunicación físicos o digitales dan un espacio para la música Rap en Cuenca.....	38
Gráfico 8. Deberían las autoridades encargadas dar acceso a espacios públicos para promover las expresiones artísticas.....	39
Gráfico 9. Cree usted que la creación de una revista digital ayude a expandir y difundir este género musical en la ciudad	40
Gráfico 5. Tiene usted conocimiento de la existencia de alguna revista o libro sobro este género musical en la ciudad de Cuenca.....	41

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Tipografía 1	46
Ilustración 2. Tipografía 2	46
Ilustración 3. Cromática tipográfica	47
Ilustración 4. Hoja de cuaderno	48
Ilustración 5. Hoja de papel negra	48
Ilustración 6. Cartón 1	49
Ilustración 7. Cartón 2	49
Ilustración 8. Papel arrugado negro.....	50
Ilustración 9. Machote (Portada).....	51
Ilustración 10. Machote (Páginas con texto e imagenes).....	51
Ilustración 11. Machote (Sección con portada).....	52
Ilustración 12. Portada y contraportada	53
Ilustración 13. Índice y contraportada	53
Ilustración 14. Grupos 2da etapa.....	54
Ilustración 15. Introducción 1era etapa.....	54
Ilustración 16. Página para textos (El Freestyle)	55
Ilustración 17. Portada de sección (Ganjah Crew).....	55
Ilustración 18. Canción Dueño de la Calle	56
Ilustración 19. Pepo Dávila.....	57

Ilustración 20. Miyagui Master	57
Ilustración 21. 2015 (2da etapa)	58
Ilustración 22. Ganjah Crew información	58
Ilustración 23. Revista en sitio web 1	59
Ilustración 24. Revista en sitio web 2	60
Ilustración 25. Revista en sitio web 3	60
Ilustración 26. Landing Page 1	61
Ilustración 27. Landing Page 2	62
Ilustración 28. Landing Page 3	62

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cronograma de Actividades	¡Error! Marcador no definido.
--	--------------------------------------

INTRODUCCIÓN

La sociedad actual, desconoce la historia de lo que se denominan culturas urbanas, géneros musicales y expresiones artísticas que, se han desarrollado dentro de la ciudad; lo cual ha provocado desinformación, creado estigmas y formado estereotipos sobre el tema. Mediante la realización del presente proyecto se procura contribuir a la aceptación de movimientos urbanos, en especial de la música Rap, por parte de la sociedad en general, así como a la creación de nuevos espacios para la misma.

Por otra parte, con la propuesta de la revista digital, se trata de apoyar al uso de nuevas tecnologías y herramientas digitales, dentro del país; y a su vez, sea un aporte importante para la institución, tratando de convertirse en base, para el desarrollo de futuros proyectos de carácter social y cultural.

OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

General:

Diseñar una revista digital que exponga cronológicamente la evolución del Rap y de sus exponentes en la ciudad de Cuenca, mediante el uso de diagramación con herramientas de diseño gráfico.

Específicos:

- Analizar los datos históricos sobre los inicios del rap y su desarrollo en la ciudad de Cuenca.
- Elaborar un sistema gráfico donde se puedan exponer a los artistas, grupos y sellos que conforman el círculo.

- Crear una propuesta como producto final para difundir la música rap en la ciudad de Cuenca.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

1. ¿De dónde surge la idea del tema propuesto para el proyecto de titulación?

La idea surge por la necesidad de dar un enfoque diferente a la música Rap, mediante el diseño gráfico y editorial de una revista digital, debido a que, al ser un artista dedicado a este género, creo que es necesario tener un registro de la historia del Rap, y así aportar al desarrollo de la misma en la ciudad de Cuenca.

2. ¿Qué se espera de la propuesta?

Espero que, con la creación y presentación de este proyecto, se conozca el Rap desde un enfoque más amplio, considerándolo como un reflejo de una parte importante de la sociedad, en la cual se originó, e informando a la gente sobre su surgimiento, su ideología y su desarrollo.

3. ¿De dónde se tomó la referencia para lograr el diseño gráfico implementado en el proyecto?

Para el desarrollo del diseño gráfico, se tomó como puntos de referencia las revistas de: Hip Hop, Rock, Urbano, entre otros. Además, hubo una gran influencia de portadas de discos, afiches y vídeos de Rap de grupos de rap, y raperos internacionales.

4. ¿Cómo se consiguieron los datos informativos para la revista?

Los datos se obtuvieron mediante la recopilación de información de sitios web, recursos fílmicos y de entrevistas a los principales personajes que han contribuido a la historia del Rap cuencano.

5. ¿Cuáles fueron los principales programas de software que se utilizaron en la realización del proyecto práctico?

Para el diseño de la revista digital, se utilizó el programa Adobe Photoshop, y para la diagramación, el programa Adobe InDesign.

JUSTIFICACIÓN

Desde la llegada del Rap a la ciudad de Cuenca a finales de los 90`s ha desarrollado adeptos al género, de la misma manera, se han creado escritores, compositores, intérpretes, cantantes, productores y grupos, generando un movimiento cultural alrededor del género musical.

Sánchez (2020) en su libro “Musicología de la música popular urbana: heavy metal y rap en Cuenca, Ecuador” sostiene que, como ambos géneros urbanos en Cuenca (Heavy Metal y Rap) enfrentan una serie de obstáculos, muchos de manera velada, estigmatizaciones sociales, industria cultural musical incipiente, falta de acceso a los espacios públicos, ausencia de políticas culturales, negación de su calidad como ocupación laboral, y por consiguiente, falta de reconocimiento económico.

El Rap suele ser estigmatizado, basándose en estereotipos como: fomento de la delincuencia, violencia o el consumo de sustancias estupefacientes, constituyéndose como una influencia peligrosa, sobre todo para los jóvenes. Esta concepción errada sobre el Rap ha sido potenciada, sobre todo, por medios de comunicación, que se enfocan en escándalos alrededor del género, en lugar de presentarlo como una forma de expresión artística, la cual ayuda a manifestar ideas, sentimientos o críticas. Los estereotipos sociales generalizan a todo un grupo, a través de características que pueden ser propias de una parte de éste, esta opinión ignora la variedad de subgéneros y de tipos de canciones de rap que hay, no todos hablan de criminalidad, sino, también tratan temas políticos, de conciencia, poéticos, filosóficos, historias cotidianas, entre otros.

La presente propuesta consiste en dar a conocer y difundir los inicios del Rap, su desarrollo y principales exponentes en la ciudad de Cuenca, su historia, desarrollo, y difundir el trabajo de artistas, grupos y sellos independientes, los cuales, han sentado las bases para este género en la actualidad. La revista será digital, adaptándose a la nueva era de información, debido a que, servirá como repositorio, el cual se podrá revisar en cualquier momento; además, podrá ser utilizado en las redes sociales, para alcanzar un número mayor de lectores, como una forma de tributo a los artistas del Rap.

CAPÍTULO I

PROBLEMÁTICA

La música es capaz de transmitir emociones y sentimientos, consiste en una combinación de melodía y ritmo, la mayoría posee un mensaje en otros casos no. Siendo el “Rap” uno de los géneros musicales, en el cual, predomina el uso de la palabra, centrándose en el uso de la poesía de forma melódica, estructurada e introducirla en un ritmo.

Según Herrera (2018), en una de sus investigaciones dice que: se observa que este género musical (Rap), presenta la realidad de un grupo social en el marco de condiciones de marginalidad, exclusión, criminalidad, estigmatizaciones y desigualdad social, este logra expresar de forma auténtica esta realidad; o como expresa Marmota (nombre artístico de Fausto Gortaire), el Rap es más que un arma para decir algo, mostrar su existencia, sin miedo, con un mensaje de rebeldía, pues las letras de las canciones, son como balas y se nutren de las experiencias propias de los artistas. (Herrera, 2018)

Por lo que, se podría decir que, existe un gran desconocimiento o poca información sobre la música urbana en la ciudad de Cuenca, dentro del cual, se encuentra el Rap, el mismo que, ha evolucionado de forma independiente, durante más de 22 años. Por esta razón, se ha estigmatizado a los raperos de la ciudad, generalizándolos y denominándolos como: vándalos, vagos, entre otros calificativos, situación que ha provocado una serie de inconvenientes dentro del círculo cultural.

Como se explicó anteriormente, este problema ha inducido a que, los principales difusores culturales, medios musicales, radios, periódicos, revistas, entre otros, no lo tomen en serio al Rap, y decidan no apoyarlo, como a otros géneros musicales más comerciales.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 Marco Teórico

Recopilando información sobre la variable del presente proyecto de investigación, se encontró a nivel nacional varias tesis similares que, coinciden con la temática planteada, y que, han contribuido significativamente al proceso de investigación, quienes han llegado a varias conclusiones:

Según Espinoza & Ludizaca (2015), Adrián con el tema “Producción del documental Memorias: Rostros de la calle” en el año 2015, sus principales conclusiones fueron:

- Se ha evidenciado en la actualidad, en la ciudad de Cuenca, cierto rechazo a la cultura del Hip Hop, sobre todo en el apoyo financiero; debido a que, cuando se trata de realizar eventos u otras actividades artísticas, las autoridades, generalmente, continúan negando a este tipo de forma cultural. Asimismo, se observa un preocupante índice de discriminación hacia las personas que forman parte de este tipo de expresión cultural.
- Con la realización del vídeo y la exhibición del vídeo documental, se evidenció el cumplimiento satisfactorio del objetivo planteado, debido a que, las personas que

no tenían ni idea de la cultura del Hip Hop, lograron comprender de que se trata, y, por ende, mostraron aceptación hacia las personas que lo conforman. (Espinoza & Ludizaca, 2015)

De acuerdo a Herrera (2018) en su investigación sobre el tema “Representación de lo marginal y desigualdad en la expresión artística del rap quiteño”, en el año 2018, concluye que:

El análisis de contenido realizado, mostró la presencia de la desigualdad y marginalidad, dentro de sus diferentes expresiones en rechazo al sistema con desigualdad de oportunidades, marginado y excluido. Presentándose a través de un lenguaje coloquial, contestatario, sin miedo y en ocasiones insultante.

Por su parte, Sánchez (2020) en su investigación sobre la “Musicología de la música popular urbana: Heavy Metal y Rap en Ecuador”, en el año 2020, concluye que:

Tanto el Heavy Metal, como el Rap, han debido superar múltiples obstáculos, desde su negación como arte, hasta la negación de espacios para su práctica, situación que se presenta ante otros géneros de la música popular. En la actualidad, no se puede decir que, la situación haya cambiado; no obstante, con el transcurso del tiempo, se han producido ciertas manifestaciones de tolerancia ante sus presentaciones y espectáculos pero, se considera que los conflictos persisten de manera más disimulada; un ejemplo bastante claro de ello, se podría evidenciar en la cancelación de dos conciertos presenciados por esta investigadora, durante el proceso de trabajo de campo, pese a que el público asistente, ya había comprado sus entradas, y que, los organizadores

cumplían con todo el papeleo legal, no hubo solución alguna al inconveniente. (Sánchez, 2020)

Esta misma autora, continúa, indicando que, añadido a lo manifestado, se suma el desconocimiento de la validez de estos géneros, por parte de la academia; y que, al iniciar este trabajo, el tema elegido, fue recibido con escepticismo, por algunos colegas, debido a que, se centraban en repertorios, que no daban ningún tipo de importancia al aspecto musical. Sin embargo, con el desarrollo del tema, y, habiendo comprobado que, los músicos de Heavy Metal y Rap, tienen que esforzarse para capacitarse y obtener conocimiento a través de gestiones independientes, como encuentros e intercambios no formales, lo que conllevaba a la pregunta, debería o no, la academia, considerar esas necesidades, para intentar satisfacerlas a través de sus propios proyectos de formación de profesionales, o por lo menos, dar capacitaciones. (Sánchez, 2020)

2.2 Marco Conceptual

2.2.1 Diseño Gráfico

“Desde los inicios del siglo XX, el diseño gráfico, ha sido entendido como la materia que se ocupa de la estructuración y organización de las formas visuales, para que su comunicación obtenga una determinada eficacia. Lo que, en la actualidad, se conoce como la interfaz o interface, dedicada a la clarificación de la relación entre emisor y receptor.” (Álvarez, 2004)

2.2.2 Diseño Editorial

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que, se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético, ligado al concepto que define a cada publicación, y teniendo en cuenta, las condiciones de impresión y de recepción. (Ghinaglia, 2009)

2.2.3 Maquetación

La maqueta es un modelo, habitualmente a escala real, donde se visualizan las decisiones de diseño de una publicación. Suele constar de un modelo de cubierta, y, de algún fragmento significativo en las páginas interiores (doble página o capítulo). Puede armarse, a partir de las imágenes y los textos definitivos de una publicación o, más comúnmente, a partir de imágenes y textos de muestra. (Mazzalomo, 2009)

2.2.4 Estilo Gráfico

En el concepto inicial se menciona “eje estético ligado al concepto que define a cada publicación”, lo que quiere decir que, cada publicación debe tener una personalidad propia que lo diferencie de las demás publicaciones, y que además, sea coherente con el estilo editorial que tienen los textos. (Ghinaglia, 2009)

2.2.5 Revista Digital

“La revista digital es aquella publicación periódica que se distribuye en formato digital. En la práctica, eso quiere decir que, es accesible a texto completo en Internet, aunque también, se considera digital, a aquella revista que se distribuye en disco óptico, tanto si viene en versión impresa, o no. De hecho, las revistas digitales, comparten un conjunto de características con las revistas impresas (hasta la fase de pre- impresión), y

disponen de un conjunto de rasgos propios (arquitecturas, interacciones, funcionalidades, distribución), relacionados con la especificidad del entorno digital.” (Torres, 2010)

2.2.6 Psicología del Color

“La psicología del color es un campo de estudio que se encarga del análisis y el efecto del color en la percepción y conducta humana. Desde un punto de vista médico, es considerada una ciencia inmadura. Sin embargo, el estudio de la percepción de los colores constituye una consideración constante en el diseño arquitectónico, la moda, la señalética y el arte publicitario.” (Anglas, 2016)

2.2.7 Collage

“Es necesario aclarar, que el collage es un galicismo, por el cual, se expresa el hecho de encolar un elemento a otra superficie. Además, señala que, en el arte, y a lo largo del tiempo, tal aplicación se ha venido realizando de manera esporádica, habiendo sido necesario esperar al siglo XX, para que el sistema se convirtiera en una práctica más o menos usual. Han sido muchos, los artistas que, para crear su obra, se han servido, de una u otra manera, de un criterio acumulativo que, en última instancia, precisaba del encolado, para fijar, lo que el planteamiento constructor iba diseñando, y determinar así, la estructura de la pieza. En este sentido, se puede llamar collage a la técnica de pegar a una superficie trozos o recortes de papel, cartón, telas, entre otros, como elementos de un diseño o imagen” (Mayer, 1993)

2.2.8 Grunge

“El grunge pasó a ser de cierta forma, el nuevo estilo de vida semi-nihilista en donde estaban bien las cosas, bien fueran la moda, la música, las ideas, el arte, siempre

y cuando no encajaran en aquello popular, y siempre y cuando éstas tuvieran ese espíritu rebelde y libre.” (Hernández, 2017)

2.2.9 Tipografía

“La tipografía está sometida a una finalidad precisa: comunicar e informar por medio de la letra impresa. Ningún argumento, ni consideración, puede librarla de este deber. La obra impresa que, no puede leerse, se convierte en un producto sin sentido” (Gómez, 2021)

2.2.10 Rap

Sobre el significado de la palabra rap existen varias teorías. Algunas de ellas apuntan a que el término rap puede ser un acrónimo de Rythm and Poetry (ritmo y poesía), de Recite a Poem (recitar un poema), de Revolución, Actitud y Poesía o de Respect and Peace (respeto y paz); sin embargo, otras apuntan a que el nombre con el que se ha bautizado a este estilo musical, sería simplemente una apropiación de la palabra inglesa Rap, que significa, tanto golpear como golpe seco e incluso hablar; tres acepciones que ligan, a la perfección, con lo que entendemos como la música Rap. (Martínez, 2021)

2.2.11 Hip Hop

El hip hop implica cultura (historia, identidad, significado), sensibilidad y expresividad, sociabilidad, política y contexto. En general, hip hop son sonidos, audiovisuales, palabras, grafos y expresiones corporales utilizados para distinguirse, identificarse y agruparse con otros, y, para comunicar ideas y sentimientos. De forma

específica, se trata de cultura, lo cual, significa que es una especie de repertorio o plataforma que sirve para dar sentido y orientar la estructuración de las prácticas y las percepciones del breakdance, el rap (DJing, MCing) y el grafiti. (Plazola-Meza, 2019)

2.2.12 Graffiti

Los grafitis tienen una latente manifestación simbólica en toda su contemplación, y en la forma, estilo, lugar y representación colorida con la que se manifiestan: se entablan como una expresión artística urbana que trasciende sus significados hacia un hecho cultural, propiamente en la reflexión del pasado como integrante de un futuro moderno sin perder los rasgos distintivos de una sociedad, estando ligados a las culturas, tradiciones, cambios, entre otros, lo cual, da gran significado a la persona que observe, y se interese saber por qué lo realizaron; asimismo, da un gran valor comunicativo sobre, cómo las personas deben relacionarse, cómo deben cuidarse, entre otros. (Carrera & Molina, 2021)

2.2.13 DJ (pincha discos)

El DJ “pinchadiscos” o la técnica del Djing (manifestación auditiva o musical). Se dedican a la creación y reproducción de “beats”, musicales en una tabla de mezclas. Los beats del DJ son esenciales en el Rap, debido a que, sirven de base para los versos del MC (maestro de ceremonias). Una técnica común de los DJ’s es el scratching, que consiste en girar hacia delante y hacia atrás un vinilo repetidas veces, mientras se reproduce para generar un sonido muy particular. Sin embargo, existe todo un abanico de técnicas de scratch empleadas por los DJ’s (baby scratch, chirp, transformer, flare, demo...); el conjunto de todas ellas, combinadas con ritmos, silencios, cambios de volumen, entre otros, formarían una buena composición de turntablism. (Sandín, 2015)

2.2.14 MC (Maestro de Ceremonias)

El MC “maestro de ceremonias” o la disciplina del Mcing (manifestación oral, recitar o cantar). El presentador interpreta el género musical conocido como Rap mediante un recital de versos ya escritos o inventados en el momento (freestyle). Este último, se lleva a cabo, sobre todo en las “batallas de gallos” que, es una competición en la que un MC intenta humillar al otro verbalmente. Los MC’s trabajan con la fluidez (el flow) para comunicar frente a un público, su día a día, su descontento o su resignación en un ambiente de lucha de clases adquirido de sus orígenes. (Sandín, 2015)

2.2.15 Breackdance

El Breakdance (manifestación física, el baile), es un estilo de baile urbano. Los jóvenes que lo practican, se juntan en un grupo, y bailan de uno en uno, o en parejas. Se trata de una competición para demostrar quién hace los movimientos más espectaculares. Este baile urbano surgió en paralelo al Djing, pero más tarde, evolucionaron conjuntamente, convirtiéndose uno, en la causa del otro. Esta disciplina integra un sinfín de acrobacias que van desde mantenerse en equilibrio durante varios segundos sobre las manos y la cabeza, hasta contorsionar su torso frenéticamente sobre el suelo. Algunas de sus variantes, dentro del break, serían el popping, el locking, el krumping, etc., dependiendo del tipo de movimiento que se utilice. (Sandín, 2015)

2.2.16 Photoshop

“Es uno de los programas más utilizados por fotógrafos y diseñadores, con el fin de hacer retoques y dar un estilo artístico a las fotos. Se entiende como un programa de diseño que fue desarrollado por Adobe Systems Incorporated, el cual se encarga de la

edición de imágenes rasterizadas, con el motivo de retocar, fotografías, gráficos y dar una nueva perspectiva a la imagen.” (Bwman, 2016)

2.2.17 InDesign

“Con esta aplicación que, es casi el estándar de la industria, podemos realizar desde proyectos sencillos como puede ser un flyer a color, blanco y negro, con texto, imágenes, entre otros, hasta creaciones más complejas como revistas, libros convencionales y electrónicos, periódicos entre otras muchas publicaciones.” (Romero, 2015)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Investigación

Para desarrollar el proyecto, en lo referente a la historia del Rap en la ciudad de Cuenca, se realizó una encuesta al público en general, con el objetivo de conocer si este tipo de música, es aceptado socialmente, y si es apoyado por las instituciones públicas o privadas; además, identificar a quienes son los artistas más relevantes o conocidos, y por último, para evidenciar, si la creación de la revista digital, contribuiría a la difusión de un nuevo enfoque del Rap.

Además, se realizó una entrevista a los raperos considerados icónicos en la ciudad, para recopilar la información necesaria, y así, complementar a la estructura de la revista.

3.2 Modelo de encuesta

Pregunta 1. ¿Conoce usted la música Rap?

Sí

No

Pregunta 2. ¿Escucha o conoce algún exponente del Rap cuencano? (Artista que más escuche o conozca)

Sí

No

Si la anterior respuesta es positiva, podría nombrar al artista:

Respuesta:

Pregunta 3. ¿Conoce la historia del Rap en la ciudad de Cuenca?

Sí

No

Pregunta 4. ¿Piensa que el Rap esta socialmente aceptado en la ciudad?

Sí

No

Pregunta 5. ¿Considera que el Rap representa solo violencia, pandillas o consumo de estupefacientes?

Sí

No

Pregunta 6. ¿Cree usted que los medios de comunicación físicos o digitales dan un espacio para la música Rap en Cuenca?

Sí

No

Pregunta 7. ¿Deberían las autoridades encargadas dar acceso a espacios públicos para promover las expresiones artísticas?

Sí

No

Pregunta 8. ¿Cree usted que la creación de una revista digital ayude a expandir y difundir este género musical en la ciudad?

Sí

No

Pregunta 9. ¿Tiene usted conocimiento de la existencia de alguna revista o libro sobre este género musical en la ciudad de Cuenca?

Sí

No

Si la respuesta es positiva, puede nombrar al mismo:

Respuesta:

3.3 Modelo de entrevista

Pregunta 1. ¿Piensa usted que los artistas del género rap viven estigmatizados por la sociedad, basándose en estereotipos negativos?

Pregunta 2. ¿Quién cree usted que es/son el/los artista/s cuencano del género rap más conocido en la ciudad, posteriormente y actualmente?

Pregunta 3. ¿Cree que hay apoyo total de las diferentes instituciones públicas con respecto al género durante su desarrollo?

Pregunta 4. ¿Qué hecho importante podría aportar sobre la historia y desarrollo del Rap en la ciudad de Cuenca?

Pregunta 5. ¿Cree usted que la creación de una revista digital ayude a la difusión y expansión de este género musical?

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Pregunta 1. ¿Conoce usted la música Rap?

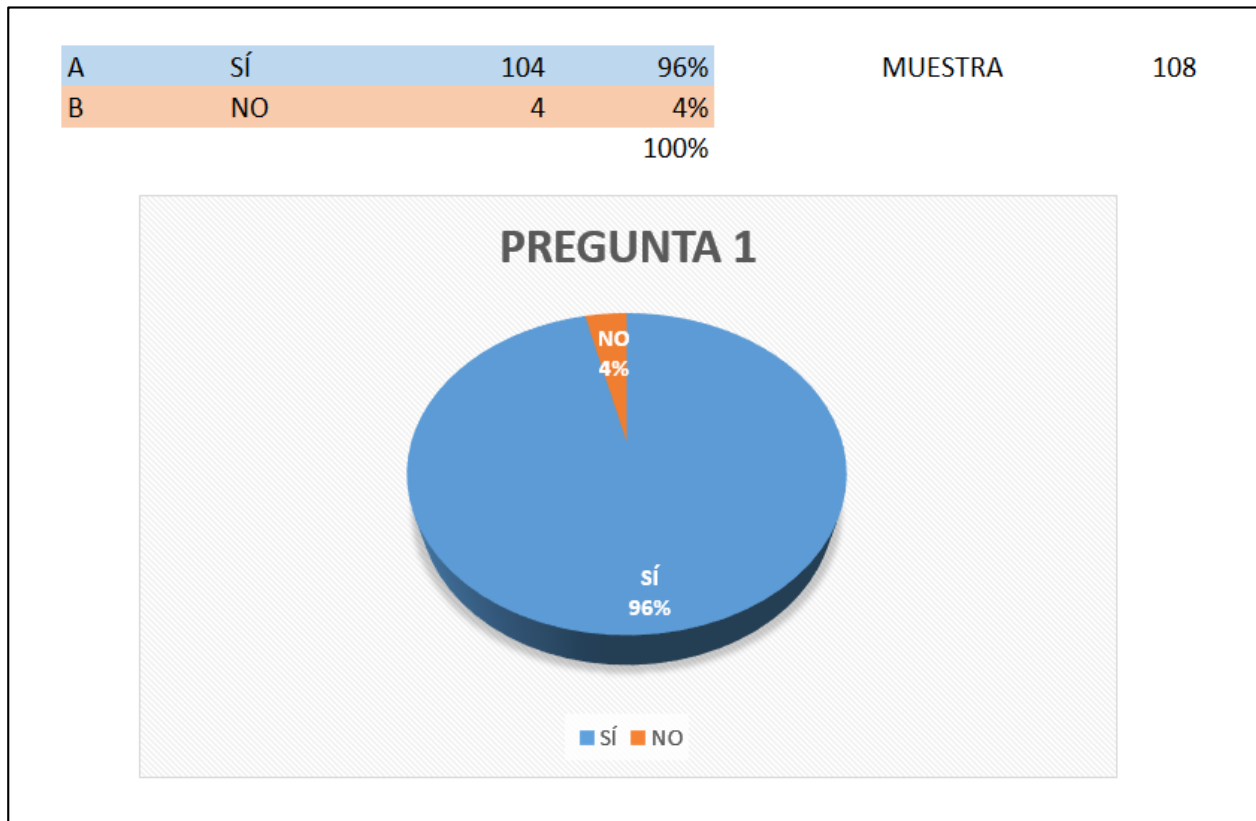


Gráfico 1. Conoce usted la música Rap

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

Interpretación: Esta pregunta dio como resultado que un 96% de personas encuestadas, si conocen sobre la música Rap y disfrutan de la misma. Frente a un 4% que desconocen este género musical.

Pregunta 2. ¿Escucha o conoce algún exponente del Rap cuencano? (Artista que más escuche o conozca)

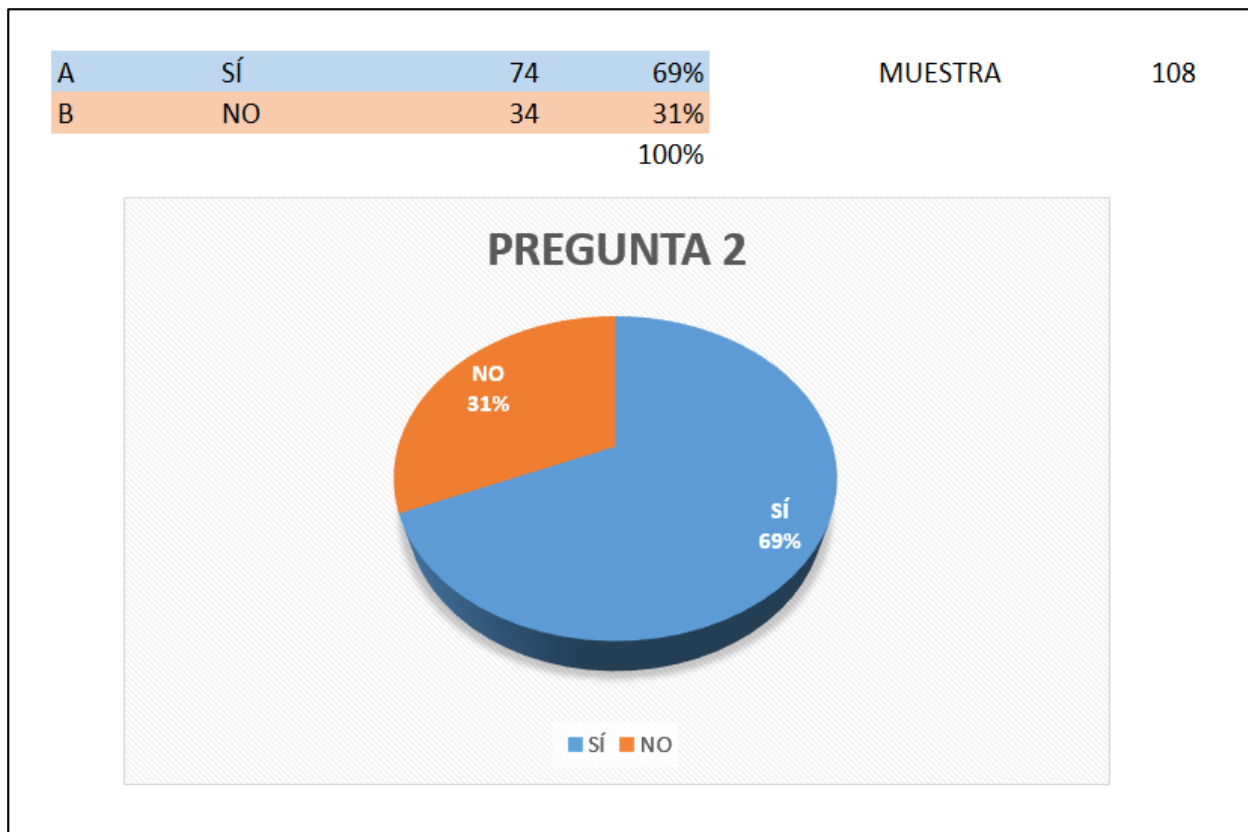


Gráfico 2. Escucha o conoce algún exponente del Rap cuencano

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

Interpretación: Se evidencia que el 69% de la muestra, manifiesta que, si conoce y escucha Rap cuencano, mientras que, el 31% indica que no conocen a exponentes que representen este género musical. Se puede evidenciar la alta influencia que, este tipo de música, tiene el público de la ciudad.

Si la anterior respuesta es positiva, podría nombrar al artista:

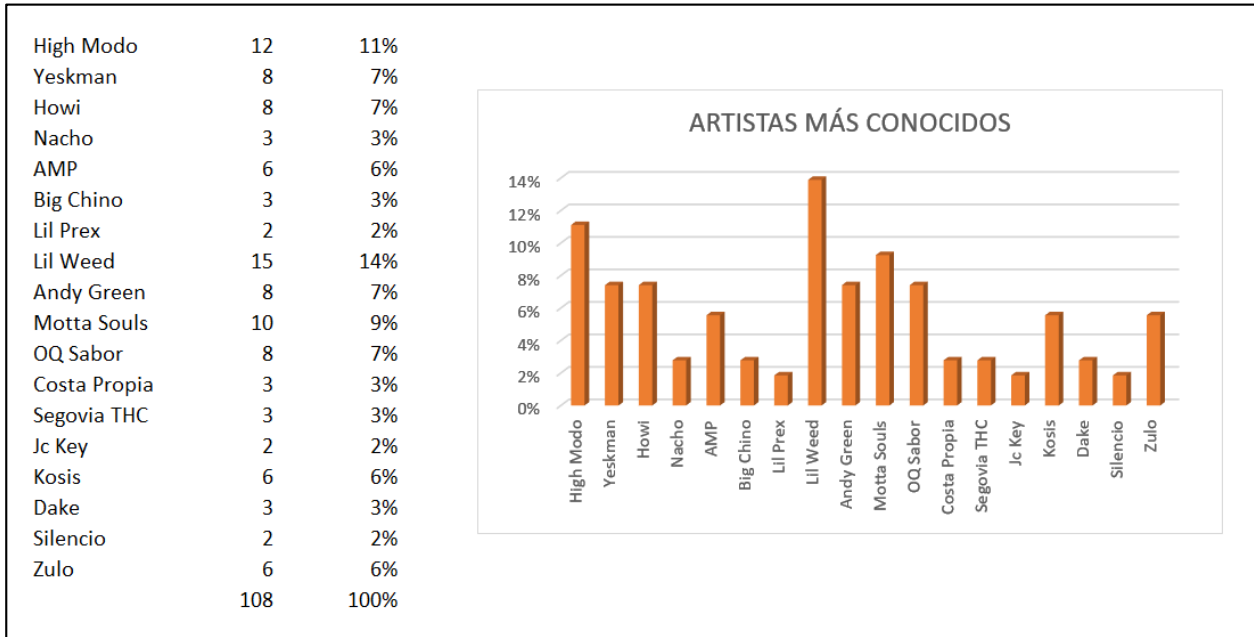


Gráfico 3. Si la anterior respuesta es positiva, podría nombrar al artista

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

Interpretación: En este gráfico se puede apreciar, quienes son los artistas y/o grupos raperos más conocidos, entre los que destacan Lil Weed (14%); High Modo (11%); Motta Souls (9%); Yeskman, Howi, Andy Green, OQ Sabor con el (7%). Además, contribuirá a seleccionar de forma más eficiente, a los artistas que serían mencionados en la revista digital, y a que raperos, se entrevistará para desarrollar de mejor manera la historia del Rap en la ciudad.

Pregunta 3. ¿Conoce la historia del Rap en la ciudad de Cuenca?

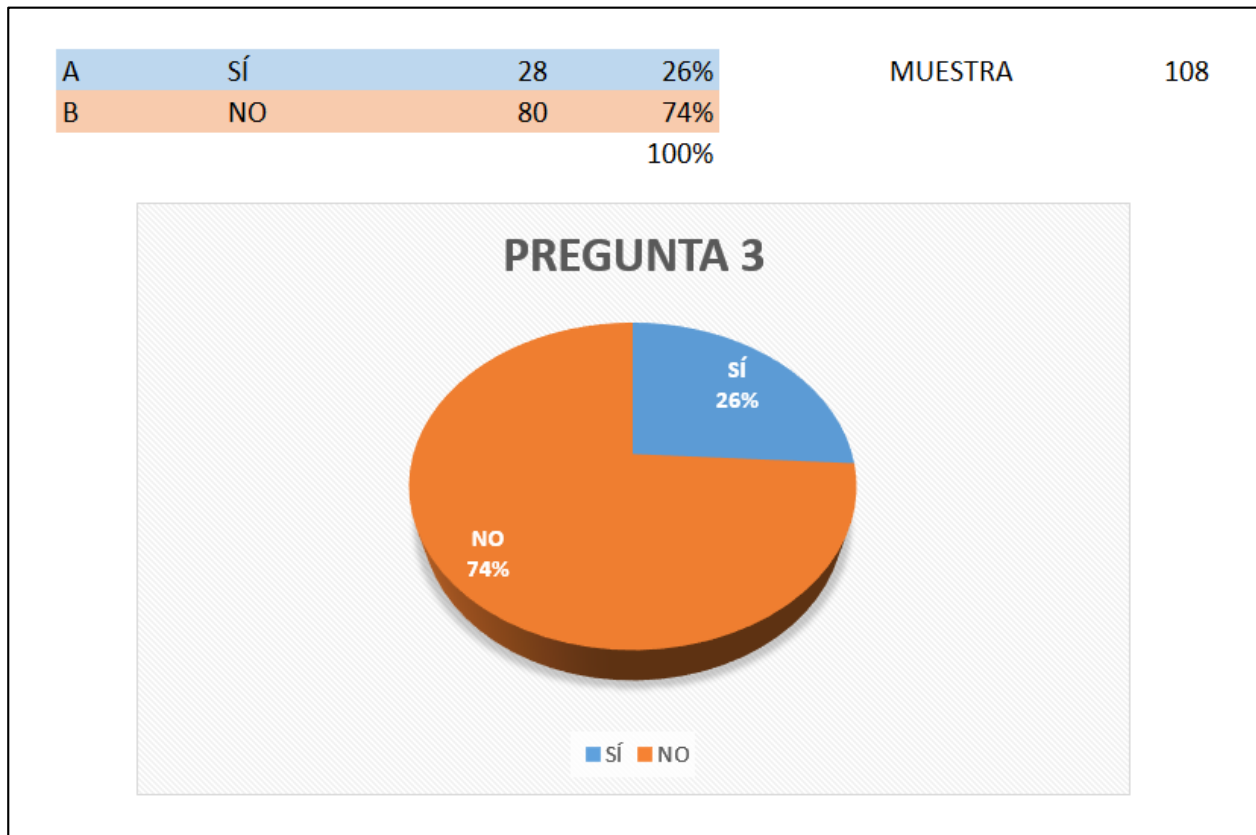


Gráfico 4. Conoce la historia del Rap en la ciudad de Cuenca

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

Interpretación: De acuerdo a los resultados de la interrogante se observa que un 74% de los encuestados, no conocen la historia del Rap en la ciudad de Cuenca, y que, un 26% que sí la conoce. Lo cual significa que, la gente, en su gran mayoría, no tienen una idea clara, de donde proviene el Rap, y cuál, es su ideología principal.

Pregunta 4. ¿Piensa que el Rap esta socialmente aceptado en la ciudad?

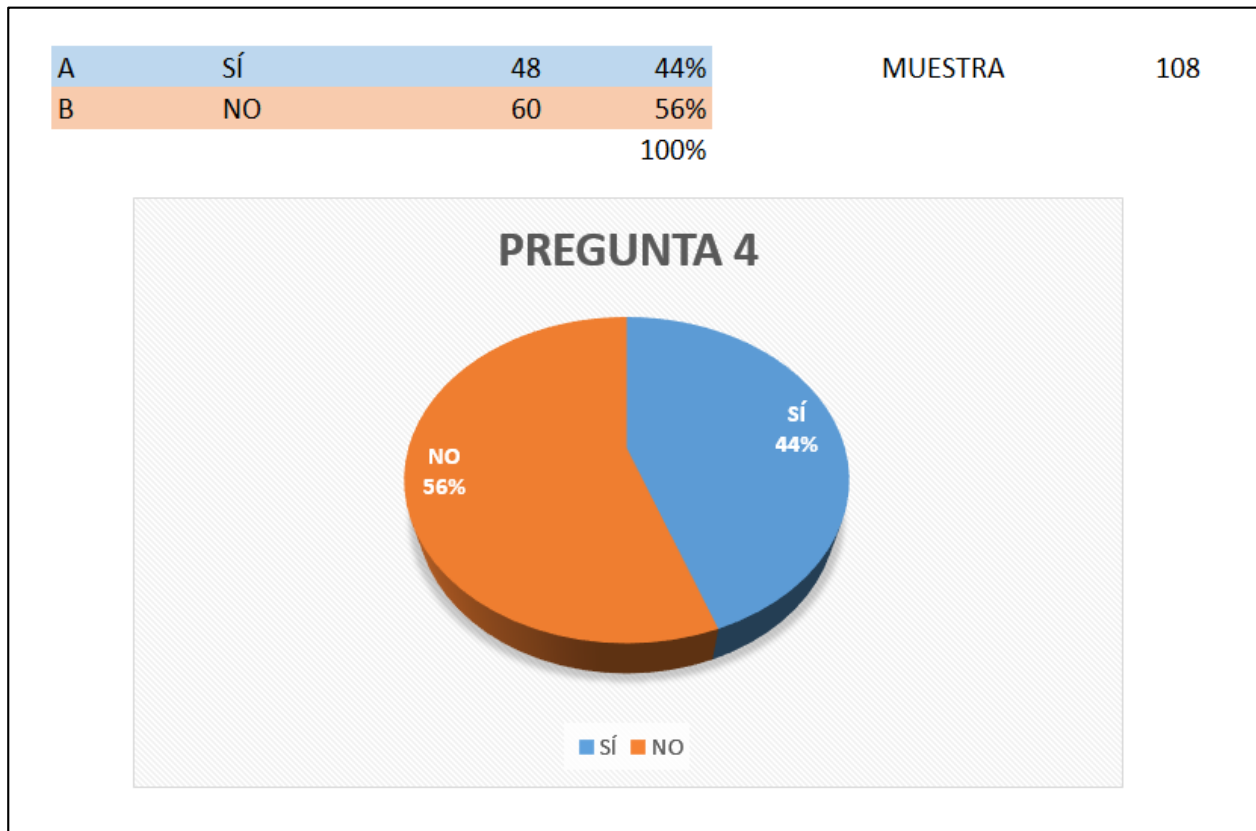


Gráfico 5. Piensa que el Rap esta socialmente aceptado en la ciudad

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

Interpretación: Respecto a si el Rap esta socialmente aceptado en la ciudad, los valores obtenidos, evidencian que, el 56% opina que no, mientras que el 44% afirma que si lo está. Lo que podría llevar a afirmar que existe una alta aceptación del Rap en la ciudad, existiendo una escasa diferencia, frente a quienes opinan que no está aceptado socialmente.

Pregunta 5. ¿Considera que el Rap representa solo violencia, pandillas o consumo de estupefacientes?

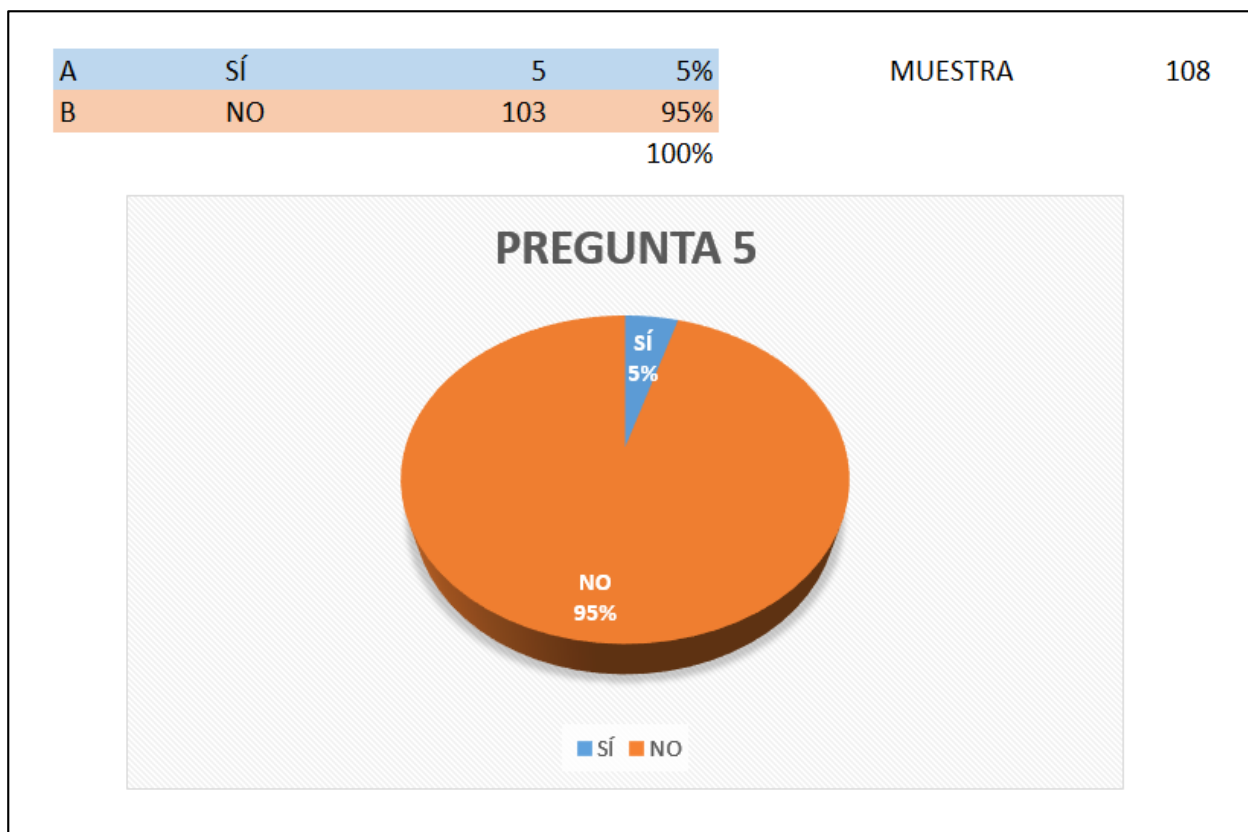


Gráfico 6. Considera que el Rap representa solo violencia, pandillas o consumo de estupefacientes

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

Interpretación: En el gráfico 6 se evidencia que el 95% de los encuestados, piensa que el Rap no representa violencia, actividades de pandillas, o consumo de estupefacientes. Mientras que el 5% si creía que desarrollaban este tipo de actividades. Lo cual, significa que casi la totalidad de la ciudadanía piensa que el Rap representa un género musical.

Pregunta 6. ¿Cree usted que los medios de comunicación físicos o digitales dan un espacio para la música Rap en Cuenca?

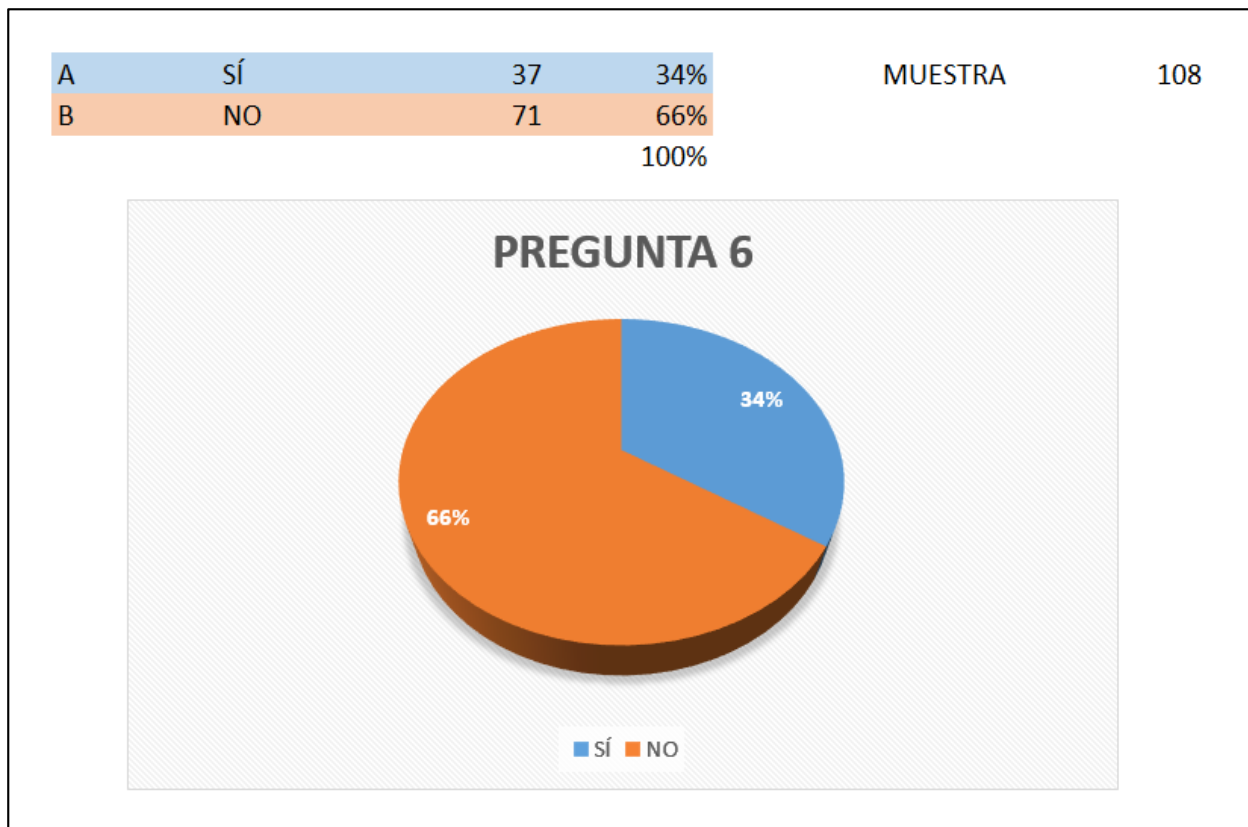


Gráfico 7. Cree usted que los medios de comunicación físicos o digitales dan un espacio para la música Rap en Cuenca

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

Interpretación: Respecto al espacio que dan los medios de comunicación físicos y/o digitales al Rap en la ciudad de Cuenca, los valores obtenidos indican que, un 66% de éstos, manifiestan que, no hay espacios para la exposición o difusión de la música Rap, frente al 34% de estos medios de comunicación que, si brindan estos espacios y apoyan a este género musical. Resultados que evidencian la existencia de dificultades,

en cuanto, facilitar espacios para la difusión y promoción del Rap, lo cual, sustenta una de las problemáticas que se abordaron en el presente proyecto.

Pregunta 7. ¿Deberían las autoridades encargadas dar acceso a espacios públicos para promover las expresiones artísticas?

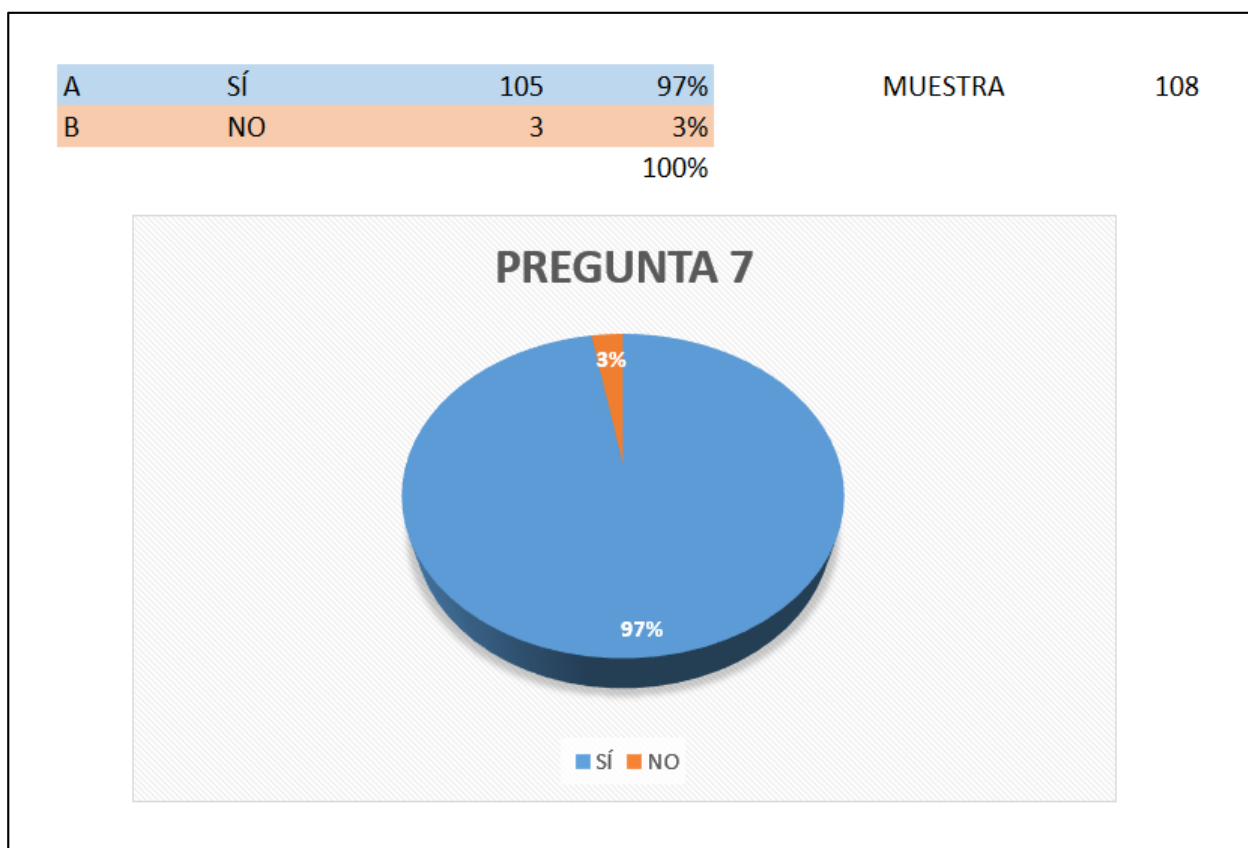


Gráfico 8. Deberían las autoridades encargadas dar acceso a espacios públicos para promover las expresiones artísticas

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

Interpretación: En el gráfico 8 se aprecia que el 97% de los encuestados, piensan que las autoridades públicas, deberían propiciar y facilitar el acceso a espacios públicos,

a aquellas personas involucradas en el fomento y desarrollo del Rap en la ciudad. Frente a un insipiente 3% de los encuestados que, opinan lo contrario.

Pregunta 8. ¿Cree usted que la creación de una revista digital ayude a expandir y difundir este género musical en la ciudad?

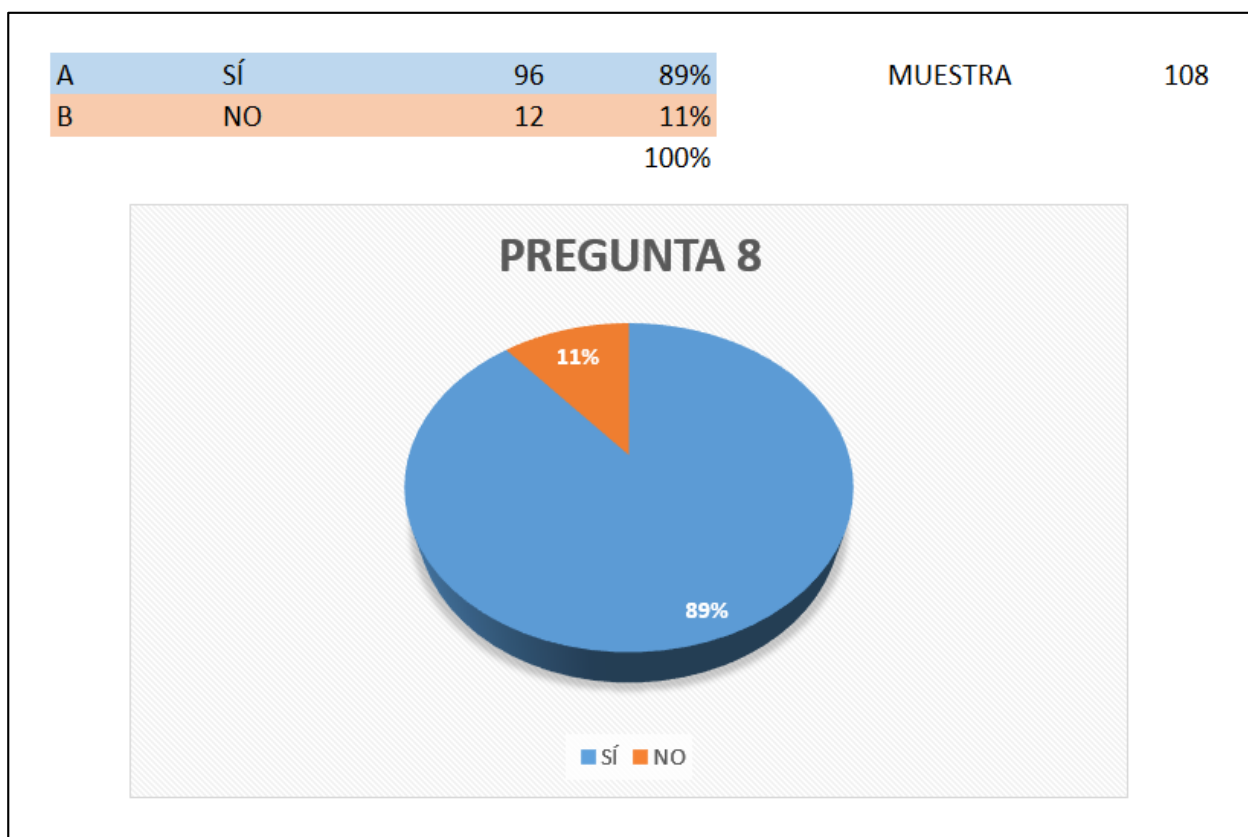


Gráfico 9. Cree usted que la creación de una revista digital ayude a expandir y difundir este género musical en la ciudad

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

Interpretación: En cuanto a la pregunta si una revista digital, ayudaría a la promoción y difusión del Rap en la ciudad de Cuenca, los valores alcanzados indican

que, el 89% está de acuerdo con que la revista digital contribuiría al desarrollo del Rap, y a que, los raperos puedan expresarse a un mayor grupo de personas, y así, conozcan más de cerca, su origen e ideologías.

Pregunta 9. ¿Tiene usted conocimiento de la existencia de alguna revista o libro sobre este género musical en la ciudad de Cuenca?

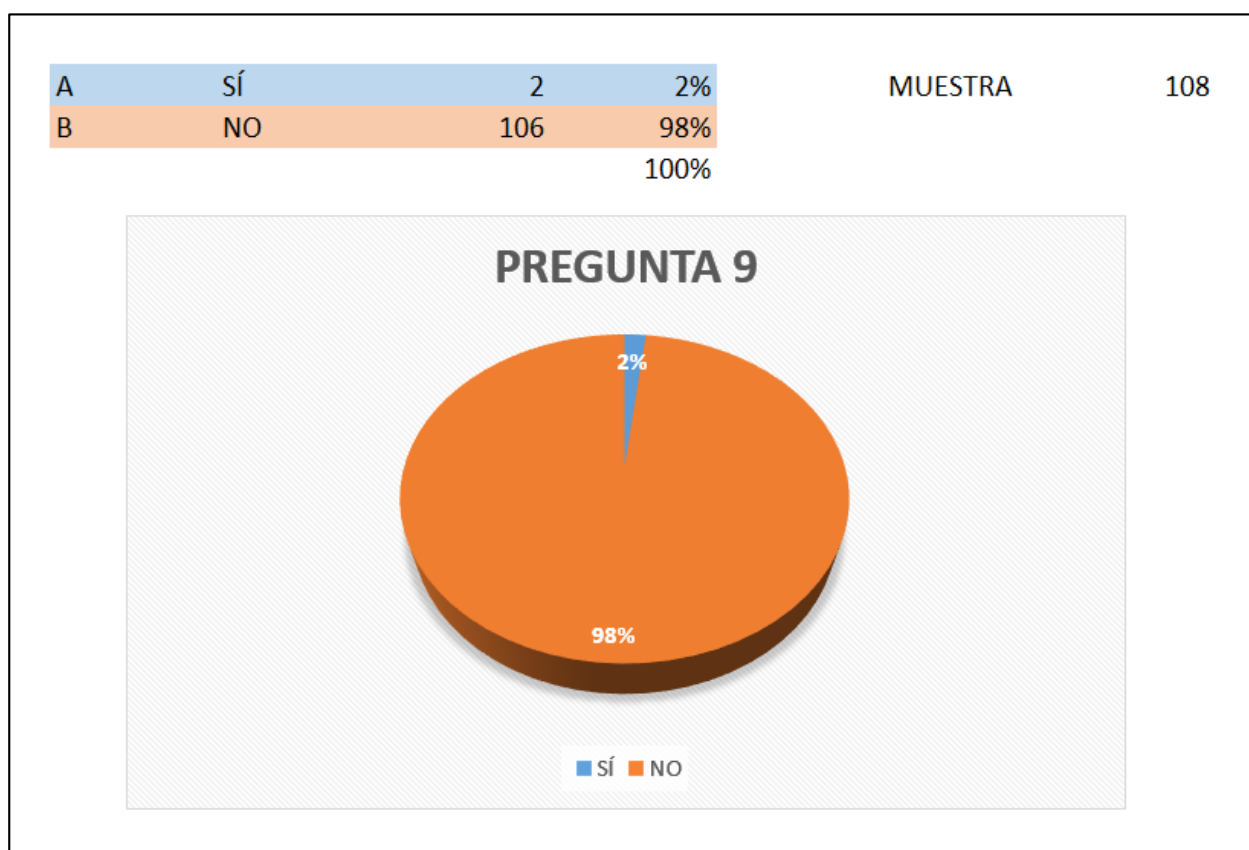


Gráfico 5. Tiene usted conocimiento de la existencia de alguna revista o libro sobre este género musical en la ciudad de Cuenca

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

Interpretación: Según los valores alcanzados, el 98% de encuestados no conocen la existencia de alguna revista digital, similar a la que se está proponiendo en el presente proyecto, mientras que, únicamente un 2% afirman lo contrario.

CAPÍTULO V

PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

5.1 Ideación

Esta fase se trata de contribuir con el planteamiento de posibles soluciones gráficas al problema, considerando a los datos recogidos en la encuesta, asimismo, determinar que, estilo gráfico, es el más conveniente para el diseño de la revista, y cómo, este se relaciona con el tema del proyecto.

5.2 Estilo Gráfico

Tras la revisión de varias revistas impresas y digitales de Hip Hop/Rap y temas relacionados, se decidió implementar el estilo Grunge, debido a que, su característica principal es la disrupción, de lo ya establecido, o la contraparte de un sistema. Situación que se relaciona directamente con el Rap, puesto que éste, tomó como idea central, la revolución ante un sistema impuesto por el gobierno, en donde es originario.

“El rap floreció en un contexto muy turbulento para la sociedad estadounidense, en concreto para las minorías que vivían en los ghettos, en el que, los problemas raciales y las políticas segregacionistas que, iban arrastrando desde décadas, hicieron que sus comunidades vivieran bajo los efectos de la estratificación social. Estos barrios poblados generalmente por afroamericanos y latinos, constituían lugares estigmatizados y situados

en lo más bajo del sistema jerárquico de los sitios que componen una metrópolis, siendo así, focos de violencia, vicios y disolución social.” (Wacquant, 2007)

5.2.1 El Grunge

Este movimiento nació originalmente relacionado con el aspecto musical y la moda, denominado muchas veces, dentro del diseño, como estilo de garaje. Toda esta corriente se estableció entre los años 80 y 90 del siglo pasado. Kurt Cobain, es conocido como el mayor representante del grunge; además, de crear la música, estableció la estética y la ideología de un ser rebelde, de espíritu libre. Idea de pensamiento que, rechazaba aquello que seguían las masas, y que, tenía como prioridad el sentimentalismo y el arte.

Ignacio Julià, periodista español, resume en su libro Grunge, noise y rock alternativo, el contexto en el cual se originó el grunge: “Cuando lo alternativo, lo teóricamente surgido al margen del sistema establecido, se transformó inesperadamente en lo comercial, lo que vendía, la falacia subyacente desde siempre en dicha maquinaria quedó al descubierto y nos vimos obligados a replantearnos toda noción preestablecida.” (Julià, 1996)

Así como el estilo llegó a diferentes áreas, también influyó en el diseño editorial de revistas como: RayGun de David Carson y Fuse de Neville Brody. Estos diseñadores, dieron la esencia de lo que sería denominado grunge en lo editorial, rompiendo todos los esquemas del diseño tradicional, tomando gran parte de las características del dadaísmo, e implementándolas en sus obras, como el estilo caótico, desordenado y dinámico.

Si se realiza una comparación entre la ideología del grunge, el pensamiento dadaísta y las decisiones tomadas por diseñadores como Carson o Brody, se podría encontrar un punto común entre estas tendencias, como es la política de romper las reglas establecidas. Rechazar lo establecido dentro de los parámetros artísticos de la época, de la escena musical popular, de la moda impuesta por la cultura pop del momento, y de la retícula racional para diseñar editorialmente. (Hernández, 2017)

5.2.1.1 Características del estilo gráfico grunge en el diseño editorial

- El grunge impacta visualmente a su espectador mediante las emociones o sensaciones, a diferencia de un diseño legible que pudiese informar, pero pasar desapercibido. La comunicación es lo principal, mientras que **la legibilidad se toma en segundo plano.**
- La utilización de collage o fotomontajes es algo muy común en revistas de este estilo. Pueden ser imágenes fotográficas o imágenes ilustrativas con las que el **diseñador juega dentro de una misma obra**, estas pueden ser invertidas, recortadas, rotas, etc.
- El sistema de retículas creado por Muller-Brokman en 1961 es totalmente trasgredido, debido a que, **no se tiene en cuenta un uso correcto de la grilla** o en sí uso alguno de márgenes.
- Con respecto a la tipografía, se pueden usar varias familias y estilos en una misma composición. Los tamaños pueden variar, como también el

espaciado y el interlineado. **En este estilo gráfico es recurrente que la tipografía se use como imagen**, creando puntos de tensión dentro del diseño y no siendo utilizado como simple texto.

- En la **colorización se destacan las paletas cálidas** y el uso constante de rojo, aunque el uso de cualquier color es aceptado. El trabajo monocromático también es muy manipulado en las obras.
- Tras la ruptura de la retícula en la diagramación, **la organización es nula**. Los textos tipográficos, imágenes, collages e inclusive bloques de galera pueden ser rotadas y posicionadas en cualquier tipo de eje.
- Las texturas pueden ser creadas mediante superposición de elementos de manera manual o digital.

Ya revisadas las características del estilo grunge, se toman en cuenta varias de las mismas para desarrollar todo el concepto de la revista, así como también las referencias previamente revisadas para darle una estética original. En este caso se enfocará en la aplicación de collage y un aspecto de libro o cuaderno descontinuado aplicando texturas, de esta forma hacer referencia a las libretas donde los raperos generalmente escriben sus letras.

5.3 Tipografía

Reforzando el concepto sobre la música Rap, se decidió usar tipografías de tipo decorativas representadas por el Graffiti en el diseño de la revista.

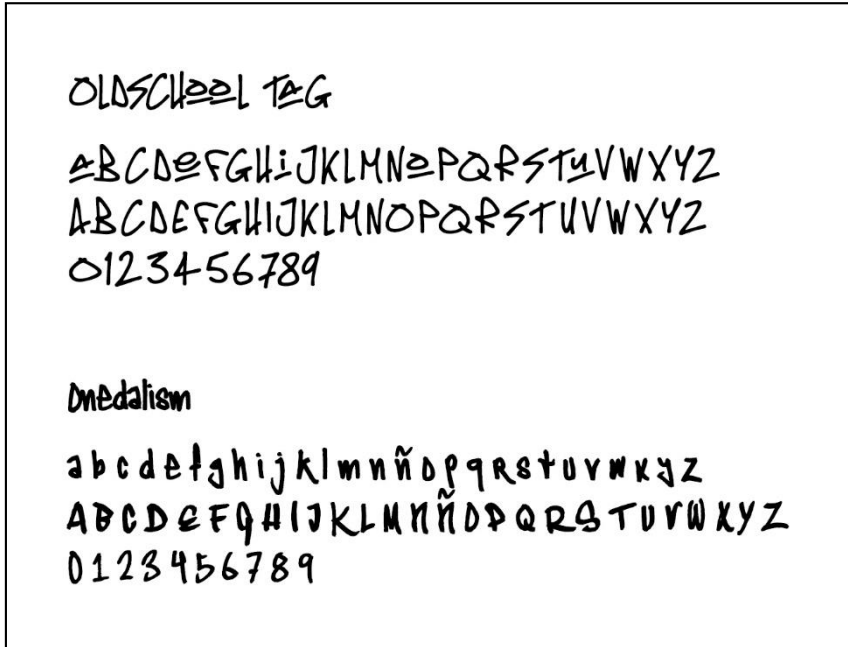


Ilustración 1. Tipografía 1

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

Para los textos que contendrán la información sobre la historia del Rap en la ciudad de Cuenca se utilizará una tipografía estilo Sans-Serif. Esto ayudará a la legibilidad de los escritos más abundantes, así la información llegará al lector de una manera más concisa y directa.

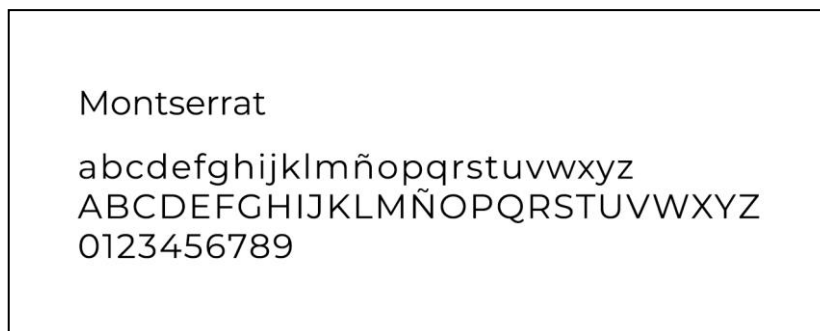


Ilustración 2. Tipografía 2

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

5.4 Cromática tipográfica

En el proyecto se optó por utilizar los colores amarillo y rojo, con el objetivo de llamar la atención al lector. Además de ser los colores representativos de la ciudad de Cuenca.

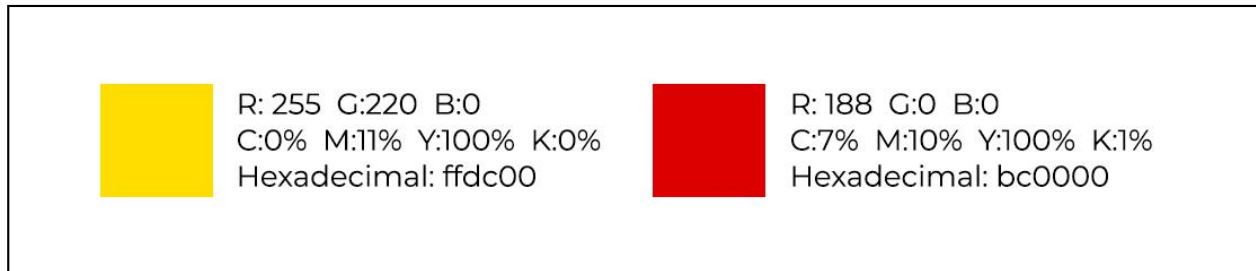


Ilustración 3. Cromática tipográfica

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

5.4 Texturas

Teniendo en cuenta el estilo gráfico que se utilizará para la revista, se añadieron diversas texturas digitales que ayudarán visualmente, a dar un aspecto roto, rayado o viejo. Esto se implementó para que el proyecto tenga más apego a lo urbano, representando los cuadernos que, comúnmente, los raperos emplean para escribir sus canciones.



Ilustración 4. Hoja de cuaderno

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

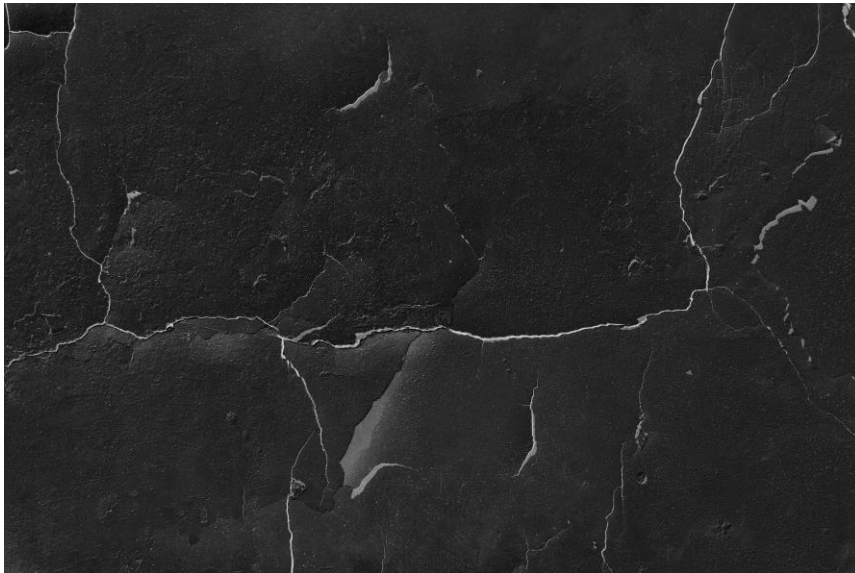


Ilustración 5. Hoja de papel negra

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

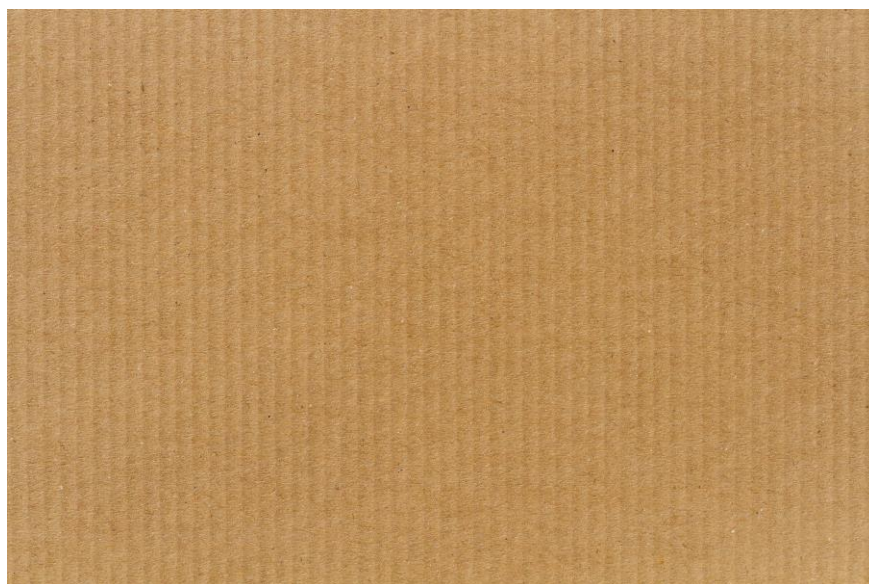


Ilustración 6. Cartón 1

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

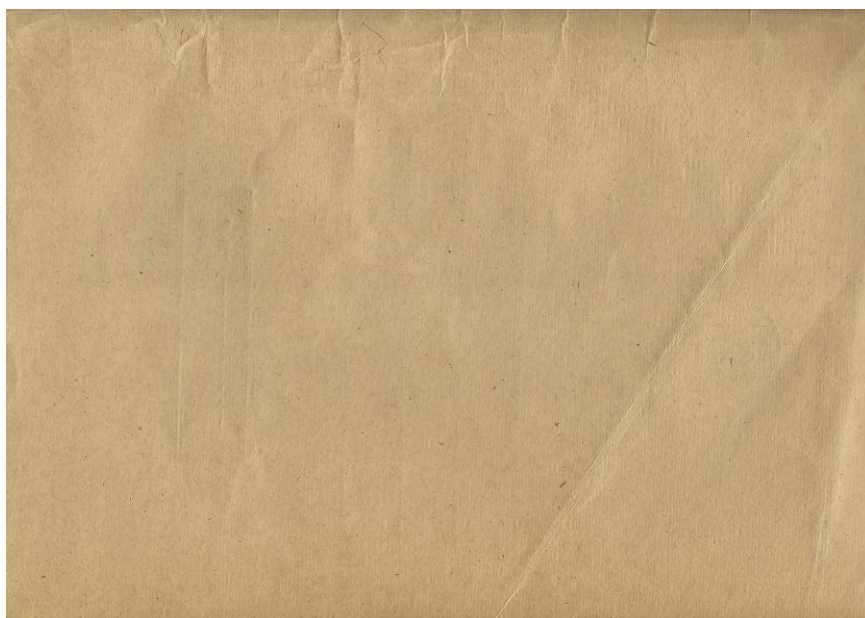


Ilustración 7. Cartón 2

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

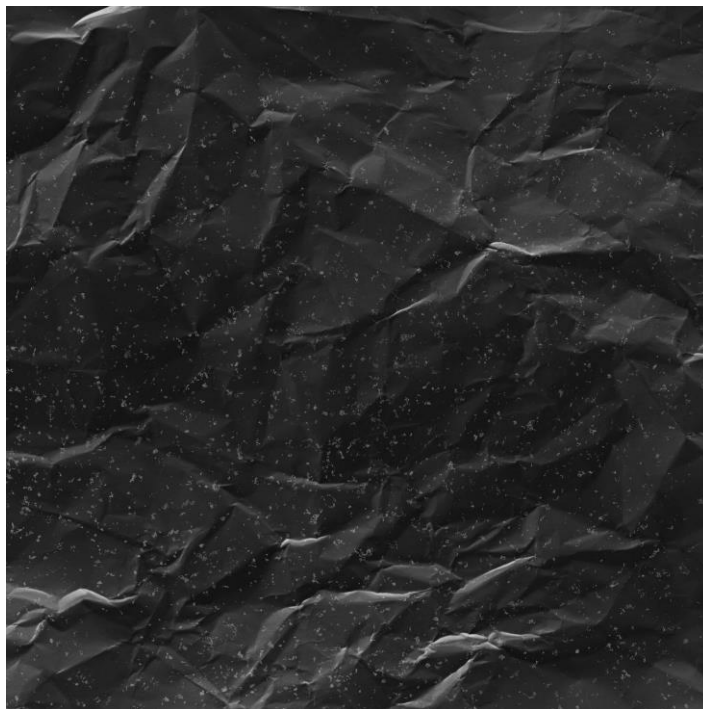


Ilustración 8. Papel arrugado negro

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

5.5 Machote (Boceto)

Con la información obtenida, el estilo gráfico y otros recursos, se procedió a la fase de maquetación, con la creación de un machote, que servirá para saber más o menos cuantas páginas tendrá la revista digital, y como, se distribuirá la organización de los elementos visuales y textuales.

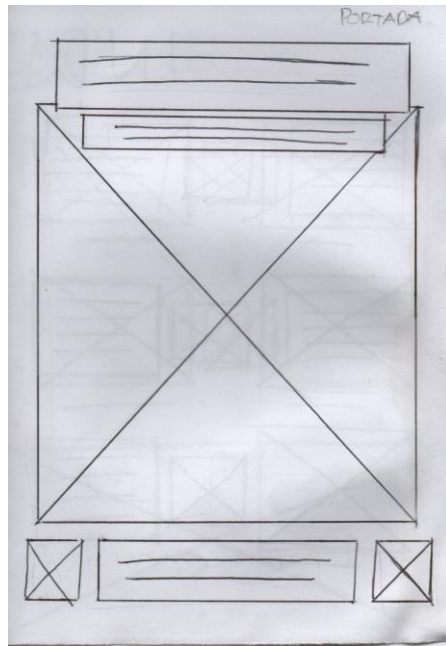


Ilustración 9. Machote (Portada)

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

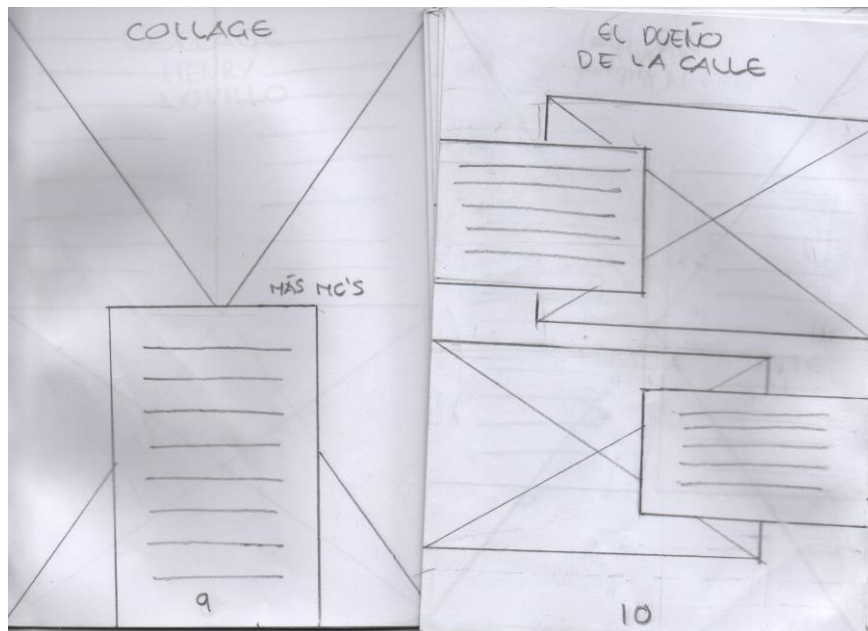


Ilustración 10. Machote (Páginas con texto e imágenes)

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

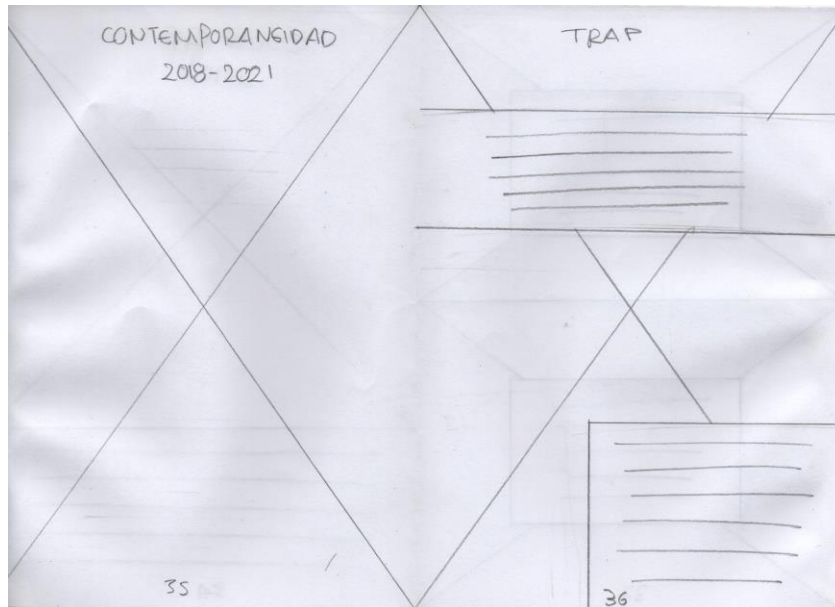


Ilustración 11. Machote (Sección con portada)

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

5.6 Diagramación

Con el machote terminado, se procedió a la diagramación del diseño de la revista en Adobe Photoshop, ya que permitirá manipular imágenes y textos de mejor manera para realizar los collages. También obtendremos una fluidez eficiente al momento de pasar a la etapa de organización.

El tamaño de cada página fue de 1400px x 1920px, para que la visualización de la revista digital se pueda observar en diferentes dispositivos con toda su calidad.



Ilustración 12. Portada y contraportada

Elaborado por: Juan Francisco Barreto



Ilustración 13. Índice y contraportada

Elaborado por: Juan Francisco Barreto



Ilustración 14. Grupos 2da etapa

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

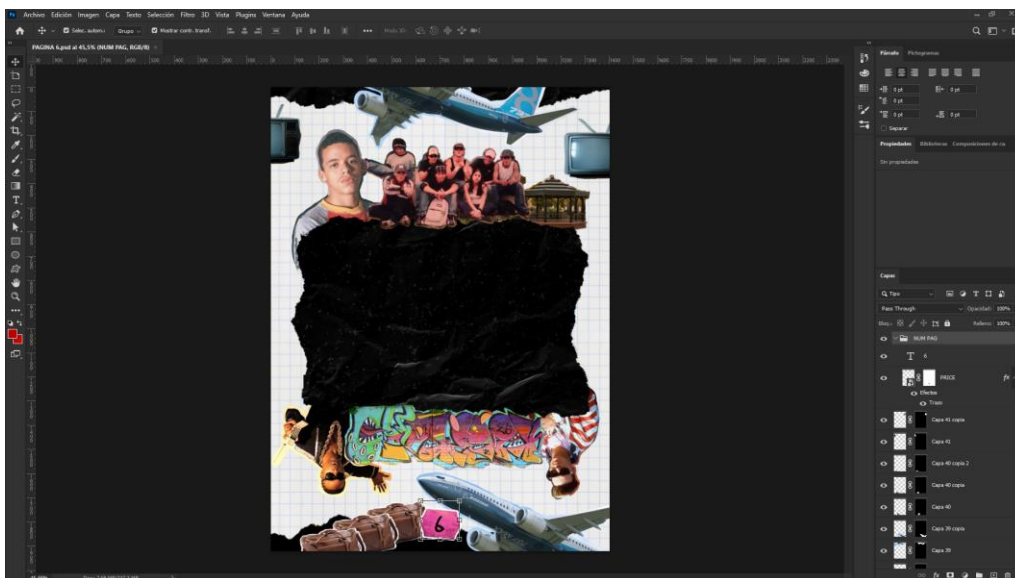


Ilustración 15. Introducción 1era etapa

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

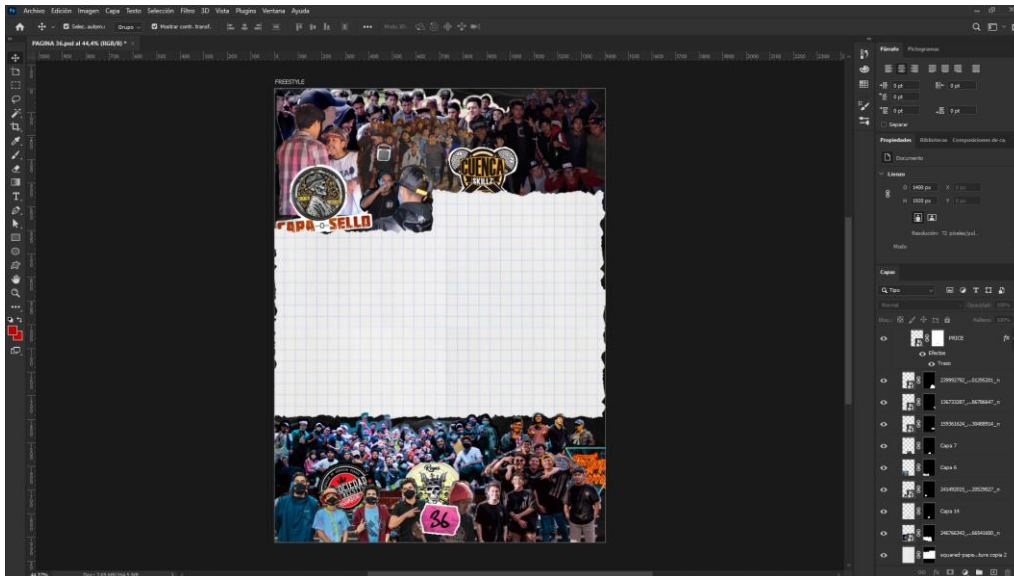


Ilustración 16. Página para textos (El Freestyle)

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

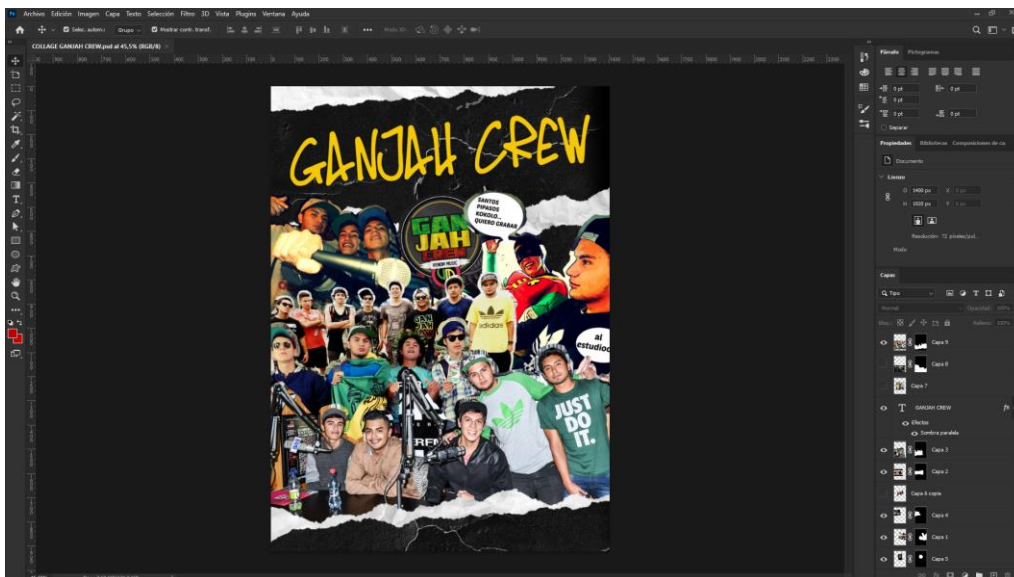


Ilustración 17. Portada de sección (Ganja Crew)

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

Finalizada la etapa de diseño, se organizó las páginas de la revista, mediante el empleo del programa Adobe InDesign; asimismo, se agregarán los textos que contendrán la información acerca de cada sección de la historia del Rap en la ciudad. El machote realizado anteriormente contribuyó como referencia, para cumplir este objetivo.

Se implementó una rejilla con márgenes de 50px en cada lado y 6 columnas con un medianil de 33px.

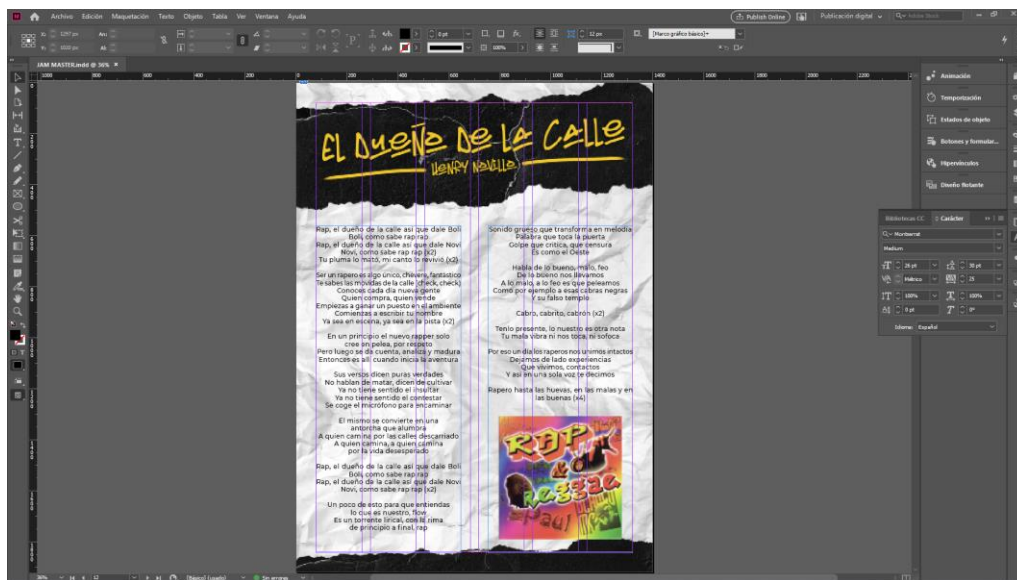


Ilustración 18. Canción Dueño de la Calle

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

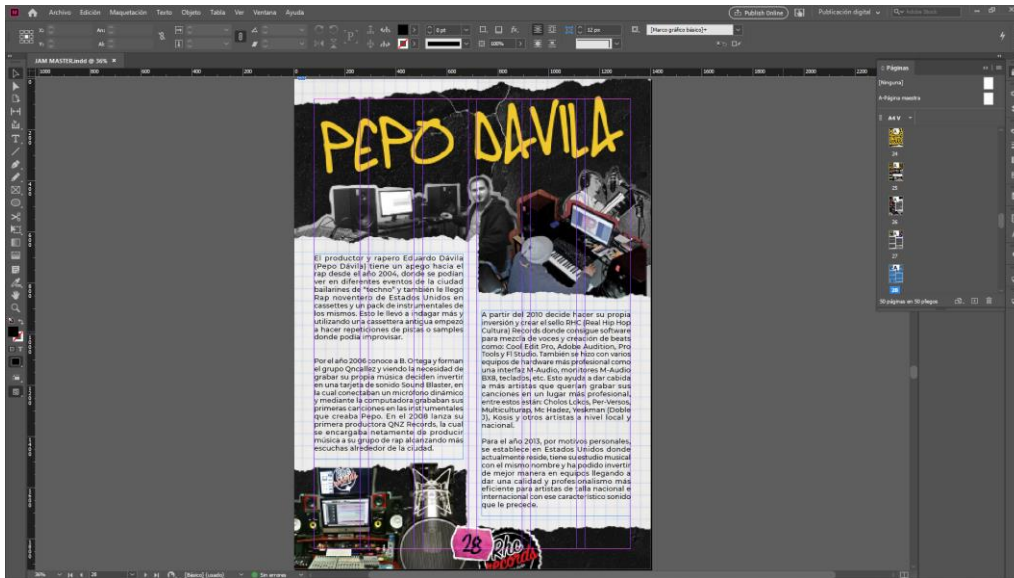


Ilustración 19. Pepo Dávila
Elaborado por: Juan Francisco Barreto

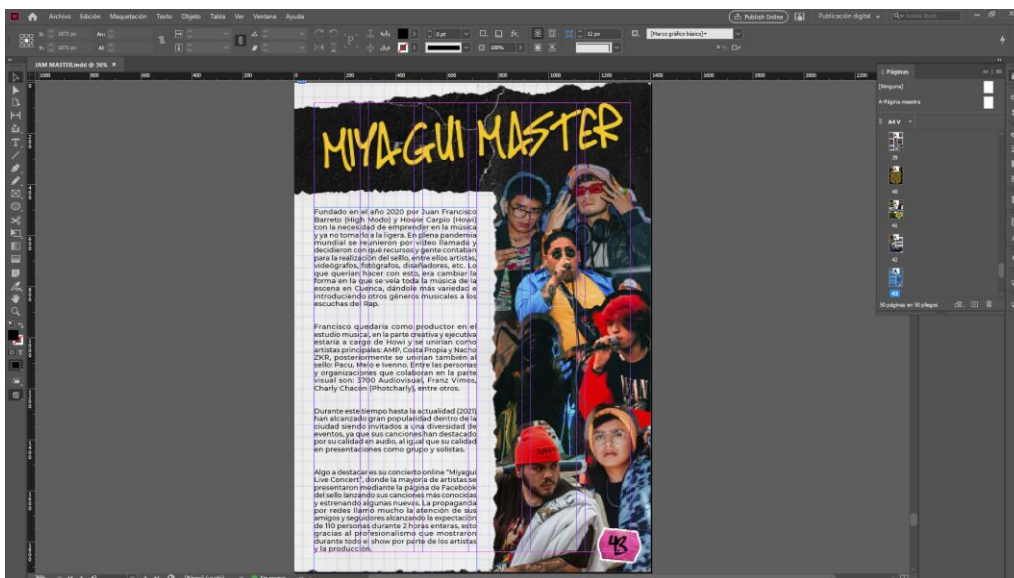


Ilustración 20. Miyagui Master
Elaborado por: Juan Francisco Barreto



Ilustración 21. 2015 (2da etapa)
Elaborado por: Juan Francisco Barreto



Ilustración 22. Ganjah Crew información
Elaborado por: Juan Francisco Barreto

5.7 Propuesta Final

Diagramada toda la revista, se realizó la exportación completa en formato PDF, donde se pudo visualizar como quedaría finalmente la revista. Seguidamente, se subió el proyecto a un sitio web que, desde este sitio, permitirá almacenar y brindar una mejor experiencia al lector.



Ilustración 23. Revista en sitio web 1

Elaborado por: Juan Francisco Barreto



Ilustración 24. Revista en sitio web 2
 Elaborado por: Juan Francisco Barreto



Ilustración 25. Revista en sitio web 3
 Elaborado por: Juan Francisco Barreto

5.8 Landing Page

Con la revista publicada, se decidió crear un Landing Page (Página de inicio) en Google Drive, sitio en el cuál, se muestra un vídeo realizado en Adobe Premiere, con la evolución de la música en sus diferentes etapas, presentadas en la revista. También se implementó una pequeña descripción, y un link directo para que, el lector pueda acceder al sitio web que contiene el proyecto.

El diseño para el Landing Page se hizo en base a los mismos recursos (imágenes, texturas, collage) usados en la revista digital.



Ilustración 26. Landing Page 1

Elaborado por: Juan Francisco Barreto



Ilustración 27. Landing Page 2

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

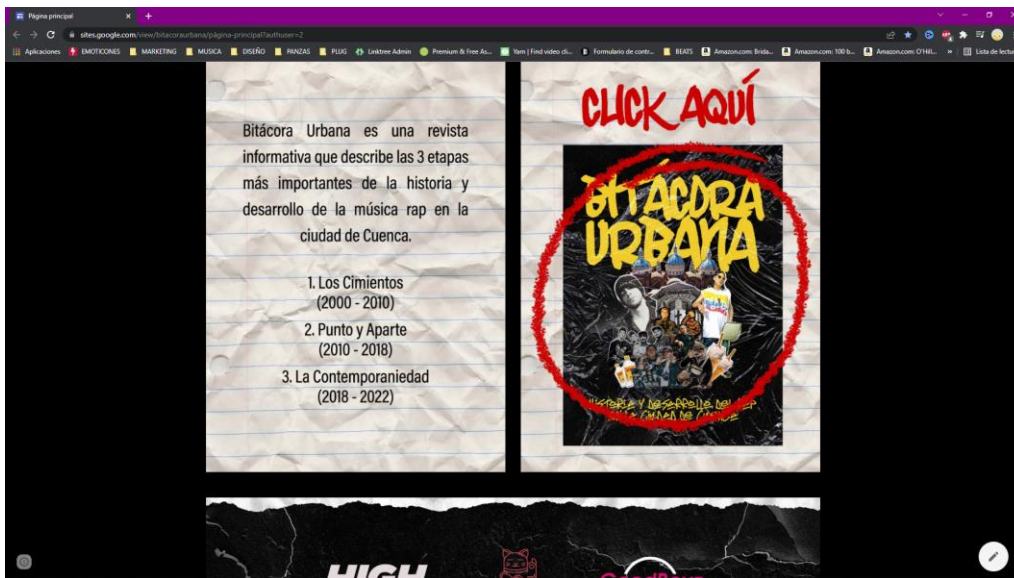


Ilustración 28. Landing Page 3

Elaborado por: Juan Francisco Barreto

CONCLUSIONES

El proyecto resultó complejo en su primera etapa, existió cierta dificultad recopilar información histórica del Rap en la ciudad, debido a que, son escasas las fuentes bibliográficas que existen en internet. Esto permitió realizar una investigación de campo, organizando entrevistas directas con artistas locales del género, las mismas que se efectuaron de forma presencial, así como por vídeo llamada, puesto que algunos artistas, no residían en el país. Además, existió inconvenientes al momento de compilar las imágenes que, servirían para cada página de la revista, debido a que, al no haber registros oficiales, fue complicado acceder a estas. Las imágenes utilizadas, en su mayoría, fueron proporcionadas por los raperos, y otras, fueron sacadas de sitios web abandonados, conciertos independientes, redes sociales públicas o vídeoclips.

A pesar de los inconvenientes con la revista, existe una gran aceptación del público, y, sobre todo, de los exponentes del género Rap, puesto que se ven reflejados a sí mismos en un marco de progreso, cambio y positivismo, dentro de la historia de una cultura que, se originó por desigualdades, discriminación y estereotipos. Así mismo, la propuesta final del proyecto, llamó mucho la atención de los fanáticos de esta música, debido a que, el estilo de diseño que se empleó, en cada etapa del desarrollo del proyecto, las tipografías, y sobre todo, las imágenes que se lograron crear, por medio del collage.

RECOMENDACIONES

Se recomienda:

- Indagar más sobre el diseño editorial como medio para conocer y difundir las distintas culturas urbanas y su procedencia, de esta manera evitar estereotipos erróneos hacia las mismas.
- Realizar más tesis sobre las diferentes expresiones artísticas, ya que por lo general no se toman en cuenta, ya sea por desinformación o porque no se las toman como algo serio dentro de nuestra sociedad.
- Difundir la revista digital con el objetivo de proveer el conocimiento acerca de uno de los elementos más importantes de la cultura Hip Hop y sus diferentes representantes alrededor de la ciudad de Cuenca.
- A las instituciones públicas y privadas, brindar el apoyo respectivo a los artistas que están inmiscuidos en la música Rap, proponiendo más eventos, conciertos, charlas, talleres y sobre todo exposición en medios físicos y digitales para lograr una expansión musical.

BIBLIOGRAFÍA

Álvarez, M. (2004). Diseño Gráfico. Conceptos Actuales. En M. d. Ciencia, *Las artes plásticas como fundamento de la educación artística* (págs. 287-290). Barcelona: SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA.

Anglas, C. (2016). *Psicología del color aplicada a la espacialidad como medio de aproximación a víctimas de violencia familiar*. Trujillo: Universidad Privada del Norte. Obtenido de <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/12564>

Bwman, P. (2016). *Mottfglosario*. Obtenido de glosario.mott.pe: <https://glosario.mott.pe/disenio/palabras/adobe-photoshop>

Carrera, D., & Molina, J. (2021). análisis semiótico del grafiti como manifestación artística a partir de tres murales representativos en la ciudad de Quito-Ecuador. *Axioma*, 28-36. doi:<https://doi.org/10.26621/ra.v1i24.686>

Espinoza, A., & Ludizaca, L. (2015). *Producción del documental Memorias: Rostros de la calle*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana. Obtenido de <https://cutt.ly/uAaVJY6>

Ghinaglia, D. (2009). Taller de diseño editorial. *Entre cordeles y tipos*, (págs. 1-21).

Gómez, G. (2021). Diseño, tipografía y comunicación visual. Ahora todo vale. *Cuaderno*, 83-100. Obtenido de <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/4175/1947>

- Hernández, A. (2017). *Dadá en el diseño editorial. Cómo trasciende el dadaísmo en el diseño editorial*. Palermo: Universidad de Palermo. Obtenido de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/4593.pdf
- Herrera, P. (2018). *Representación de lo marginal y desigualdad en la expresión artística del rap quiteño*. Quito: Universidad Politécnica Salesiana. Obtenido de <https://cutt.ly/6AaVQ5V>
- Julià, I. (1996). *Grunge, noise y rock alternativo*.
- Julià, I. (1996). Grunge, noise y rock alternativo. En I. Julià, *Grunge, noise y rock alternativo* (pág. 11).
- Martínez, C. (10 de Mayo de 2021). Breve historia del rap: origen, significado y evolución de un estilo de música que lo cambió todo. Obtenido de Los 40: <https://cutt.ly/MAaMpfz>
- Mayer, R. (1993). *Materiales y técnicas del arte. 2da. Ed. española*. Madrid: Hermann Blume.
- Mazzalomo, L. (2009). Diseño gráfico editorial. En F. Estevez, L. d. Sagastizábal, & A. Cabanellas, *El mundo de la edición de libros* (págs. 139-160). La Rioja: Dialnet.
- Plazola-Meza, E. (2019). Versiones de la cultura Hip Hop en el Graffiti en Ameca. *Intersticios Sociales*, 291-316. Obtenido de <https://cutt.ly/qAa1yBs>
- Romero, E. (06 de 02 de 2015). *Revista Digital*. Obtenido de ¿Qué es Indesign y para qué sirve?: <https://revistadigital.inesem.es/disen-y-artes-graficas/que-es-indesign-y-para-que-sirve/>

Sánchez, A. (2020). *Muaicología de la música popular urbana: Heavy Metal y Rap en Cuenca, Ecuador*. Cuenca: Universidad de Cuenca. Obtenido de <https://cutt.ly/oAaVSZs>

Sandín, J. (2015). *El hip hop como movimiento social y reivindicativo*. Gandia: Universidad Politécnica de Valencia. Obtenido de <https://cutt.ly/6Aa05df>

Torres, C. (8 de Mayo de 2010). *La revista digital*. Obtenido de [issuu.com: https://issuu.com/icarolinatj/docs/revista_digital3](https://issuu.com/icarolinatj/docs/revista_digital3)

Wacquant, L. (2007). *Los condenados de la ciudad. Gueto, periferias y Estado*. Buenos Aires: Siglo XXI.

GLOSARIO

- **Estereotipo:** Es una imagen, idea o noción inmutable que tiene un grupo social sobre otro, al que le son atribuidos de forma generalizada conductas, cualidades, habilidades o rasgos distintivos.
- **Homólogo:** Un estereotipo es una imagen, idea o noción inmutable que tiene un grupo social sobre otro, al que le son atribuidos de forma generalizada conductas, cualidades, habilidades o rasgos distintivos.
- **Paleta:** Conjunto o variedad de colores usados habitualmente por un pintor, en una obra, pieza gráfica, página web o incluso la decoración de tu recámara.
- **Machote:** Prototipo presentado al cliente, cuyo objetivo es definir (en lo posible) tamaño, contorno, conformación y estilo general de cualquier trabajo gráfico.