



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
ESCUELA DE PREGRADO

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADOR CON MENCIÓN EN VISUALIDAD Y MEDIOS
ANÁLISIS VISUAL, DISEÑO Y ANIMACIÓN PARA DOCUMENTAL AUDIOVISUAL

LA CALLE SUENA

RODRIGO NICOLÁS TORRES SANTOS

PROF. GUÍA - JUAN CARLOS LEPE
PROYECTO DE TÍTULO DISEÑO MENCIÓN VISUALIDAD Y MEDIOS
UNIVERSIDAD DE CHILE | FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
SANTIAGO DE CHILE, JULIO 2023

LA CALLE SUENA

Proyecto de Título - Diseño, Mención Visualidad y Medios.

Rodrigo Nicolás Torres Santos.

Prof Guía - Juan Carlos Lepe.

Julio de 2023.

Facultad de Arquitectura y Urbanismo.

Universidad de Chile, Santiago.

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADOR CON MENCIÓN EN VISUALIDAD Y MEDIOS
ANÁLISIS VISUAL, DISEÑO Y ANIMACIÓN PARA DOCUMENTAL AUDIOVISUAL

LA CALLE SUENA

RODRIGO NICOLÁS TORRES SANTOS

PROYECTO DE TÍTULO | DISEÑO MENCIÓN VISUALIDAD Y MEDIOS
PROFESOR GUÍA - JUAN CARLOS LEPE.
UNIVERSIDAD DE CHILE | FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
JULIO DE 2023

Dedicatoria

A mi madre por entregarme el aliento cada vez que lo necesité para salir adelante, a mi hermano por enseñarme que en la vida no estamos solos, a mi novia por acompañarme en cada paso y por último a la música, el soundtrack de la película que terminamos llamando vida, la cual me acercó y me guió hacia el Diseño.

Abstract

“La Calle Suena” nace de la necesidad de crear un registro audiovisual atractivo de la evolución que ha tenido el reggaeton a través de sus artistas y su relevancia en la cultura urbana mundial, sumando además un sumo interés en el desarrollo visual y musical que ha tenido este desde su nacimiento, mediante una investigación se recopilaron antecedentes de la historia del reggaeton y su importancia para la justificación del proyecto, se desarrolló un análisis mediante fichas con características visuales, a un corpus de cuarenta carátulas de reggaeton desde 1992 al 2022, dos documentales de Youtube, y dos entrevistas a relevantes diseñadores internacionales del género urbano de Puerto Rico y Chile.

Se buscó un método de diseño adecuado para desarrollar un proyecto audiovisual alineado con los procesos que usan los diseñadores en el reggaeton y también según autores sobre diseño, se estableció como objetivo que este contenido eduque sobre la evolución del reggaeton a través del tiempo, usando en su primer capítulo un artista en particular “Daddy Yankee” y titulado el proyecto “La Calle Suena”.

Desarrollando un producto de diseño, registrando este proceso finalizando en un videodocumental con animaciones, visuales que acompañan a la música e identidad gráfica, usando los conceptos claves encontrados en el análisis que representen lo urbano de una manera adecuada y atractiva para los objetivos del proyecto.

Aportando por un lado en el estudio de metodologías de diseño moderno con nuevas tecnologías, además creando contenido para la cultura urbana musical hispano hablante a través de Youtube, por último registrando un amplio análisis a otra dimensión artística del reggaeton, el diseño de sus carátulas, cómo han ido evolucionando a través del tiempo, cuáles son sus características y métodos usados para diseñarlos de la voz de sus propios protagonistas y finalmente sus visiones respecto al tema de la evolución visual.

Palabras Clave: Diseño, Reggaeton, Visualidad Musical, Metodos de Diseño, Carátulas, Animación.

INDICE

Introducción

PARTE I.- INVESTIGACIÓN REALIZADA

2. Objetivos y Preguntas de Investigación.

- 2.1 Objetivos de la Investigación.
- 2.2 Interrogantes de la investigación.

3. Marco de referencia.

- 3.1 Influencia de la música en la sociedad.
- 3.2 Diseño en el medio musical urbano.
- 3.3 Características audiovisuales y de Diseño en el Reggaeton.
- 3.4 Exponentes Claves: Bad Bunny.
- 3.5 Exponentes Claves: Daddy Yankee.
- 3.6 Plataformas y Formatos.

4.Estado del Arte.

- 4.1 Carátulas de discos y su historia.
- 4.2 El Diseño gráfico en la industria de la música.
- 4.3 El Diseño gráfico en el reggaeton.
- 4.4 Tipografía.
- 4.5 Semiótica del Color.
- 4.6 Imágen y fotografía..

5. Metodología de la investigación.

- 5.1 Métodos e instrumentos de investigación.
- 5.2 Corpus de análisis.
- 5.3 Técnicas de investigación.

6. Resultados de aplicación de instrumentos de investigación.

- 6.1 Estudio de referentes audiovisuales.
- 6.2 Entrevistas Diseñadores del Género.

7. Conclusiones de la investigación

PARTE 2.- PROYECTO DE DISEÑO

8. Metodos de diseño.

- 8.1 Black Box.
- 8.2 Glass Box.
- 8.3 Sistema Auto-Organizado
- 8.4 Recopilación de Información y Contenido.
- 8.5 Guión.
- 8.6 Wireframes.

.9 .Productos de Diseño.

- 9.1 Imagotipo.
- 9.2 Paleta de Color
- 9.3 Tipografías
- 9.4 Animaciones

10. Montaje Final.

11. Conclusiones.

12. Bibliografía.

13. Anexos

- 13.1 Respuesta Entrevista Ian Reyes
- 13.2 Respuesta Entrevista Paulo Jaure



DADDY YANKEE

INTRODUCCIÓN

Contemplando desde un inicio el misterioso axioma de que la música es una necesidad del ser humano (Perez, R. 2010 p.146) el hecho de preferir un género a otro es un fenómeno muy estudiado por lo personal, subjetivo y casi espiritual de este mismo, pero esto es lo que ha hecho que algunos objetos de estudio se queden fuera del foco de las investigaciones actuales, por prejuicios o discriminación.

Existe poca información histórica que considera el valor cultural del reggaeton para la música latina y la representación global que ha alcanzado a lo largo del tiempo, este se refuerza en una historia de superación, censura y éxito tanto para el género como para sus artistas, un paralelo no menor para los objetivos de este proyecto.

El periodo de nacimiento de este género se vio obstaculizada, discriminada y maltratada debido a su contenido por ser resultado de un contexto social y económico marginal de carácter contracultural por el resto de la sociedad. Siendo relegada por sus letras explícitas, soeces y callejeras que finalmente eran solo el reflejo de una juventud puertorriqueña influenciada musical, visual y valóricamente en sus calles por la salsa, el reggae, el dancehall y el rap.

Esto se transformó finalmente en algo nuevo que logró imponerse de una manera impensada en el entretenimiento musical moderno, volviéndose así parte de la música mainstream por su valor comercial y su influencia en el pop mundial.

Por ejemplo, Daddy Yankee actualmente acumula más de 20 billones de reproducciones en total (Youtube, 2023).

Hoy, abre puertas a nuevas generaciones de artistas que están naciendo en una era digital caracterizada por la globalización y sencillez con la que se puede desarrollar y aprender producción

musical. Debido a esto, es que aumenta su alcance y proyección en el mundo moderno, dando las herramientas necesarias para levantar nuevos artistas desde cualquier parte del globo.

A finales del 2010 arribaba el boom de plataformas de streaming como Youtube o Spotify, donde llegó a establecerse como las alternativas preferidas del público para escuchar música, esto debido a la facilidad con la que se puede buscar y reproducir lo que quieras. Esto marcaba un antes y un después para la industria musical en general, pero particularmente para el Género Urbano, ya que dejaba atrás las antiguas restricciones que tenían los músicos en cuanto a comercialización y difusión de sus reproducciones, democratizando la publicación de su música y la publicidad que se le hacía a esta misma.

En los últimos años la mayor accesibilidad a internet y la facilidad con la que los jóvenes pueden interactuar y aprender con la música debido a programas de producción digital como por ejemplo Fruity Loops Studio, es que se ha generado una ola

de artistas nuevos que no necesitan una gran cantidad de capital o nivel de producción para poder crear piezas musicales desde sus computadoras, que hace de los procesos creativos más personales y auténticos pero a costa de muchas veces no tener un nivel profesional de producción por predominar el autodidactismo. “La comparación entre la salsa y el reggaetón es obligatoria, obviarla es olvidar que muchas de las primeras grabaciones de salsa tenían una calidad horrible: las trompetas sonaban como de banda escolar y la percusión estaba muchas veces fuera de clave”, (Tillet, A. 2006 p.49).

La influencia de este género musical al volverse popular a nivel mundial trascendió a un grado más estético, surgiendo así artistas visuales o diseñadores generalmente autodidactas que comenzaron a hacerse parte del movimiento debido a su interés en ser parte del género y apoyar su cultura.

Diseñar por mera promoción de sus artistas favoritos y tener la posibilidad de diseñar para figuras musicales relevantes comenzó a transformar la manera en que la visualidad del arte de las canciones y sus videos se transmitían.

A merced del género, éste se hizo más accesible para toda persona con acceso a un computador, puesto que podían escucharla desde cualquier parte del

mundo.

En este documento se relata como desarrollo un proyecto de diseño, centrado en la visualidad y la expresión medial del género urbano. Estableciendo bases tanto conceptuales como visuales, a través de un análisis documental de un universo cronológico de diseño de carátulas de canciones de reggaeton. De esta manera se logra evidenciar y categorizar tanto su evolución visual como sus factores comunes, rescatando también de esta manera los valores culturales del reggaeton.

Se decidió realizar el diseño de visuales y animaciones ya que es un espacio menos explorado en los documentales del género, pero también interesante de construir en la sociedad actual donde predomina la

atención momentánea, la constante distracción y la sobreinformación que recibe una persona promedio, en la que se ve envuelta en estímulos visuales cada vez más agresivos y se necesita particular atención en los momentos clave o insights.

De esta manera, con este proceso de diseño y análisis de parámetros estéticos, se pueden construir visuales coherentes a la estética del género urbano. Logrando así, llamar la atención del público aficionado a este género, a través de un video documental sobre Daddy Yankee y lo singular de ser parte de la creación de un género musical como el reggaeton. Recalcando también la representación de la superación de la pobreza en los máximos exponentes del género mediante el arte.



Imagen 1. Puerto Rico.

PARTE 1

INVESTIGACIÓN

En primera instancia, se realizó una investigación para contar con los antecedentes necesarios para el desarrollo del proyecto “La Calle Suena” sobre la visualidad del reggaeton, metodos de diseño, contenido para el guión y animaciones.

2.1 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Aportar a la cultura y visualidad de los documentales del genero urbano.

Mediante este proyecto que contempla distintas dimensiones, existe un lado cultural relacionado a informar de manera entretenida historias particulares que rodean y otro visual con el desarrollo de gráficas para un determinado fin, siempre de la mano del guión.

Analizar la evolución gráfica del reggaeton y establecer características.

Para poder realizar piezas gráficas adecuadas a los contextos e intenciones que se usan en plataformas tecnológicas actuales, conociendo las raíces del género y su evolución para determinar tendencias actuales.

Definir un método práctico para el desarrollo de contenido audiovisual animado.

Para tomar la mejor decisión al respecto al desarrollo del documental considerando su extensión y plataforma en la que se cargará para mostrar a los consumidores de reggaeton y musica urbana.

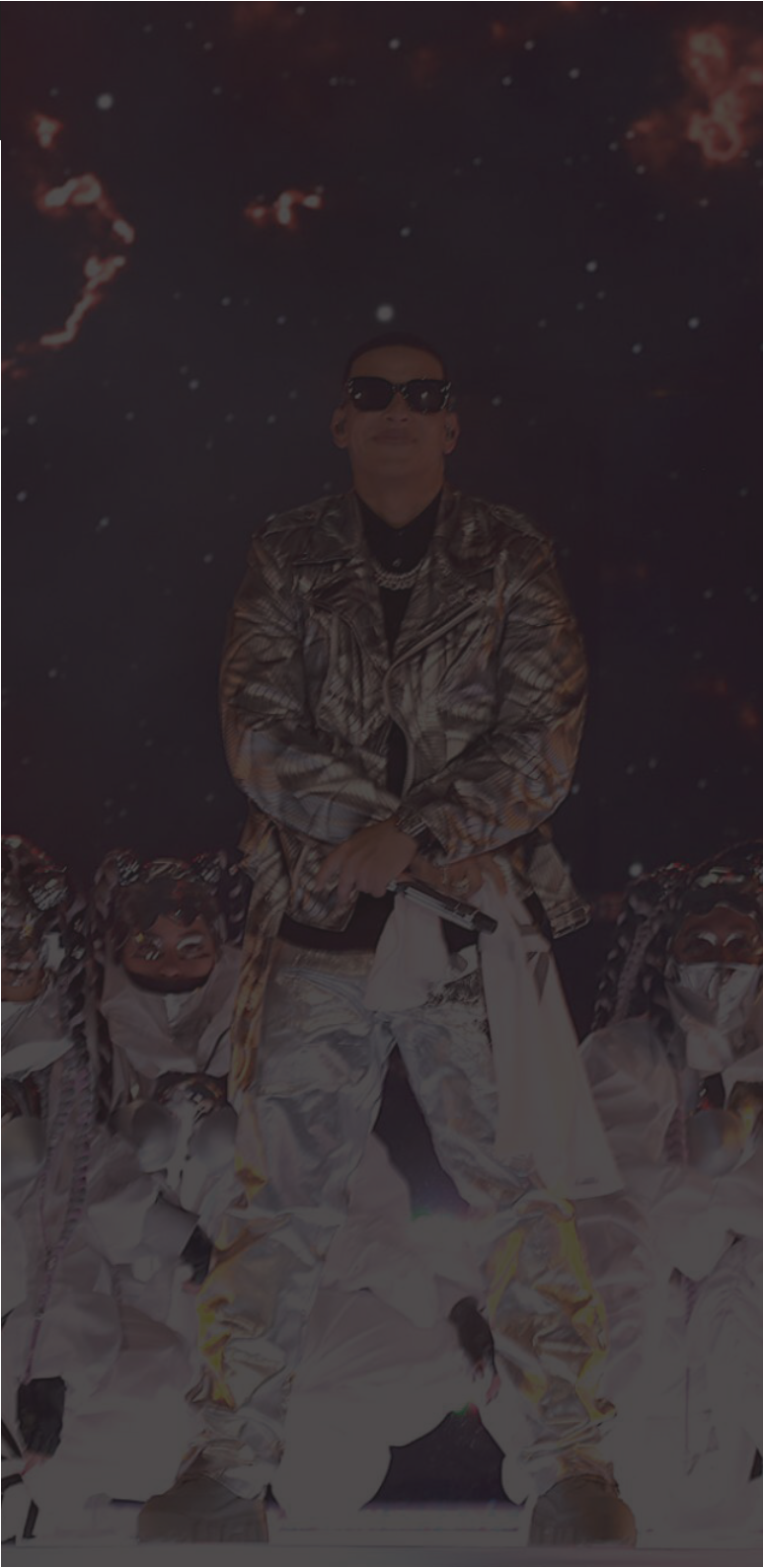
2.2 INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

¿QUÉ CARACTERÍSTICAS DE DISEÑO HAY EN LA VISUALIDAD DEL REGGAETON?

Establecer características que predominen en el proyecto a realizar es importante para desarrollar el diseño orientado al público objetivo, al cual se le está contando la historia e informando sobre el artista.

Cumplir con esas características es determinante para conectar con la audiencia reggaetonera que consume contenido por internet.





¿EL REGGAETÓN TIENE RELEVANCIA CULTURAL A NIVEL MUNDIAL?

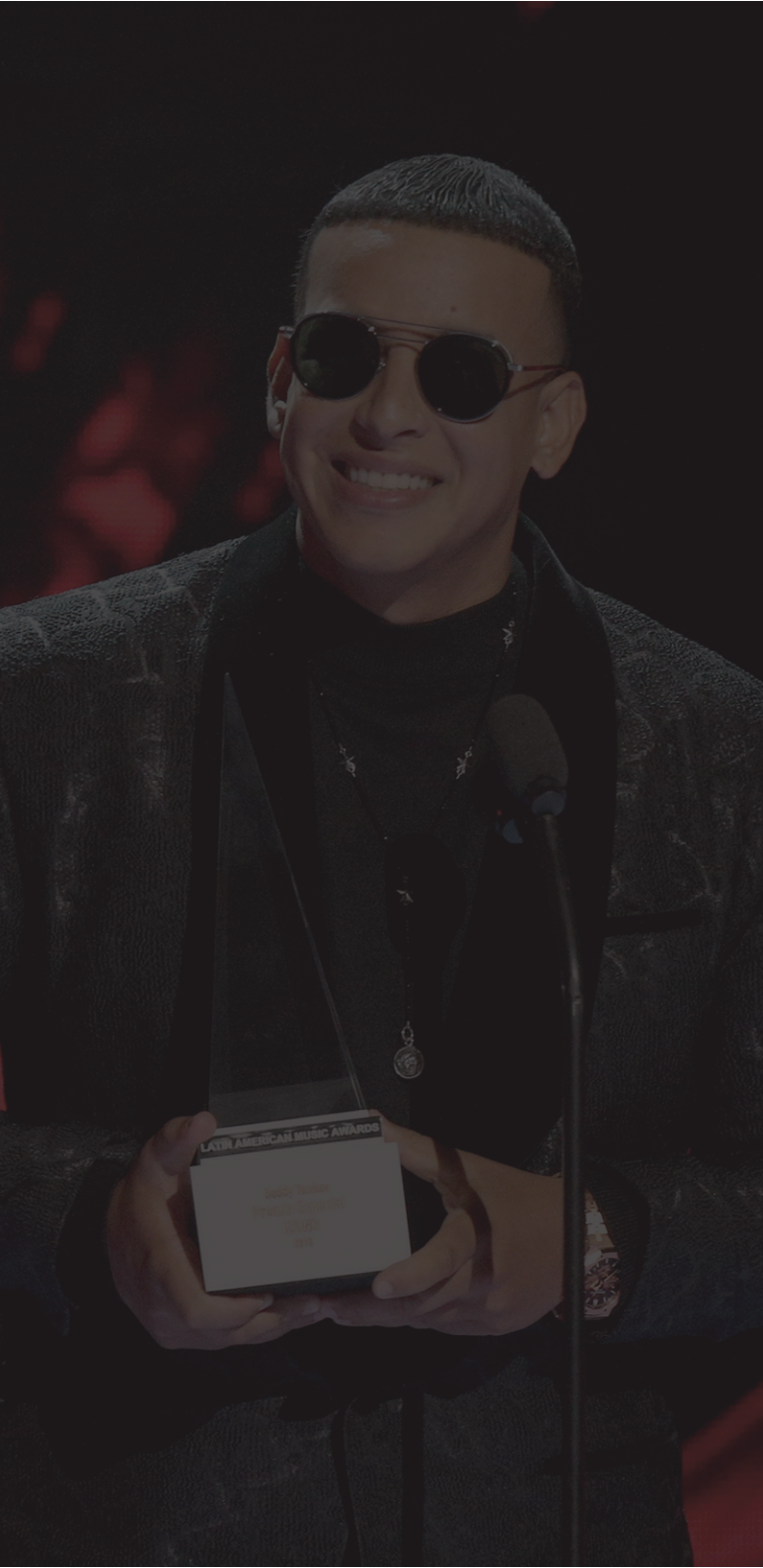
Saber la cantidad de gente que sigue y escucha a un estilo de música nos da la información necesaria para saber cuanto alcance puede tener desarrollar gráficas para visuales sobre artistas urbanos.

¿LA DIMENSIÓN SOCIAL AFECTA EL CONTENIDO DE LA MÚSICA URBANA?

De cierta manera los procesos de creación artística se ven rodeados de influencias tanto externas como internas, pero por el lado de la visualidad también hay un cambio a través del tiempo, saber si esta se refleja de manera musical será un tópico que se mencionará en el contenido del documental.

¿CUÁL ES EL MEJOR FORMATO Y PLATAFORMA PARA APORTAR CONTENIDO A SUS CONSUMIDORES?

Reconocer al segmento el cual será interesado en el contenido del proyecto es clave para saber en qué plataforma se desarrollará la exposición de este material, por lo cual fue necesario definir la plataforma para determinar la estrategia para implementar los contenidos desarrollados en esta memoria.



3. MARCO DE REFERENCIA

3.1 Influencia de la música en la sociedad

Según el sociólogo Juan Ramirez (2006) existe lo que se denominó como identidades sociomusicales, que reúne los gustos musicales al grado de pertenencia que se puede hallar entre el “yo” y el artista, generando así una identidad tanto colectiva como personal pero teniendo distinciones.

Asimismo apunta a lo relevante que es esto sobre todo en jóvenes, ya que en todas las sociedades estos últimos son los que reciben y perciben de manera más intensa los cambios culturales y sociales.

“La música crea sentidos de pertenencia en la medida en que configura un universo de sentidos que permite una identificación intersubjetiva” (Ramirez, J. 2006. p. 262).

Se menciona la identificación intersubjetiva por el carácter personal y subjetivo del percibir música, donde generalmente estos gustos se asocian a lo largo de la vida por la conexión que tiene esta con la memoria y recuerdos. Debido a esto es que las generaciones cuando crecen tienden a creer que la música de su juventud es “mejor”. Este patrón común en el ser humano se da por los sentimientos que se entremezclan con la percepción física, la intensidad de las emociones juveniles, la rebeldía y las historias relacionadas con la actividad sexual, siendo esta última un elemento importante en el éxito del género en sus oyentes actuales.

Analizando las características de este género podemos encontrar varias particularidades que en un principio hicieron que de forma orgánica la juventud boricua consumiera esta música al punto de volverla popular desde lo más hondo del barrio y de manera underground, en un comienzo las raíces caribeñas acostumbradas a los ritmos bailables apasionados como lo son la salsa y el dancehall disfrutaban de manera interiorizada estos ritmos y por último la influencia americana del popular Hip Hop, desembocó en este “collage socio musical” (Martínez, D. 2014) llamado Reggaeton.

Las líricas directas y explícitas eran básicamente relatos de las realidades de la juventud de la isla, en la cual los raperos eran mucho más atrevidos con su lenguaje e intenciones, donde una amplia jerga boricua apoyaba el estilo o “flow” de estos en la ejecución de verdaderas canciones improvisadas sobre las pistas.

Hablando de sexo, dinero, drogas y delincuencia es que se construyó este género, puesto que en ese contexto nació una generación con educación baja o nula, la cual impedía que los artistas accedieran a mayor conocimiento musical o desarrollo lírico, ya que “las clases sociales bajas no tienen el mismo criterio que lo tiene una persona que ha tenido una educación escolar completa.” (Ceballos, L. 2010). Es por ello que la cultura urbana en ese momento expresaba lo que realmente era, ya que “al ser la música un elemento cultural, ésta se ha ido transformando y modelando al cincel de los tiempos. De esta manera se podría decir que la música de cada época es el fiel reflejo de la sociedad que la creó.” (Ramírez, J. 2006 p.).

Esto es suficiente para entender gran parte del contenido de las canciones y la manera en que transmiten su cultura a través del ritmo característico de este género.



Imagen 2.
Daddy Yankee - “Llegamos a la disco” (2010).
Rodaje Videoclip.



Imagen 3.
Nio Garcia x J Balvin x Bad Bunny - "AM"
Remix (2022).
Autor/a: Alexis Hernandez.

3.2 Diseño en el medio musical urbano

Parte importante de la visualidad del género fue construida, al igual que en su dimensión musical, por personas que fueron aprendiendo a utilizar las herramientas que tenían a su alcance para poder llegar a transmitir las ideas o emociones que se les solicitaba al momento de crear caratulas de canciones, personas como "Ian Reyes" transformaron la manera en la que se abordaban las caratulas por ser un diseñador multidisciplinario que consideraba todos los factores necesarios para que las piezas gráficas fueran desarrolladas profesionalmente desde la fotografía hasta el uso del 3D, como parte de esta investigación tuvimos una entrevista con este actor protagonista del diseño que lleva trabajando muchos años con las figuras más importantes del movimiento y conoce de primera mano como la evolución del género en el mundo también hizo que la manera de diseñar fuera cambiando y adaptándose a nuevas épocas, un constante ir y venir de nuevas ideas que hacen que cada vez más artistas comiencen a romper los esquemas estéticos del reggaeton y convirtiendo su faceta artística en más que solo la dimensión musical.

Según Ian en la tercera respuesta de la entrevista (Consultar Entrevista) La utilización de animación lleva siendo una tendencia al alza durante los últimos años en la visualidad del género debido a que hoy es mucho más fácil a nivel tecnológico realizar piezas con movimiento que realcen los conceptos elegidos por el artista, ya que mucho aún se hacían piezas gráficas muy de estilo cartel, en donde la figura del artista en el centro y el título de la canción en el centro dominaron durante varios años las caratulas del reggaeton



Imagen 4.
Daddy Yankee - "Llegamos a la disco" (2010).
 Rodaje Videoclip.
 Autor/a: Ian Reyes.

3.3 Características audiovisuales y de Diseño en Reggaeton.

A finales de los 90 y después de que el llamado "Underground" comenzara a evolucionar al actualmente entendido reggaeton, se comenzaron a elaborar videos musicales locales de muy bajo presupuesto para estos artistas que llamaban explícitamente al baile, el sexo y al coqueteo en las fiestas.

Posteriormente se fue afinando el material a medida que las carreras de los artistas y el género se volvió más popular, volviendo sus presupuestos más amplios y su alcance crecía exponencialmente en todo el mundo.

Desde lo audiovisual se extraen 4 características principales:

- Ritmo e Intensidad

El ritmo es la base de la música en general, pero en el reggaeton este ritmo es principalmente uno de los factores que hace que el baile sea predominante y casi inevitable, Una base que es repetitiva pero determinante para establecer el ritmo de más del 50% de canciones de reggaeton existentes. Un bombo y una caja son los pilares base para construir una canción de reggaeton desde sus inicios, solo durante el último tiempo nuevos exponentes se han atrevido a suavizar los tempos o innovar sus maneras de crear canciones para no sonar como el reggaeton clásico exportado desde Puerto Rico.

- Excéntrico y Exagerado

El reggaeton por muchos es considerado una oda al hedonismo, disfrutar de los placeres y los excesos de la vida junto con un relato aspiracional al buscar el éxito tanto económico como en la calle, que buscan de cierta manera el respeto y posicionamiento debido a su éxito musical. Esto se representa con autos lujosos, cadenas de metales preciosos, marcas de ropa de lujo

- Movimiento

La energía y el movimiento son elementos fundamentales en los videos de reguetón. Las coreografías y los bailes enérgicos desempeñan un papel central en la estética visual, ya que añaden dinamismo y ritmo a las imágenes. Los movimientos suelen ser sensuales, con énfasis en el movimiento de caderas y gestos corporales llamativos. La estética visual se construye en torno a la fluidez de los movimientos, utilizando ángulos de cámara dinámicos y rápidos cortes de edición para resaltar la energía y el talento de los bailarines.

- Libertad

Al ser un género híbrido, o sea una mezcla de géneros musicales que se transformó en otra cosa, la identidad del género ha ido mutando a medida que el tiempo ha pasado y su popularidad ha crecido, ya que la época de intentar ser como el rap se quedó atrás, con lo que sus temáticas de videos ya no eran solo de la calle y cuerpos bailando, si no que se fueron mezclando con tendencias artísticas jugando con estilos como el surrealista o el futurista influyendo tanto en la ropa como en las temáticas que usaban los artistas para construir historias audiovisuales interesantes para los oyentes.

3.4 EXPONENTES CLAVE: BAD BUNNY

Benito Antonio Martínez Ocasio nacido en Almirante Sur, Vega Baja, un 10 de marzo de 1994, conocido artísticamente como Bad Bunny, es un rapero, cantante, compositor, luchador y actor puertorriqueño. Su estilo de música es generalmente definido como trap latino y reggaetón, pero también ha interpretado otros géneros. Se caracteriza por su entonación grave y su particular estilo de vestir.

Empezó a ganar popularidad en SoundCloud y eventualmente, firmó un contrato con un sello discográfico mientras trabajaba como empaquetador en un supermercado y estudiaba en la Universidad de Puerto Rico en Arecibo. Después del éxito de su sencillo “Soy Peor” en 2016, alcanzó la fama tras colaborar con los artistas Cardi B y Drake en los sencillos “I Like It” y “Mia” que alcanzaron el primer y tercer puesto en la lista Billboard Hot 100 respectivamente. Su álbum de estudio debut X 100PRE (2018) ganó

el Grammy Latino por mejor álbum de música urbana y entró en la lista de los 500 mejores álbumes musicales de todos los tiempos, según la revista Rolling Stone, ocupando el lugar 447. A principios de 2020, cantó en el Espectáculo de medio tiempo del Super Bowl LIV junto a Shakira, y se convirtió en el primer artista latino urbano en ser la portada de la revista Rolling Stone. Durante el año, Bad Bunny lanzó su segundo álbum YHLQMDLG (Yo hago lo que me da la gana), un álbum sorpresa recopilatorio “Las que no iban a salir”, su tercer álbum de estudio “El último tour del mundo”, y “Un verano sin ti”, un éxito comercial y de crítica, debutó en la cima del Billboard 200 de Estados Unidos, marcando el segundo álbum número uno de Bad Bunny y el tercer álbum en español en encabezar la lista.

Además, fue el primer artista latino en ser el más reproducido en Spotify durante el año 2022. En 2021 y 2022

fue parte de WWE y de las 100 personas más influyentes del mundo en la revista Time.

En octubre del mismo año la publicación estadounidense Pitchfork lo incluyó en su lista de los 200 artistas más influyentes de los últimos 25 años. Hasta entonces, su fortuna estaba estimada en los 40 millones de USD.



Imagen 5.
Lunay - Daddy Yankee - Bad Bunny - “Soltera Remix” (2019)

Autor/a: Por ubicar.

3.5 EXPONENTES CLAVE: DADDY YANKEE

Ramón Luis Ayala Rodríguez o también llamado “Daddy Yankee” es un puertorriqueño conocido internacionalmente por ser la figura más popular entre los artistas del genero urbano y siendo estrictos podemos denominarlo como uno de sus fundadores, incluso asignándole el termino “Reggaeton” en una de los primeras grabaciones de una compilación llamada “Playero 36” producida y comercializada por Dj Playero en el año 1992 en las calles de Puerto Rico, creando las primeras canciones que establecen los principios y bases de lo que terminaría evolucionando hasta ser un movimiento por sí solo.

Además es uno de los primeros y más grandes exponentes del reggaeton a nivel mundial debido a su larga trayectoria llena de éxitos internacionales.

Parte de estos éxitos son principalmente “La Gasolina” que fue la primera canción de reggaeton en estar en los charts mundiales el año 2004 abriéndole las puertas al género al exterior de Puerto Rico, y volvería a romper otro récord el año 2018 lanzando “Despacito” junto a Luis Fonsi, que terminó siendo la canción que rompió un récord por ser la más escuchada en la plataforma de Youtube con más de mil millones de reproducciones. Estableciendo al reggaeton como más que un fenómeno momentáneo y sentando su influencia llegó a ser mencionada por medios importantes como Time o los Billboards, al día de hoy es una de las personalidades más importantes tanto para Puerto Rico como para Latinoamérica por su música y su aporte a la cultura latina.

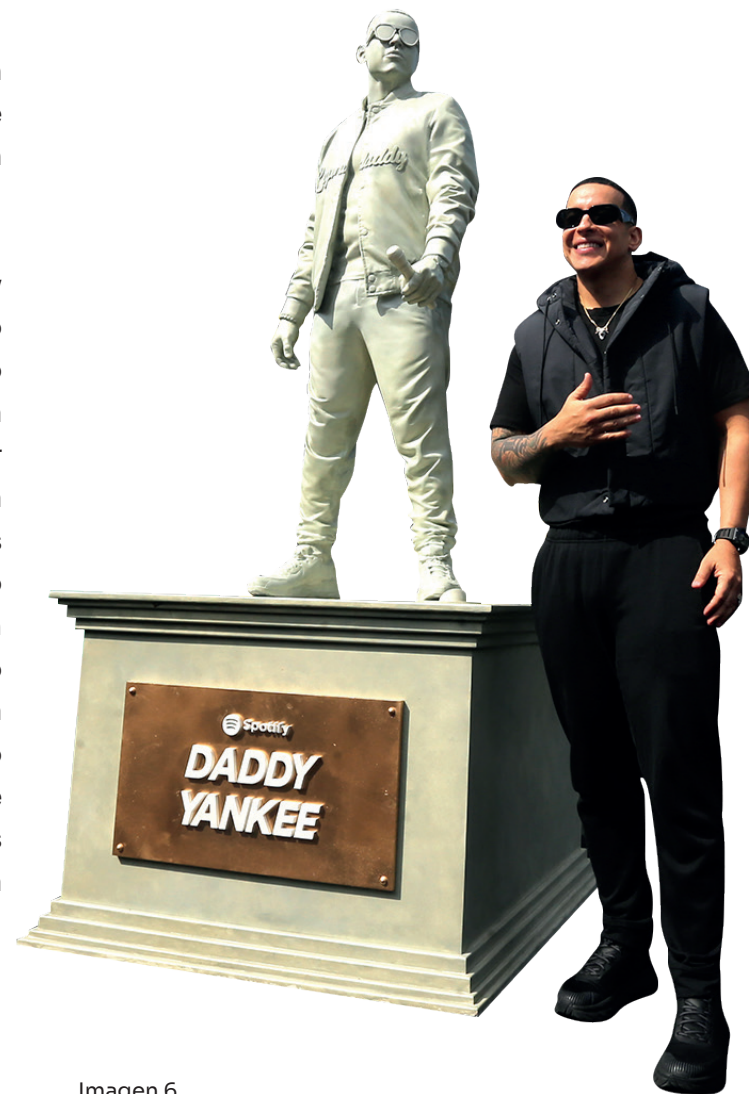


Imagen 6.
Entrega Estatua “Spotify” en Santiago de Chile
(2022)

3.6 PLATAFORMAS Y FORMATOS



Imagen 7.

Despacito de Daddy Yankee y Luis Fonsi (2004) tiene más de mil millones de reproducciones en Youtube.

Youtube es una de las plataformas de contenido audiovisual más grandes del internet y ahí se acumulan billones de visitas a artistas del genero urbano, es la opción ideal para desarrollar contenido en torno a este estilo musical, ya que además es el más utilizado en los jóvenes, que son los que más consumen reggaeton. Parte de los factores que hacen que esta plataforma sea la preferida por los jóvenes internautas son:

- Alcance y audiencia masiva:

YouTube se destaca como la plataforma de video más grande y popular a nivel mundial. Según datos recientes, cuenta con más de 2 mil millones de usuarios activos mensuales y más de mil millones de horas de contenido se ven en la plataforma todos los días (Fuente: YouTube). La gran audiencia de YouTube garantiza que el documental tenga un alcance masivo y pueda llegar a una amplia variedad de personas interesadas en la cultura y la música.

- Herramientas de promoción y distribución:

YouTube ofrece una variedad de herramientas de promoción y distribución que permiten aumentar la visibilidad del documental. Al utilizar técnicas de optimización de motores de búsqueda (SEO) en el título, la descripción y las etiquetas del video, es posible aumentar su visibilidad y atraer a un público más amplio (Fuente: YouTube Creator Academy). Además, YouTube permite compartir el contenido en otras plataformas de redes sociales, lo que amplía aún más su alcance.

- Interacción y participación de la audiencia:

YouTube fomenta la interacción y participación de la audiencia a través de comentarios, me gusta y compartidos. Estas interacciones proporcionan valiosos comentarios y retroalimentación sobre el contenido del documental, lo que puede enriquecer la investigación y el desarrollo futuro (Fuente: YouTube Creator Academy). La plataforma también permite la opción de realizar transmisiones en vivo y responder preguntas en tiempo real, lo que genera un mayor compromiso y conexión con el público.

- Acceso global y democratización de la información:

YouTube ofrece acceso gratuito a su contenido, lo que promueve la democratización de la información. Al utilizar YouTube como plataforma de publicación, el documental sobre reggaetón y su valor cultural estará disponible para cualquier persona con acceso a Internet, independientemente de su ubicación geográfica o condición socioeconómica. Esto permitirá difundir y promover la cultura del reggaetón a nivel mundial, derribando barreras y fomentando la diversidad cultural.

- Referencia y legitimidad:

YouTube ha demostrado ser una plataforma confiable y respetada para la difusión de contenido de calidad. Muchos creadores y canales reconocidos utilizan YouTube para compartir documentales y contenido educativo. La asociación del documental sobre reggaetón con YouTube como plataforma de publicación le brindará una mayor legitimidad y reconocimiento en la comunidad académica y cultural.

4. ESTADO DEL ARTE

4.1 CARÁTULAS DE DISCOS Y SU HISTORIA

La portada de un disco, según Barnicoat (1995), se refiere a una ilustración, fotografía o conjunto de elementos visuales que sirven para identificar un conjunto específico de canciones, interpretadas por uno o varios artistas. Estas portadas, en su mayoría, tienen un enfoque comercial y a menudo están vinculadas directamente a un artista en particular o a una idea específica (Barnicoat, 1995).

El diseño de las portadas de los discos se convirtió en una práctica estandarizada en la década de los años 50, coincidiendo con la introducción del formato LP (Long Playing Vinyl Discs en inglés). Estos discos de vinilo de 12 pulgadas reemplazaron a los antiguos discos de 78 rpm, pero en sus inicios, no aprovecharon plenamente el potencial de la portada. Esto podría atribuirse en parte a que la noción de crear álbumes de canciones con una temática específica no surgió sino hasta mediados de los años 50, gracias a pioneros como Frank Sinatra.

Un ejemplo notable de esta evolución se encuentra en el álbum de Sinatra de 1958, titulado “Come Fly With Us,” el cual presentaba una portada ilustrada con el artista haciendo una invitación rodeado de aviones. Esta portada fue patrocinada por una aerolínea, abriendo así un nuevo mundo de oportunidades comerciales a través de este innovador formato (Barnicoat, 1995).



Imagen 8.
Frank Sinatra - Come Fly With Us (1958)
Autor/a: Por ubicar.

En la misma década de los años 50, las compañías discográficas de jazz comenzaron a explorar las nuevas oportunidades de promoción que ofrecía el diseño de portadas. El modernismo fresco de la música se vio reflejado de manera excepcional en los diseños exóticos que lo acompañaban.

Sin embargo, fue en la década de los años 60 cuando el diseño de portadas alcanzó su apogeo. La portada del álbum “Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band” de The Beatles marcó un hito al llevar las portadas más allá de lo convencional. Estas portadas se convirtieron en manifestaciones culturales y, en ocasiones, se consideraban poco convencionales. En 1966, artistas de renombre como Andy Warhol se unieron al mundo del diseño de portadas de álbumes, siendo su trabajo más destacado el álbum debut de The Velvet Underground. En los años siguientes, las portadas de los álbumes se convirtieron en emblemas de identidad, influenciando a generaciones durante un período de gran creatividad.

El año 1983 marcó un cambio significativo en la promoción de álbumes discográficos con la introducción del formato CD. Esto transformó las reglas del juego para los diseñadores, quienes tuvieron que adaptarse a un lienzo de tan solo cinco pulgadas, reduciendo a la mitad el espacio disponible para las portadas. A pesar de los avances tecnológicos, el formato CD superó en ventas a los formatos MiniDisc y cassette. Los diseñadores se adaptaron a las nuevas tendencias del mercado, y la creatividad nunca dejó de fluir. El nuevo formato fue testigo de portadas icónicas como la del álbum “Nevermind” de la banda de grunge Nirvana.



Imagen 9.
The Beatles - Sgt. Peppers Lonely Hearts Club Band (1967)
Autor/a: Peter Blake.

Es difícil imaginar este álbum sin visualizar al bebé debajo del agua pescando un billete. Incluso, la época del CD ha traído consigo innovadoras ideas de diseño a través de programas computarizados. Bandas como Gorillaz, The White Stripes o Arctic Monkeys han presentado renders 3D, caricaturas, arte urbano y otras nuevas tendencias del arte digital. Actualmente, el hábito de escuchar música ha migrado a las computadoras y celulares y el formato se ha reducido nuevamente a un formato en píxeles más pequeño. El mercado de la música a cambiado y su punto de venta también. Nuevos sitios de reproducción como Spotify o Deezer ofrecen un catálogo musical infinito. A pesar de esto, las portadas continúan y continuarán fascinando con sus diseños que marcan generaciones en un perfecto matrimonio entre lo visual y lo musical.

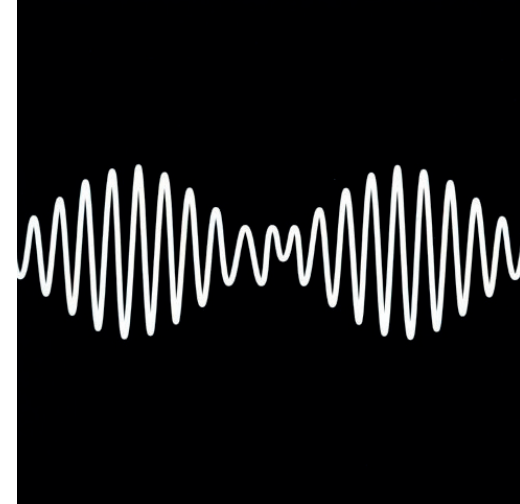


Imagen 10.
Arctic Monkeys - AM (2013)
Autor/a: Matthew Cooper.

4.2 EL DISEÑO GRÁFICO EN LA INDUSTRIA DE LA MÚSICA

El diseño gráfico y la industria de la música popular han estado estrechamente vinculados desde los humildes inicios de los vinilos poco adornados a principios del siglo XX, hasta los modernos DVD musicales de la actualidad, abarcando casi un siglo de evolución. A lo largo de este tiempo, el diseño ha servido como un elemento unificador y un poderoso medio de comunicación para cada tendencia, estilo y filosofía en el mundo de la música. Los cambios en el mercado y las diversas formas de entenderlo han desempeñado un papel fundamental en el desarrollo de esta disciplina. La música, como una categoría del diseño gráfico, ha sido un lienzo en el que algunos de los diseñadores y fotógrafos más talentosos de la historia han dejado su huella, creando conexiones emocionales, personales e introspectivas con el público que perduran mucho más allá de la primera impresión.

La portada moderna de discos nace en 1939 gracias a Alex Steinweiss, un diseñador de 23 años que propuso a Columbia traducir los conceptos musicales en elementos gráficos. Steinweiss también inventó el empaque de cartón para proteger los discos LP que todavía se utiliza actualmente. Sus primeras carátulas y diseños fueron efectivos con un estilo alegre, basado en la ilustración y siguiendo la premisa de traducir de forma visual los contenidos de la música. Creó un movimiento tan importante dentro de la industria que el resto de compañías discográficas detectaron el poder de la imagen y comenzaron a contratar diseñadores gráficos.

Los tres diseñadores más importantes de esta época son: Alex Steinweiss, Jim Flora y David Stone Martin. Fueron los pioneros del diseño discográfico, creando la atmósfera perfecta para la explosión del rock en la década siguiente, cambiando la industria musical para siempre. Otros estilos como el Blues y Jazz generaron su propio lenguaje visual. En esta rama destaca el trabajo de Reid Miles para la compañía discográfica Blue Note.

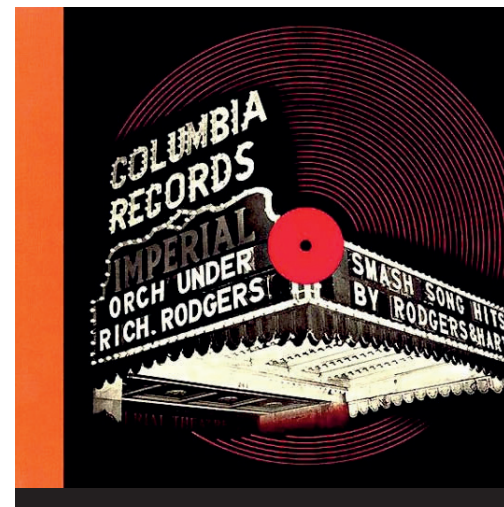


Imagen 11.
Rodgers & Heart – Smash song hits (1938).
Autor/a: Alex Steinweiss.

Sus portadas estaban llenas de tipografía y colores sólidos, presentando una visión moderna del diseño, atrevida, demoledora y llena de pasión. De hecho, es considerado como uno de los mejores diseñadores de portadas de la historia.

La experimentación dominó en el diseño de la música en los años sesenta. Tanto en San Francisco, con el colectivo de diseñadores The Family Dog, como en Londres o Nueva York, el papel de las portadas cobró una nueva dimensión alejada de la filosofía comercial de los años cincuenta, para pasar a convertirse en un icono artístico.

Para la década siguiente la industria musical creció de nuevo hasta convertirse en un motor de cambios sociales y culturales en occidente. Los grandes conciertos, el fenómeno de los fans y las ventas millonarias, generaron un ambiente en el que los músicos pudieron también experimentar con el diseño y contratar a sus diseñadores y artistas favoritos para la elaboración de sus portadas. Así aparecieron muchas de las portadas más célebres de la historia: Sgt. Peppers, The Velvet Underground, London Calling, Beaches Brew, entre otros. La experimentación también se tradujo en un afán por modificar y reinventar los materiales y formatos discográficos, aparecieron discos fabricados con madera, metales, plásticos, hasta arena. La industria evolucionó plenamente consciente de las posibilidades de mercadotecnia de los artistas. Se desarrolló el mercadeo, donde los diseños de las portadas aparecían en carteles, camisetas, pegatinas y otro tipo de materiales promocionales para comercializarse en las multitudinarias giras y tiendas de música.

Los años 70 también fueron testigos del movimiento Punk. Este movimiento fue relativamente corto, pero influyó enormemente en las generaciones posteriores de diseñadores gráficos. Incluso, expertos como Aubrey Powell consideran que de hecho, el Punk fue más un movimiento de diseño que de música en sí. La filosofía Punk se posicionaba en contra del diseño, y gracias a esta aproximación de componer las cubiertas casi manualmente, se retomaron elementos gráficos más básicos (cuadrados, estrellas, círculos, líneas), en un intento por eliminar todo trazo de comercialización moderna.

El resultado es una vuelta a los orígenes del diseño gráfico más racionalista y directo, con influencias del constructivismo ruso (en especial El Lissitzky), al igual que el minimalismo de la escuela holandesa De J Stijl y la alemana Bauhaus.

Actualmente el avance de las nuevas tecnologías, en especial el desarrollo del formato mp3 y la explosión de la red han cambiado la forma de consumir música. En la actualidad el consumo musical se centra en archivos digitales, generalmente guardados en formato mp3 y reproducidos en soportes digitales (iPods, iPhones, iPads, etc.). El objeto físico y la forma en que se escucha música parece desaparecer.

Evidentemente, la búsqueda de un nuevo modelo de negocio se hace indispensable para las propias productoras de música, ya que existe una clara preocupación actual ante el panorama en el mercado. Si bien es cierto que el papel del diseño como elemento visual principal en la industria discográfica está seriamente amenazado, es posible que se produzca una diversificación de los elementos gráficos hacia elementos más de carácter audiovisual.

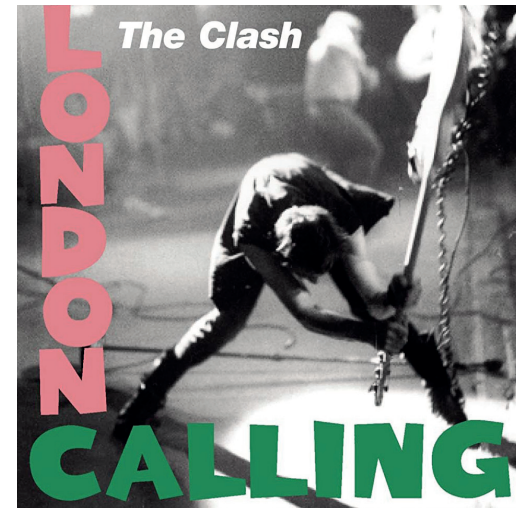


Imagen 12.
The Clash - London Calling (1979)
Autor/a: Por ubicar.

El diseñador irlandés, Shaughn McGrath (diseñador de la banda U2) opina que siempre existirá una necesidad de recibir información visual relacionada con la música, sea de la forma que sea, y que la calidad de los trabajos se comprometería con lo que el consumidor del siglo XXI demande. De esta forma, el diseño tiene siempre la posibilidad de reivindicar su papel como uno de los valores añadidos más importantes que existen en la industria de la música.

4.3 EL DISEÑO GRÁFICO EN EL REGGAETON.

Parte importante de la visualidad del género fue construida, al igual que en su dimensión musical, por personas que fueron aprendiendo a utilizar las herramientas que tenían a su alcance para poder llegar a transmitir las ideas o emociones que se les solicitaban al momento de crear, a principios de los 90 el reggaeton era música de nicho que se transmitía mediante grabaciones de cassettes en los barrios de Puerto Rico, por lo cual los primeros contactos que tuvieron estos artistas con la representación visual de su música fueron las caratulas de estos mixtapes. En los cuales visualmente predominaba la técnica manual como el graffiti y la ilustración amateur, improvisada y de bajo presupuesto, con influencias de los tags del hip hop y el arte callejero estadounidense, representando lo underground de la isla.

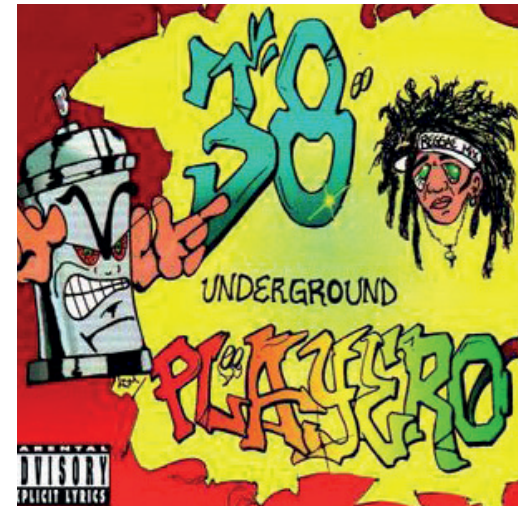


Imagen 13.
Dj Playero 38 (1993).
Autor/a: Por ubicar.

Entrando al nuevo milenio es que el reggaeton comienza a tomar más fuerza a nivel local y por ende enfocan una mayor preocupación en la comercialización de su música pero ya dejando atrás las recopilaciones amateurs, y avanzando hacia singles y álbum de estudio, profesionalizando de a poco sus publicaciones musicales, primero en sonido y posteriormente en su imagen, que ya se alejaban de la gráfica hecha a mano para comenzar a dar más uso de las fotografías de sus artistas, tipografía más legible y acercándose al nivel de calidad del hip hop que era el género musical contracultural predominante.

Durante el siguiente lapso de tiempo hasta el 2010 hubo una transformación notable del desarrollo gráfico de las carátulas, en gran parte debido al mayor acceso a herramientas tecnológicas con las que los diseñadores podían tener acceso, si antes era todo a lápiz, hoy estaba todo siendo desarrollado en computadoras, lo que ayudó en muchas dimensiones al crecimiento del género en el mundo, por que cada vez nacían más artistas con producciones amateurs pero que sonaban mucho mejor que cuando se grababa con una cinta real, y las caratulas de estas canciones también estaban empezando a ser con otras técnicas más avanzadas y trabajadas, la digitalización de los procesos estaban cambiando la industria en todos los sentidos.

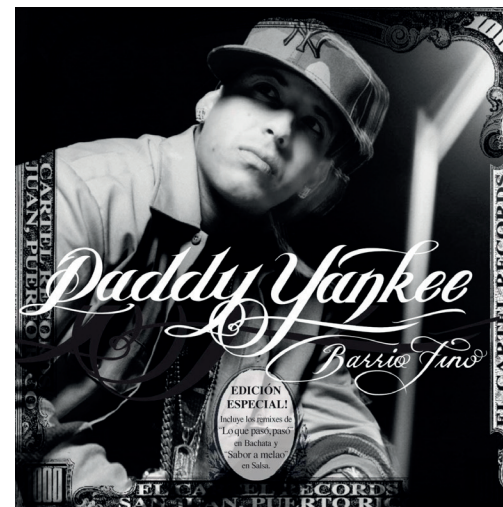


Imagen 14.
Daddy Yankee - "Barrio Fino" (2004).
Autor/a: Carlos Perez.

Después del 2010 se aceleró la globalización por el internet y plataformas de reproducción online como Youtube y Spotify, ya que el reggaeton dejó de ser solo un fenómeno local para transportarse a distintos lugares del planeta como Europa y Latinoamérica, aumentando así su popularidad, alcance y presupuesto. Sin embargo este salto gráfico más que ser por el aumento de producción se debió a un fenómeno que ocurrió tras todo el desarrollo musical de los artistas, hubo una gran cantidad de personas que, al igual que en la música, habían perfeccionado su disciplina de manera autodidacta.

Diseñadores como Ian Reyes transformaron la manera en la que se abordaban las carátulas por ser un diseñador multidisciplinario que consideraba todos los factores necesarios para que las piezas gráficas fueran desarrolladas profesionalmente desde la fotografía hasta el uso del 3D, como parte de esta investigación tuvimos una entrevista con este actor protagónico del Diseño que lleva trabajando muchos años con las figuras mas importantes del movimiento y conoce de primera fuente como la evolución del género en el mundo también hizo que la manera de diseñar fuera cambiando y adaptandose a nuevas épocas, un constante ir y venir de nuevas ideas que hacen que cada vez más artistas comiencen a romper los esquemas estéticos del reggaeton y convirtiendo su faceta artística en mucho más que solo la dimensión musical.



Imagen 15.
Luny Tunes y Tainy - Mas Flow, Los Benjamins (2006).

Autor/a: Por ubicar.

4.4 TIPOGRAFÍA

“La tipografía no es nada más que el arte de descubrir las preferencias visuales y ofrecer la información de manera tan tentadora que el lector no pueda evitar su lectura”. Bliz, Klaten & Mischler (2008, p.50). Por lo tanto, la función principal de la tipografía creativa debe de captar la atención del lector.

Este elemento desempeña un papel fundamental para la comunicación. Es importante que, al igual que otros elementos del diseño, se ligue a la identidad visual del cliente. Generalmente las marcas utilizan una específica para ofrecer la imagen coherente en el mercado.

Una tipografía creativa no significa inventar una nueva, sino que trata de modificar la forma externa y su esquema básico, presentando una apariencia uniforme en términos formales, trazos lineales iguales, grosor de trazos idénticos, etc.

Tomar en cuenta:

- Que todo el contenido sea siempre legible.
- Evaluar la aplicación de tipografía para texto.
- Que no sean de palo para textos largos.

Tipografía en el diseño discográfico

El diseño discográfico ha pasado por diferentes etapas, desde sus comienzos ha generado una gran búsqueda por resaltar la personalidad de cada portada y las



Imagen 16.
Jowell y Randy - El Momento (2010).
 Autor/a: Ian Reyes.

tipografías son parte de esta búsqueda, sufriendo un cambio que se adapta a las necesidades de cada época.

Inicios (50-60): en su gran mayoría, las portadas de estos discos seguían los conceptos de diseño de Alex Steweiss. Incluían gráficos llamativos y colores vivos, propios de los carteles modernos europeos. Incluidos por la rotulación manual, predominaban las tipografías clásicas y familias egipcias. Es habitual que los textos aparezcan en perspectiva, delimitando de algún modo la ilustración principal.

El auge del LP (60-70): las tipografías bold, con líneas gruesas, elementos decorativos y dobles contornos fueron protagonistas en esta etapa de diseño. Los rotulistas, aerógrafos y tipógrafos, especializados en tipografía, tuvieron gran protagonismo en esta época, al igual que las letras caligráficas con adornos, distorsiones extrañas y psicodélicas, que podemos notar en lo que menciona Vico, M. (2019) sobre Chile en esos años y su iconografía contracultural llena de psicodelia transmitida en todos los soportes gráficos existentes en esa época. Asimismo, fue una etapa de experimentación, donde se limitó muchas veces la legibilidad a favor de transmitir nuevas sensaciones.

Nuevas tecnologías (80-actualidad): la paulatina introducción de la tecnología a finales de los años 80 genera nuevos métodos y una creciente experimentación. Se buscó un uso expresivo de la tipografía, generando una búsqueda de efectos tridimensionales, futuristas, con efectos de velocidad, sombras y transparencias que han dado a las piezas un carácter contemporáneo

4.5 SEMIÓTICA DEL COLOR

Costa (2003) sugiere que el color es una característica natural de las cosas que nos rodean. Se refiere a cómo la luz y la forma en que vemos las cosas se combinan en el diseño. Además, el color está relacionado con nuestras emociones y pensamientos. La parte del color que tiene que ver con los significados y cómo afecta a la forma en que pensamos se llama 'dimensión semiótica'. Esta dimensión incluye la física del color y cómo usamos el color en el diseño gráfico.

Clasificación funcional de los colores

Se basa en tres categorías principales: realista, fantasmagórica y simbólica. Estas categorías se dividen en diferentes características visuales y significados relacionados con las imágenes. La semiótica del color se analiza considerando dos aspectos clave: el grado en el que el color se asemeja a la realidad representada, llamado 'iconicidad cromática', y el estudio de las emociones y pensamientos que los colores evocan, conocido como 'psicología del color'

El blanco, al igual que el negro, se encuentra en la gama de grises y carece de colores. Tienen un carácter neutral debido a su falta de color. Además, cuando se combinan con otros colores, el blanco puede resaltar y realzar esos colores. Desde el punto de vista de la psicología, el blanco evoca sensaciones de paz, pureza y una sensación luminosa de espacio infinito.

El color negro se asocia con el silencio, ya que es lo opuesto al blanco. Es un color que carece de matices y, al mismo tiempo, sugiere nobleza y elegancia. Según Klee (1820), el gris se considera el punto medio entre el blanco y el negro, siendo un color neutro que simboliza indecisión y falta de energía, transmitiendo una sensación de melancolía y duda. Por otro lado, el amarillo se destaca como el color más brillante y cálido. Representa la luz, el sol y el oro, por lo que es intenso, llamativo, y a menudo evoca una sensación de vitalidad.

El color anaranjado es enérgico y brillante porque es una combinación del amarillo y el rojo. Transmite una sensación acogedora, estimulante y positiva.

El rojo simboliza la vitalidad y está relacionado con la sangre, la pasión, el fuego y la fuerza. Evoca sensualidad, virilidad y una energía intensa. Es un color apasionado y a veces agresivo, y también se asocia con lo sexual y erótico.

El azul tiene un carácter profundo y frío, que a menudo genera una sensación de tranquilidad y confianza. Representa la calma y la solemnidad.

El morado se vincula con la templanza, la reflexión y la lucidez. Es un color místico que puede reflejar la introversión.

El verde es el color más tranquilo y relajante, evocando la naturaleza, la frescura y la vida. Inspira esperanza y renovación, sin transmitir emociones como la tristeza o la pasión.

El rosa simboliza la timidez y la inocencia. Es un color suave, romántico, fantasioso y delicado, con connotaciones de ternura, intimidad y feminidad.

El famoso artista Michael Jackson en el año 2001, regresó al mundo de la música con su álbum 'Invincible', el cual fue lanzado en diferentes ediciones de colores. Esto demuestra cómo el uso del color en una imagen puede proporcionar información que una imagen en blanco y negro no puede transmitir. Por ejemplo, podemos notar que en la portada en blanco y negro, la forma de la imagen permanece igual, pero en las portadas a color, los colores agregan nuevas posibilidades y dimensiones visuales.

Cromática realista

- El color realista en Diseño se refiere a la representación precisa de cómo lucen los objetos en el entorno. Se trata de esforzarse por imitar fielmente tanto la forma como el color de lo que vemos en la realidad. En este contexto, la iconicidad de primer grado se relaciona con la precisión en la representación formal.
- El Color naturalista: Este enfoque se refiere a la representación de colores de manera realista en las imágenes, donde los colores se muestran como los que se encuentran en la naturaleza, imitando fielmente la apariencia de los elementos coloreados.
- Color exaltado: En este caso, se acentúa la intensidad de los colores en las imágenes, aplicándolos en su estado de saturación máxima. Esto busca crear un impacto visual fuerte, mostrando colores densos, puros y nítidos.
- Color expresionista: El uso del color en este enfoque no se adhiere a la realidad ni exagera. Más bien, se utiliza para intensificar la expresividad de la imagen, añadiendo un componente dramático. Este enfoque tiene un carácter retórico, donde los aspectos culturales y psicológicos desempeñan un papel importante.



Imagen 17.
Michael Jackson - Invincible (2001)
Autor/a: Steven Hankinson.

Cromática fantasiosa

Este enfoque contrasta con las estrategias realistas, exaltadas y expresionistas del color. Lo fantástico se diferencia de lo realista y a veces se inclina hacia escenarios de fantasía, como la ciencia ficción o contrastes entre objetos reales y entornos inusuales. También se usa para representar aspectos “irreales” de los sueños. En otras ocasiones, se enfoca en la paleta de colores.

- **Color imaginario:** Este aspecto aborda escenarios artificiales que no reproducen la realidad visible, pero conservan cierto nivel de similitud con la realidad. La imagen se vuelve más artificial, en consonancia con la fantasía del color. Aunque se trata de colores imaginarios, la imagen sigue siendo icónica, aunque en menor medida.

Cromática sígnica:

Esta categoría se aleja de la representación realista y figurativa para centrarse en la forma y la razón gráfica. Utiliza la superficie bidimensional y los elementos del diseño gráfico, como tipografía, íconos y formas geométricas, para comunicar significados. En este contexto, el color no se usa como un atributo natural, sino que tiene un significado propio.

- **Color esquemático:** Se caracteriza por ser plano y saturado, simplificando el color para destacar lo esencial de manera gráfica.
- **Color señalético:** Este enfoque se considera una variable funcional más específica que el color esquemático, ya que actúa como una señal visual que transmite significados de manera instantánea. Expertos como Costa (2003) lo llaman “color-señal” o “color-signo.”
- **El color emblemático:** Este enfoque de color tiene elementos tanto de lo esquemático como de lo señalético. Además, conlleva aspectos psicológicos y culturales. Su uso depende de la intención comunicativa del diseñador y del contexto del mensaje que se está transmitiendo.

4.6 IMÁGEN Y FOTOGRAFÍA

Como menciona Wright (1999, p. 24), 'La representación fotográfica no solo captura una estética en su expresión, sino también una estética de la vida'.

A lo largo de su historia, la fotografía ha cautivado la imaginación humana desde el momento de su invención. En cada una de estas disciplinas, la imagen documenta y testimonia el lenguaje visual, adaptándolo a su propio medio. La importancia de la fotografía a través de la historia es innegable.

La fotografía se utiliza como documento, testimonio, forma artística, experimentación y creación. Tiene múltiples aplicaciones, ya sea como fuente de inspiración o como un registro de la sociedad.

'Imagen' en su significado como palabra, se refiere a una representación, semejanza o apariencia de algo. Estos elementos son fundamentales para la fotografía, ya que permite ilustrar diferentes aspectos del diseño gráfico. En la actualidad, es casi esencial contar con imágenes para fortalecer un mensaje, ya que la fotografía captura momentos reales, documenta ideas y proyectos, muestra la calidad de un producto, cuenta historias, y comunica conceptos. La fotografía va más allá de ser un simple complemento del lenguaje, ya que requiere conocimientos técnicos y la sensibilidad del autor para lograr sus objetivos.

En sus primeros días, la fotografía era vista como un medio para capturar momentos. Con el tiempo, los psicólogos comenzaron a analizar lo que se encontraba más allá de lo que las imágenes mostraban de manera evidente. Para



Imagen 18.
The Rolling Stones - Her satanic majesties request (1967)
Autor/a: Michael Cooper.

aquellos que no están familiarizados con la importancia o la técnica detrás de la fotografía, lo relevante es lo que la imagen comunica o intenta transmitir.

El uso de fotografías para ilustrar mensajes refuerza la comunicación y sitúa al autor en un contexto temporal y espacial. A medida que se explora el concepto de la fotografía, se evidencia su importancia, no solo desde un punto de vista visual, sino también cultural. En las primeras décadas del siglo XX, los discos ilustrados con fotografías se convirtieron en una forma de embellecer y enriquecer temas. El vinilo LP popularizó esta práctica y le dio un nuevo valor a la imagen como elemento de diseño. Con el tiempo, las fotografías que inicialmente buscaban retratar la vida cotidiana dieron paso a la reproducción de obras de arte, imágenes urbanas, avances tecnológicos y el mundo de la música, incluso experimentando con formatos en 3D, como en la edición limitada del disco 'Her Satanic Majesties Request' (Imagen 18) de The Rolling Stones, que combinó imágenes de la banda con la luna, planetas y otras escenas. Esto se enmarcó en un diseño en color azul con pinceladas blancas que le dieron un efecto borroso.

Desde los años 80, el uso sistemático del color permitió una mayor autenticidad, junto con la inclusión de más espacio para fotografías en los textos. En la actualidad, tanto en formato analógico como digital, la presentación fotográfica se convierte en un soporte fundamental para comunicar mensajes de manera efectiva.

Según lo argumentado por Moreno (2005), la fotografía se posiciona como un elemento de suma importancia en el diseño gráfico debido a sus propiedades únicas. La incorporación de imágenes y fotografías destaca por su habilidad excepcional para retratar el mundo real que nos rodea. Mientras que una ilustración puede poseer su atractivo estético y simbolismo distintivo, ninguna de estas cualidades logra impactar visualmente al observador de la misma forma que una fotografía pertinente al tema. Además, es posible alterar el aspecto y el significado de una fotografía mediante la aplicación de filtros, la creación de composiciones, entre otras técnicas, lo que da como resultado composiciones impresionantes que contribuyen sustancialmente a la comunicación del mensaje deseado. Cuando se busca evocar un estilo clásico o vintage, por ejemplo, las imágenes en blanco y negro son absolutamente adecuadas.

En cuanto a las fotos y las imágenes en color, pueden utilizarse para diferentes propósitos, como resaltar un estilo de diseño específico, definir un mercado o acentuar las características naturales, entre otros. La persona responsable de cómo se ve finalmente la foto o imagen es el diseñador, quien debe decidir el formato, tamaño y proporciones adecuadas para cada diseño en particular. Además, es esencial considerar que la imagen de fondo debe permitir que los demás elementos del diseño, como el logotipo, el texto y los iconos, se vean claramente sobre ella

4.7 ESTILOS Y TENDENCIAS

Según Muñoz (2016), el concepto de estilo se puede entender de manera general como una forma específica o característica de diseño, expresión, construcción o ejecución. En el ámbito del diseño gráfico, el término “estilo” implica la estética visual predominante en un período o lugar determinado. Además, se utiliza para hacer referencia a varias facetas, tales como:

La firma gráfica particular de diseñadores, como su elección de una familia tipográfica específica, una paleta de colores concreta u otros elementos distintivos.

El material diseñado de acuerdo a su audiencia, lo que abarca desde el estilo de una marca o empresa, hasta el estilo de redacción de noticias, el estilo publicitario, o incluso un estilo polémico, entre otros.

En la perspectiva del diseñador gráfico, el estilo representa un “código de transmisión adaptado a una audiencia específica” (Muñoz, 2016, p. 1).

Por último, el estilo engloba un conjunto de características visuales que distinguen y otorgan carácter a una pieza específica en el contexto de la comunicación.

Estilo artístico

Muñoz (2016) describe el estilo artístico como un conjunto de características que permiten situar una obra en su contexto histórico y atribuirle a una época o artista en particular. Por ejemplo, se pueden mencionar estilos como el gótico, el victoriano y el futurista. Además, el estilo puede hacer referencia a un artista específico, en el que se identifican los rasgos de su personalidad, a la vez que refleja la cultura de su época (Muñoz, 2016, p. 2). Un ejemplo de esto es la obra de Carlo Carrà, que se encuentra dentro del estilo artístico futurista. Esta referencia puede ser útil al trabajar en un diseño gráfico con movimiento y contenido relacionado con el mundo moderno.

Estilo de Diseño

El término “Estilo de Diseño” hace referencia a movimientos específicos en el ámbito de la comunicación visual, como afiches promocionales, publicaciones y anuncios, y no tiene como objetivo la expresión artística. Algunos de estos estilos incluyen la Psicodelia, Doodle Art, Cómic Art, Grunge, Punk, Collage, entre otros.

Además, destaca el trabajo de Adhemas Batista y sus afiches promocionales, que se caracterizan por su retórica, elementos coloridos y dinámicos, siendo un ejemplo de un estilo distintivo de un diseñador en particular.

En un contexto más contemporáneo, se encuentran estilos como el Orgánico, influenciado por el Art Nouveau, Hand lettering, Street art, Zentangles, Fantasioso, Fantástico, Flat Design, Hipster, entre otros. Estos estilos poseen diversas características visuales que a menudo están relacionadas con una temática o filosofía específica.

Según Muñoz (2016), es posible identificar piezas con influencias de estos estilos, aunque no es una regla estricta, ya que en ocasiones se pueden combinar varios estilos para crear uno propio.

Tendencia

La “Tendencia” en diseño gráfico, se define como la preferencia hacia un estilo particular en una época determinada, influenciada por aspectos religiosos, económicos, políticos, de comunicación y tecnológicos. Algunas palabras clave para identificar tendencias incluyen imagen, estilo, moda, época y divulgación. A continuación, se describen algunos movimientos artísticos, estilos y tendencias.

- **Estilos y tendencias de arte y diseño:**

Arte conceptual:

Se basa en la idea fundamental que subyace en una obra, en lugar de centrarse en la técnica utilizada para expresar esa idea. Este movimiento artístico adquirió relevancia a nivel internacional a mediados de la década de 1960, y sus manifestaciones han sido increíblemente variadas. Los conceptos e ideas se han transmitido a través de diversas técnicas y medios, que incluyen diagramas, películas, mapas, instalaciones, objetos, entre otros

Arte figurativo:

Estilo artístico que se caracteriza por la representación de figuras como objetos claramente identificables a través de imágenes reconocibles. Esto puede lograrse mediante enfoques realistas o a través de interpretaciones imaginativas, caricaturescas o simbólicas.

Arte objetual:

se define como la inclusión de objetos cotidianos, comunes y encontrados por el artista para formar parte de una obra. Este enfoque, también conocido como “Object Trouvé” en francés, generalmente involucra la integración de estos objetos en un conjunto o ensamblaje, presentados desde una perspectiva que difiere de la percepción humana convencional. Al elevar objetos de uso diario a la categoría de obras de arte intrigantes, muchos artistas cuestionaron las convenciones establecidas por los expertos sobre lo que constituye el arte.

Body painting:

El término “Body Painting” o “Arte Corporal” se refiere a la utilización del propio cuerpo humano como material o lienzo para la creación artística. Esta forma de expresión artística se popularizó en las décadas de los años 60 y 70 y se ha destacado por su exploración de ideas y cuestiones relacionadas con el género y la sexualidad

Collage:

La palabra “collage” proviene del término francés “coller”, que significa pegar o adherir. También conocida como “Papier Collé”, el collage es una técnica que implica la unión de fragmentos de papel, fotografías y recortes sobre una superficie con el propósito de crear una composición visual. Destacados artistas como Picasso y Braque fueron pioneros en la aplicación de esta técnica en sus obras.

Cómic Art:

Estilo que presenta una serie de ilustraciones, viñetas o representaciones gráficas que constituyen un relato mediante imágenes y/o texto. Se caracteriza por poseer una expresión directa, integrar elementos verbales e icónicos y utilizar personajes en la narrativa.

Doodle Art:

Doodle, garabato o gribouillage (francés) surge como una ilustración improvisada de cualquier cosa concreta o abstracta para expresar emociones como enojo, felicidad y tristeza.

Pueden incluir caricaturas, personajes populares, seres ficticios, paisajes, figuras, patrones geométricos, texturas, pancartas

con leyendas y animaciones. Los garabatos pueden ser dibujos sencillos o secuencias de ellos.

Gótico (Subcultura):

El movimiento subcultural gótico es una expresión underground que se originó en el Reino Unido a finales de la década de 1970, en el seno de la escena del rock gótico, que se derivó del post-punk. Su estética visual y sus inclinaciones culturales encuentran sus raíces en la literatura de terror, la cultura BDSM y el cine de terror.

Aunque la subcultura gótica engloba una variedad de subgéneros y estilos, todos comparten una predilección por una apariencia oscura. En cuanto a la moda, esta subcultura toma influencias del death rock, el punk, el estilo andrógino, así como elementos de la moda medieval gótica, renacentista y victoriana

Grunge:

El estilo grunge, originado en la ciudad de Seattle a principios de la década de 1990, es un componente de un movimiento que se distingue por su estética desaliñada, cruda y distorsionada. Las creaciones grunge buscan transmitir una personalidad rebelde a través de la utilización de imágenes con fondos sucios, texturas y sombras acentuadas.

Kitsch:

Empezó utilizándose para describir material artístico de calidad inferior. El término “kitsch” tuvo sus orígenes en la década de 1860 a 1870 en la jerga de pintores y comerciantes de Múnich, A mediados del siglo XX, el kitsch se convirtió en un concepto estético y cultural que pretendía representar con ironía el arte barato y el consumismo.

Psicodelia:

La psicodelia, como movimiento, se originó a principios de la década de 1960, influenciado por experiencias inducidas mediante el uso experimental de sustancias alucinógenas como el LSD y el peyote, entre otras.

El arte psicodélico dejó su huella en diversas formas de expresión, incluyendo las artes visuales, la música, la moda y la literatura. Su estilo visual se caracteriza por la presencia de imágenes de caleidoscopios, fractales, colores vivos y fuertes contrastes.

Victoriano:

El estilo victoriano, que floreció durante el reinado de la Reina Victoria en Gran Bretaña desde mediados hasta finales del siglo XIX, abarca diversos aspectos de la moda, la arquitectura, la literatura, las artes escénicas, las artes decorativas, las artes visuales, entre otros. Este estilo se caracteriza por su énfasis en el resurgimiento exuberante de estilos previos, fusionando elementos inspirados en la naturaleza y ornamentación floral tomada de diversas culturas en todo el mundo.

▪ Movimientos Artísticos:**Constructivismo ruso:**

El Constructivismo ruso, un movimiento artístico abstracto que surgió en Rusia en 1913, representa un ejemplo poderoso de la influencia del arte en servicio de objetivos políticos. Este movimiento rechaza las nociones tradicionales del arte y aboga por la idea de que el arte debe centrarse en formas y procesos tecnológicos modernos.

En su mayoría, las obras constructivistas se alinearon con y estuvieron a disposición del gobierno revolucionario bolchevique.

El arte se fusionó con el diseño y la tipografía, dando lugar a creaciones con un fuerte carácter propagandístico. Los artistas de este movimiento emplearon colores planos y geometría de manera prominente en sus obras.

Dada:

La palabra “Dada” fue concebida intencionadamente para evocar la idea del sinsentido, y se utilizó para nombrar a un grupo internacional de artistas que formaron parte de un movimiento de anti-arte desde 1915 hasta 1922.

El epicentro de este movimiento se encontraba en el famoso “Cabaret Voltaire” en la ciudad de Zúrich, donde poetas, artistas y músicos excéntricos se congregaban para participar en actividades experimentales como la poesía sin sentido, el dibujo automático y la música discordante. El movimiento Dada surgió como una enérgica protesta contra el tradicionalismo, la élite y el arte establecido. El Dada adoptó la composición irracional como medio para transmitir su mensaje.

Futurismo:

El Futurismo, un movimiento avant-garde, fue fundado en Milán en 1909 por el poeta Filippo Marinetti. Los miembros de este movimiento se unieron con la intención de romper con las tradiciones artísticas y las convenciones establecidas en Italia hasta ese momento.

El Futurismo estaba estrechamente relacionado con el nacionalismo y representaba los elementos predominantes en una época de agitación. La máquina, la velocidad y la locomoción sirvieron como fuente principal de inspiración para los artistas de este movimiento, quienes buscaban retratar un mundo más frenético y activo

Realismo heroico:

El Realismo Heroico se estableció en 1934 como el único estilo artístico permitido en los países que conformaban la Unión Soviética, tras el rechazo de Stalin a cualquier forma de experimentación artística. Su principal objetivo era representar la

realidad en su proceso revolucionario.

Este estilo artístico tenía un carácter socialista y se dedicaba a reflejar de manera heroica los ideales de la clase trabajadora y el ejército, todo ello en un estilo naturalista.

Estilos presentes en las carátulas de música:

Los estilos presentes en las carátulas de música han evolucionado a lo largo de la historia musical para acompañar el mensaje de los artistas en sus producciones. Esta diversidad de estilos y tendencias se pueden categorizar de la siguiente manera:

- **Ilustración Pintada:** En este estilo, algunas de las carátulas más significativas de la historia se han creado a mano con una variedad de tendencias ilustrativas. A pesar de las diferencias estilísticas, estas carátulas comparten características tradicionales y orgánicas.
- **Ilustración Pintada (Ilustrativa):** Las carátulas ilustrativas se destacan por su expresividad. Estos diseños son tanto estéticos como imaginativos, a menudo combinando ilustración digital con elementos análogos. Estas portadas giran en torno a la imagen ilustrativa y su mensaje.
- **Vintage / Retro:** Este estilo combina elementos retro, como técnicas tipográficas, texturas, ilustraciones aerografiadas y sombras. Evoca una sensación nostálgica y utiliza ruidos visuales para transmitir su mensaje.
- **Abstracto / Experimental:** Este estilo es común en géneros como la música clásica, el jazz y la música instrumental. Inspiradas por el expresionismo abstracto, estas carátulas presentan figuras geométricas en planos rectangulares y colores primarios para representar notas musicales, instrumentos y símbolos de composición.

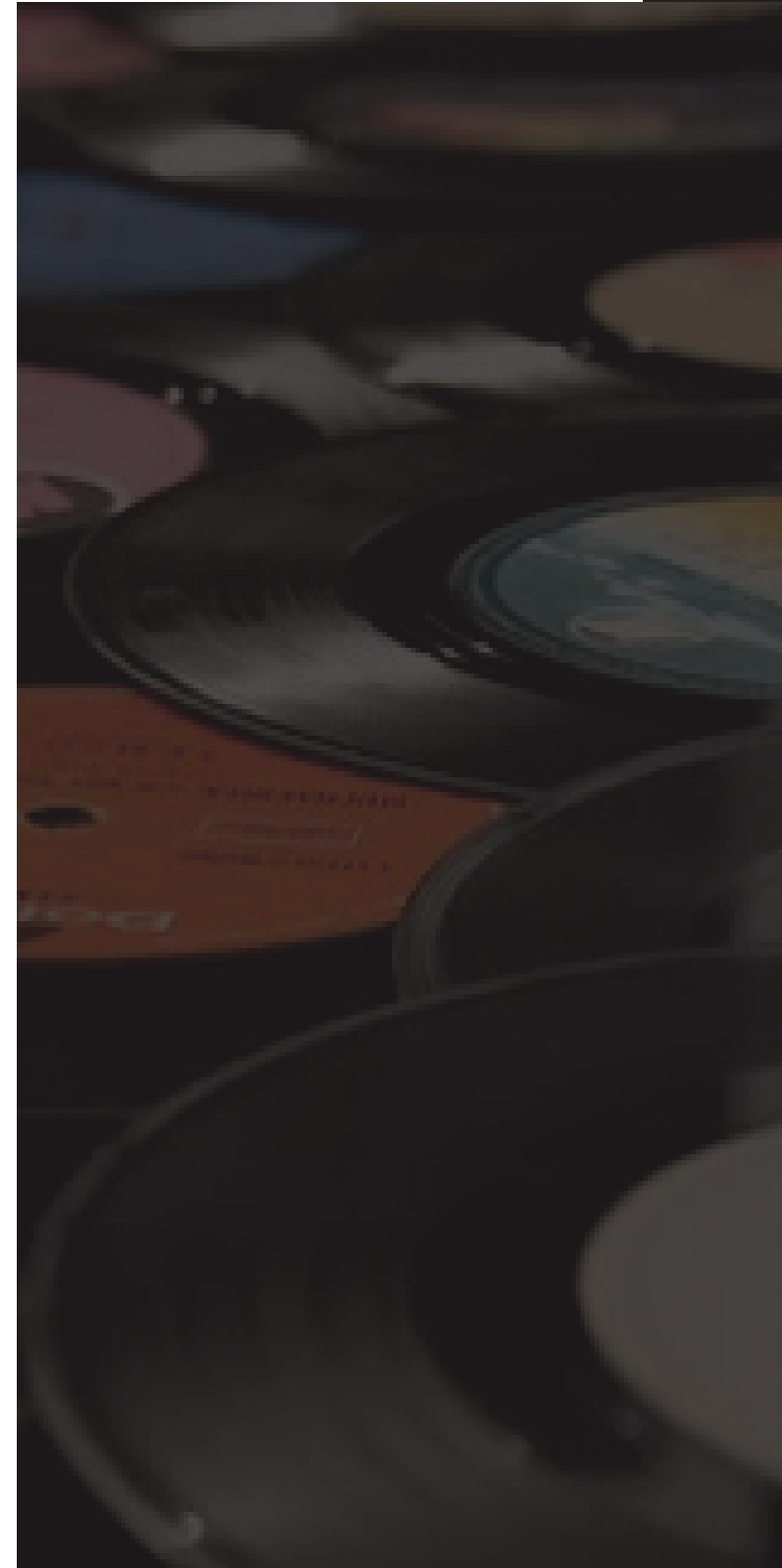
- Minimalista: La tendencia minimalista es ampliamente utilizada en diversas áreas del diseño, incluyendo las portadas de álbumes de música. Se caracteriza por su simplicidad y la eliminación de elementos innecesarios, dejando solo lo esencial.
- Fotográfico: Este estilo es posiblemente el más predominante en la actualidad. Utiliza fotografías para representar al artista, una idea, un lugar o un tema específico de manera expresiva y realista.

5.2 CORPUS DE ANÁLISIS

CARÁTULAS DE REGGAETON

Para el corpus de análisis, se recopilieron 30 carátulas de discos diseñados entre los años 1992 y 2022, además 2 documentales de música urbana, enfocándose en el género del reggaetón.

Este corpus incluye carátulas de discos de Daddy Yankee, como de otros artistas del género, también documentales que abordan la historia y la evolución de la música urbana y su relación con la cultura popular.



DOCUMENTALES MÚSICA URBANA

BAD BUNNY YOUTUBE SPOTLIGHT (2021) **DIRECTOR CRISTIAN MERCADO**

En este documental Bad Bunny responde a muchas cuestiones que tiene la gente debido a su popularidad y rápido crecimiento. En el relato y de manera visual se transporta a diferentes situaciones que han sido determinantes para su vida por crear musica.

Desde su hogar hasta los máximos referentes que tiene, se muestra mediante una estética oscura pero realizando textos y formas con colores brillantes, junto a la nostálgica distorsión de los reproductores VHS, colores de neon, brillos e imperfecciones construyen una representación de su identidad innovadora y libre creativamente.

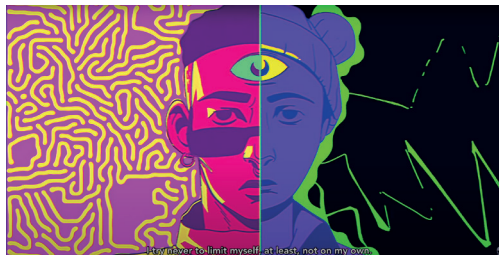
“Logo distorsionado”



“Verse desde la TV”



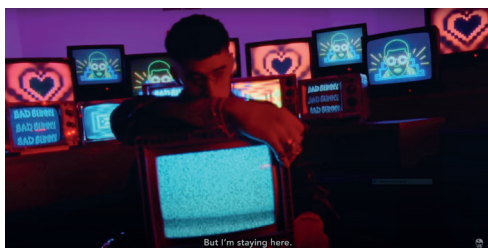
“Infancia y Juventud”



“Referentes”



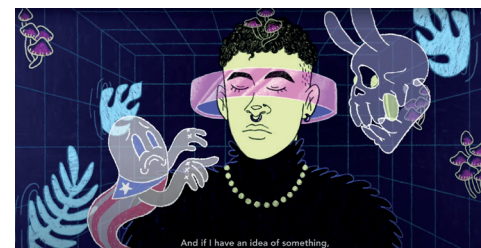
“Dominando los medios”



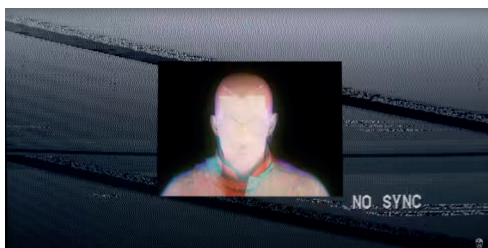
“Creditos”



“Personal”



“Lo desconocido”



“Introducción”



CORPUS DE ANÁLISIS

DOCUMENTALES MÚSICA URBANA

YSY A, LA EVOLUCIÓN DEL TRAP

CANAL YOUTUBE: COMO HA DICHO (2020)



“Contexto”



“Personal”



“Facetas”



“Introducción”

FICHA DE ANÁLISIS

	Concepto
	Estilo y Técnicas
	Tipografía
	Paleta de Color

Mediante esta ficha se hizo el análisis cualitativo para documentar las características de algunas de las más importantes piezas gráficas del género, se definen como variables de análisis los siguientes elementos:

Tipografía

Paleta de Color

Estilo y Técnicas

Concepto

	<p>Concepto</p> <p>Se aprecia de manera desgastada una ciudad ilustrada en el fondo, pero con rasgos futuristas y de una altura bastante prominente, dejando por debajo de estas grandes construcciones rocas que dan a entender la posición del bajo mundo o el "Underground".</p>
	<p>Estilo y Técnicas</p> <p>Se usa una ilustración como agente principal de comunicación y con la utilidad de entregar el mensaje underground.</p>
	<p>Tipografía</p> <p>Se utiliza una tipografía que simula ser un tag callejero, aludiendo a la calle y la práctica de realizar intervenciones artísticas urbanas.</p>
<p>1.- Dj Playero. Playero 34, 1992</p>	

	<p>Concepto</p> <p>De manera gráfica y exagerada se presenta al artista con un bate de baseball debido al título del álbum cubierto por una edición de joyas y oro, entre muchas de sus otras joyas en representación del poder adquisitivo del mismo, relacionado al poder y la influencia en la calle, el "bling bling" se transforma en una forma efectiva de ostentar superación y éxito en el género.</p>
	<p>Estilo y Técnicas</p> <p>Protagonizando una fotografía recortada del artista, se editan todos los brillos en las joyas tanto de la fotografía como la tipografía aplicada al diseño, exagerados a un punto deslumbrante, se presentan muchos elementos gráficos intervenidos con tal de representar el Bling Bling con texturas de oro y diamantes.</p>
	<p>Tipografía</p> <p>En el texto superior con el nombre del álbum se visualiza una tipografía de estilo graffiti enchapada en oro y diamantes, misma textura utilizada en el texto inferior con el nombre del artista, pero la tipografía inferior tiene un estilo sans más ancho y grande que el título del álbum.</p>
<p>2.- Daddy Yankee. Los Homerun-es, 2002</p>	

	<p>Concepto</p> <p>Se percibe al artista de manera pensativa y con una leve sensación de preocupación en su cara, el nombre del álbum alude a que el artista es único en su especie de ser un "Don" dentro del género urbano.</p>
	<p>Estilo y Técnicas</p> <p>De manera simple se fotografía al artista en una pose reflexiva con tal de representar la preocupación y relevancia del último "Don" de manera protagonista, junto al título en la parte superior derecha.</p>
	<p>Tipografía</p> <p>El texto está escrito en una tipografía serif debido a la relación de un "Don" con lo clásico y lo elegante.</p>
<p>3.- Don Omar. The Last Don, 2003</p>	

	<p>Concepto</p> <p>Más que mostrar al artista con mucho dinero y éxito, buscaron representar al artista como el dinero mismo, el éxito mismo mediante el uso de la representación de un billete. Tal como partir de abajo, del barrio, es que este llevo el barrio a la cima y lo transformo en un barrio fino, característica propia de la clase alta.</p>
	<p>Estilo y Técnicas</p> <p>Se usa una fotografía del artista con prendas raperas, además se le agrega un marco al cover simulando ser un billete de mil dólares, como si de un presidente se tratara.</p>
	<p>Tipografía</p> <p>El texto del título y el nombre es de carácter caligráfico, haciendo alusión a la finesa del escribir de manera correcta y en pluma, además los textos de las orillas están escritos en Serif con el fin de simular ser texto de un banco antiguo en un billete.</p>
<p>4.- Daddy Yankee. Barrio Fino, 2004</p>	

	<p>Concepto</p> <p>Los artistas se ven desafiados acompañados de unos perros de raza pitbull, una de las razas más peligrosas, relacionadas con el respeto que se le debe tener a un animal peligroso, o llevándolo a la calle, a los raperos peligrosos.</p>
	<p>Estilo y Técnicas</p> <p>Mediante un fotomontaje de los artistas junto a los perros, se ubican a los raperos en la calle donde se aprecia una calidad distinta de producción en este cover, mayor iluminación y detalles como el anuncio detrás con la palabra "pitbulls" o las prendas utilizadas de manera combinada suman elementos a la pieza final que van extras a la utilización de solo los títulos en los covers, con presencia en la parte inferior y superior izquierda.</p>
	<p>Tipografía</p> <p>La tipografía de los artistas es de carácter serif, existe un pequeño juego con la silueta entre la & y la F, se le hace un efecto de volumen y se le agregan brillos para darle protagonismo.</p> <p>El texto inferior con el nombre del álbum está en color negro y de carácter serif al igual que la superior pero pierde protagonismo.</p>
<p>5.- Alexis y Fido. The Pitbulls, 2005</p>	

	<p>Concepto</p> <p>Mediante una fotografía de ambos artistas en prendas gigantes de lo que parece ser piel, frente a un jeep y con actitud seria, no representa más que el carácter de los artistas en sus canciones.</p>
	<p>Estilo y Técnicas</p> <p>Una fotografía y un texto son las partes que dividen este cover, dándole un espacio a los artistas para mostrar su actitud y el otro para comunicar el nombre del álbum y los artistas en una sola pieza gráfica que juega con sus valores tipográficos y une esta, para terminar dándole un resplandor exterior y que se perciba en la fotografía oscura.</p>
	<p>Tipografía</p> <p>Se hace un juego con los caracteres tipográficos del título grande ya que la "Z" se extiende por todo el título dándole espacio al nombre del álbum "Motivando a la Yal" y unificando el elemento, por último se agrega por debajo un subtítulo con una tipografía estilo militar.</p>
<p>6.- Zion y Lennox. Motivando a la Yal, 2005</p>	

	<p>Concepto</p> <p>En representación de la grandeza y el respeto que un rey se merece, es que el artista se eleva más aun para proclamarse el rey de los reyes del genero urbano y mediante su posición en el cover junto a su arma Espada/Microfono representa el impetu guerrero y de lucha que caracterizara las canciones del album.</p>
<p>7.-Don Omar. King of Kings, 2006</p>	<p>Estilo y Técnicas</p> <p>Mediante un buen logrado fotomontaje es que se usa el color y los elementos gráficos para conectar con el concepto medieval de los reyes y las guerras, ligandolo con la música en el microfono conectado a la espada, se usan figuras retóricas para comunicar lo mas importante del álbum.</p>
	<p>Tipografía</p> <p>En el texto superior con el nombre del álbum se aprecia una tipografía estilo gótica propia de las eras medievales y con un espaciado amplio que le da aire al texto.</p> <p>En el texto inferior con el nombre del artista se nota el protagonismo de este en el enfoque del cover, teniendo una tipografía grande y de estilo medieval con un trazo de color café se encarga de equilibrar el peso visual de la pieza gráfica.</p>
	

	<p>Concepto</p> <p>El centro de atención, el más buscado pero por su talento, talento de barrio se plasma en el protagonismo del líder del movimiento que desde la cima está siendo alumbrado por los focos de la fama y/o también la policía, una comparación particular entorno a la propia película de la cuál este álbum es el soundtrack.</p>
<p>8.-Daddy Yankee, Talento de Barrio, 2008</p>	<p>Estilo y Técnicas</p> <p>Mediante un fotomontaje con muchos elementos como el cielo nublado, los helicópteros alumbrando al artista y el ángulo de la fotografía que enaltece a este, es que se demuestra una señal de liderazgo o admiración al protagonista, pero que en la parte inferior nos entrega información mediante ilustraciones de puas, que el camino para llegar allá arriba no fue fácil.</p>
	<p>Tipografía</p> <p>En el nombre del artista se aprecia una tipografía muy utilizada llamada "Impact" que no da características particulares sino señalar el nombre del artista a diferencia de el texto en la ilustración inferior con el nombre del album, que conecta esta tipografía sucia o desgastada con las puas y el sacrificio de la calle.</p>
	

9.- Don Omar. **IDon**, 2009

Concepto

Un ambiente futurista y tecnológico se nos presenta mediante fallas y glitches computacionales que dan a percibir a un artista distinto y rupturista, casi como un robot y con una mirada fija se presenta al Don que deja atrás lo clásico y medieval para renovar su música y su concepto.

Estilo y Técnicas

Se usa un montaje como agente principal de comunicación y con la utilidad de entregar el mensaje underground.

Tipografía

En el título principal se escribe "idon" con una tipografía moderna de ángulos rectos y efectos de glitches que acompañan a la temática digital predominante en el diseño y se aprecian conexiones de conductores dentro de las letras. En el nombre del texto del artista se usa una tipografía delgada de características deconstruidas.

10.- Jowell y Randy. **El Momento**, 2010

Concepto

Dentro de una juguetería se encuentran los dos artistas enfrentándose a una gran cantidad de juguetes que intentan detenerlos, con un pasillo lleno de vida y acción se presenta una situación bastante particular de mucho movimiento.

Estilo y Técnicas

Mediante un fotomontaje de los artistas dentro de una escena junto a juguetes en movimiento y con un título en tipografía 3D se concentra la atención en las caras de los protagonistas retocada digitalmente con una actitud de diversión.

Tipografía

La tipografía es en tres dimensiones con una extrusión en perspectiva de color amarillo, haciendo referencia a un típico título de película de acción que se acentúa gracias a su curvatura y se impone desde atrás.



	<p>Concepto</p> <p>Se utiliza una forma retórica para hablar de la identidad de los artistas mediante una metáfora como si ellos fueran androides, siendo el nombre del álbum "los verdaderos" se ajustan todos los símbolos y gráficas relacionadas con el ADN y la autenticidad, una manera de decir que ellos son los originales en un mundo de copias.</p>
	<p>Estilo y Técnicas</p> <p>Mediante fotografías con retoque digital y montaje se ubican los artistas paralelos a un elemento gráfico central que conecta al dúo, un ADN y su huella digital, representando su propia identidad y autenticidad como artistas y se le aplica un filtro de rasgos digitales al diseño y una paleta de colores en escala de grises y con mucho brillo como elemento de elegancia.</p>
	<p>Tipografía</p> <p>En el texto principal se aprecian los nombres de los artistas en una tipografía sans serif con un leve relieve y volumen resaltado por efectos de brillos también utilizados en el texto secundario con el nombre del álbum el cual es de menor tamaño pero esta sobre un elemento gráfico que lo conecta al concepto del diseño.</p>
<p>11.- Zion y Lennox, Los Verdaderos, 2010</p>	

	<p>Concepto</p> <p>Bajo la lluvia y en la calle se presentan los artistas con una actitud seria como si estuvieran en medio de una misión o un problema, haciendo referencia popular a la película "sin city" teniendo esta estética más bien de viñeta de cómic.</p>
	<p>Estilo y Técnicas</p> <p>Mediante un montaje se ubican dos fotografías en el centro del diseño como si los artistas estuviesen en la calle recibiendo lluvia en la noche, mediante elementos gráficos muy finos como el rebote de las gotas y los ajustes de iluminación junto a una viñeta de sombra le da un efecto de contraste y dramatismo.</p>
	<p>Tipografía</p> <p>Se utilizan en todos los textos una tipografía de tipo cartoon o cómic con el fin de enfatizar las características pop del diseño desarrollado, se resalta el nombre de los artistas en mayor proporción y sombreado con tal de destacar en medio de la oscura imagen.</p>
<p>12.- Nova y Jory, Mucha Calidad, 2011</p>	

	<h3>Concepto</h3> <p>Se enfatiza la sensación de "poder" en la música en el disco de los dos productores protagonistas, pero no se sostiene un concepto propio mas alla de los elementos gráficos agregados con fines estéticos propios del género como lo son las texturas de oro, relacionados al bling bling y la version premium de este album recopilatorio</p>
	<h3>Estilo y Técnicas</h3> <p>Mediante un Fotomontaje en lo que parece ser el espacio se utilizan elementos gráficos para recalcar la presencia de los protagonistas que con una actitud de confianza se ubican en el centro del diseño, junto a una paleta de colores propia del oro y características "premium"</p>
	<h3>Tipografía</h3> <p>En la parte superior e inferior se utiliza una tipografía gothic, haciendo alusión al poder o a un gobernante supremo, jugando con una tipografía más futurista haciendo referencia a la "naza". Lo colores utilizados se asocian a la abundancia y grandes ideales.</p>
<p>13.- Musicólogo y Menes, El Imperio Nazza, 2012</p>	

	<h3>Concepto</h3> <p>Los tres conceptos de la canción se plasman en la fotografía, representando el sentimiento en el contacto entre el artista y la mujer, la elegancia en la manera en la que la toca y el la presencia de joyas, y por ultimo la maldad en la actitud de la cara del artista en la fotografía.</p>
	<h3>Estilo y Técnicas</h3> <p>Mediante el retoque digital fotografico y un buen uso de luces es que se produce una fotografía con énfasis en los detalles que componen el diseño, mediante los elementos como la cara y los tatuajes se comunican distintos factores útiles para el concepto de la canción y lo refuerzan con el uso tipográfico.</p>
	<h3>Tipografía</h3> <p>En la parte superior se usa una tipografía estilo grecoromana haciendo referencia a lo clásico y en la parte inferior se usa una tipografía caligráfica en referencia a lo personal y romantico de escribir una carta o una canción.</p>
<p>14.-Arcangel, Sentimiento, Elegancia y Maldad, 2013</p>	

	<p>Concepto</p> <p>El artista conecta su historia mediante puntos en el diseño como lo son los numeros 98 en la izquierda y 13 en la derecha representando los años en los cuales empezó y el año del lanzamiento de ese album, mediante un diseño simetrico y rodeado de simbolismos como su pasado y su futuro o las dos aves enfrentandose dan a entender que hablara del nucleo de su trayectoria, cambiando su intencion de ser lider a leyenda.</p>
<p>15.- Yandel, De Lider a Leyenda, 2013</p>	<p>Estilo y Técnicas</p> <p>Se aprecia una gran cantidad de líneas conectadas y una gran valorización de la geometría en la composición que cumple con un eje de simetría y símbolos geométricos centrales que conectan todo el diseño mediante el uso tanto de fotografías como de color y concepto.</p>
	<p>Tipografía</p> <p>Tanto en el texto de artista como en el del nombre del album, se usa una tipografía sans serif pequeña que es casi como el detalle final de una composición bien compleja visualmente.</p>
	

	<p>Concepto</p> <p>El lujo es lo que caracteriza a un tipo con flow en el caserío, dentro de la oscura fotografía solo se logran apreciar los elementos que brillan, que son solo sus cadenas y lentes.</p>
<p>16.- De La Ghetto, Geezy Boyz, 2013</p>	<p>Estilo y Técnicas</p> <p>Solo se prioriza a la fotografía en blanco y negro pero dejando los elementos brillantes con sus colores originales para generar una intencionalidad.</p>
	<p>Tipografía</p> <p>Se aprecian tres tipografías, la primera en la palabra 'Geezy' la cual es un estilo americano clásico utilizado en las fraternidades universitarias, la segunda que dice 'Boyz' tiene un estilo más urbano refiriéndose al spray del graffiti y finalmente 'The album' que está escrita en sans serif mayúsculas en un color rojo oscuro y más pequeño.</p>
	

19.-J Balvin. **Energia**. 2016

Concepto

De manera que se representa la cantidad de acontecimientos que le han ocurrido a este artista durante el último tiempo es que retrata mediante fotografías instantáneas apiladas y reunidas junto a los títulos del álbum escritos a mano, todo ligado a la cotidianidad relacionada a la los recuerdos personales del artista, con detalles como el de tener escrito "la familia" en una orilla de una instantánea.

Estilo y Técnicas

Mediante fotografías, filtros de color, montaje e intervención ilustrada es que se monta este diseño con el fin de comunicar esta sensación de cotidianidad y aspecto personal y por último enfatiza este concepto mediante el color en la palabra "energía" y el simbolismo de un rayo utilizado en las ilustraciones reforzando la idea original.

Tipografía

Se aprecia un uso de caligrafía con el fin de darle una personal autenticidad al texto, simulando un marcador negro y uno gris en el texto pequeño en la instantánea de la derecha.

20.- Arcangel. **Ares**. 2019

Concepto

En referencia al dios de la Guerra y como oda al hedonismo se encuentra el artista en un cuadro pintado a mano en donde sale él con prendas de la Grecia antigua, en un estilo grecorromano que nos contextualiza todo el concepto de la mitología griega y las costumbres de las divinidades.

Estilo y Técnicas

Mediante retoque digital y montaje, se mezclan las texturas clásicas del mármol y la construcción en piedra para representar un antiguo cuadro pintado como lo eran en esos tiempos, además con un pulido trabajo de retoque se incluye al artista en presencia de las demás pinturas en el cuadro.

Tipografía

En el texto superior con una tipografía estilo grecorromano y mediante una sombra interior se define un efecto de tallado en el mármol que esta de fondo, ayudando a poner en contexto histórico el diseño, y por último en texto inferior con la misma tipografía pero mediante un uso de 3 dimensiones se le da presencia en la construcción dentro del cuadro.



	<p>Concepto</p> <p>Un viaje a la imaginación de un niño que pasea por la ciudad, cuentos e historias del pasado que se hacen realidad se aprecia en una gran cantidad de referencias a la cultura pop y al sentido espiritual de abrir el tercer ojo, es que se aprecia un niño en su bicicleta en camino a seguir viviendo diversas historias que ocurren a su alrededor.</p>
	<p>Estilo y Técnicas</p> <p>Se usa un montaje y fotografía para plasmar en un instante una gran cantidad de historias que se conectan con los videos musicales del álbum y el concepto nostálgico generalizado del mismo, mediante retoque se construyen escenas de destrucción y efectos especiales.</p>
	<p>Tipografía</p> <p>No se usa tipografía en la parte principal del cover, por lo cual deja toda la comunicación a la fotografía retocada.</p>
<p>21.- Bad Bunny, YHLQMDLG, 2019</p>	

	<p>Concepto</p> <p>Un nuevo mundo de felicidad y colores se nos demuestra en el uso de personajes representativos de los artistas los cuales nos adentran dentro de un oasis de historias diversas y aventuras.</p>
	<p>Estilo y Técnicas</p> <p>Mediante el diseño de personajes y un universo 3D se contextualiza una intención absolutamente distinta a lo visto en características anteriores del género, la actitud del cover toma una connotación muy distinta del general de los diseños del reggaeton.</p>
	<p>Tipografía</p> <p>Mediante el uso de texto 3D animado con una textura de hielo y en la O el logotipo de Bad Bunny mas el logo en los ojos de J Balvin.</p>
<p>22.-Bad Bunny y J Balvin.- Oasis, 2020</p>	

	<p>Concepto</p> <p>Mediante una estética futurista con uso de colores saturados y líquidos es que se presenta una figura femenina siendo envuelta por una especie de sustancia que la atrapa y esconde tanto en su cara como en su cuello.</p>
	<p>Estilo y Técnicas</p> <p>El retoque digital de la Fotografía acompaña al uso del color para darle protagonismo a la sustancia que envuelve a la mujer, mientras esta sustancia esta levantando diluida dando la sensación de movimiento plasmado en el diseño y las tipografías pasan a segundo plano.</p>
	<p>Tipografía</p> <p>Se usa solo una tipografía sans serif delgada en sus caracteres y ancha en su cuerpo con características futuristas, de tamaño pequeño se usa solo como el detalle final de una composición en la que es protagonista esta sustancia.</p>
<p>23.- Zion y Lennox.- El Sistema, 2021</p>	

	<p>Concepto</p> <p>Los tres artistas en lo que parece ser la entrada a alguna discoteca se presentan en una actitud dominante, mostrando el título de la canción de manera resaltada en neón, ligándolo a la noche y la fiesta.</p>
<p>Estilo y Técnicas</p> <p>En tres elementos se divide la construcción del diseño, el fondo, los tres artistas y el texto central, en donde se enfocan en comunicar la vibra de la canción con el uso del color tanto en las prendas como en la producción de la fotografía y finalmente haciendo alusión a la noche con el uso de resplandor exterior y gradientes de color que entrega el efecto neón en el texto principal.</p>	<p>Tipografía</p> <p>En relación al texto principal con el nombre de la canción, se utiliza una letra manuscrita que apoya el efecto de neón que se le dio, teniendo curvas similares a los neones reales y en el texto secundario inferior se utiliza una tipografía moderna con rasgos de deconstrucción formal.</p>
<p>25.- Lunay, Daddy Yankee y Bad Bunny.- Soltera Remix, 2021</p>	

	<p>Concepto</p> <p>Mediante el simbolismo propio de varias historias tanto mitológicas como divinas se representan en cada una de las letras del título de la canción, a distintos dioses.</p>
<p>Estilo y Técnicas</p> <p>Como protagonistas, los caracteres del texto principal se dividen en símbolos que representan divinidades junto a un fondo que sitúa a los símbolos en un espacio nocturno de fondo mostrando a la luna presente en el diseño del cual inicia la gráfica.</p>	<p>Tipografía</p> <p>Se utilizan símbolos para representar el título principal, y en los secundarios se utiliza una tipografía sans serif con variaciones que alargan ciertos caracteres dándoles un aire de profundidad y movimiento.</p>
<p>26.- Myke Towers, Natti Natasha y Anuel AA. Diosa Remix, 2021</p>	

	<p>Concepto</p> <p>De manera retórica y conceptual se nos explica la situación incómoda de estar junto a alguien que no es para nosotros, la media naranja junto a una media manzana juntos a la fuerza por corchetes y finalmente la serpiente negra representa el deseo y la traición que viene siendo el protagonista de la canción hablándole a ellos para que se separén y el llevarse el fruto del deseo.</p>
<p>27.- Arcangel y Sech, Sígues con el, 2021</p>	<p>Estilo y Técnicas</p> <p>Mediante un montaje minimalista se representa de manera conceptual la historia de la canción sintetizada en una pieza gráfica</p>
	<p>Tipografía</p> <p>Acompañada que el texto superior con una tipografía sans serif pequeña con mucho espacio entre los caracteres para aligerar el texto y en el texto inferior con una tipografía caligráfica blanca.</p>
	

	<p>Concepto</p> <p>Nos encontramos con el vehículo en un ambiente casi apocalíptico de cielo rojo y un desierto desolador, que nos transportará por todas las canciones del álbum en video y en el cual se irá explorando por distintos tipos de ambientes cambiando sus contextos a medida que avanza, se aprecian solo las vestiduras rasgadas del artista sobre el camión que nos acompañará en la aventura.</p>
<p>28.- Bad Bunny, El Último Tour del Mundo, 2021</p>	<p>Estilo y Técnicas</p> <p>La fotografía de un camión grande en una perspectiva frontal inferior le da un efecto de presencia tan relevante al vehículo que los detalles del diseño en sí se encuentran repartidos en este mismo frente, como lo es el nombre del álbum en el lugar donde iría la marca, además la calabera que se encuentra arriba también es parte de los símbolos que usa el artista desde álbumes anteriores y por último en la parte inferior del camión, en la patente se escribe el nombre del álbum anterior a este, el uso de color acentúa la sensación apocalíptica del fin del mundo.</p>
	<p>Tipografía</p> <p>Las tipografías utilizadas en este diseño son adecuadas al contexto en el que se ubican cada una de ellas a pesar de su tamaño, ya que son detalles dentro de la fotografía, en donde iría la marca del camión se aprecia el nombre del álbum con una tipografía caligráfica y curvaturas que lo hacen calzar en el objeto, y en la parte inferior se utilizan una tipografía más delgada sans serif que es utilizada para simular ser la patente del camión protagonista.</p>
	

	<p>Concepto</p> <p>Una gran cantidad de objetos nos transmiten una gran cantidad de sensaciones e historias que se conservan en un concepto general, que el amor se transmite inevitablemente desde enmedio de todo lo que este ocurriendo, el corazon elevandose gracias a los globos que incluyen los ojos del artista, nos dan a entender la intencionalidad de encontrar el camino para levantar el corazon.</p>
	<p>Estilo y Técnicas</p> <p>Se usa una ilustración con gran cantidad de piezas como agente principal de comunicación, mediante un uso de color</p>
	<p>Tipografía</p> <p>Se ilustra una tipografía haciendo referencia a las púas de jesucristo, con una intención simbólica de lo eterno.</p>
<p>29.-Jhay Cortez. Timelezz, 2021</p>	

	<p>Concepto</p> <p>Una estatua de la cabeza del artista quebrada en la parte central en donde se deja entrever un corazon dorado.</p>
	<p>Estilo y Técnicas</p> <p>Mediante un diseño 3d estilo realista se expone la imagen de una estatua con la cabeza del artista quedbrada en la parte central en donde se deja entrever un corazon dorado.</p>
	<p>Tipografía</p> <p>No se prioriza la tipografía, se le da todo el espacio y el enfoque a la gráfica 3D.</p>
<p>30.- Arcangel. Los Favoritos 2.5, 2021</p>	

DISEÑADORES PROTAGONISTAS DE LA EVOLUCIÓN GRÁFICA

Las entrevistas realizadas tanto a Ian Reyes como Paulo Jaure fueron desarrolladas de la siguiente manera:

IAN REYES

Conqui Reyes: Artista gráfico boricua, ha participado en proyectos con Zion y Lennox, Bad Bunny, Nova y Jory, RKM Y KEN- Y, Wisin y Yandel, entre otros.

PAULO JAURE

Shaggy Artz: Paulo Jaure, diseñador chileno, parte de Glad Arts encargado de diseñar para artistas como Anuel, Myke Towers, Almighty entre otros.

PREGUNTAS A DISEÑADORES DE ARTISTAS DE REGGAETON

¿Qué opinas sobre la calidad y desempeño en la calidad gráfica en general desde el inicio del reggaeton hasta ahora?

¿Qué aspectos identificas tú que han hecho que la visualidad se haya ido transformando a lo largo del tiempo?

¿Cuando diseñas una pieza gráfica realizas un proceso planeado y transparente o te dejas llevar por una idea que se te venga a la mente como solución al requerimiento? ¿o combinas ambas?

¿Qué tecnologías de diseño o producción audiovisual crees que se van a integrar más y se volverán tendencias en el futuro?

¿El diseño de la visualidad de música para ti es una manera de comunicar ciertos objetivos o una pieza artística igual de relevante que la pieza musical?

¿Consideraste el contexto social en que se encuentra tu país al momento de desarrollar el diseño? ¿Se te hace ajeno al momento de diseñar?

¿Tu manera de trabajar ha ido cambiando a través del tiempo debido a las herramientas y/o a las tendencias del diseño?

¿Cuál crees que es o será el próximo paso para una evolución visual del género?

De antemano agradezco tu colaboración en este trabajo.

PARTE 2

PROYECTO DE DISEÑO

Desarrollo gráfico de las animaciones y métodos utilizados para llegar a los resultados mediante el análisis de un corpus investigativo de carátulas de reggaeton.

8. METODOLOGÍAS DE DISEÑO

Para desarrollar el proyecto se buscó una metodología que fuera adecuada, replicable y moderna para entregar las herramientas a los demás diseñadores que quieran realizar este tipo de proyectos en el futuro dentro del contexto del reggaeton y así sumando más valor al proceso que se registró para la construcción de “La Calle Suena”.

La mayoría de registros de procesos de diseños se limitan a establecer pasos y acciones que determinan ciertas actividades del diseño. Que también son incluidas en esta memoria, pero según los objetivos nos preguntamos desde la base, desde las ideas mismas de los diseñadores que muchas veces no han estudiado diseño y aun así ejecutan el acto de diseñar ¿Cómo estos métodos pueden ser útiles si las herramientas tecnológicas van cambiando constantemente? En la era moderna la tecnología en muchas ocasiones causa cambios drásticos en la manera de hacer las cosas para los diseñadores, lo hacen evidente sus propios protagonistas en las entrevistas realizadas en la investigación.

Sin embargo el método empieza mentalmente dentro del diseñador, desde el momento de la recepción de la información para trabajar es que hay distintas maneras de avanzar, según Christopher Jones en Métodos de Diseño, hay dos maneras que se señalan y una tercera que explica cómo el uso de estos dos métodos evocan en un tercero en el que el diseñador usa ambos de manera auto-organizada.

Mediante un análisis cualitativo en fichas contemplando variables como estilo tipográfico, paleta de colores, estilo y técnicas se establecieron las características visuales del reggaeton con la cual se trabajó las metodologías señaladas.

8.1 MÉTODOS DE DISEÑO

BLACK BOX

Según el libro “Métodos de Diseño” de Christopher Jones (1978) (Ver Fig. 8) existe un método de desarrollo gráfico que se rige solamente por el input solicitado, y la experiencia del diseñador, que en este caso el input sería el guion del documental, mediante el cual se desarrolló distintas animaciones en momentos claves.

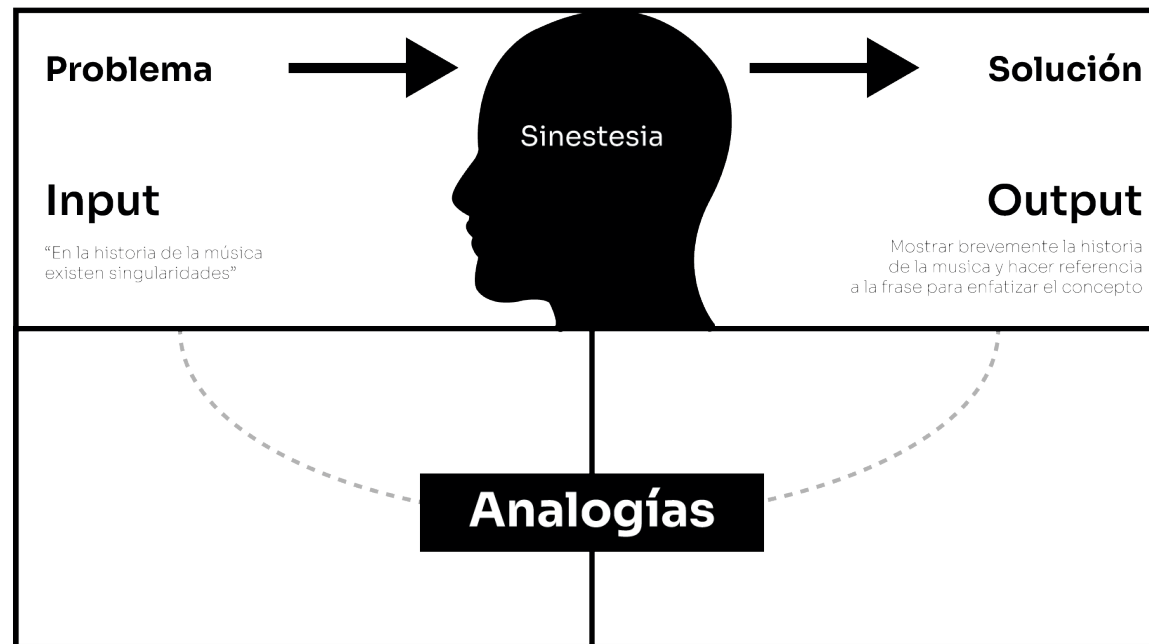


Imagen 18. "Black box"

8.2 MÉTODOS DE DISEÑO

GLASS BOX

Según el libro “Métodos de Diseño” de Christopher Jones (1978), existe también el método de diseño de caja transparente el cuál se separa en tres fases:

- **Análisis:** donde se recopila la información y se descompone para encontrar similitudes e insights importantes.
- **Síntesis:** En donde se levantan las ideas similes de la información para representarlo de manera nueva
- **Evaluación:** En donde se toman las decisiones, se comparan y se descartan las opciones con menos probabilidad de éxito segun el análisis basado en la experiencia del diseñador.

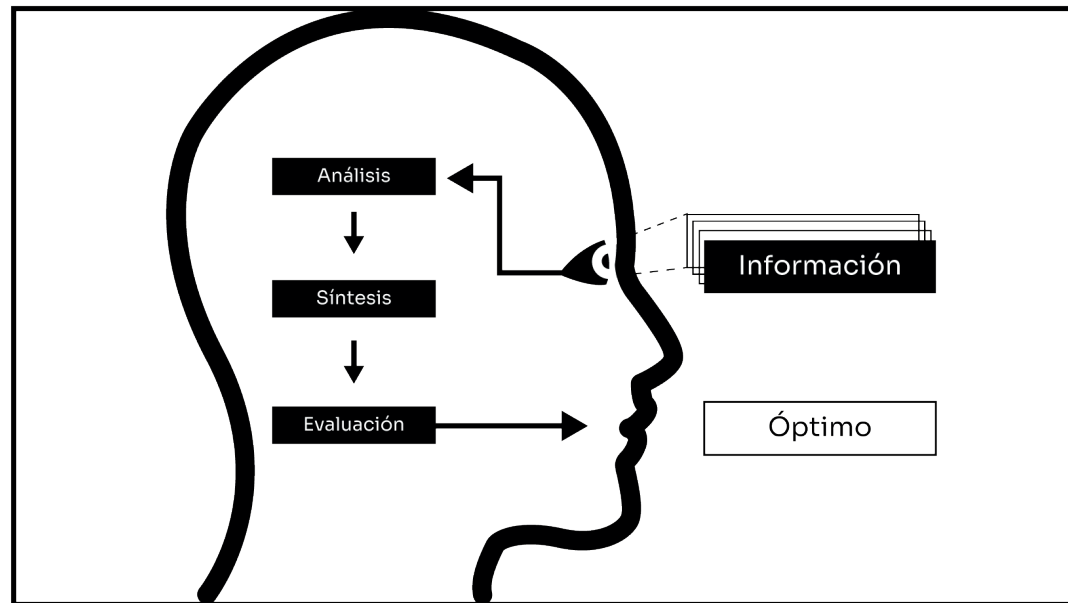


Imagen 19. “Glass box”

8.3 MÉTODOS DE DISEÑO

SISTEMA AUTO-ORGANIZADO

La manera de resolver el dilema de cual es el método más adecuado para diseñar en cada ocasión consiste en ver que cada diseñador es un sistema auto-organizado (Ver Fig.10) y dividir los esfuerzos de diseño en dos partes:

1. Una que lleve a cabo la investigación en busca de un diseño adecuado.
2. Otra que controle y evalúe los modelos de investigación (control de estrategias).

Este procedimiento resulta válido si la parte de esfuerzos dedicados al control de la estrategia suministra un modelo exacto de dos objetivos: de la propia estrategia y de la situación externa que el diseño esta intentando fijar, figura 10.

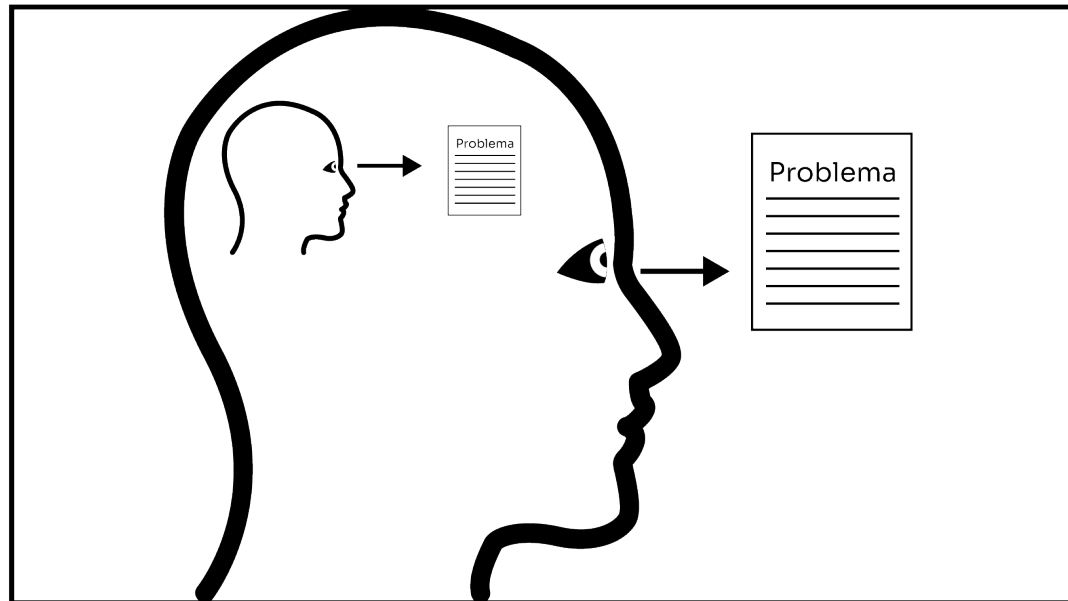
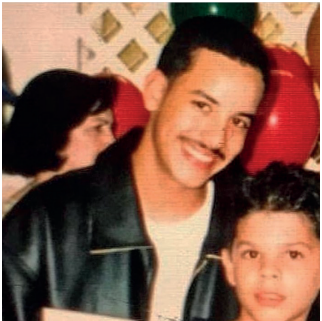


Imagen 21. El diseñador como sistema "auto-organizado".

8.4 RECOPILOCIÓN DE INFORMACIÓN

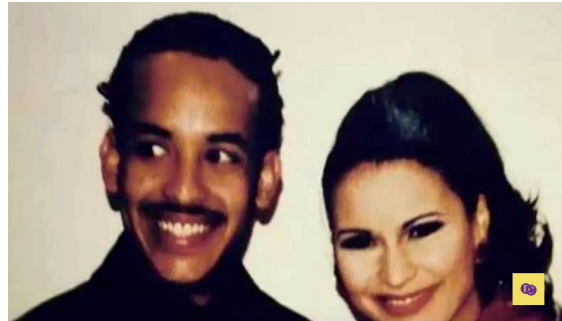
Imágenes de Raymond en su niñez y juventud, además en su faceta familiar para generar cercanía y contexto de su personalidad.



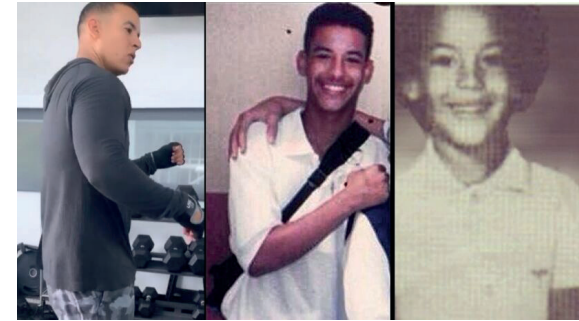
Año 1998.



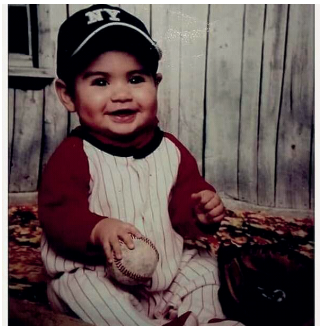
Año 1997.



Año 1999.



Años 2019 / 1995 / 1986.



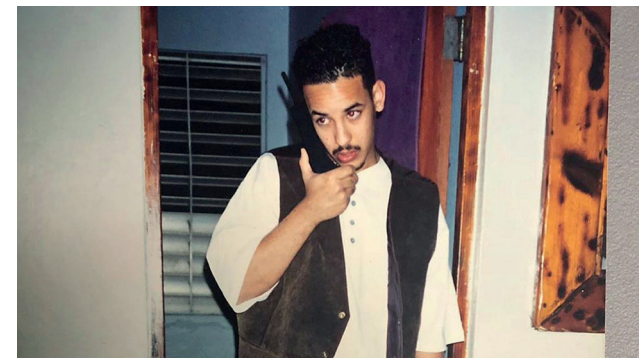
Año 1979.



Año 1997.



Año 2020.



Año 1997.

8.5 GUIÓN

Desde la visión de Benito, él recalca que este hecho es la culminación de una larga cantidad de esfuerzos realizados por muchos artistas del género cuando no existían tales herramientas pero para que esto fuera así y entender de qué manera esto llegó a pasar, es que nos tenemos que preguntar ¿Donde empezó todo?.

La creación de un género musical es algo muy raro, la definición de este tipo de suceso es difícil de establecer, ya que en esta especie de revoluciones hay más de una persona involucrada, más de un género, más de un estilo de vida, que mediante la exploración y colaboración terminan por converger en lo que llamaremos “la singularidad” que se da de maneras y en lugares insospechados, de manera orgánica y natural.

Aludiendo a esta singularidad, la verdad es que si queremos hablar de un pilar fundamental para la construcción de todo esto, tenemos que hablar de: Daddy Yankee.

Pionero, innovador y versátil, la figura más importante del reggaeton a nivel mundial, más de 25 años de carrera y ser indiscutiblemente el “Máximo Líder”, nos da un poco de contexto de las características especiales que tiene este artista, que antes de cualquier otro y por su propio mérito, se transformó en uno de los creadores y propulsores del género musical más escuchado del mundo.

La historia de Raymond Ayala es la representación de la superación de la pobreza mediante el poder de la música y lo más particular de todo esto, es que superó ese contexto cantando sobre él mismo.

El Miedo lo Dejamos en la gaveta

En Villa Kennedy nace un niño un 3 de Febrero

Hijo de una fajona y un viejo bien callejero

En Villa Kennedy se junta con DJ playero

y desde el barrio revolucionan el mundo entero.

Daddy en estas 6 barras nos resume su vida, y más que eso, nos relata la historia de Raymond, el hombre detrás del artista, que tomó la decisión de dedicarse a la música después de un giro en su vida y que terminó por influenciar a millones de personas.

Esta canción es especial, ya que por encima de las más de 100 canciones que ha grabado a lo largo de su vida, ésta es su favorita.

De pequeño que estuvo muy interesado en escuchar distintos géneros, primero desde el rock con bandas como **Guns and Roses** y **Aerosmith**, para luego conocer el rap americano con **Cypress Hill** y **RUN DMC** aquí es donde comenzó a sentir la verdadera sensación de vivir la música, rapeando en los tiempos libres que tenía después de entrenar baseball comenzó a tener un estilo de rapeo muy característico, mezclando un estilo reggae/dancehall que eran lo que más se escuchaba en la isla en esos años, es que se abrió paso entre otros raperos que se quedaban con el ritmo más clásico,

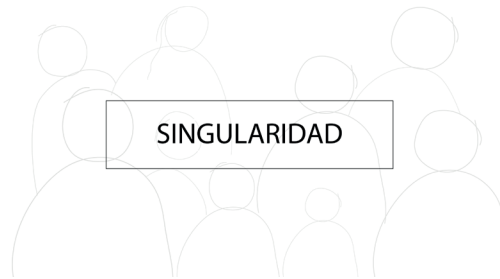
Su interés por innovar nace en un momento en particular, cuando se encuentra un cassette de Run DMC en donde va incluida una canción llamada "**Walk this way**" que junta a este grupo de hip hop con Aerosmith, banda que también estaba muy de moda pero de un género totalmente distinto, El rock y el hip hop se fusionaron para expandir la música y el oído de sus respectivos oyentes en esa época, uniendo musicalmente lo que pocos creían que podía pasar y creando un hit mundial.

Esto hizo que Raymond contemplara la intención de experimentar y mezclar géneros, en donde no se limitaba a un estilo en particular y siempre buscaba un sonido nuevo, dando más libertad e influenciando en una característica que nunca se le borraría, ser innovador.

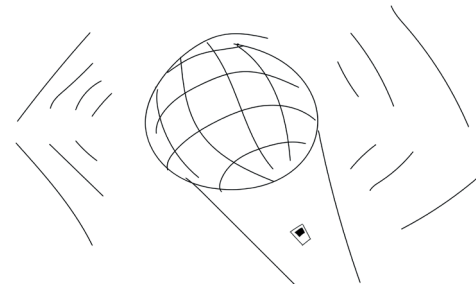
Ya a estas alturas es innegable la influencia y el impacto que está causando este género en millones de personas, y si tu aún no lo sientes, "pégate para acá y siente el impacto"

8.6 WIREFRAMES

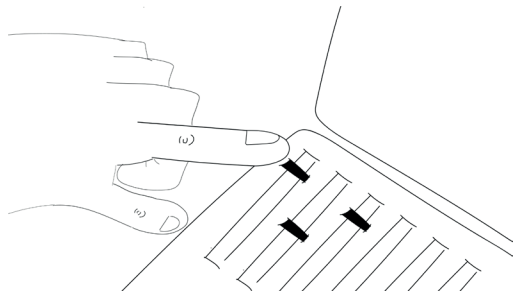
Bocetos para definir ideas, establecer el orden, estilo y ritmo de las animaciones en base al guión



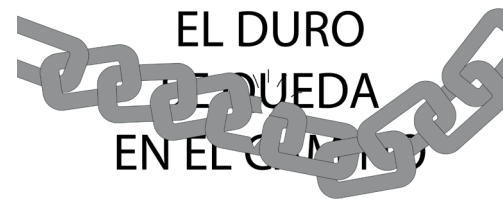
1. Seg. 0 al Seg. 6
Animación “Historia de la música”
y “Singularidades”.



2. Seg. 7 al Seg. 14
Micrófonos en primer plano.



3. Seg. 14 al Seg. 17
Productor de música subiendo el volumen.



4. Seg. 18 al Seg. 22
Animación “El duro se queda en el camino”

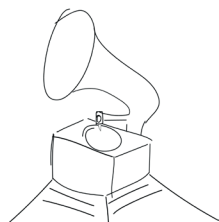


5. Seg. 22 al Seg. 27
Introducción “La Calle Suena”

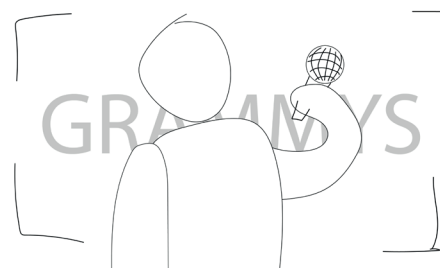


6. Seg. 28 al Seg. 35
Fechas - Grabadora de Fondo

GRAMMYS



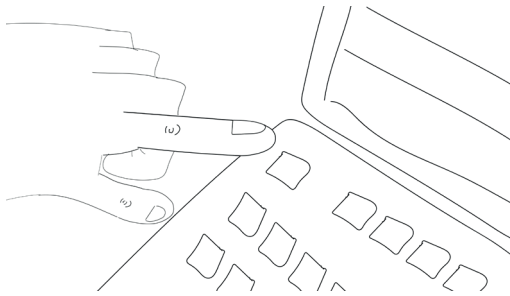
7. Seg. 36 al Seg. 44
Animación “Nominado a Grammy’s”



8. Seg. 44 al Seg. 59
Video Filtrado “Bad Bunny y Raw Alejandro
en los Grammy’s”

REGGAETON REGGAETON
 REGGAETON REGGAETON
 REGGAETON REGGAETON
REGGAETON
 REGGAETON REGGAETON
 REGGAETON REGGAETON

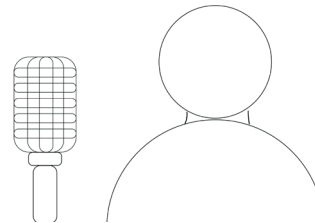
9. Min. 1 al Min. 1.03
 Animación “Textos Reggaeton”



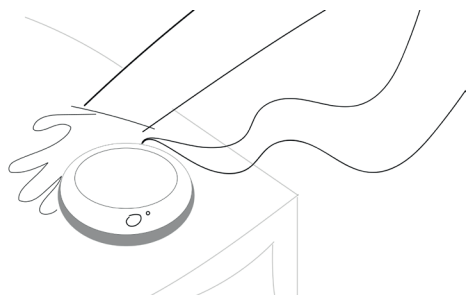
11. Min. 1.10 al Min. 1.23
 Produciendo en computador



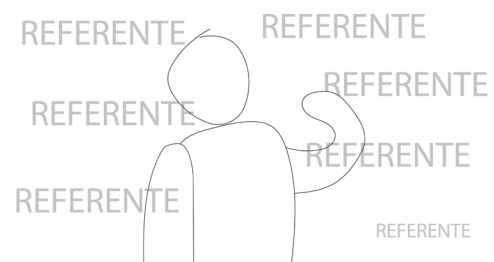
10. Min. 1.03 al Min. 1.10
 Gente Bailando Reggaeton



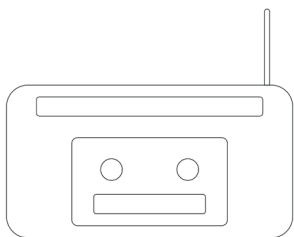
12. Min. 1.23 al Min. 1.31
 Alguien Grabando.



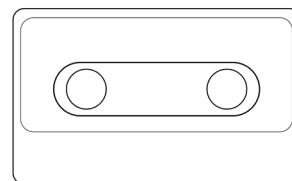
13. Min. 1.31 al Min. 1.45
Video "Desde el corazón"



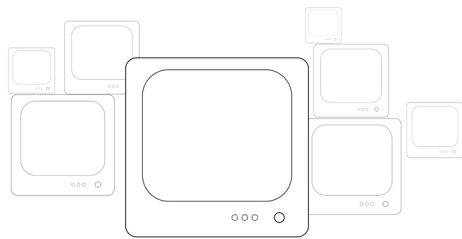
14. Min. 1.45 al Min. 2.05
Animación Letra "Desde el corazón"



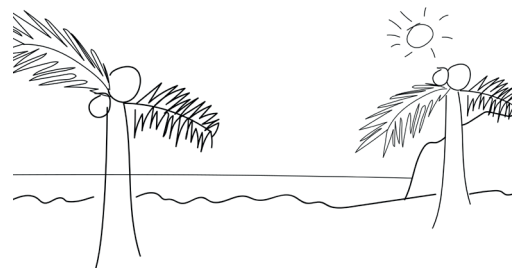
15. Min. 2.05 al Min. 2.15
Fotos de muchas radios



16 Min. 2.15 al Min. 2.20
Fotos Cassetes

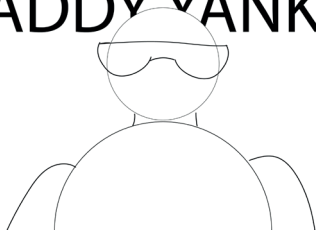


17. Min. 2.20 al Min. 2.25
Muchos Televisores con Puerto Rico

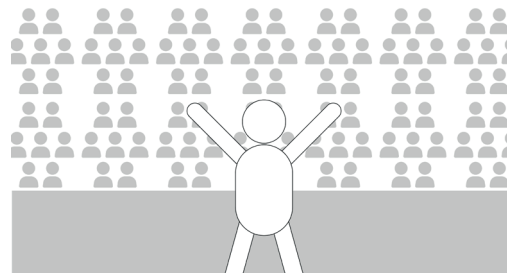


18. Min. 2.25 al Min. 2.35
Llegando a Puerto Rico

DADDY YANKEE



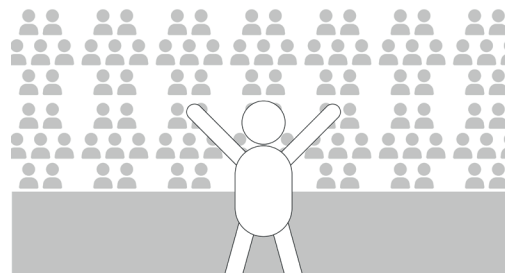
19. Min. 2.35 al Min. 2.50
Animación "Introducción Daddy Yankee"



20. Min. 2.50 al Min. 2.55
Daddy Yankee Show



21. Min. 2.55 al Min. 3.08
Animación "Trayectoria en Portadas DY"



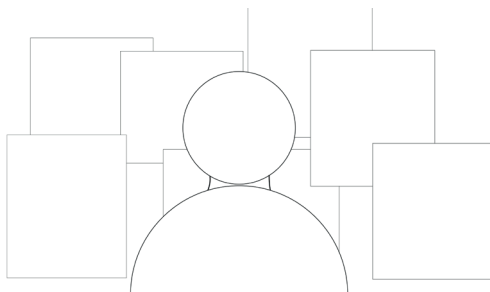
22. Min. 3.08 al Min. 3.16
Daddy Yankee Show



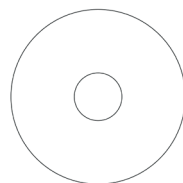
23. Min. 3.16 al Min. 3.30
Animación "Pobreza en Puerto Rico"



24. Min. 3.30 al Min. 3.52
Animación Letra "Coraza Divina"



25. Min. 3.52 al Min. 4.05
Animación “Detrás del artista”

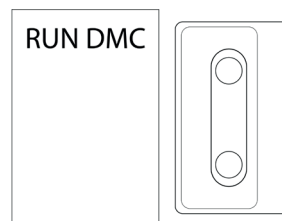


NOMBRE CANCIÓN
NOMBRE ÁLBUM
AÑO

26. Min. 4.05 al Min. 4.17
Animación “Canción Favorita”



27. Min. 4.18 al Min. 4.38
Animación “Gustos desde pequeño”



28. Min. 4.40 al Min. 4.57
Animación “Cassete Run DMC”

RUN DMC Y AEROSMITH
WALK THIS WAY

29. Min. 4.57 al Min. 5.10
Video Walk This Way

SER
INNOVADOR

31. Min. 5.25 al Min. 5.35
Animación "Ser innovador"

HIT MUNDIAL

30. Min. 5.10 al Min. 5.15
Animación "Hit Mundial"

LETRA DE
CORAZA DIVINA

32. Min. 5.35 al Min. 5.40
Creditos

9.PRODUCTOS DE DISEÑO

Con las bases visuales establecidas es que se diseñan distintos productos y decisiones de diseño para las escenas del documental, en base a esto poder animar posteriormente.

Para iniciar el desarrollo del proyecto se define necesario diseñar:

- Imagotipo
- Paleta de Colores
- Tipografías
- Animaciones



Imagen 22.
Cabra 3D, Portada del álbum Legendaddy.
Daddy Yankee.
Autor/a: Alexis Hernandez (2022)

9.1 IMAGOTIPO

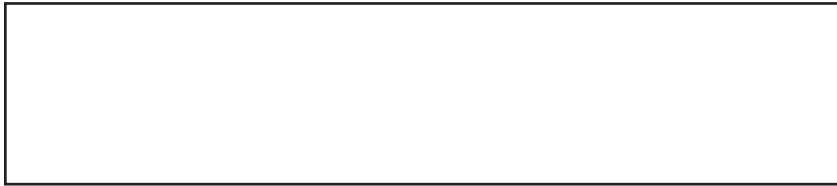
El diseño de un Imagotipo con el texto “La Calle Suena” utilizando dos tipografías diferentes, una estilo graffiti y otra estilo grotesk, tiene la intención de representar el arte callejero clásico en contraste con la modernidad mediante una referencia social a las señaléticas urbanas que nombran las calles. La tipografía estilo graffiti es utilizada para representar el arte callejero clásico, ya que este estilo de tipografía se asocia con el arte urbano y las culturas de la calle.

Por otro lado, la tipografía estilo grotesk es utilizada para representar la modernidad, ya que este estilo de tipografía tiene un diseño moderno y atractivo que puede ser utilizado para transmitir un mensaje de innovación y progreso. Al combinar ambos estilos de tipografía en un mismo logotipo, se puede crear una imagen equilibrada y coherente que represente tanto el arte callejero clásico como la modernidad.



9.2 PALETA DE COLOR

BLANCO



#FFFFFF

NEGRO



#000000

GRIS



#9b9b9b

CONCEPTOS

CONTRASTE

DRAMATISMO

DEFINICIÓN

EXTREMO

9.3 TIPOGRAFÍAS

Se utilizó una familia tipográfica llamada “Termina” en todos sus pesos para representar en un estilo palo seco con “Grotesk” la modernidad que representa el género para la música actual.

Una tipografía ancha de estilo grotesk es una buena opción para utilizar en los elementos gráficos de un video de YouTube sobre reggaeton por varias razones. En primer lugar, este tipo de tipografía tiene un diseño moderno y atractivo que puede ayudar a destacar el contenido del video. Además, las tipografías grotesk suelen tener un aspecto legible y bien estructurado, lo que facilita la lectura del texto en el video. También es importante tener en cuenta que las tipografías anchas pueden ser muy efectivas en pantalla debido a su capacidad para llamar la atención del espectador y transmitir un mensaje claro y conciso.

abcdefghijklmnopqrstvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890!"#\$%&/()=¿?;

abcdefghijklmnopqrstvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890!"#\$%&/()=¿?;

Además se integra el concepto callejero aludiendo a los graffitis de los noventas con la tipografía “Painterz” que transportan y conectan con las raíces del hip hop, generando un contraste particular entre las dos tipografías es que se encuentran dos mundos, el antiguo y el nuevo.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUWXYZ
1234567890!#\$%&/¿?;

9.4 ANIMACIONES

Se diseñaron un total de **17 animaciones** para el desarrollo de este proyecto:

1. Historia de la música.
2. Singularidades.
3. El duro se queda en el camino.
4. Introducción “La Calle Suena”.
5. Nominación a Grammys.
6. Texto Animado - El Reggaeton.
7. Referencias “Desde el corazón” - Bad Bunny.
8. Introducción “Daddy Yankee”.
9. Carrera Daddy Yankee en Portadas.
10. Pobreza en Puerto Rico.
11. Letra de canción “Coraza Divina”
12. CD de “Coraza Divina”
13. Vida y referentes de Daddy Yankee.
14. Cassete de Run DMC.
15. “Walk this way” Hit Mundial.
16. Ser Innovador.
17. Creditos.

1. Historia de la música

En muy breves segundos se muestra la cantidad de artistas que durante las últimas décadas han cambiado la industria para siempre, estableciendo las bases y siendo inspiración para los próximos artistas que pueden llegar a aparecer, esto se representa con apariciones rápidas de estos personajes mientras el locutor lo menciona, inmediatamente después de que se escucha el sonido la película comenzando.



Imagen 23.
Incluyendo a artistas como The Beatles o Elvis.



Imagen 24.
Hasta artistas más contemporáneas como Rihanna o Taylor Swift.

2. Singularidades

Enfatizar el mensaje del relator en la historia que esta contando, mediante una textura grunge y maltratada aludiendo a una estetica antigua tipo cine mudo dandole continuidad a la anterior animación que alude a las peliculas antiguas, ya que la singularidad en el transcurso del documental se refiere al personaje principal de la historia .



Imagen 25.
Texturas grunge.



Imagen 26.
Aparicion de texto con movimiento rapido y suave.

3.El duro se queda en el camino

Usando una referencia a una de las frases más reconocidas de Daddy Yankee, ser “Duro” se atribuye a ser respetado en el barrio, y en la musica. Representandolo conceptualmente con el rompimiento de cadenas y lo ruidoso en la tipografía para reflejar que lo dificultoso que puede llegar ser ver claramente en un ambiente hostil como la calle.



Imagen 27.
Cadenas en primer plano.



Imagen 28.
Cadenas Rompiendose.

4. Introducción “La Calle Suena”

Mediante un fondo negro y movimiento del logotipo del proyecto, sumando el efecto de VHS antiguo es que abrimos el capítulo para generar una sensación de nostalgia en quien vea esta gráfica que alude a las calles.



Imagen 29.
Distorsión VHS.



Imagen 30.
Imagotipo del proyecto.

5. Nominación a Grammys

Animación de soporte para el relato el cual menciona que es la primera vez que un album completamente en español es nominado a un Grammy. Se utiliza el movimiento de objetos y desenfoque para dar énfasis en lo que se menciona.



Imagen 31.
Promoción Oficial.



Imagen 32.
Premio Grammy
Recortado.

8.Introducción “Daddy Yankee”

Usando el recurso de una retrato 3D sobre Daddy Yankee diseñada por Halime Maloof junto a otros recursos y mediante la tecnica de iluminación utilizada en fotomontaje, ubicamos en distintos contextos al protagonista



Imagen 33. Ambiente 1.



Imagen 34. Ambiente



Imagen 35. Ambiente 2.



Imagen 36. Ambiente 4.

8. Introducción “Daddy Yankee”

Textura de un material para la tipografía que alude al Bling Bling, que consiste en las joyas y metales preciosos que utilizan las figuras del reggaeton

DADDY
YANKEE



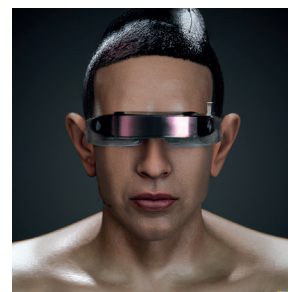
Gafas 1.



Gafas 2.



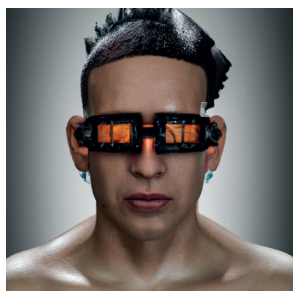
Gafas 3.



Gafas 4.



Gafas 5.



Gafas 6.



Gafas 7.



Gafas 8.



Gafas 9.



Gafas 10.

8.Introducción “Daddy Yankee”

Mediante una rápida sucesión de cambio en los fondos y las gafas futuristas es que representamos la versatilidad del artista y como con él no se sabe que innovación musical vendrá.



Contexto 1.



Contexto 2.



Contexto 3.



Contexto 4.



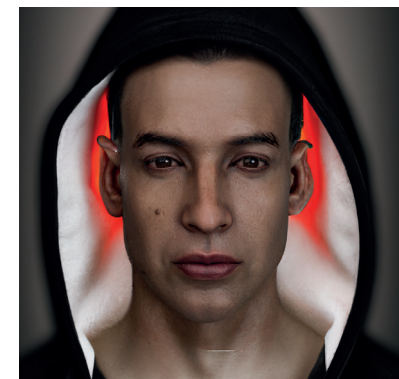
Contexto 5.



Contexto 6.



Contexto 7.



Contexto 8.

9. Carrera Daddy Yankee en Portadas.

Resumir su trayectoria de manera breve mediante sus portadas periodísticas.



Portada 1.



Portada 2.



Portada 3.



Portada 4.



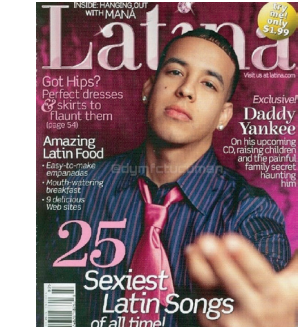
Portada 5.



Portada 6.



Portada 7.



Portada 8.



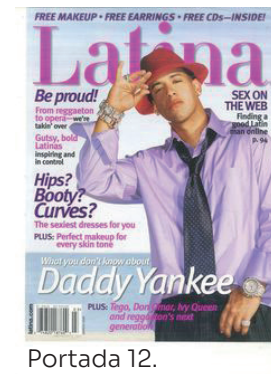
Portada 9.



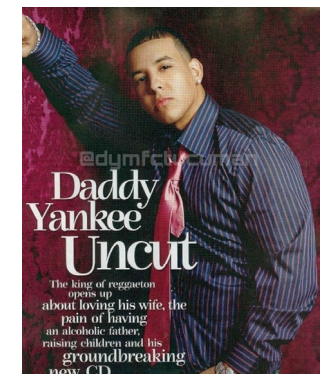
Portada 10.



Portada 11.



Portada 12.



Portada 13.

10. Pobreza en Puerto Rico

Con un video de los barrios de Puerto Rico de fondo y las tipografías señaladas para el proyecto se muestra un dato real sobre la actual situación de la Isla.

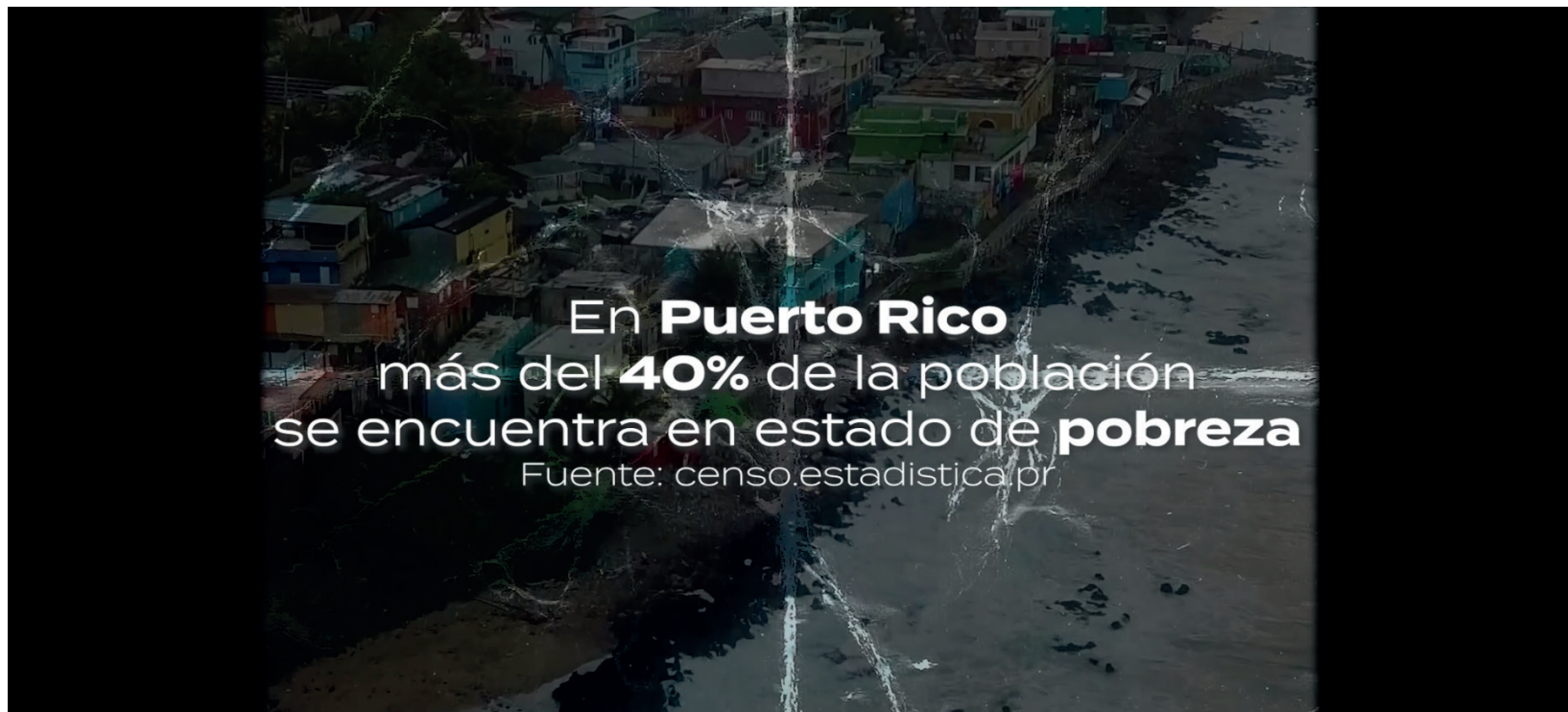


Imagen 37.
Animación de texto.

10. MONTAJE FINAL

Línea de tiempo de edición y cortes finales para el desarrollo de la pieza audiovisual, contemplando las 17 animaciones, sus transiciones, videos musicales, videos documentales, filtros de imagen y texto utilizado en cada una de los cuadros definidos en el wireframe.

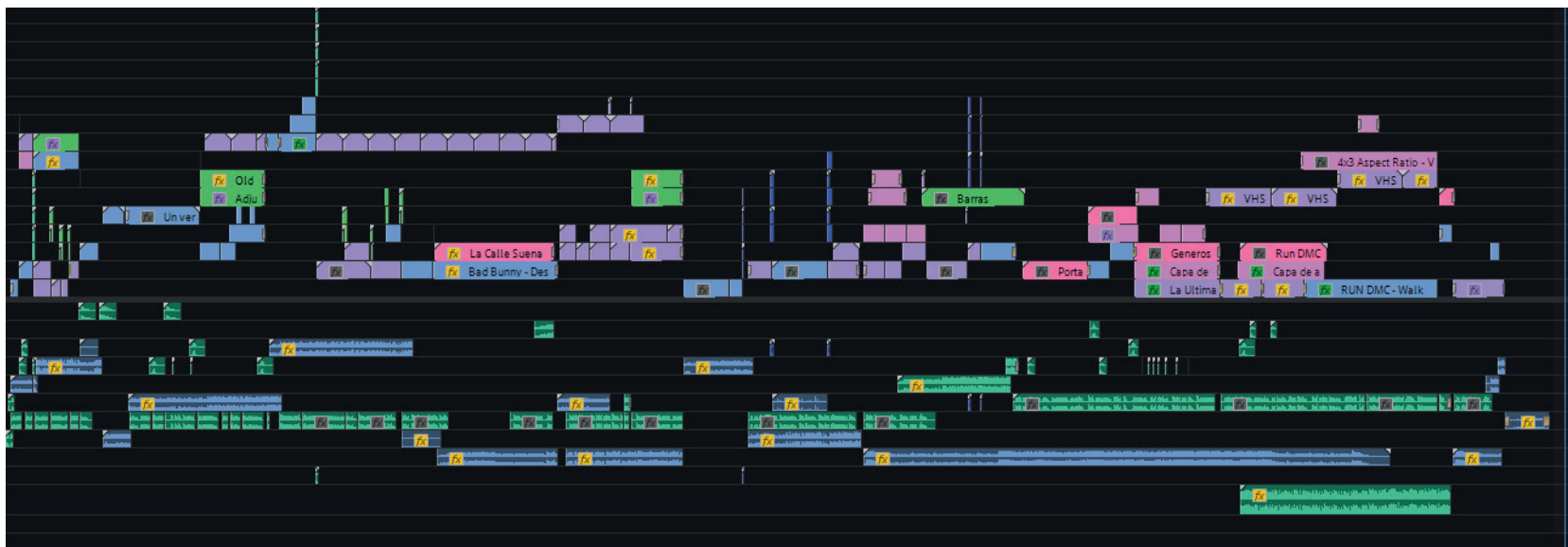


Imagen 38.
Montaje Adobe Premiere Proyecto “La Calle Suena”

Se utilizarón sonidos en las transiciones para aumentar la sensación de movimiento en cada uno de los cambios de planos, entre ellos el “Swoosh” y el “Click” además por otro lado ambientamos utilizando pistas base de reggaeton clásico y música dramática de ambiente cuando hablamos de temas más sensibles.

11. CONCLUSIONES

En el desarrollo del proyecto se encontraron distintas dimensiones de trabajo las cuales determinaron distintas visiones del problema original, el cual era levantar información valiosa tanto del sujeto a investigar para crear un video interesante para los oyentes de reggaeton como lograr comprender cuales son los factores característicos de la visualidad del reggaeton y poder reflejarla en el producto final diseñado.

En relación a la investigación, el poder saber de primera fuente la transformación de los métodos de trabajo que han tenido los diseñadores a lo largo del tiempo que lleva el Reggaeton siendo un género popular, entrega una nueva perspectiva enfocada en los Diseñadores autodidactas que se reflejan con los artistas los cuales en general también aprendieron a hacer música autodidacta, abriendo y cimentando un camino nuevo para ya varias generaciones de artistas y diseñadores, que a través de la pasión por la música construyen nuevos espacios de creación.

Además conocer las historias involucradas en la creación del género, entrega las pistas que conectan con las influencias relacionadas tanto musical como artísticamente, eso también se ve reflejado en los Diseños del reggaeton en sus primeros pasos.

Al desarrollar el proyecto de Diseño con esta base sólida de conocimiento se pudo llegar a ideas claras sobre cómo construir el guión, en que enfatizar y de qué manera usar la música tanto para generar emoción como energía, pudiendo reflejar esto en la base de trabajo la cual contemplamos al bocetar el movimiento de cada cuadro del video.

Por último el desarrollo de una metodología clara de cómo desarrollar estas animaciones generó un flujo mucho más ágil de trabajo el cual ayudó a poder desarrollar las ideas originalmente boceteadas en un papel de manera óptima y dejando que el enfoque estuviera en potenciar la historia que se estaba relatando mediante voz en off.

Construir este proyecto fue una gran fuente de experiencia tanto en la investigación realizada como en lo desafiante que fue crear una historia de la mano de un género musical y determinar de qué manera sería la adecuada para publicar un video de calidad y que suma valor cultural a un género relevante en la sociedad.

12. BIBLIOGRAFÍA

Alonso, R. G. (2001). Análisis de la imagen: Estética audiovisual. Laberinto Comunicación.

Barnicoat, J. (1972). Los carteles, su historia y su lenguaje. Editorial Gustavo Gili SA.

Bilz, S., Robert, K., & Mischler, M. (2008). El pequeño sabelotodo: Sentido Común para Diseñadores. Editorial Index Book.

Ceballos, L. (2010). Opinión sobre el rol y perfil del educador para la primera infancia. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1692-715X2010000200021&script=sci_arttext

Censo. (17 de Marzo 2022). Baja levemente la pobreza en PR. <https://censo.estadisticas.pr/Comunicado-de-prensa/2022-03-17t175803>

Corbett, S. (5 de Febrero 2006). The King of Reggaetón. The New York Times.

Costa, J. (2003). Diseñar para los ojos. Editorial Design.

Daddy Yankee triunfa con su “barrio fino.” (2004). Terra. https://www.terra.com/musica/noticias/daddy_yankee_triunfa_con_su_barrio_fino/oci58413

Jones, J. C. (1970). Metodos de Diseño. Wiley-Interscience.

Moreno, L. (2005). Elementos gráficos para el diseño, Fotografías. Desarrolloweb. <https://desarrolloweb.com/articulos/2084.php>

Muñoz, M. (2016). Documento: estilos y tendencias en el diseño gráfico. Universidad Rafael Landívar, Departamento de diseño gráfico.

Orús, A. (16 de Mayo 2023). Número de usuarios de Youtube a nivel mundial entre 2019 y 2028. Statista. <https://es.statista.com/previsiones/1289041/usuarios-de-youtube-en-todo-el-mundo>

- Ramírez Paredes, J. R. (2006). Música y sociedad: la preferencia musical como base de la identidad social. Universidad Autónoma Metropolitana. <https://www.redalyc.org/pdf/3050/305024678009.pdf>
- Reid, S. (20 de abril 2006). Daddy Yankee Explains Why Getting Shot Made Him The Man He Is. MTV.
- Ruiz, J. H. (2008). Música y sociedad: análisis sociológico de la cultura musical de la posmodernidad. Ediciones y Publicaciones Autor. <https://recyt.fecyt.es/index.php/res/article/view/65173/39490>
- Stone, R. (2020). The 500 Greatest Albums of All Time. Rolling Stone. <https://www.rollingstone.com/music/music-lists/best-albums-of-all-time-1062063/>
- Thillet, A. R. (2006). La representación de la marginalidad por parte de la industria del reggaetón en Puerto Rico. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO). <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/1007/1/TFLACSO-2006ART.pdf>
- Vargas, R., & Joseph, T. (19 de Mayo 2017). 'Despacito' Becomes First Spanish Song to Peak No. 1 Since 'Macarena'. NBC MIAMI. <https://www.nbcmiami.com/news/local/despacito-becomes-first-spanish-song-to-peak-no-1-since-macarena/14819/>
- Vico, M. (2019). Todos Juntos: Iconografía de la contracultura en Chile (1964 - 1974). Editorial Fulgor.
- Wright, T. (2001). Manual de fotografía. Ediciones Akal, S.A.
- Youtube. (2023). Sobre Daddy Yankee. Daddy Yankee Channel. <https://www.youtube.com/c/DaddyYankee/about>

13. ANEXOS

13.1 RESPUESTAS ENTREVISTA A IAN REYES

Transcripción de Audio

¿Qué opinas sobre la calidad y desempeño en la calidad gráfica en general desde el inicio del reggaeton hasta ahora?

Bueno, en cuanto a la calidad pues a través de los años se ha notado obviamente, la mejora en la calidad. Recuerdo mucho cuando empecé porque el género del reggaetón no era un género que se le estaba dando mucha importancia. Después tenemos que verlo desde el punto de vista donde no se le estaba adjudicando el tiempo, el cariño, el dinero a este tipo de producción por eso veíamos muchas carátulas como decimos nosotros, con fotografías de marquesina (de bajo presupuesto).

Ibas al estudio, retrataban al artista y that's it, o sea no se le daba ese cariño, ni el gráfico, ni el creativo y muy claro también aunque no solamente sea el creativo que estamos hablando, aún él mismo artista. O sea cuando veíamos las carátulas de estos artistas pues obviamente que se yo, eran imágenes donde los chicos están sin camisa, en mahones (Jeans) and that's it. Eso con el tiempo se transformó en un movimiento, un género al cual se está ganando el respeto y con el tiempo ha ido mejorando, no solamente es por la calidad gráfica y por gente como yo, los artistas que estamos trabajando ese tipo de proyectos, sino que las disqueras vieron que el movimiento iba en crecimiento y empezaron de por sí a meterle más cariño, a meterle más dinero y obviamente a creer más en los proyectos.

¿Qué aspectos identificas tú que han hecho que la visualidad se haya ido transformando a lo largo del tiempo?

En cuanto a la segunda pregunta creo que la conteste también en el primer memo. Entiendo que las razones son por la que ha ido mejorando como dije anteriormente ha sido porque con los años, los artistas entiendo yo que cuando comencé a trabajar, mi primer artista fue Wisin & Yandel y fueron uno de los artistas. Se que hay

artistas como Daddy Yankee, como Don Omar en aquel tiempo que eran artistas que hoy en día se consideran pilares y gente grande dentro del género en aquel momento fueron de los primeros artistas que comenzaron el cambio. Yo no tuve la oportunidad de trabajar en aquel momento con Daddy Yankee, pero me recuerdo que el primer disco que trabajé con Wisin & Yandel fue el de los vaqueros, que fue el primer disco dentro de su etapa artística, donde se le metió un cariño y un dinero, se consiguió un fotógrafo como tal para trabajar el proyecto, se consiguió una artista gráfico que en aquel momento fui yo y de nuevo, de esa oportunidad en adelante que yo fui trabajado otro tipo de proyectos, eso fue lo que vi.

Las ganas de llevar el género a otro nivel y cuando empecé a trabajar con otros artistas, otra casa productora como por ejemplo Raphy Pina que para aquel tiempo trabajé para R.K.M & Ken- Y, uno de los primeros discos que creo que fue Royalty para Raphy, fue el primer disco donde de nuevo se trajo un fotógrafo, se intentó trabajar un creativo y si se le dio mucho cariño a lo gráfico y de ahí en adelante las oportunidades se abrieron a trabajar con otros artistas, pero todo partió de esa premisa de elevar la calidad del género, pero se estaba viendo el movimiento con un poquito más de seriedad.

¿Cuando diseñas una pieza gráfica realizas un proceso planeado y transparente o te dejas llevar por una idea que se te venga a la mente como solución al requerimiento? ¿o combinas ambas?

En cuanto al proceso creativo, puedo decir que hay mucha similitud en varios aspectos, igual que hay mucha diferencia también por el tono, por el artista.

Por ejemplo en mi caso, no me concentro en algo en particular, recuerdo muchas veces que de las primeras cosas que es super importante, por lo menos para mi en ese momento era siempre tener un título, creo que era lo primero que le preguntaba a los artistas, en el caso de “Los Vaqueros” porque ese disco se trabajó antes de tener un creativo todo fue bastante gráfico, recuerdo cuando diseñe quise darle el logo, era la “V” porque eran vaqueros pues eran dos pistolas, pero a la misma vez esas dos pistolas creaban el esqueleto de un vaca, y pues obviamente vuelvo y repito, creaban esa “V” y porque quise hacer algo diferente. Se crearon tarjetas de colección entonces cada uno de los artistas su nombre, tenía un número.

Entonces digo esto porque no había un creativo en cuanto a la idea del disco, pero si había un creativo en lo gráfico, porque ya había una idea plasmada y había unas fotos tomadas. Ya fuera de eso cuando se trabajó

“Royalty” por ejemplo, que era el de R.K.M & Ken- Y si había un creativo que se quería llevar a los muchachos a verse que eran parte de la realeza y es que obviamente no se están vistiendo cómo se vestía el típico chico de reggaeton, sino que se busco ropa porque lo queríamos ver como parte de la realeza entonces el gráfico de la carátula es como si estuvieran en un castillo y todo este tipo de cosas, cuando entramos en cosas como la revolución se le dio este tono de guerra a Wisin & Yandel y así por el estilo igual, que el de los extraterrestres pues obviamente no es que tuviéramos naves espaciales pero la ropa, el look medio post apocalíptico.

Siempre buscaba tener algún elemento que lo que era el título de nombre, llevarlo al disco, que es como tener el título y ver el post en una película que era lo que yo quise intentar con el género, al principio era trabajar con los artistas y sacarlo y decirles bueno, vivance la película, eso era lo que todo el mundo decía, mano quiero un disco de película y bueno, vamos a vivirnos la película si vamos a ser extraterrestres, si vamos a ser guerreros, si vamos a ser de la realeza pues vamos a llevarlo a ese mundo vamos a crear estas caratulas, vamos a contar una historia con estos discos, igual me recuerdo a J- King & Maximan cuando eran “Los Super Heroes” pues vamos a hacer un disco que literalmente parezca un Comic Book y cada uno de ustedes vamos a diseñarles un personaje, un súper heroe que tenga esa doble vida, so de nuevo, vamos a vivirnos el personaje y vamos a crear una historia a través de los discos, porque era algo que para mi era super chevere e importante a la hora de no solamente tener el disco sino llevarlo a un concierto, cuando tenia las giras de Wisin & Yandel en aquel momento veías como entonces su vestuario y todo era bien militar, como bajaban los chicos de las sogas, como se graban estos videos donde de nuevo los chicos estan en su entorno de milicia, helicópteros y todo ese tipo de cosas, así que nada, de nuevo el creativo muchas veces partía de lo que era el título del disco pero en verdad lo que me tocaba a mi como creativo de todas estas portadas, pues no solamente desarrollar un gráfico, sino desarrollar un creativo.

No todas las veces fueron así, no todo el mundo tenía la visión, no todo el mundo tenía el dinero, no todo el mundo tenía el tiempo, pero la mayoría de las veces cuando yo podía los trabajos que me tocaban que pudiese como me decían en aquel momento, lo que quería era montar película. Así que cada uno de los proyectos para mi los trate diferente, quise hacer guerra, quise hacer super heroes, quise con R.K.M & Ken- Y lo de la juguetería, quise hacer cosas más coloridas, más fun, así que tuve la oportunidad de trabajar cosas creativas muy diferentes de nuevo, cambiar esa imagen del género que era el chico del marquesina que se veían todos malos y crear de nuevo creativos, personajes, historia con sus producciones.

¿Qué tecnologías de diseño o producción audiovisual crees que se van a integrar más y se volverán tendencias en el futuro?

No se exactamente como contestar esta pregunta, pues entiendo verdad que aunque la palabra diseño y el gráfico, es una palabra bastante genérica cuando partimos de la premisa de aplicaciones de computadoras como Photoshop, como Illustrator para diseñar este tipo de cosas, mira las aplicaciones cambian de igual manera. Los filtros en este tipo de aplicaciones, hay muchas maneras también de llevar, el creativo no solamente crea una imagen con todo este cambios que han habido en estos últimos años, que estamos viendo la IA (Inteligencia Artificial) y los metaversos y todo este tipo de cosas, me ha encantado ver, aunque yo no los hice con ninguno de mis chicos, pero en mi etapa de retocador y gráfico y que se yo, yo llegue a hacer muchas imágenes, fotografías animadas como en su principio se conocían como los “Cinemagraph”, así que por lo menos en mi Portfolio y en muchas cosas que monte, claro está que en aquel momento no se podían ver porque eran discos que comprabamos físicamente, pero si yo llegue a tener muchas de estas imágenes donde cuando las veías en internet eran imágenes animadas, en los fuegos, las luces, la ropa moviéndose, en fin.

Todo depende de las cosas este tipo de aplicación, estos tipos de formato que durante los años han ido cambiando y han surgido y han nacido nuevas aplicaciones, como los artistas emergentes, diseñadores gráficos y personas como yo y cómo las utilizemos para crear este tipo de arte moderno y nuevo porque con el tiempo se que las cosas siguen cambiando.

Volviendo a la pregunta no sé exactamente cómo, porque la aplicación es la herramienta, pero el artista es el artista, so el creativo nace de nuestro cerebro y es como nosotros llevar esas aplicaciones y con el uso de estas aplicaciones para hacer cosas nuevas. Así que por mi parte hace un tiempo en esto de la música, siempre sigo a muchos artistas emergentes, sigo todavía a muchos de estos artistas que son amigos de muchos años y siempre estoy pendiente de lo que se está creando y lo que se está haciendo. Así que, por lo que he visto en los últimos años que tengo que decir, se utiliza mucho más el 3D por ejemplo, hace muchos años atrás cuando trabaja pues todo bien fotografico, ahora la facilidad de muchos artistas que le meten a lo que es el 3D, vemos carátulas donde las gráficas no solamente son fotografías, no solamente estamos viendo a los artistas en muchos elementos 3D, so es una de las cosas que puedo decir mira que con el tiempo he visto que se ha utilizado y se utiliza mucho más ahora que antes, que en verdad era algo nuevo.

¿En base a las piezas gráficas que tu realizaste, consideraste el contexto social en que se encuentra tu país al momento de desarrollar el diseño? ¿Se te hace ajeno al momento de diseñar?

Entiendo que no, no creo que me sienta a pensar necesariamente algo que este pasando en el país de importancia a la hora de diseñar, ahora bien en el caso de que quizás en algunos de esos momentos estuviera pasando algo bastante relevante y que quizás yo hubiese podido llevar el diseño, quizás era algo que pude haber llevado en cuanto al contexto o el creativo del disco, pero antes de entrar en esos contextos o llevar algo fuera de lo que es el tono del artista al disco, pues creo que hay muchas cosas más a considerar como de nuevo, está el artista. Dio para muchos discos, no solamente el creativo es el que yo decido y ésta es la idea, esta es la que va, obviamente primero que nada hay un título como dije anteriormente yo me siento con el artista y yo le explico las ideas y el visual, si el artista no quiere vestirse de guerrero, si el artista no quiere vestirse de realeza, si el artista no quiere vestirse de superhéroe, pues obviamente la idea no va, aunque yo tenga un creativo, tu sabes la última palabra también la da el artista.

Así que siempre fueron proyectos donde no solamente mi creativo, o sea el artista tiene mucho que ver, el pone también su input y bien dicho eso, cuando entramos en estos contextos sociales o algo que quizás pudiera estar pasando en el país, tengo que entender que obviamente no solamente si se me hubiese ocurrido la idea de ponerlo en el disco, es algo que tengo que pasar por otra cabeza, por otra aprobación que es el artista, pero no creo que los momentos en los que me tocó diseñar estos creativos hubiese algo que en realidad socialmente estuviese pasando, se que siempre hay algo sucediendo pero estuviese presente en mi cabeza a la hora de diseñar y que lo haya querido plasmar o lo haya utilizado como parte del creativo, por lo menos no recuerdo algún momento en que lo haya hecho, pero vuelvo y repito, de haberlo tenido que hacer, lo hubiese hecho con todo el respeto.

No es muy fácil llevar contextos sociales a una pieza de arte cuando sabemos que aunque tenemos un nicho y un target, todo el mundo tiene opiniones sociales diferentes y que debemos respetar a todo el mundo, así que por lo menos es algo que yo se que no sería muy fácil plasmar, así que intento mantenerme un poquito alejado de cosas que socialmente hablando vayan a crear algún tipo de crítica.

¿Tu manera de trabajar ha ido cambiando a través del tiempo debido a las herramientas y/o a las tendencias del diseño?

A través de los años por la razón que sea al igual que las herramientas, pues yo entiendo sí, que debe ser no solamente yo, entienda que todo el mundo y no solamente por una razón o la otra en específico, por dar el ejemplo, no nos debemos quedar estancados en un tipo de diseño por lo menos es lo que siempre me ha gustado explorar, no solamente en cuanto al diseño, en cuanto me dediqué a estudiar fotografía, 3D y animación y todo este tipo de cosas, debemos de aprender a reinventarnos obviamente hay mucha gente al igual que nosotros que siempre van a ser artistas que no solamente por la competencia, sino que por el crecimiento no nos queremos quedar estancados ni en un creativo, ni en una aplicación y tampoco en un tiempo, porque todo cambia a través del tiempo.

Así que si mi manera de diseñar en aquel momento recuerdo como había dicho anteriormente, una de mis metas, una de mis maneras de pensar, una de mis maneras de trabajar mis creativos y de mantener el reto era intentar buscar alguna manera diferente donde yo cada uno de mis proyectos yo pudiese trabajar algo diferente, vuelvo y repito, cuando fueron los vaqueros fue algo bastante gráfico, cuando ya entramos por ejemplo con R.K.M & Ken-Y con “La Realeza” era otro tipo de retoque, si se llegó a utilizar un vestuario obviamente ese retoque, ese trabajo creativo pues es porque hay un tono de realeza, porque era el creativo de momento cuando se trabajó J-King & Maximan que era el disco de los superhéroes, pues se quiso dar un diseño en el disco que se pareciera un Comic Book, entonces en la fotografía es diferente, el vestuario, el retoque, el tono es diferente de momento entramos en la revolución de Wisin & Yandel de nuevo, entonces aquí recuerdo haber alquilado prompts porque queríamos hacer el disco todo de guerra, entonces pues llegar a un punto más cinematográfico el tipo de la fotografía y el tipo del diseño.

Cuando entramos entonces en Jowell & Randy, yo quería utilizar porque los chicos son más jocosos, utilizan más colores, la juguetería y los juguetes vivos, pues de nuevo sigue siendo fotografía pero ese tipo de fotografías, los ángulos se ven un poquito mas glow up, más cómico y el retoque también, entonces si con el tiempo y no necesariamente a través del tiempo siempre quise probarme, tener ese cambio y no mantenerme en el mismo tipo de diseño, en los mismos colores, fotografías, cosas que han pasado a través de los años como había mencionado anteriormente.

En cuanto a las aplicaciones de gráfico, como había dicho en algún momento lo más fácil siempre era pues

tomar la fotografía, retocar la fotografía y dentro del retoque crear estos mundos y este tipo de imagen, con el tiempo que no se nos hace tan fácil encontrar o ya con el aprendizaje de otras aplicaciones como en el caso de las aplicaciones en 3D, mira si no encontramos el carro que queremos, pues vamos a fabricar nosotros el carro, si queremos hacer un mundo futurista y de momento no encontramos la foto que queremos o el ángulo adecuado, porque queremos y tenemos algo específico en la mente, pues si tenemos la capacidad de crear estos objetos porque nos hemos dedicado a estudiar otro tipos de aplicaciones, otro tipo de arte, como en mi caso fue el 3D. Pues sí, scjn cosas que nos ayudan a crear cosas diferentes, entonces en no habernos quedado estancados meramente en retocar y tomar fotografías y poder trabajar casas en 3D nos permite muchas veces pensar un poco más allá del creativo porque sabemos las cosas que podemos crear y quizás lo que no encontramos anteriormente en cuanto a fotografias stock, las podemos crear en 3D, lo cual nos permite trabajar otro tipo de arte, así que bien importante siempre mantenerse en mente que debemos de reinventarnos, que debemos de siempre salir del confort zone y poder diseñar cosas que de vez en cuando nos detenga, no sólo a través del tiempo, sino pues como en aquel momento lo hacía también utilizar los proyectos.

¿Cuál crees que es o será el próximo paso para una evolución visual del género?

Es un poco difícil definir lo que debería ser evolución, porque yo entiendo que la palabra evolución lleva de la mano la palabra tiempo y un montón de cosas, así que se puede decir que a través del tiempo y de los años si se ha visto una evolución bastante marcada como estoy diciendo hace 20 años atrás, de nuevo utilizando el término se veía mucho la portada de marquesina y pues con el tiempo porque ha sido un género que se ha ido ganando el respeto, se le ha dedicado más dinero y más respeto, pues ha sido parte de la evolución, entonces esa evolución gráfica va tener mucho que ver con los artistas, yo creo que más que un gráfico, un ejemplo que podemos ver y es un buen estudio y no es algo que pudiese opinar mucho porque no he sido parte de ese creativo, aunque me considero super fan de lo que han hecho con el artista, con Bad Bunny, eso es una evolución en el arte, no solamente por su portada no estamos hablando, no podemos decir con Bad Bunny como quizás decíamos años atrás que se veía bien marcada la diferencia de una portada de marquesina a una portada bastante producidas dentro del género, ahora tenemos portadas y artistas como Bad Bunny donde

sus portadas pueden ser tan cheveres, como tan sencillas.

Hay artistas aquí en Puerto Rico que le han hecho varias portadas que son excelentes, parecen artistas de la calle, que son artistas de grafitis, que son buenísimos, como Sergio. Pero de momento brincamos a artes como el de corazón, que es un arte más sencillo, entonces de repente brincamos a una fotografía que es la del camión, pero la evolución dentro de la gráfica en el género como ello han podido llevar la portada del camión, es porque obviamente está linkeada a que toda su gira y su disco y el resto de su imágenes tengan que ver con el camión, de momento la portada del corazón y la playa se convierte en lo que es la imagen de su concierto y su gira.

Si yo fuera a hablar de evolución en portadas, puedo decir esto para mi es una manera de evolución gráfica, donde la palabra gráfica no evoluciona sigue siendo la misma palabra, el artista es lo que puede hacer esa evolución, las aplicaciones si nos van ayudar a evolucionar, porque de nuevo, no es lo mismo una fotografía a tener un elemento 3D, porque lo podemos crear, podemos hacer muchas más cosas con elementos 3D, pero de nuevo agarrado de la mano de lo que es la palabra evolución pueden venir muchas cosas y un 360 que es acaparar muchos medios con el gráfico, es algo que se está trabajando ahora vuelvo y repito, Bad Bunny puede ser un muy buen ejemplo de eso, donde puedes tener gráficas muy sencillas, más elaboradas, donde esté la cara del artista, puede tener un camión, gráficas del corazón que parece dibujada por un niño de cinco años y aún así todo tiene su razón de ser.

Así que nada, creo que más que evolución esto tiene mucho que ver con tendencias, las tendencias tienden a cambiar igual que la palabra “moda” ahora mismo uno puede hablar de moda, pero de momento en años futuros podemos ver como la moda de los 70’, 50’ y 60’ pueden formar parte de lo que sería una moda en los próximos 10 años, entonces si ves que una moda en los años 20’, 30’ pero quien conoce el tipo de color, patron, costura y dice “ah bueno, esto es bastante parecido a la época de los 60’ pero obviamente esta mezclada con algo de los tiempos de ahora” y pues podemos utilizar eso mismo, podemos utilizar la palabra tendencia, moda, evolución, pero todo es una mezcla, todo es parte de ese movimiento.

Yo estoy igual interesado en ver lo próximo que se vaya a hacer, lo que se está viendo en los últimos años es super interesante, es muy diferente a lo que se ha estado haciendo en los últimos años, no es que necesariamente se esté rompiendo, saliendo tanto de una caja, porque la imagen es imagen y la palabra gráfico es gráfico, creo que más allá de una imagen y lo gráfico es lo que se quiere hacer con los artistas, a donde se está llevando esa portada y esa gráfica.

13. 2 RESPUESTAS ENTREVISTA A PAULO JAURE

¿Qué opinas sobre la calidad y desempeño en la calidad gráfica en general desde el inicio del reggaeton hasta ahora?

Creo que ha tenido un avance muy grande desde sus inicios hasta ahora , ya que hace años atrás la calidad gráfica era dejada muy de lado por los artistas y productoras en el reggaeton, y muchas veces no iba conectada con la visión del artista. En cambio ahora la imagen de un artista, de una canción o de un proyecto lleva un trasfondo más cercano a lo que el artista quiere transmitir en su música.

¿Qué aspectos identificas tú que han hecho que la visualidad se haya ido transformando a lo largo del tiempo?

Puede ser que hoy en día las redes sociales ayudan mucho a los artistas de todo tipo, a que tengamos un pequeño “portafolio” digital donde podemos mostrar nuestro trabajo, puedes ser Diseñador gráfico, Productor, Artista Visual u otro, y puedes llegar a cualquier público nuevo.

¿Cuando diseñas una pieza gráfica realizas un proceso planeado y transparente o te dejas llevar por una idea que se te venga a la mente como solución al requerimiento? ¿o combinas ambas?

Es variable, en mi caso depende del requerimiento de cada artista, Hay muchos artistas que vienen con una idea clara y uno tiene la misión de plasmar todo lo que está en su mente, en un arte que deje a todos satisfechos con el resultado.

En cambio otras veces hay artistas que solo llegan con el nombre del proyecto y me piden que vea la idea, y ahí es cuando tomo un momento para buscar ideas , referencias, ver los artes que le han trabajado a ese artista para ver sus gustos y esencia.

¿Qué tecnologías de diseño o producción audiovisual crees que se van a integrar más y se volverán tendencias en el futuro?

La IA (Inteligencia Artificial) llegó para quedarse, creo que será utilizada bastante en los próximos años y tocará enfocarse y aprender a implementarla en nuestro rubro, así también todo lo que es el mundo META.

¿El diseño de la visualidad de música para ti es una manera de comunicar ciertos objetivos o una pieza artística igual de relevante que la pieza musical?

Siempre será importante comunicar en la pieza gráfica, lo que quiere comunicar el artista en su música, hay muchos talentos nuevos que la gente no conoce, pero puedes cautivarlos con un buen cover art, con una buena pieza gráfica en toda su promoción del tema, y así que comiencen a tomarle atención y seguir al artista , como siempre digo, Hay temas que primero te cautivan con su buena portada y visualizer... como también está el caso contrario , donde la canción puede ir en una dirección muy contraria a lo que va en el Cover Art y terminas escuchando algo totalmente diferente a lo que imaginaste.

¿En base a las piezas gráficas que tu realizaste, consideraste el contexto social en que se encuentra tu país al momento de desarrollar el diseño? ¿Se te hace ajeno al momento de diseñar?

Algunos artes si van de la mano con el contexto social que se vive en cada País , me toco diseñar artes relacionados con el Estallido social de Chile, con las Protestas de Puerto Rico, y otras causas , y siempre está la idea de mostrar el descontento social en un diseño cuando de eso se trata el proyecto.

¿Tu manera de trabajar ha ido cambiando a través del tiempo debido a las herramientas y/o a las tendencias del diseño?

Si ha cambiado y seguirá cambiando, porque cada día se aprenden cosas nuevas de este arte, puedes conseguir quizás alguna herramienta nueva, un estilo nuevo que gusto y quieres aprender para mejorar, yo comencé diseñando solo con Mouse Teclado y Photoshop, y hoy en día manejo varios programas mas y aprendí a usar Tabletas gráficas, Ipads para seguir aprendiendo , tambien así hacer cursos y nutrirse de gente que hace otro tipo de artes (arte 3d, Stop Motion, Acuarela, etc) ayuda a ir mejorando tu trabajo y cambiando tu manera de trabajar a través del tiempo.

¿Cuál crees que es o será el próximo paso para una evolución visual del género?

El diseño es parecido a la Moda y siempre se vuelve a un punto de partida, donde volverá lo Vintage a ser tendencia y así va en una evolución donde se juntan otras cosas para crear algo diferente e innovador , pero las IA (Inteligencia artificial) llegaron para quedarse y tendremos que aprender a evolucionar con ellas y aprender a implementarlas, usarlas de manera correcta y que sea una nueva Herramienta , más que un sustituto al Diseñador gráfico.



VIDEO DOCUMENTAL
“**LA CALLE SUENA**”
YA ESTRENADO EN YOUTUBE

CANAL DE YOUTUBE: **LA CALLE SUENA**
<https://www.youtube.com/watch?v=yGH7EL-9c3M>