

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas (COCOA)

A Story About Western Music: Music Made Visual

Tesis por: Vanessa Camila Gallegos Ehlers

Quito, Diciembre, 2014

Directora de Tesis: Christine Klein

Tesis de grado entregada como requisito para la obtención del título de Licenciada en Diseño Comunicacional

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas (COCOA)

HOJA DE APROBACIÓN DE TESIS

A Story About Western Music: Music Made Visual

Vanessa Camila Gallegos Ehlers

Christine Klein, MA
Directora de Tesis

Cristian Mogrovejo, MFA
Miembro de Comité de Tesis

Ivan Burbano, MA
Miembro de Comité de Tesis

Daniela Barra, MA
Miembro de Comité de Tesis

Hugo Burgos, PHD
Decano del COCOA

Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma: _____

Nombre: Vanessa Camila Gallegos Ehlers

C.I: 1713642526

Fecha: Diciembre, 2014

RESUMEN

La música forma parte de quiénes somos, afecta nuestro comportamiento y transforma nuestras emociones. Este proyecto se enfoca en representar de una manera visual la historia de la música. Demostrando su cambio y evolución a través del tiempo y relacionándolo con cambios en cromática, tipografía y forma. Se busca crear una herramienta de memorización visual

ABSTRACT

Music is part of who we are, it affects our behaviour and transforms our emotions. This project focuses on representing the history of music in a visual way. Demonstrating its changes and evolution throughout time and relating it to changes in chromatic, typography and form. The main objective is to create a tool of visual memorization.

ÍNDICE

1. Concepto de diseño
2. Objetivos del proyecto
3. Capítulos
4. Cromática
5. Tipografías
6. Diagramación
7. Infografías
8. Investigación
 - 8.1 Objetivos de Investigación
 - 8.2 Niñez, Adolescencia y Psicología Evolutiva
 - 8.3 Industrias Culturales
 - 8.4 El Tiempo
9. Cumplimiento de los objetivos del proyecto
10. Factibilidad e implementación del proyecto
11. Conclusiones y Recomendaciones
12. Referencias

A STORY ABOUT
WESTERN
MUSIC

MUSIC MADE VISUAL

THIS BOOK

IS MEANT TO AWAKEN

CURIOSITY AND EXPAND

KNOWLEDGE

ABOUT MUSIC

IT IS EXTREMELY VISUAL

SO THAT YOU

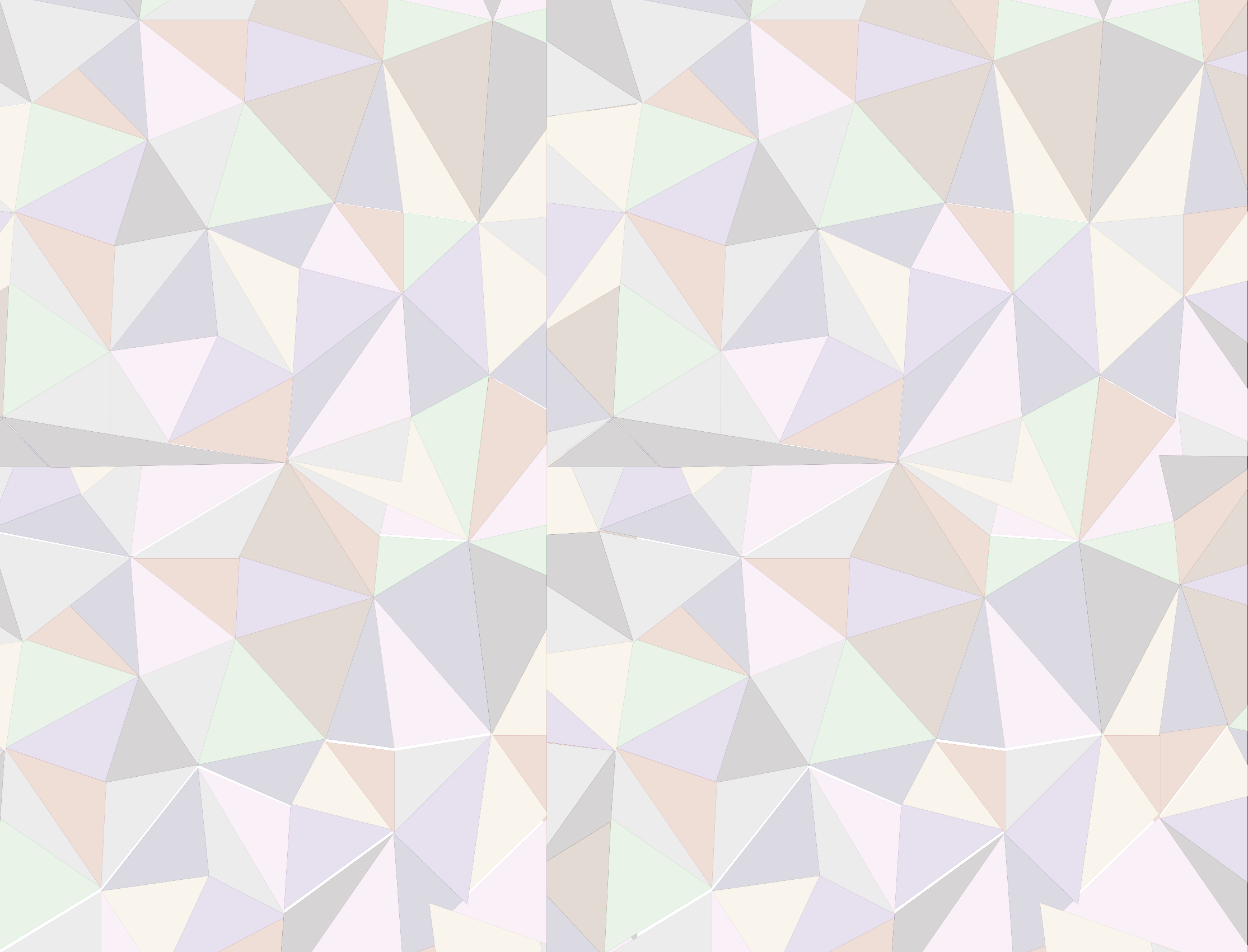
REMEMBER

WHAT YOU HAVE SEEN

A STORY ABOUT
WESTERN
MUSIC

MUSIC MADE VISUAL

TESIS POR: VANESSA CAMILA GALLEGOS EHLERS



CONCEPTO

“A Story About Western Music” fue creada para facilitar el aprendizaje de la historia de la música. Haciendo un recorrido cromático, tipográfico y visual de todas las épocas musicales que formaron parte de la cultura occidental.

La música es un factor que ha acompañado al ser humano desde los principios del tiempo, desde el sonido que emiten nuestras cuerdas bucales al pronunciar poesía, hasta los instrumentos más complejos, cada uno logra transmitir sentimientos y mensajes a través de tonos melódicos. Unas épocas siendo más impactantes para la historia que otras, todas han tenido un papel sumamente importante para el desarrollo artístico, comunicativo y expresivo de las civilizaciones a lo largo de la historia. Al igual que las personas han sido educadas en la historia de la humanidad y sus civilizaciones, en mi opinión la educación musical es un factor que ha sido influenciado y ha evolucionado así como lo ha hecho la humanidad (Francis, 2010).

Una persona puede escoger que le agrada y qué no le agrada una vez que lo ha experimentado y sabe de qué se trata. En mi opinión, uno no puede estar seguro de que tipo de música es “la mejor” o su favorita hasta que ha tenido la oportunidad de conocer el contexto histórico, cultural y emocional que llevó a la creación de diferentes géneros musicales.

Debido a que nos hemos transformado en una sociedad sumamente tecnológica hemos encontrado muchas ventajas pero también varias desventajas a esta condición. A pesar de tener acceso a todo tipo de información en la red virtual, los adolescentes de hoy en día se ven más inclinados a seguir escuchando lo que se puede encontrar en la televisión o la radio, en lugar de indagar en el pasado y los principios de la creación de música. Al proponer este interés para las personas jóvenes se estaría contribuyendo con su aprendizaje histórico desde otra perspectiva, la creativa y artística (Estella, 2010).

Este proyecto propone un cambio de perspectiva a lo que los adolescentes consideran hoy como música popular, demostrándoles que existe una gama enorme de opciones y que la música no siempre fue de la manera en la que es vista o escuchada hoy en día. El ambiente al que se ven expuestos, de música y cultura popular contemporánea afecta su comportamiento y formación de personalidad, diferentes tipos de música pueden despertar un interés y curiosidad en el adolescente el cuál probablemente no había sido activado antes. Al estar expuestos a distintos o alternativos medios visuales y auditivos se puede proveer al adolescente con una formación artística y personal más completa. A pesar de que los jóvenes de hoy en día tienen ilimitado acceso a la tecnología, no se ven inclinados a indagar tendencias más antiguas de música. A través de medios comunicativos de diseño gráfico y web se busca recobrar este interés por un aprendizaje histórico musical.

OBJETIVOS

Dar a conocer no sólo que existen varios géneros de música a lo largo de la historia, sino también cuál era su contexto social, cultural e intelectual; además de demostrar el poder comunicativo y expresivo que tuvo la música en cada una de sus épocas.

Este proyecto tiene como objetivo despertar la curiosidad en el lector para incentivarlo a escuchar, leer, aprender, investigar, compartir y expandir su conocimiento musical. También demostrar a un público adolescente, joven contemporáneo, cuáles eran los artistas, la música y algunos de los datos curiosos de la historia de la música. De esta manera lograrán obtener un conocimiento más amplio de los procesos que conlleva la creación musical, podrán comprender que la música es afectada por la época en la cuál es creada y cómo cada género cuenta la historia y retrata la civilización por la cuál fue creada (Knop, 2010).

Se quiere concientizar a un público adolescente de la existencia de otros géneros musicales y artísticos además de los que ya conocen, de esta manera, logrando diversificar su conocimiento cultural y gusto musical. Al incentivar a los jóvenes de hoy en día a escuchar y aprender de los grandes artistas de todos los tiempos se ven expuestos a una cultura popular distinta a la suya.

El libro es creado a partir de un lenguaje visual versátil y llamativo. Logrando de esta manera que el lector se familiarice con las épocas de la historia de la música occidental con colores, gráficos y tipografías. Esto será logrado a través de un libro que contenga material visual atractivo para personas de esa generación, también contendrá materiales promocionales adicionales (posters, posavasos, bolsos, etc.).

Los **objetivos generales** del proyecto proponen expandir la cultura musical de los adolescentes al crear un producto gráfico que despierte el interés en conocer más acerca de la historia de la música. El **objetivo académico** de este proyecto de diseño será enseñar a un grupo target más acerca de culturas, creencias, y tradiciones que se representan a través de la música a lo largo de la historia. Un **objetivo personal** sería aprender al igual que mi audiencia acerca de la historia musical a lo largo del proceso de diseño e investigar y crear piezas gráficas atractivas e informativas que transmitan el mensaje que se desea conferir.

RELACIONAR PERCEPCIONES
GRÁFICAS CON
SENTIMIENTOS AUDITIVOS

CAPÍTULOS

El libro está dividido en diez capítulos, cada uno representando una etapa distinta de la historia de la música más la introducción.

INTRODUCTION

ANTIQUITY

MEDIEVAL

RENAISSANCE

BAROQUE

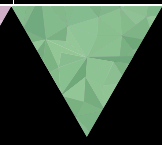
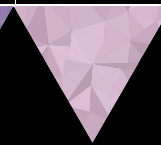
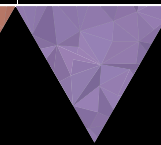
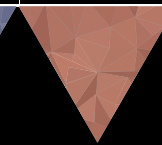
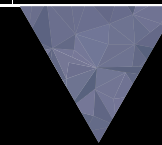
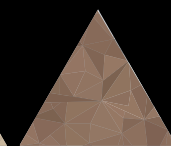
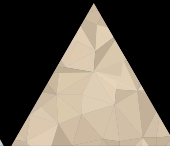
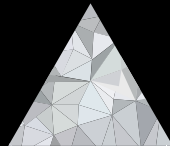
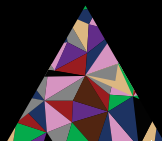
CLASSICAL

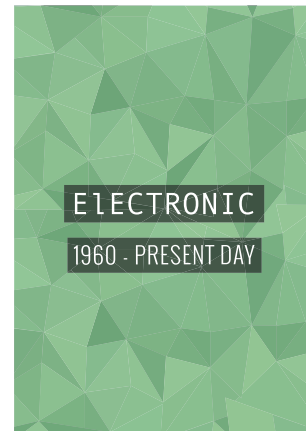
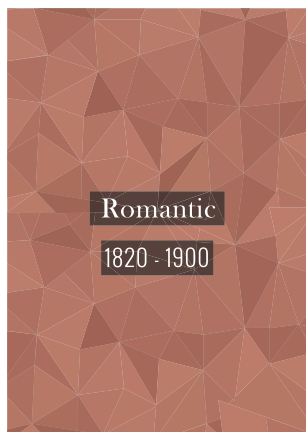
ROMANTIC

JAZZ

ROCK N' ROLL

ELECTRONIC





CROMÁTICA

La cromática de cada época fue escogida para permitir al lector relacionar a la música con colores, facilitando, de esta manera el proceso de aprendizaje y memorización.

A lo largo de todo el libro se utiliza un patrón conformado por una malla de triángulos. Utilicé este patrón en todos los capítulos ya que se relaciona con la música ya que es profunda y versátil. El primer capítulo del libro es la introducción, la cuál es representada por una mezcla de los colores de todas las épocas; con esto quería que el lector se sumerja en la historia de la música al tener una breve introducción de que es lo que va a ver en cada capítulo cromáticamente. La antigüedad utiliza el color negro, el cuál era utilizado para llenar el fondo y gran parte de la cobertura exterior de las famosas macetas griegas en las cuáles existen unos de los primeros rastros de la historia de la humanidad. La época medieval utiliza el color gris ya que este era el color de la armadura de los caballeros medievales, los cuáles cuidaban las puertas de los castillos de la realeza. El tono crema era utilizado en varias pinturas del renacimiento, es por eso que esta época recibe esta cromática. La época barroca es caracterizada por su cromática, ya que los espacios en los cuáles las personas vivían (sus hogares) estaban mayormente compuestos por madera, es por eso que esta época recibe el color café oscuro.

El color azul de la época clásica proviene del tono que utilizaba en su traje uno de los compositores más famosos de todos los tiempos, Ludwig Van Beethoven. El romanticismo, la época que

procede a la clásica obtiene el color de pasión y amor, el rojo. El jazz fue representado con el color morado ya que esta época es caracterizada por una explosión de expresividad musical e improvisación, el morado era utilizado en la mayoría de los trajes de los músicos de la época. El rock & roll recibió el color rosado claro ya que este era el tono del automóvil del famoso cantante de la época, Elvis Presley. Finalmente, la época de música actual, electrónica tiene un color verde ya que es mayormente utilizado en conciertos de este género psicodélico.



TIPOGRAFÍA

Se realizó un estudio para asociar las distintas temporalidades musicales con su identidad tipográfica.

Al asignar una tipografía distinta a cada época se proporciona una descripción más visual del contexto de cada época, demostrando al lector no sólo el ámbito musical de la época, sino también el gráfico. Cada época musical tiene un rango de tiempo amplio, lo cuál implica varias tipografías dentro de una sola época. Se eligió las más icónicas y representativas de cada periodo de la historia de la música.

Las otras tipografías que el libro utiliza son:

Oswald Light
Akzidenk-Grotesk BQ
Oswald Book
Lato Regular

Estas tipografías son alargadas y geométricas, colocando al estilo del libro en un contexto más contemporáneo, moderno y joven.

ANTIQUITY

Medieval

RENAISSANCE

Baroque

Classical

Romantic

JAZZ

ROCK N' ROLL

ELECTRONIC

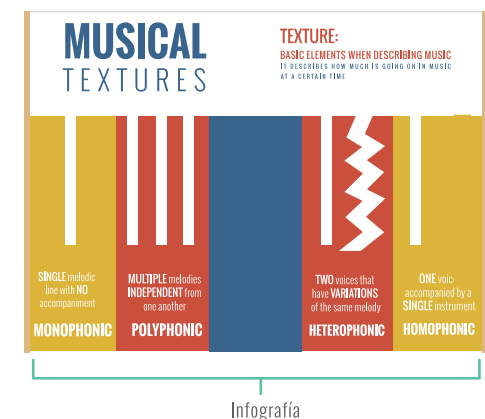
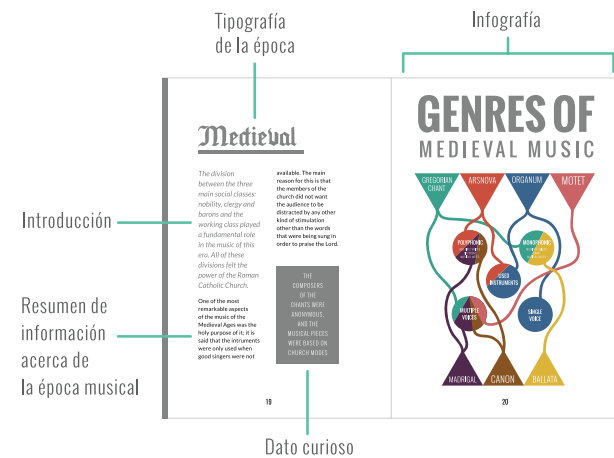
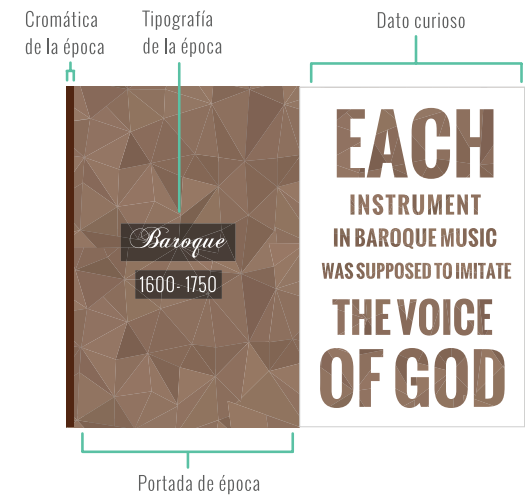
DIAGRAMACIÓN

La composición y jerarquía visual en este libro facilita el aprendizaje y memorización de datos históricos.

El libro empieza con el patrón de triángulos en gris, representando un canvas listo para ser llenado de pintura. De esta manera se hace una comparación al conocimiento del lector acerca de la historia de la música, puede que empiece estando vacía, pero la última página nos demostrará el mismo patrón pero plasmado de colores de todas las época musicales tras haber terminado de leer el libro. El libro esta diagramado de manera en que el lector tenga la posibilidad de leer el texto o simplemente mirar las infografías y obtener un mayor conocimiento acerca de la historia musical.

Cada capítulo contiene una carátula con su respectivo, color, nombre y época. La siguiente página es una introducción corta conformada por el nombre de la época, un resumen, una breve explicación de los datos más importantes y un dato curioso del género musical enmarcado en un rectángulo (del color respectivo de cada capítulo). Esta página introductoria fue diagramada para una lectura rápida y eficiente.

Las restantes tres páginas del capítulo son infografías, donde el lector tiene la oportunidad de visualizar una explicación más extensa del contexto histórico de cada época.



INFOGRAFÍAS

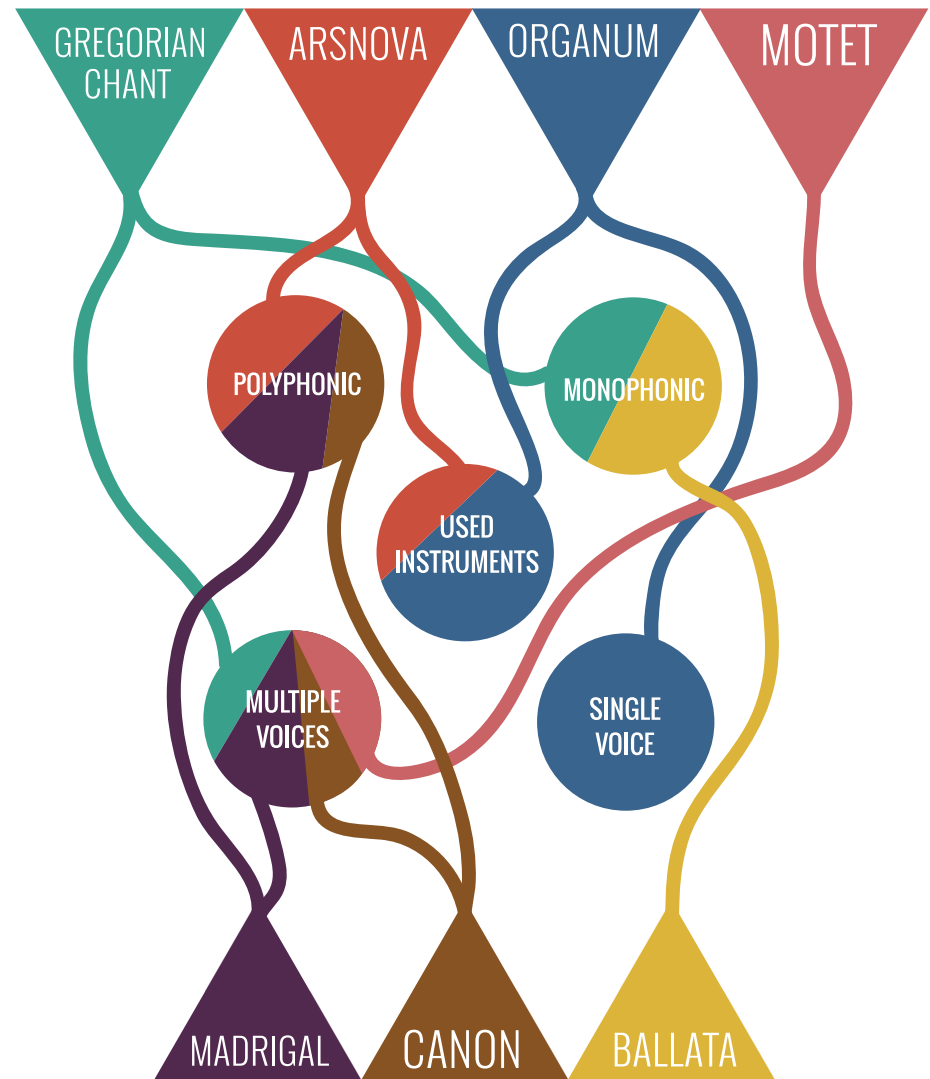
INSPIRACIÓN

Las infografías de este libro ayudan al lector a visualizar de una manera más clara la información que se presenta textualmente.

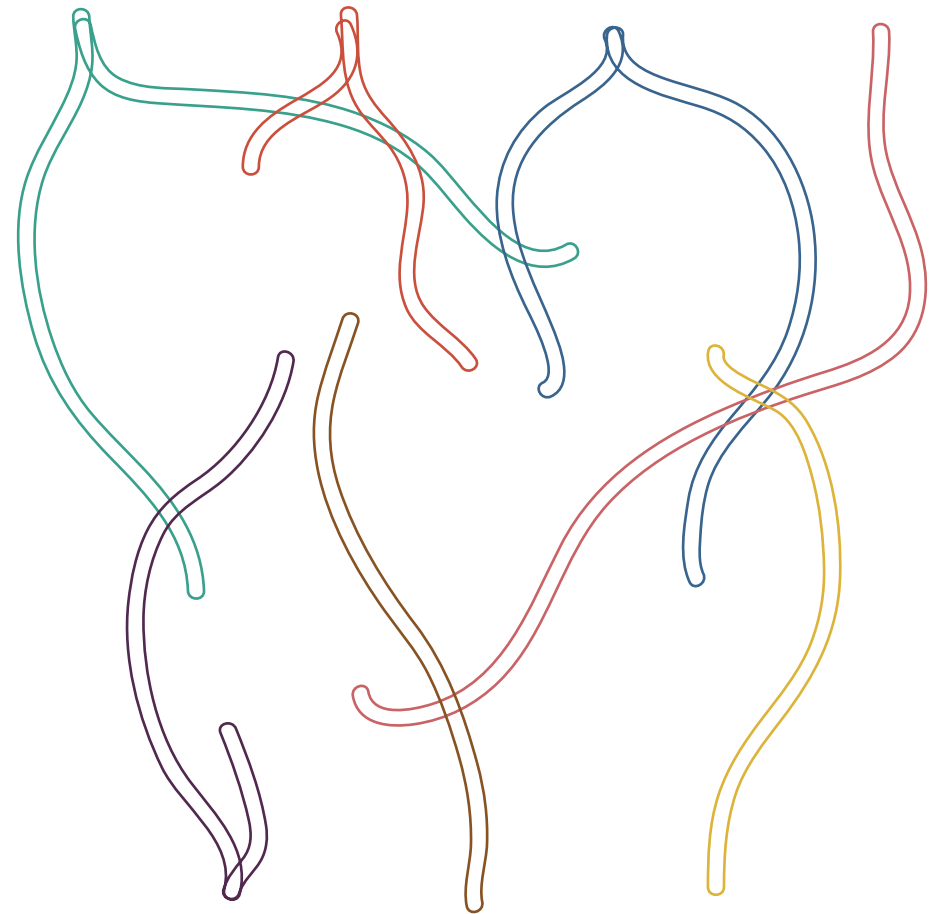
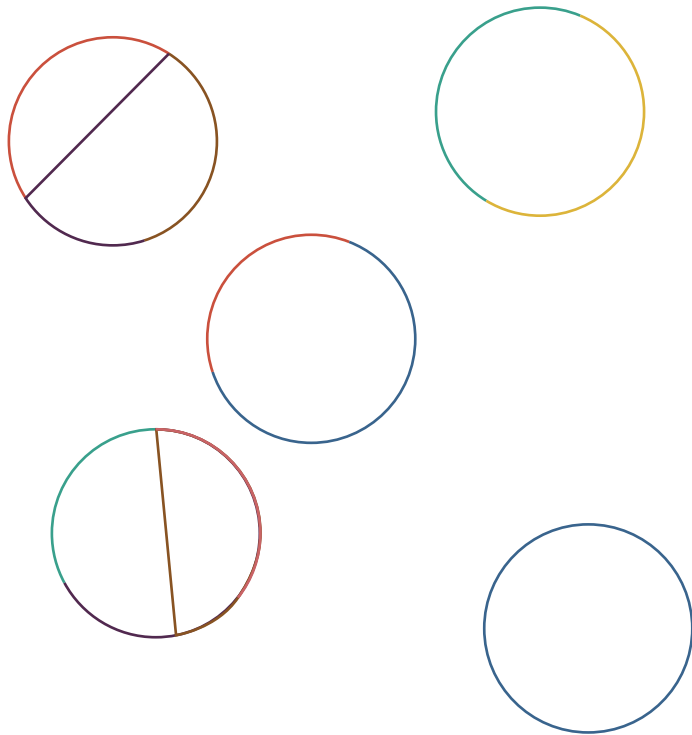
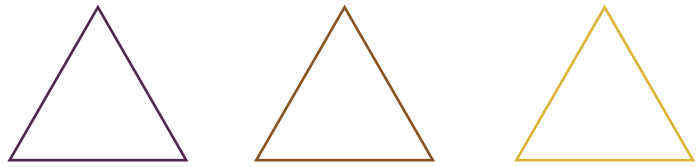
Para esta infografía me inspiré en las conexiones que existen a nivel electrónico de computadoras con cables. Al crear esta pieza me inspiré en la primera escena de la película "The Matrix", donde un ser humano se encuentra suspendido mecánicamente a una cápsula conectado por varios cables.

Esta explicación gráfica nos demuestra las características de diferentes géneros de la música medieval, ya que este no es un género muy popular entre los adolescentes, decidí utilizar una cromática distinta a la de la época para darle vida a la presentación de información. Cada género (representado con un triángulo) se caracteriza y distingue al conectarse con las explicaciones gráficas de instrumentos, tonos o número de voces (círculos). Quería darle geometría a la base y punta del gráfico con figuras punteadas como los triángulos, así como también dentro de los círculos para crear una continuidad y armonía visual. Además jugar un poco con las figuras que se forman en el espacio negativo dándole a la infografía líneas rectas pero también curvas orgánicas. De esta manera le di una apariencia futurística a un género antiguo.

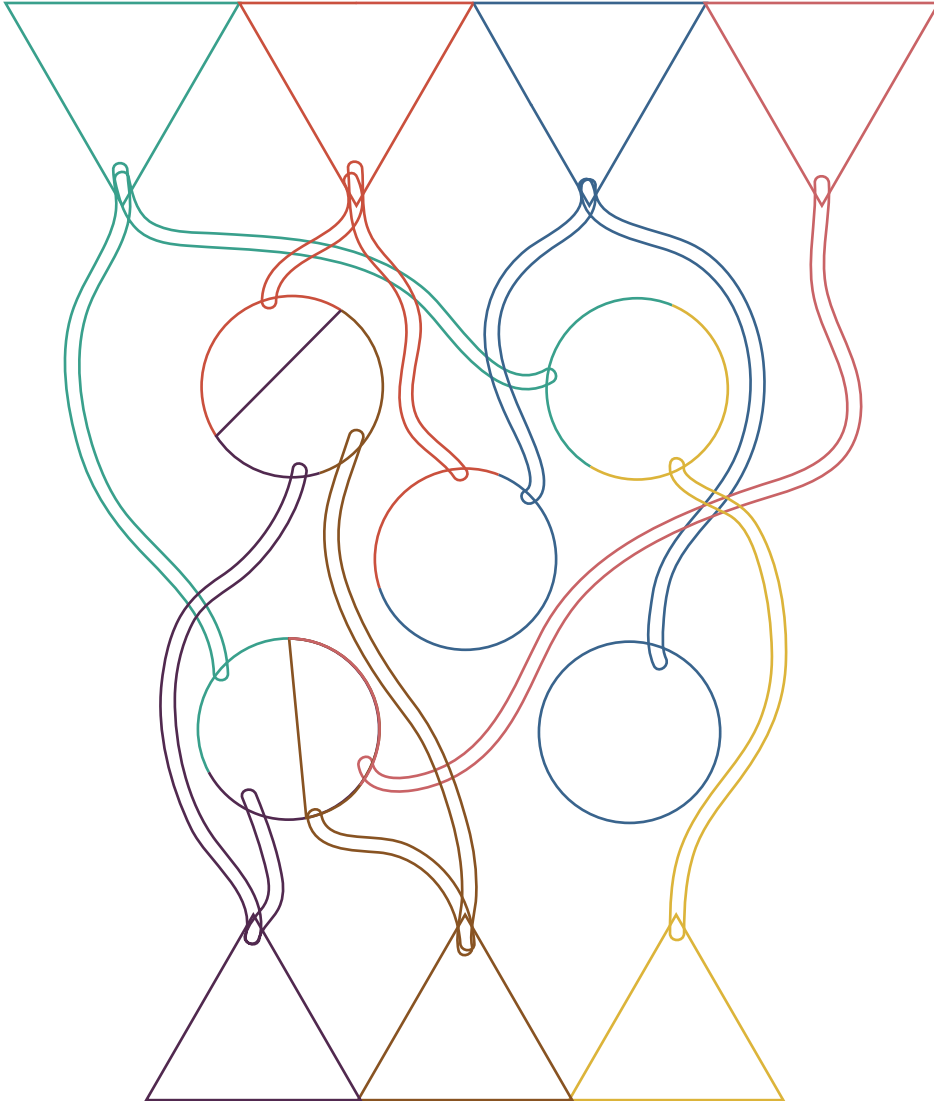
GENRES OF MEDIIEVAL MUSIC



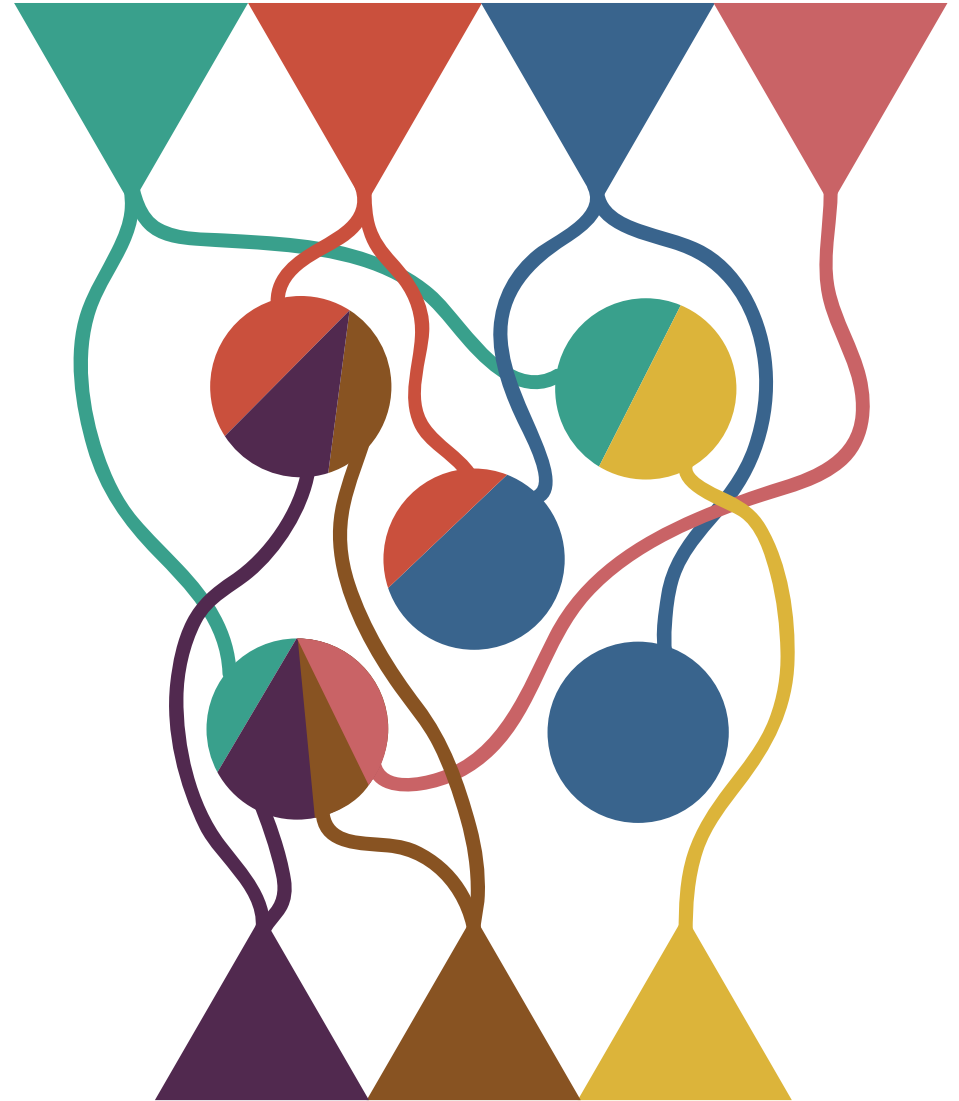
1.1 FIGURAS



1.2 UNIÓN




1.3 COLORIZACIÓN



MUSICAL TEXTURES

TEXTURE:
BASIC ELEMENTS WHEN DESCRIBING MUSIC




SINGLE melodic
line with **NO**
accompaniment

MONOPHONIC



MULTIPLE melodies
INDEPENDENT from
one another

POLYPHONIC



TWO voices that
have **VARIATIONS**
of the same melody

HETEROPHONIC



ONE voice
accompanied by a
SINGLE instrument

HOMOPHONIC

FIGURAS

La textura de la música es un elemento básico que debemos entender al describir una pieza musical.

Al hacer esta infografía quise demostrar al lector de la manera más clara la diferencia entre las principales texturas musicales. Hice esto a través de figuras, líneas y jugando con espacios positivos y negativos. La textura más básica es la Monofónica, la cuál fue representada con una línea recta ya que no tiene ningun acompañamiento y es una sola melodía. La polofónica fue representada con tres líneas ya que son múltiples melodías independientes una de la otra. La Heterofónica tiene una línea recta y otra en zigzag ya que explica que esta textura contiene variaciones de la misma melodía, por eso tome una línea y alteré su forma. Finalmente la textura Homofónica es aquella que contiene una voz acompañana por un solo instrumento, este espacio contiene una línea que normalmente representa una voz o instrumento y otra línea cortada en la mitad, la cuál representa la intervención de un instrumento en la pieza musical.

UNA VOZ O INSTRUMENTO



VARIACIÓN DE UNA VOZ

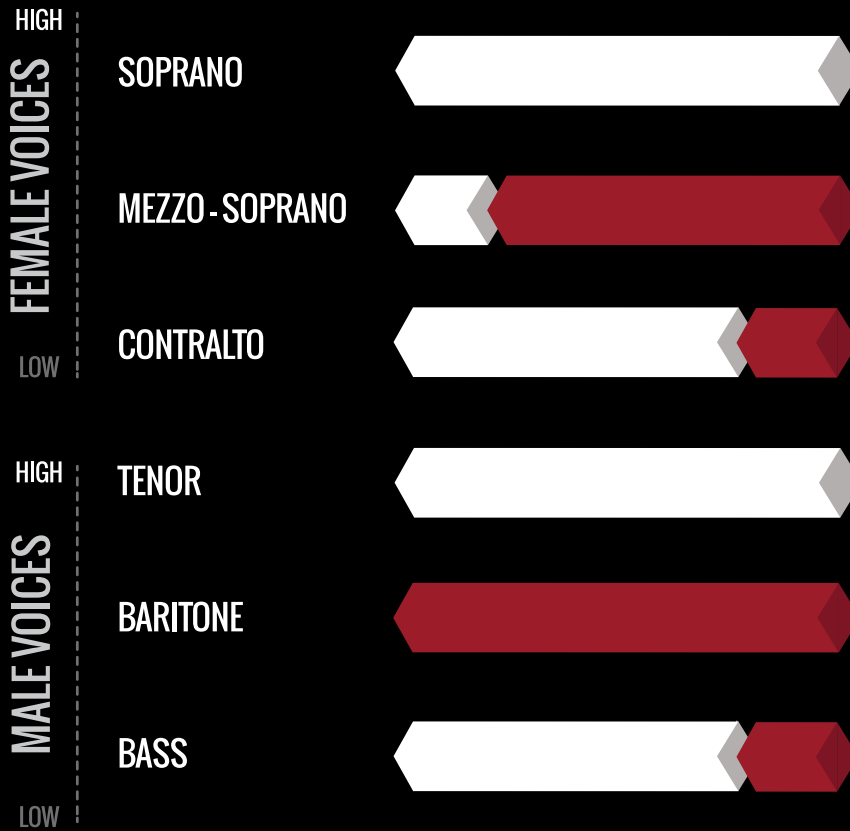


INSTRUMENTO



OPERA

VOICES AND CHARACTERS



HEROES:
HEROINES, PARENTS,
PRIESTS, ETC

VILLAINS:
SEDUCTRESS, DEVIL,
WITCHES, ETC

PERSONAJES

Al describir las diferencias entre las distintas voces de los actores dentro de la ópera quise demostrar visualmente cómo el tono del artista se relaciona con el personaje que interpreta.

Me interesó muchísimo investigar acerca de este tema ya que desde los principios de la ópera los artistas han sido asignados ciertos papeles dentro de las obras de acuerdo con su tono de voz al cantar. Normalmente aquellas personas con tono más agudo interpretan al personaje bueno - representado en la infografía con un color blanco- Al contrario que las personas con voz grave las cuáles serían los villanos de la historia - representado en la infografía con un color rojo.

Las voces graves son asociadas con: seducción, maldad, brujas, hechiceros, etc.

Las voces agudas son asociadas con: heroínas, padres o madres, pastores, ángeles, etc.

Mi investigación también me demostró que no necesariamente al ser grave la voz el actor es asignado un papel de villano. La voz grave también puede representar la sabiduría, como podemos ver en la infografía los tonos bajos en mujeres y hombres serían asignados los padres o madres; las personas mayores en la historia.

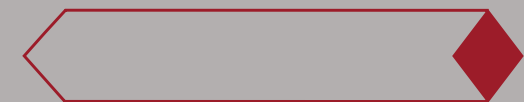
FRECUENCIA DE VOZ

VOZ FEMENINA



150 Hz - 300 Hz

VOZ MASCULINA



80 Hz - 200 Hz

INVESTIGACIÓN

INVESTIGACIÓN

Se podría empezar este estudio con una pregunta tan amplia como ¿Qué es el tiempo? De aquí podemos obtener muchas preguntas, como ¿Es algo tangible? ¿Medible? ¿O acaso es otra manera en la cual los seres humanos interpretamos nuestra realidad? El tiempo es algo que existió antes de que el ser humano sea introducido al planeta tierra y continuará existiendo, probablemente hasta después del fin de la humanidad. Este factor condiciona nuestras vidas en maneras físicas, psicológicas, emocionales, sociales, políticas, etc. La psicología evolutiva explica las maneras en las que el tiempo interviene en nuestro desarrollo. Se evaluará también la manera en la que las industrial culturales han afectado al ser humano y su manera de interpretar y presenciar la música.

ABSTRACT

Capítulo 1.

Objetivos de Investigación

Mediante la siguiente investigación determiné la problemática de mi estudio, su contexto social, e ideológico. El objetivo principal de esta investigación fue definir y aclarar términos relacionados con el tema de investigación. Los conceptos clave para este proyecto son: niñez, adolescencia, industrias culturales y tiempo. Se desea indagar en estilos de vida pasados y cómo estos eran influenciados por las industrias culturales las cuáles eran adaptadas a su contexto sociocultural.

Este proyecto tiene como objetivo principal demostrar a un público adolescente, joven contemporáneo, cuáles eran los artistas, la música y algunos de los datos curiosos de la historia de la música. Se quiere ayudar a los jóvenes no sólo a conocer que existen varios géneros de música a lo largo de la historia sino también cuál era su contexto social, cultural e intelectual. Además de demostrarle el poder comunicativo y expresivo que tuvo la música en cada una de su épocas. De esta manera lograrán obtener un conocimiento más amplio de la creación musical, y podrán comprender que la música es afectada por la época en la cuál es creada y cada género cuenta la historia y retrata la civilización por la cuál fue creada (Knop, 2010).

El propósito de esto es concientizar a un público adolescente de la existencia de otros géneros musicales y

artísticos, de esta manera, logrando diversificar su conocimiento cultural y gusto musical. Al incentivar a los jóvenes de hoy en día a escuchar y aprender de los grandes artistas de todos los tiempos se ven expuestos a una cultura popular distinta a la suya. Esto se logró a través de un libro que contiene material visual atractivo para personas de esta generación, también contiene materiales promocionales adicionales (pósters, posavasos, bolsas, etc.)

Los objetivos generales del proyecto proponen expandir la cultura musical de los adolescentes al crear un producto gráfico que despierte el interés en conocer más acerca de la historia de la música. El objetivo académico de este proyecto de diseño fue enseñar a un grupo target más acerca de culturas, creencias, y tradiciones que se representan a través de la música a lo largo de la historia. Un objetivo personal fue aprender al igual que mi audiencia acerca de la historia musical a lo largo del proceso de diseño e investigación; crear piezas gráficas atractivas e informativas que transmitan el mensaje que se desea conferir.

El libro (producto principal del proyecto) está dividido en nueve capítulos, cada uno representando una etapa distinta de la historia de la música. Los periodos se dividen de esta manera: 400-800 Antigüedad, 800-1400 Medieval, 1400-1600 Renacimiento, 1600-1750 Barroco, 1750-1820 Clásico, 1820-1900 Romántico, 1900-1950 Jazz, 1950-1960 Rock & Roll, 1960-Presente Electrónico. El elemento básico que caracteriza al libro y relaciona cada época la una con la otra es el uso de triángulos en diferentes estilos y dimensiones, además de dividir a los capítulos por colores y fotografías de personajes importantes de la época, el libro demuestra una especie de patrón con triángulos tridimensionales. Se desea transferir el sentimiento que se vivió en cada época y describirlo de la

manera más acercada posible a la realidad, ya sea con descripciones escritas, fotografías, diseños o colores. Se desea que el lector entienda al ver gráficamente el sentimiento auditivo de cada época musical.

Este proyecto propone un cambio de perspectiva a lo que los adolescentes consideran hoy como música, demostrándoles que existe una gama enorme de opciones y que la música no siempre fue de la manera en la que es vista o escuchada hoy en día. El ambiente al que se ven expuestos, de música y cultura popular contemporánea afecta su comportamiento y formación de personalidad, diferentes tipos de música pueden despertar un interés y curiosidad en el adolescente el cuál probablemente no había sido activado antes. Al estar expuestos a distintos o alternativos medios visuales y auditivos se puede proveer al adolescente con una formación artística y personal más completa. A pesar de que los jóvenes de hoy en día tienen ilimitado acceso a la tecnología, no se ven inclinados a indagar tendencias más antiguas de música. A través de medios comunicativos de diseño gráfico y web se busca recobrar este interés por un aprendizaje histórico musical.

Capítulo 2.

Niñez, Adolescencia y Psicología Evolutiva

El desarrollo o cambio del ser humano ha sido catalogado en todas las sociedades y momentos históricos, conjuntamente con el concepto de las brechas generacionales. Estas brechas pueden ser definidas por la diferencia de años de vida entre una persona u otra. Además de edad se forma esta distinción por distintos intereses, habilidades motrices o físicas y maneras de pensar. Es decir, básicamente la diferencia entre las distintas generaciones que existen. El desarrollo en sí puede ser definido como un tipo de cambio de comportamiento provocado por el entorno en el cual el sujeto se encuentra, como sociedad y cultura (Bosch, 2008).

Estos cambios provocados por el entorno pueden ser catalogados dentro de dos categorías: cuantitativos y cualitativos. Cuantitativos se refiere a la medición del número de respuestas que el individuo presenta como reacción a estos cambios, por ejemplo si un niño es introducido en un sistema educativo se podría medir en función a cuántas nuevas palabras aprendió. Por otro lado, las mediciones cualitativas

interpretan a los sujetos de una manera más completa y basada en la observación, por ejemplo con el mismo caso anteriormente planteado, no se mediría el número de palabras aprendidas sino cómo la introducción a un sistema educativo ha logrado cambiar o influenciar el comportamiento del niño en lo que se refiere a sus habilidades lingüísticas, sociales y emocionales.

La psicología evolutiva tiene el objetivo principal de analizar y entender el comportamiento y pensamiento de las personas a lo largo de sus vidas, se enfoca en entender cada etapa del ciclo vital e investigar cómo se diferencian la una de la otra. El desarrollo de una persona puede ser medido bajo tres categorías principales: ámbito biofísico (cuerpo), cognitivo (mente) y socioafectivo (espíritu). El ámbito biofísico se encarga de estudiar o medir el cambio físico que tiene el ser humano a lo largo de su vida, esto afecta al sujeto en cuánto a como se percibe a sí mismo y a las personas que lo rodean. El cognitivo estudia por otro lado los pensamientos, capacidades intelectuales y procesos mentales que tiene la persona y cómo estas cambian y evolucionan con el paso del tiempo. Finalmente, el ámbito socioafectivo estudia la habilidad de una persona para expresar sus sentimientos y lograr comunicarse y formar relaciones o vínculos con otras personas, este es uno de los ámbitos que más influyen el desarrollo general de un individuo (García, 1970).

Al comprender la importancia y significado de cada una de estas categorías se puede lograr tener una mayor comprensión de los cambios que el ser humano representa en cada una de sus etapas evolutivas. Al querer comprender el comportamiento y las necesidades de un niño se debe analizar primero cuáles son sus habilidades lingüísticas (cognitivo), que retos necesidades físicas (biofísico) puede presentar y que tan avanzada es su capacidad de transmitir lo que siente o piensa (socioafectivo).

Por otro lado, al querer comprender a un adolescente se debe primero entender los cambios físicos que distinguen a un adolescente de un niño, el desarrollo intelectual que presentan a esa edad, así como también los vínculos de amistad o amor que llegan a formarse a esa determinada edad. “Sin embargo, es indudable que la cultura ha influido de forma muy importante en la evolución, no sólo de formas de comportamiento humano, sino también de los rasgos físicos del hombre.” (Montagu,126). En resumen, se puede decir que la psicología, comportamiento y progreso humano se puede medir en base al tiempo, el cuál desencadena cambios físicos, psicológicos y sociales en una persona (Cantero, 1997).

Esta analogía o perspectiva de los cambios producidos en el ser humano es basada en estudios científicos; por lo tanto sigue reglas específicas y se basa en resultados concretos. Los cambios entre “lo objetivo y subjetivo, lo individual y universal, lo joven y viejo, el pasado, presente y futuro convierte a la ciencia del desarrollo en un estudio dinámico” (Cantero, 15). Estos estudios, al ser relacionados con aspectos personales, sociales e intelectuales pueden ser hasta cierto punto transformadoras para aquellas personas que comprenden los cambios durante las diferentes etapas de desarrollo (Cantero, 1997).

Existen otras aproximaciones al tema que se basan más en casos particulares y estudian el desarrollo de un individuo no solo basándose en lo hereditario sino en el contexto con el que tuvo interacción continua. Estos estudios se basan en el “desarrollo de la personalidad” (Bosch, 2008), estudian al individuo como parte de un todo, y analizan cómo el medio en el que se encuentran interactúa con sus características genéticas. Esto puede ser relacionado con el tiempo histórico en el cuál se encuentra una persona de cierta edad, y cómo a través del tiempo el medio de esa población generacional evoluciona y cambia. Estos dos

factores se complementan el uno al otro e interactúan constantemente. Cada persona se distingue la una de la otra por sus genes particulares y por las historias personales.

Se puede considerar al aspecto genético como algo estático e inmodificable mientras que el ambiente varía para cada persona y transmite información que crea cierto comportamiento a lo largo del tiempo. Para considerar lo que se refiere a ambiente, el factor más influyente para éste surge durante la crianza y el afecto que demuestran los padres. Como se ha comprobado en varios casos, los primeros años de vida son los más influyentes para una persona. Durante este tiempo, el ser humano llega a desarrollar ciertas habilidades y a retener varios recuerdos los cuáles lo marcarán de por vida; estos recuerdos o experiencias inconscientemente afectarán a la persona durante toda su vida. Es por eso que si un niño crece en un ambiente no favorable u hostil es sumamente difícil adaptarlo a otro estilo de vida durante sus etapas de crecimiento posteriores (García, 1970).

La personalidad, la manera de pensar, las habilidades lingüísticas, los valores de una persona provienen todos de su entorno familiar. Es por eso que se analizará cómo el concepto en general de la infancia se ha transformado a lo largo de la historia. En la época romana existía algo llamado el infanticidio; este se refiere a cualquier tipo de abandono, homicidio o no reconocimiento de un recién nacido por parte de los padres. Esto se podía dar debido a malformaciones o enfermedades del infante, escasos recursos económicos los los cuáles no permitían a la pareja sustentar otra vida o debido a creencias religiosas oscuras como ofrendas (Enesco, 2007).

El abandono de recién nacidos fue mucho más común para criaturas del género femenino (más que el masculino) “Si

llegas a tener un hijo, déjalo vivir; si es una niña deshazte de ella” (Carta de un heleno a su mujer, año 1 antes de Cristo). Este acto llamado infanticidio no fue mal visto o reconocido como crimen hasta el siglo IV y siguió siendo practicado hasta la Edad Media (Enesco, 2007).

A lo largo del período conocido como la Edad Media, las prácticas paternas eran deplorables, existía mala alimentación, trato inadecuado y el infante era poco valorado e incluso ignorado hasta alcanzar una etapa de madurez la cuál se consideraba ser alcanzada a las 6 años de edad. En estos tiempos se consideraba a la infancia como una época transitoria en la cuál el tiempo pasa muy aprisa y de la que se retienen pocas memorias. En relación al tema de la paternidad y maternidad los roles eran muy estrictos y definidos en el pasado. El padre debía ser sumamente estricto y no debía demostrar mucho afecto o interés en el desarrollo emocional, intelectual y social de su hijo o hija. Mientras que la madre debía encargarse de brindarle amor a su sucesor y se encargaba básicamente de mantenerlo saludable. Durante este momento histórico se consideraba que una madre sumamente afectiva o “besucona” deterioraba el desarrollo y madurez del niño (Enesco, 2007).

Debido a que existía abundante pobreza en la población europea esto significó la incorporación de los infantes al mundo laboral desde sus 5 años. Se consideraba que el niño era de cierto modo un sirviente para las generaciones adultas ya que al nacer, este se convertía básicamente en una adquisición o propiedad de las personas que lo mantienen con vida. “Pueden entregarlo, abandonarlo o venderlo (Babilonia, Grecia, Europa). En el S. XII la Iglesia decreta que no se puede vender a un hijo después de los 7 años” (Enesco, 2007).

Uno de los aspectos más interesantes es la representación de la etapa infantil en el arte. Hasta el siglo XVI no existía una representación del niño en las obras artísticas, esto se debe a que era considerado un animal doméstico más que un ser humano. Según varios historiadores el arte medieval no tenía interés en retratar la etapa infantil; las primeras representaciones de seres humanos de cortas edades eran graficados como personas notablemente más pequeñas pero sin rasgos infantiles. En el siglo XVIII empieza a desaparecer el concepto de desprecio hacia los infantes ya que se crea la necesidad de crecer como población y lograr que los niños lleguen a una edad madura y adulta.

Este interés por procrear y educar a los infantes se da básicamente por motivos de interés en el desarrollo comunitario, no por el crecimiento y progreso de sus hijos. Hasta el siglo XX la infancia empieza a ser reconocida con sus "características y necesidades, el niño como persona, con derecho a la identidad personal, a la dignidad y la libertad." (Coleman, 1959). A partir de este interés por igualdad entre generaciones y preocupación por la educación y el entorno en el que un niño crece se empiezan a dar cambios notables dentro de las familias. "Por consiguiente, la naturaleza humana es en gran medida fruto de la educación...el individuo llega a ser persona merced sobre todo a los estímulos que sobre él ejerce el medio cultural" (Montagu, 1951). La infancia empezó a cobrar un papel mucho más importante del que solía tener y se llegó a comprender la importancia de ésta etapa para el proceso evolutivo de una persona (Enesco, 2007).

Este estudio histórico nos demuestra que se han dado muchos cambios dentro de las perspectivas de la humanidad acerca de las diferencias entre generaciones. Debido a que el proceso evolutivo de una persona yace en la infancia, las personas a lo largo de la historia obtuvieron mayor conocimiento

y sensibilidad hacia la delicadeza e importancia de cada etapa de crecimiento del ser humano. Al darle mayor importancia a la educación en edades tempranas, se facilitó y aceleró el desarrollo de destrezas lingüísticas, sociales y motrices del ser humano a lo largo de la historia.

El tiempo y la edad son dos aspectos que constantemente interactúan el uno con el otro. Así como también estos dos factores son hasta cierto punto inexplicables. A pesar de que el tiempo puede ser medido desde ciertas perspectivas, siempre será un aspecto enigmático para la sociedad ya que concurría antes de que exista la humanidad y continuará existiendo hasta después de que no estemos en este mundo. Como se pudo evaluar en este estudio, el concepto del tiempo es algo que varía dependiendo la perspectiva: matemática, teológica, astral, histórica. Este concepto también puede variar con cada persona, de esta manera logrando afectar su envejecimiento y la manera en la que maneja su vida.

La niñez ha sido un concepto que ha cambiado a lo largo de la historia, a medida que el ser humano fue desarrollando su capacidad intelectual y emocional, se fue descubriendo la importancia que tiene la etapa de la infancia para el ser humano. Al ser una de las etapas más importantes de aprendizaje, se debe tratar de transmitirle al infante mucho amor y cuidado por su bienestar, ya que los recuerdos y vivencias de la infancia son los que más marcan la vida de la persona al crecer. Para poder dirigir un producto y lanzar una idea hacia un target escogido se debe entender en qué etapa de su vida se encuentran.

Cada brecha entre las diferencias generacionales tiene marcadas diferencias entre gustos personales, nivel socio afectivo y hasta nivel de intelecto. Al querer comprender las diferencias entre personas de diferentes edades se debe analizar primero en que

etapa de su vida se encuentran y cuáles son sus intereses personales marcados principalmente por su edad.

Como se ha explicado antes, la psicología evolutiva evalúa cada etapa de desarrollo del ser humano y las diferencias basándose en aptitudes físicas, sociales-lingüísticas e intelectuales. Establece que cada etapa por la que pasa el ser humano presenta cambios en cada aptitud. Ya que mi proyecto estará dirigido a una audiencia adolescente investigaré el concepto de la adolescencia basándome en estudios psicológicos. Dentro de esta etapa del desarrollo existen nuevos factores que influyen la personalidad del adolescente, el contexto social (amigos, familia, profesores), contexto educacional y desarrollo físico personal. El contexto social como los amigos que una persona tiene, personas con las que interactúa en el día a día, ya sean compañeros o modelos a seguir son parte influyente del carácter e ideología de una persona en su etapa formativa. (García, 1970)

Este período es reconocido como el de mayor cambio para una persona, ya que se encuentra entre la infancia y la adultez, en estos años decisivos se pueden llegar a modificar aspectos de personalidad. El contexto educacional se encuentra estrechamente relacionado con el contexto social ya que el adolescente aprende, no solo dentro de un sistema escolar, sino que al encontrar figuras de poder (chicos populares) el individuo puede desarrollar intereses o actitudes similares a sus compañeros para “encajar” en un grupo (García, 1970).

Finalmente, el desarrollo físico constituye gran parte en la vida del adolescente ya que este llega a presenciar que no sólo ha cambiado su forma de pensar y actuar, sino que su cuerpo también presenta cambios que influyen mucho al desarrollo de esta persona. Al presenciar como cambia su físico,

el adolescente empieza a compararse con sus compañeros y es en esta etapa donde pueden surgir problemas de autoestima o la manera en la que el individuo se percibe a sí mismo (García, 1970).

Se puede establecer que la adolescencia es una etapa decisiva para el desarrollo de la personalidad, se llegan a formar o deshacer vínculos de afección, amistad o familia. También se caracteriza este período como uno de rebeldía y transición en el cuál se desea desafiar la autoridad pero a su vez, formar parte de un grupo o una identidad; por lo cuál el adolescente se acopla a las preferencias y mentalidad que el grupo pueda tener. Uno de los factores que más influencia esta etapa son las industrias culturales a las que el adolescente está expuesto (Bosch, 2008).

Capítulo 3.

Industrias Culturales

Theodor Adorno y Max Horkheimer definen a estos negocios como capitalistas, desarrollados para masas y no para el individuo (Adorno, 1948). Estos negocios proveen bienes culturales en forma masiva y en serie, como: música, cine, publicidad, arquitectura, diseño, arte, entretenimiento, etc. Los adolescentes, al estar constantemente expuestos a este mundo de las industrias culturales, llegan a “absorber” gran parte de lo que ven, escuchan o aprenden de estos medios de entretenimiento y comunicación.

“Cuando se conviertan en adultos, habrán pasado más horas delante del televisor que con su familia, o en clase” (Bosch, 2008). El comportamiento que observan en el cine o en la música que escuchan puede llegar a persuadir y re direccionar el comportamiento del adolescente de manera consciente o subconsciente. Es decir, el individuo puede entender y saber en qué maneras le afecta estar expuesto a estos productos culturales, así como también no estar consciente de los mensajes que recibe a través de ellos (Adorno, 1948).

Bosch (2008) establece que estos medios de entretenimiento para masas son utilizados por los adolescentes con seis objetivos. El primero es entretenimiento, es decir, algo para pasar el tiempo y divertirse, el segundo, como fuente de información, donde pueden obtener información acerca de

temas de los cuales no pueden discutir con sus padres (violencia, sexo, adicciones).

La adolescencia, al ser una etapa de exploración y descubrimiento del “yo” busca experimentar sensaciones, al estar expuestos a música nueva o cine esto les produce estimulación intensa que les complace. La descarga de estrés es la cuarta razón por la cuál los adolescentes utilizan estos medios de comunicación, les libera de tensiones y problemas al escuchar música que se “relacionen con ellos o sus vidas” (Saddler, 2004).

El comportamiento sexual es otro gran factor que intriga a este grupo de personas, ya que al estar expuestos a estos modelos de perfección retratados en el cine o la música ellos forman sus parámetros de qué es bello y qué no lo es; además se aprende acerca de roles masculinos y femeninos. El factor final es la identificación con la cultura adolescente, debido a que la mayoría del contenido que las industrias culturales producen son dirigidas a este público, estos medios retratan y crean una sensación de unanimidad e identificación con la cultura e intereses que conectan de cierta manera a todos los adolescentes. Uno de los factores más importantes a considerar de las industrias culturales y cómo estas cambian y evolucionan con los adolescentes es el contexto sociocultural al que están dirigidas (Cantero, 1997).

La música es un factor que ha acompañado al ser humano desde los principios del tiempo, desde el sonido que emiten nuestras cuerdas bucales al pronunciar poesía, hasta lo instrumentos más complejos, cada uno logra transmitir sentimientos y mensajes a través de tonos melódicos. Unas épocas siendo más impactantes para la historia que otras, todas han tenido un papel sumamente importante para el desarrollo

artístico, comunicativo y expresivo de las civilizaciones a lo largo de la historia. Al igual que las personas han sido educadas en la historia de la humanidad y sus civilizaciones, en mi opinión la educación musical es un factor que ha sido influenciado y ha evolucionado así como lo ha hecho la humanidad (Francis, 2010).

Una persona puede escoger que le agrada y que no le agrada una vez que lo ha experimentado y sabe de qué se trata. En mi opinión, uno no puede estar seguro de que tipo de música es “la mejor” o su favorita hasta que ha tenido la oportunidad de conocer el contexto histórico, cultural y emocional que llevó a la creación de diferentes géneros musicales. Debido a que nos hemos transformado en una sociedad sumamente tecnológica hemos encontrado muchas ventajas pero también varias desventajas a esta condición. A pesar de tener acceso a todo tipo de información en la red virtual, los adolescentes de hoy en día se ven más inclinados a seguir escuchando lo que se puede encontrar en la televisión o la radio, en lugar de indagar en el pasado y los principios de la creación de música. Al proponer este interés para las personas jóvenes se estaría contribuyendo con su aprendizaje histórico desde otra perspectiva, la creativa y artística (Estella, 2010).

Capítulo 4. El Tiempo

Las primeras perspectivas que se establecieron acerca del tiempo fueron puramente religiosas; principalmente debido a la falta de comprobación y utilización del método científico. Se evaluó a través del texto bíblico de Génesis como Dios (un ser atemporal) creó la tierra, el agua, el sol, la naturaleza y finalmente al hombre. Esta percepción se considera como el punto de vista bíblico acerca del tiempo, este se basa en la concepción del presente el pasado y el futuro. Es importante considerar la perspectiva religiosa del tiempo ya que esta fue una de las primeras y la base para consiguientes teorías acerca del tiempo (Lane, 2011).

Podemos inferir esto ya que en el texto del cuál se habló anteriormente existen los términos como “pasó”, refiriéndose a que había transcurrido una semana, la cuál se encontraba como parte del pasado. Es gracias a estos textos bíblicos que se obtuvo mediciones del tiempo tales como días, basándose en los ciclos solares (amanecer, atardecer, anochecer). Se diferenció también entre diferentes épocas del año infiriendo en las observaciones hechas de la naturaleza, como por ejemplo, el paso del tiempo basando en las diferentes estaciones del año (Lane, 2011).

Por otro lado, los griegos basan sus percepciones en referencia al presente, es decir los momentos vividos en la

desde una cierta intemporalidad. Esta civilización se basa en observar a su mundo basándose en todo lo que habita u ocurre en él en el presente. Varios de sus estudios acerca de movimientos espaciales-planetarios se basan en un tiempo llamado “serie de presentes”, el cuál describe los ciclos que los planetas tienen alrededor de la tierra. Es importante resaltar que el pensamiento griego fue influenciado por otras importantes culturas, para nombrar algunas de ellas se encuentran la: egipcia, hebrea e hindú (Benito, 2006).

Estas investigaciones mitológicas realizadas por los griegos, llevaron a la humanidad a desarrollar más curiosidad acerca del mundo que habitan y cuáles son los factores que afectan a la humanidad y a los elementos que los rodean. Los primeros filósofos dedicaron sus estudios a interpretar la cosmología, ya que si se logra explicar el universo como un todo se puede llegar a entender de mejor manera que rol juega el mundo en el que habitamos y cómo interactúa con este organismo.

Uno de los pensadores que más influenció al pensamiento humano en referencia al tiempo fue Heráclito, el cual introduce la teoría de “chornos” que habla acerca del tiempo en la vida particular del ser humano y como éste demuestra unidad entre lo que es la persona, lo que fue y lo que llegará a ser. En contraste a teorías científicas investigativas, también existen teorías mitológicas acerca del tiempo. Una de ellas es la concepción del tiempo desde un punto de vista pitagórico. Este explica que el dios Zeus devoraba el Sol, siendo este el órgano reproductor del tiempo; debido a esto, él quedaba embarazado de todos los seres vivientes, es por eso que todo aquello que existe proviene de él. Cuando llega la noche, se dice que el aire u oxígeno crea conexiones de lo uno con lo múltiple, el dios devora al primer demiurgo y el planeta logra unificarse con Zeus nuevamente (Benito, 2006).

Otras teorías pitagóricas señalan que el mundo está basado en cuatro elementos (tierra, aire, agua y fuego); los cuáles atribuirán el poder del cambio a lo largo del tiempo y la historia de la humanidad, esto se logrará en función de dos fuerzas: creadora y destructora, amor y odio.

Parménides, máximo representante de la escuela de Elea de la filosofía Griega denominó los términos temporal e intemporal. Lo temporal se refiere a aquello que es propenso a cambio y que existe en el aquí y ahora; lo intemporal establece lo que alguna vez existió pero ya no puede ser visto. Uno de sus poemas más famosos respecto al tiempo en relación al espacio expresa su teoría acerca de los dos caminos que existen para un hombre: el camino del ser y el del no-ser (Dromago, 2013).

“Voy a decírtelo ahora mismo, pero presta atención a mis palabras, las únicas que se ofrecen al pensamiento entre los caminos que reviste la búsqueda, aquella que afirma que el Ser es y el No-Ser no es, significa la vía de la persuasión –puesto que acompaña a la verdad-, y la que dice que el No-Ser existe y que su existencia es necesaria, esta no tengo reparo en anunciártelo, resulta un camino totalmente negado para el conocimiento. Porque no podrías jamás llegar a conocer el No-Ser –cosa impensable-, ni siquiera expresarlo en palabras” (Parménides, 715 ADC)

Otro filósofo, Anaxágoras de Clazomena decidió estudiar este fenómeno desde una perspectiva un tanto mecanizada y estructuralista, es decir, puramente basada en mediciones y factores numéricos. Explicando que se encuentra

organizado por relaciones de tipo causa-efecto. Se introduce el término *nous* el cuál se interpreta como la inteligencia cósmica y ordenadora. Posee el poder total sobre el tiempo, ya que representa lo que es y lo que no es, lo que fue y lo que podría ser y lo que no será pero podría llegar a ser. Es decir, todo lo que el ser humano hace o ha hecho está de alguna manera conectado a la teoría de lo que representa el *nous*.

Desde una perspectiva más filosófica y matemática existen las teorías aristotélicas acerca del tiempo. Establece el concepto del ahora, antes y después en el tiempo; en el cuál el antes y después no demuestran movimiento. Según Aristóteles “el tiempo es un número (a la medida) del movimiento según el antes y después. Medimos el tiempo por el movimiento pero también el movimiento por el tiempo”. Explica que a pesar de que el tiempo no es un número, este debe ser medido a través de métodos numéricos (Cantarutti, 2009).

Existen teorías contradictorias a aquella planteada por Aristóteles, sus representantes principales fueron Leucipo y Demócrito. Estas teorías establecían que todo tipo de materia está conformada por átomos (ser) y espacio vacío (no ser). En un principio existe caos, donde los átomos se reposicionaban constantemente y fuera de control, hasta llegar a colocarse correctamente para formar cuerpos que dirigieron a la formación del cosmos (Cantarutti, 2009).

En síntesis, existen varias teorías acerca del tiempo. Las perspectivas varían en términos teológicos, matemáticos, filosóficos y psicológicos. Algunos pensadores proponen estudiar el pasado, el presente y el futuro en base a la evolución del hombre y cómo este ha sido afectado por el tiempo. Otros enfoques dirigidos a la ciencia hablan del cosmos y el universo en relación a la temporalidad de la corporalidad humana y su

psicología. Aproximaciones teológicas explican la vida del ser humano y civilizaciones pasadas, presentes y futuras en base a Dios; explican que pasa cuando el tiempo se nos acaba y pasamos a otra dimensión donde la temporalidad deja de existir (Cantarutti, 2006).

Se puede decir que todos los acercamientos con relación a la temporalidad y al espacio contienen un enfoque hacia la humanidad y la vida particular del hombre. Explican cómo el tiempo se mide por el ser humano, y cómo éste es el que presencia los cambios en su ambiente y todo lo que le rodea. Es decir, el tiempo, la existencia o inexistencia, el antes, ahora y después reside en la perspectiva del ser humano.

CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS DEL PROYECTO

El proyecto logró cumplir sus objetivos ya que logró resumir información extensa acerca de cada época de la historia de la música a piezas gráficas y pequeños fragmentos de texto. Se logró resaltar la información más importante de cada época y presentarla al lector de un manera llamativa. Además este producto de diseño contiene un contexto histórico explicativo acerca de cada época musical, demostrando el impacto e influencia que tuvo cada civilización en el tipo de música que produjo.

Otro objetivo que tenía el proyecto era crear una nueva herramienta de aprendizaje visual. Según las entrevistas e interacción que tuve con profesores de esta materia ellos comprobaron que es un recurso que utilizarían para que sus alumnos se interesen más en la materia y se facilite el aprendizaje y memorización de la misma. Esto se pudo hacer a través de cambios en cromática, tipografías y gráficos. Mi objetivo personal también fue cumplido ya que en el proceso de investigación y diseño logré expandir mi conocimiento acerca del tema y relacionarme más con distintos géneros musicales. A medida que fui aprendiendo más acerca del contexto que conlleva cada época se me facilitó el proceso en el cuál transfería información textual a gráfica.



FACTIBILIDAD E IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO



El libro fue creado con un fin comercial, no fue hecho para ser una copia única, sino para ser distribuido a dos tipos de establecimientos: comerciales y educacionales.

El principal medio al que me gustaría vender mi producto de diseño sería las tiendas alternativas de moda y música. Uno de los ejemplos más claros de este tipo de tiendas se llama "Urban Outfitters". Esta tienda americana de ropa tiene una sección de artículos en la cuál vende productos de diseño industrial sumamente excéntricos, discos de vinilo, vasos de colección, figurines, estuches de iPhone, parlantes, pósters y también tiene una amplia colección de libros. Lo que más me llamó la atención acerca de esta colección de libros fue lo anormales y originales que eran. Los temas de los libros podían variar entre: "100 maneras de vestir a tu gato" hasta "Un libro acerca de filosofía". No sólo fue la diversidad de temas de los libros lo que me atrae a ellos sino también el estilo gráfico que cada uno tiene. Es por eso que creo que mi libro podría encajar muy bien en esta amplia y ecléctica selección.

Tiendas como estas amplían el interés de los adolescentes en la lectura, así sea breve y extraña, incentivan a los jóvenes a comprar libros y no una aplicación para sus teléfonos. Otro mercado al cuál se podría vender el producto es



a las librerías comunes y corrientes. Me parece interesante que se introduzca productos de diseño con conceptos fuertes a la colección de libros de historia o teoría, así se le da más variedad a las opciones del consumidor y se da una perspectiva diferente a la historia de la música.

Las tiendas de música podrían ser otro establecimiento donde mi libro podría ser distribuido ya que las personas que van a tiendas de música hoy en día es porque están interesados en mantener la tradición de tomarse un momento de su día para dedicárselo a la música y a un contacto más directo con ella, en lugar de obtenerla de una manera ilegal y gratuita.

Finalmente un mercado que tendría mucha acogida con este libro sería el de las escuelas, ya que al querer transmitir la importancia a los jóvenes acerca de un contexto musical más amplio y mayor conocimiento de las distintas épocas musicales se debe cautivar a la audiencia. A medida que pasa el tiempo las nuevas generaciones exigen menos palabras y más imágenes. Al adaptar la información que se desee transferir a un nuevo y más moderno medio se le facilita al lector memorizar la información y cobrar un interés mayor por ella.

Además de distribuir el libro físicamente se puede vender por separado sus productos de “merchandise”: CDs, pulseras, bolsos, tazas, camisetas, etc. De esta manera el producto cobrará mayor reconocimiento de marca y nombre. Otra manera de distribuir el mensaje de este libro podría ser mediante medios digitales, ya sea en un video resumiendo la información, animaciones, aplicaciones, etc.



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Mi proyecto de tesis fue desarrollado durante un año y medio. Empezó con la simple curiosidad de querer aprender más acerca del origen de la música y la evolución que tuvo desde su primer creador. Este fue un proyecto que me ayudó a comprender la complejidad de la mente del ser humano, ya que la música es tan solo una de las muchas herramientas de comunicación que tiene el hombre.

Así como las civilizaciones, costumbres y pensamientos del ser humano cambian, la música evoluciona con ellas. Desde la era de los griegos hasta la contemporaneidad donde encontramos que casi todos los géneros musicales están procesados o hechos por máquinas. Esto produce un cambio drástico en la manera que escuchamos y apreciamos la música. Al regresar a las raíces y los principios de la creación e ideación musical llegamos a un entendimiento y apreciación más profunda de lo que escuchamos.

Si un proyecto similar se haría como este libro recomendaría al diseñador o músico que investigue exhaustivamente acerca de cada género musical. La clave es llegar a comprender su contexto para poder proyectarlo infográficamente y en cortos párrafos. Finalmente un consejo que podría dar es que se tomen su tiempo en escuchar cada género musical y familiarizarse con él para poder transmitir los sentimientos que uno tiene auditivamente a un producto visual.

Referencias

Adorno, T. (1948). “La Industria Cultural” Recuperado el 27 de Septiembre, 2013. <http://losdependientes.com.ar/uploads/41kp1y3e7d.pdf>

Benito, I. (2006). “Acerca de las primeras reflexiones sobre el tiempo en el pensamiento occidental” MARGEN CERO. Recuperado el 6 de Septiembre, 2013. http://www.margencero.com/articulos/articulos3/reflexiones_tiempo.htm

Bosch, M. (2008). Psicología del desarrollo Humano en las Etapas más Vulnerables e Influenciables del Individuo. Recuperado el 6 de Septiembre, 2013. <http://www.sisman.utm.edu.ec/libros/FACULTAD%20DE%20CIENCIAS%20HUMANÍSTICAS%20Y%20SOCIALES/CARRERA%20DE%20TRABAJO%20SOCIAL/03/Psicologia%20Evolutiva/mireia%20bosh,%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20PERSONALIDAD.pdf>

Cantarutti, L. (2009). “Eso que llamamos tiempo según Aristóteles” El Cedazo. Recuperado el 5 de Septiembre, 2013. <http://eltamiz.com/elcedazo/2009/01/15/eso-que-llamamos-“tiempo”---segun-aristoteles/>

Cantero, M. (1997). “Psicología del Desarrollo Humano: Del Nacimiento a la Vejez” Editorial Club Universitario. Recuperado el 8 de Septiembre, 2013. <http://www.sisman.utm.edu.ec/libros/FACULTAD%20DE%20CIENCIAS%20HUMANÍSTICAS%20Y%20SOCIALES/CARRERA%20DE%20PSICOLOGÍA%20CLÍNICA/02/Psicologia%20del%20Desarrollo%20Humano%20II/N2240%20%20Psicologia%20del%20Desarrollo%20Humano%20del%20Nacimiento%20a%20la%20Vejez.pdf>

Chopra, Deepak. (1993). *Cuerpos sin Edad, Mentes sin Tiempo*. Three Rivers Press. Recuperado el 4 de Septiembre del 2013.

Coleman, R. (1959). “Declaración de los Derechos del Niño 1959”. Asamblea General de las Naciones Unidas. Recuperado el 9 de Septiembre, 2013. <http://www.juridicas.unam.mx/publica/librev/rev/derhum/cont/4/pr/pr20.pdf>

Dromagno, I. (2013). “Apócrifa Mitología – Mitología, historia y Filosofía Antigua desde sus propias fuentes” Word press. Recuperado el 7 de Septiembre del 2013. <http://ivandromagno.wordpress.com/2013/06/21/parmenides-de-elea-poema-de-la-naturaleza/>

