



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE ARQUITECTURA ARTES Y DISEÑO
CARRERA DE DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA

TEMA:

**LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL COMO ESTRATEGIA DE DIFUSIÓN
DE LAS CULTURAS URBANAS DE LA CIUDAD DE AMBATO.**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Ingeniero en Diseño Digital
y Multimedia

Autor

Williams Fabricio Correa Guevara

Tutor

Lcdo. José Arnulfo Oleas Orozco Mg.

AMBATO – ECUADOR

2021

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo Williams Fabricio Correa Guevara, declaro ser autor del Trabajo de Titulación con el nombre “LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL COMO ESTRATEGIA DE DIFUSIÓN DE LAS CULTURAS URBANAS DE LA CIUDAD DE AMBATO” como requisito para optar al grado de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitare la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 31 días del mes de febrero del 2021, firmo conforme:

Autor: Williams Fabricio Correa Guevara

Número de Cédula: 1804813754

Dirección: Seminario mayor

Correo Electrónico: sebastian-wf1@hotmail.com

Teléfono: 099841354

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL COMO ESTRATEGIA DE DIFUSIÓN DE LAS CULTURAS URBANAS DE LA CIUDAD DE AMBATO” presentado por Williams Fabricio Correa Guevara, para optar por el Título de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia,

CERTIFICO

Que dicho trabajo de titulación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 23 de febrero de 2021



.....

Lcdo. Oleas Orozco José Arnulfo Mg.

Tutor

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y resultados obtenidos en el presente Trabajo de Titulación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 23 de febrero del 2021



.....
Williams Fabricio Correa Guevara

1804813754

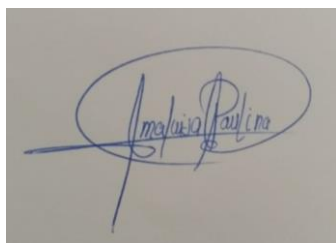
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL COMO ESTRATEGIA DE DIFUSIÓN DE LAS CULTURAS URBANAS DE LA CIUDAD DE AMBATO” previo a la obtención del Título de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del Trabajo de titulación.

Ambato, 23 de febrero del 2021



.....
Ing. CARLOS AGUAYZA MENDIETA Msc.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....
Lcda. PAULINA AMALUISA RENDON Msc.
VOCAL



.....
Ing. PAULINA SANCHEZ Msc.
VOCAL

DEDICATORIA

Es necesario dar la gracias dedicando uno de mis logros más grandes a mi madre quien desde el primer día me amo y me dedico su tiempo, sus valores y ejemplo de lucha me forjaron y todo su esfuerzo por dedicarse a criarme a mí y a mis hermanos de la mejor manera y con todo el amor que pudo con paciencia y apoyo. Nunca me dejaste solo y siempre te tendré en mi corazón madre querida. A mi padre quien no me ha dejado solo ni en las buenas y siempre estuvo conmigo en las malas, gracias papa.

A mis hermanos que siempre estuvieron conmigo y son mi razón de seguir. A mi abuelo que desde el cielo me mira y me cuida, sé que él estaría orgulloso de mí ya que él era un hombre de gran corazón temple y fuerza sé que siempre guiara mis pasos. Gracias a toda mi familia, la familia estará siempre primero.

A quienes han tenido que levantarse después de caer, a quienes han sido rechazados por la sociedad al ser distintos como en algún momento me sentí al pertenecer a una cultura urbana y ser diferente.

AGRADECIMIENTO

Quiero ser grato y dar las gracias primero a Dios por mi vida y la de mi familia así como su salud, y quiero dar gracias a la Universidad Tecnológica Indoamérica institución que me formo y donde tuve la oportunidad de estudiar y formarme como profesional que es mi anhelo desde hace mucho tiempo, mi pasión por el art y el diseño digital y multimedia hicieron posible que todo los obstáculos del camino sean solo piedras que roer para alcanzar mi objetivos. Quiero extender mi agradecimiento sincero a los docentes que impartieron sus conocimientos con paciencia y dedicación para que llegue hasta este momento por corregir mis errores con el único fin de que sea un buen profesional. Quiero agradecer a toda mi familia que siempre estuvo conmigo y no me dejo solo en el camino por más dificultades que ha habido.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE ARQUITECTURA ARTES Y DISEÑO
CARRERA DE DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA

TEMA: “LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL COMO ESTRATEGIA DE DIFUSIÓN DE LAS CULTURAS URBANAS DE LA CIUDAD DE AMBATO”

AUTOR: WILLIAMS FABRICIO CORREA
GUEVARA

TUTOR: Lcdo. JOSE ARNULFO OLEAS OROZCO
Mgs.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto de titulación se hizo investigando las problemáticas de inclusión de quienes forma parte de las culturas urbanas. El análisis de la problemática se enfoca en el desconocimiento e ignorancia sobre las tribus urbanas que son discriminadas este enfoque se da en las tribus explicando lo que zona través de la entrevista a las mismas personas que forman parte de las tribus, así como a quienes desconocen sobre el tema. Con las entrevistas se pudo identificar que el problema. La aplicación de la tecnología y redes sociales para la difusión de audiovisuales informativos, así como la producción de los mismos y la creación de un programa que ayude en el aprendizaje de las culturas urbanas. En base a los resultados el contenido audiovisual ha sido desarrollado para su posterior difusión en redes sociales con animaciones, segmento y recursos interactivos que por encuentras resulto un recurso favorable.

DESCRIPTORES: Tribus urbanas, audiovisual, informativos, redes sociales.

TECHNOLOGICAL UNIVERSITY INDOAMERICA
FACULTY OF ARCHITECTURE, ARTS AND DESIGN
DIGITAL AND MULTIMEDIA DESIGN CAREER

SUBJECT: "AUDIOVISUAL PRODUCTION AS A DIFFUSION STRATEGY OF URBAN CULTURES IN THE CITY OF AMBATO."

AUTHOR: WILLIAMS FABRICIO CORREA
GUEVARA

TUTOR: JOSE ARNULFO OLEAS OROZCO Mgs.

ABSTRACT

This degree project was carried out by investigating the problems of inclusion of those who form part of urban cultures. The analysis of the problem focuses on the ignorance and ignorance about the urban tribes that are discriminated against. This approach occurs in the tribes explaining what area through the interview to the same people who are part of the tribes as well as to those who do not know about the topic. With the interviews it was possible to identify the problem. The application of technology and social networks for the dissemination of informative audiovisuals as well as their production and the creation of a program that helps in the learning of urban cultures. Based on the results, the audiovisual content has been developed for later dissemination on social networks with animations, segment and interactive resources that you find a favorable resource.

DESCRIPTORS: Urban tribes, audiovisual, news, social networks

ÍNDICE

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,	ii
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN	
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
RESUMEN EJECUTIVO	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN	14
CAPITULO I	16
TEMA.....	16
EL PROBLEMA	16
ÁRBOL DE PROBLEMAS	17
CONTEXTUALIZACIÓN.....	18
JUSTIFICACIÓN.....	20
OBJETIVOS.....	22
Objetivo General.....	22
Objetivos Específicos	22
CAPÍTULO II	23
ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	23
MARCO TEÓRICO	26
Cultura	26
Arte Urbano	27
Cultura Urbana.....	28
Hip Hop.....	29

Lenguaje audiovisual	33
Edición lineal (ON LINE).....	34
Edición no lineal	34
Edición AB Rolling	34
Efectos visuales.....	34
Efectos Especiales.....	35
Superposición.....	36
Calado o Perforado	36
Chroma Key	36
Barrido	37
Color	37
Psicología de color.....	38
Movimientos de cámara.....	38
Panorámico	38
Traveling o travelling.....	39
Steady cam.....	40
Cámara al hombro.....	41
La grúa	41
Los Planos	42
Plano General:.....	42
Plano Entero:.....	43
Plano Americano:.....	44
Plano Medio:.....	44
Plano Medio Corto:.....	45
Primer Plano:	45
Primerísimo Primer Plano:.....	46
Plano Detalle:.....	47
El ángulo.....	47
Angulo Normal:	47
Angulo Picado:	48
Angulo Contrapicado:.....	49
Angulo Cenital:.....	49

Angulo Nadir:	50
La Escena.....	50
Producción Audiovisual.....	51
Preproducción	51
Producción	51
Postproducción.....	52
Guión	52
Planteamiento.....	52
Desarrollo o nudo.....	52
Desenlace	52
Guión técnico:.....	53
Guión literario:.....	53
Guión Informativo:	55
Storyboard.....	55
Las Ntcs	57
CAPÍTULO III.....	58
METODOLOGÍA	58
Entrevista	59
ANALISIS DE RESULTADOS	62
Entrevista	62
CONCLUSIONES.....	63
CAPÍTULO IV	64
SEGUNDA ETAPA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	64
PROPUESTA/PROYECTO DE DISEÑO	64
PROPUESTA	64
Definición Funcional.	65
Diseño	65
Identidad Corporativa	65
Construcción de la marca.....	66
Proceso de bocetaje.....	66
Isotipo	67
Isologotipo del Magazine informativo.....	68

Retícula	69
Colores corporativos	69
Positivo Negativo.....	70
Isologotipo	72
Escala de grises	73
Geometrización.....	74
Área de seguridad	75
Tamaño mínimo de aplicación.....	75
Tipografía secundaria	76
Idea.....	78
Desarrollo.....	78
Definición de usuarios	79
Proceso para la realización de la producción.....	79
Locación.....	79
Croma Key	79
Guion Técnico	80
Plan de Rodaje - <i>Jornada 1 – Viernes 20/11/2020 de 12:00 a 14:00</i>	84
Plan de Rodaje - <i>Jornada 2 – Sábado 28/11/2020 de 16:00 a 18:00</i>	85
Preproducción.....	88
Producción	90
Capturas de la grabación.....	90
Postproducción.....	91
Edición	91
Programa Addobe Premier.....	91
Sonorización	94
Efectos visuales.....	96
Exhibición.....	97
Publicación (prototipo).....	97
Referencias de canales de YouTube similares.....	97
Verificación	101
BIBLIOGRAFÍA.....	106
Referencia de un libro:	106

ANEXOS	111
Entrevista.....	112

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la juventud atrae nuevos pensamientos en los procesos sociales que se viven para la estructura cultural en la modernidad como lo son las crisis de identidad que sufren los sujetos al tratar de identificarse por lo que resultan importante en la creación de una personalidad propia del sujeto.

Los jóvenes en su entorno social tratan de tomar una caracterización que los defina y en cuanto a las prácticas socioculturales que desarrolle gracias a sus gustos o habilidades artísticas formarán su visión crítica acerca de su entorno o sociedad lo cual pone una pauta para la visión que tenga de su identidad construyendo así una alternativa sobre sí mismo.

El modo en el que los jóvenes interactúan entre sí, y es a través o formando agrupaciones que comparten gustos similares lo cual es una cultura. En este sentido la juventud urbana de Ambato usa sus habilidades como modo de dejar una huella en el mundo pueden ser la música o pensamientos ideológicos similares a las tribus urbanas como los Hip Hoppers, Punks, Rock, malabaristas, tatuadores, entre otros.

La protesta social es un punto clave para entender a las culturas urbanas que en una visión distinta del modernismo tratan temas sobre la interacción social o de su entorno en manera de crítica o con reflexiones con lenguaje populista llegan mensajes de graffiteros en una pared o de raperos y cantantes en el contenido de sus canciones, es a través del arte que el individuo de una tribu da a conocer su pensar y forma de vivir.

El Hip hop toma fuerza como agrupación urbana en cuanto expresa su arte a través de las distintas disciplinas artísticas que le dan distinción a su cultura, la pintura, música, danza e incluso literatura compaginan entre sí siendo los elementos del Hip Hop donde se producen beats, líricas, rapeo, danza y gra

El desconocimiento de las personas acerca de que una cultura urbana conlleva a los prejuicios que están enraizados en la sociedad acerca de los raperos, graffiteros, punkeros, rockeros etc. Entre los más reconocidos en el Ecuador.

Un medio audiovisual que permita la difusión de información recopilada de primera mano gracias a la investigación exploratoria y descriptiva guía al vidente al conocimiento sobre las tribus urbanas.

La presente tesis consta de tres capítulos que se van desarrollando de manera ordenada de la siguiente manera; en el primer capítulo se trata los sucesos históricos en la construcción de una identidad de los jóvenes en busca de su construcción social mencionando a las culturas urbanas como Hip Hop, Punk, Rock, Hippies etc.

El segundo capítulo define algunos de los conceptos más importantes y mencionados durante todo el proyecto de investigación, conceptos generales sobre cultura, música, audiovisuales y más particulares del Hip Hop como graffiti, o rap.

El tercer capítulo se refiere sobre el tipo de metodología y las técnicas que se usaron para poder justificar los resultados obtenidos en entrevistas y encuestas con su debido análisis en el estudio de culturas urbanas y la creación de un magazine audiovisual para la difusión de contenidos urbanos.

El capítulo cuarto es el final consta de la propuesta del proyecto de investigación exponiendo la importancia del magazine audiovisual para la difusión de contenido e información a la sociedad de culturas urbanas desarrollando una propuesta fresca para medios alternativos de información con un diseño nuevo y lleno de creatividad.

CAPITULO I

TEMA

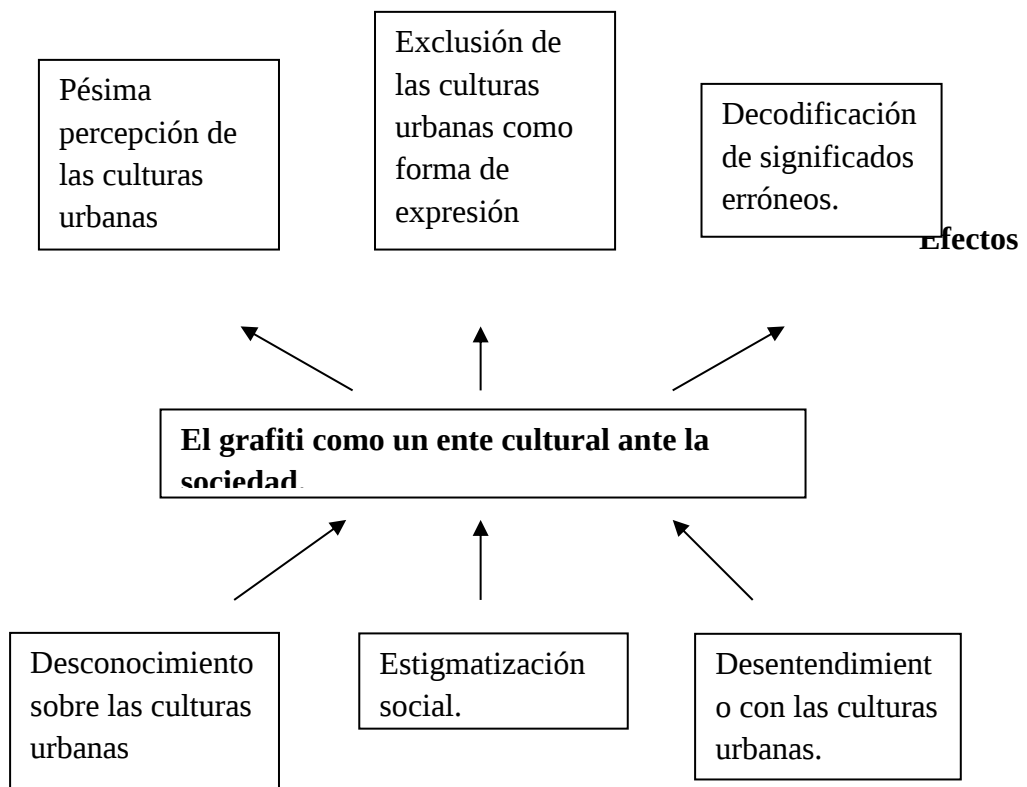
LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL COMO ESTRATEGIA DE DIFUSIÓN DE LAS CULTURAS URBANAS DE LA CIUDAD DE AMBATO.

EL PROBLEMA

Al inicio de la investigación se presenta una problemática acerca de la insuficiente información sobre las culturas urbanas desde la perspectiva de diseñadores, sociólogos o comunicadores sociales, en base a esto se aborda desde la perspectiva de especialistas, agrupaciones, tribus y colectivos más representativos en la ciudad de Ambato y Quito.

El eje principal del problema con las culturas urbanas en la ciudad de Ambato se enmarca en la percepción ciudadana ajena a estas, puesto que, son confundidas con el vandalismo o delincuencia y se pierde totalmente la percepción del arte y cultura que poseen. Por lo cual, se desecha el verdadero significado de su lenguaje. La juventud es una construcción cultural relativa en el tiempo y espacio y también se añadiría a esta una categoría psicosocial. (Feixa Carles, 1998)

ÁRBOL DE PROBLEMAS



CONTEXTUALIZACIÓN

Es en Estados Unidos donde se desarrollan la mayoría de culturas urbanas mas conocidas en el Ecuador. El rock and roll es el primero en surgir en los años cincuenta y su acogida se daba entre jóvenes americanos. Surge después una mezcla mas pesada de este ritmo de música dando el nacimiento del Rock y otros estilos derivados del mismo. El punk por su parte nació en los años setenta donde la ideología de la época cambio en cuanto dudaban de los estándares de belleza etc. El hip hop nace en los setenta con raíces africanas también como una cultura contraria a las decisiones políticas y socioculturales de la época (Lefineau, 2011).

En las mayores urbes Latinoamericanas se vinieron dando muchos cambios en los cincuentas debido a la gran influencia de otros países en especial al país del norte, los Estados Unidos donde se desarrollaron varias de las culturas urbanas conocidas hasta hoy. Ecuador no es la excepción mencionando a su capital Quito que desde luego guarda una basta historia en cuanto a la cultura (Vinuela, 2012).

La presencia de estas tribus urbanas se ven mas identificada en las capitales de los países latinoamericanos esto debido a la interconexión que existe gracias a la globalización, esto también al desarrollo del internet, cabe mencionar que son los jóvenes latinos quienes forman mayormente parte de estas tribus para situarse al margen de lo convencional de la rutina social en cuanto a ideología, música, etc. (Hernández de Padrón, 2008)

Las diferentes culturas urbanas cada una distinta con su propia identidad que la

caracteriza traspasaron límites para instalarse en Ecuador, es el caso por ejemplo del rock, punk, hippie y el Hip Hop como influencias de Estados Unidos. Otros como el reggae que también llegaron a instalarse. En sus inicios en el Ecuador se reconocía poco a poco estos nuevos géneros que antes eran desconocidos por todos lo mismo que causo cierto rechazo social entre las personas, quienes se integraban en estas culturas desconocidas eran pocos y eran apartados por la sociedad (Vinueza, 2012).

Estos movimientos empezaron originándose mayormente en las ciudades de Quito. Cuenca y Guayaquil. En los setentas en Estados Unidos se desarrolla el Hip Hop y por lo que respecta al Ecuador se ve este movimiento a mediados y finales de los ochentas, el rock y punk nacen mas temprano y aun permanecen estas culturas gracias a la innovación que se ha venido dando al pasar del tiempo en cuanto principalmente se debe a su música y la facilidad de comunicación de las redes sociales ya que el avance de la tecnología lo ha permitido (Lefineau, 2011).

En Guayaquil los rockeros y punkeros son las primeras culturas en desarrollarse, data que son las primeras tribus también en el Ecuador. Sin embargo, estas culturas han ido perdiendo espacio por lo que en la actualidad son los raperos y reguetoneros quienes lideran estos puestos teniendo mas adeptos en la ciudad Perla (Vinueza, 2012).

Las culturas urbanas en el país pasan por una suerte de discriminación. Además, del rechazo social, asociando la mayoría de personas a estas tribus con drogas o malas influencias, algunos ven con indiferencia y otros se quedan con una mirada impávida frente a estas culturas distintas, juzgando sus comportamientos y otros deseando que sus hijos o familiares no formen nunca parte de estas tribus, no informándose del contenido de cada cultura y su ideología y dejándose llevar por comentarios ambiguos alegando la falta de identidad de quienes conforman estos grupos (La Hora, 2011).

En la Atenas del Ecuador se manifiestan también estas culturas donde se ven punkeros, rockeros, hip hoppers, malabaristas, góticos, cada uno con su representación cultural distinta en cuando a el genero musical que escuchan o su vestimenta incluso la misma ideología, algunos de estos hacen artesanías de metal,

cuero, alpaca, semillas, bambú tagua, comentan algunos de estos jóvenes que son nómadas y sobreviven con sus habilidades ya puede ser haciendo música o parándose en una esquina a vender sus artesanías o haciendo malabares así como en los festivales culturales que se realizan en el país venden sus productos y muestran sus virtudes artísticas (Tamba y Vallejo, 2011).

JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto de investigación pretende ser una guía para la sociedad en

camino de un mejor entendimiento sobre las diferentes culturas urbanas y sus maneras de expresión y arte, dejando de lado paradigmas sociales equivocados y calificativos vandálicos atribuidos a sus diversas prácticas, con ayuda de las nuevas tecnologías de información al alcance de la personas y redes sociales como YouTube, donde la gente interactúa en sociedad siendo la herramienta para la creación de material informativo audiovisual.

Tomando en cuenta la realidad social de Ecuador tanto en temas políticos religiosos, económicos y sociales, en general se encuentra diferentes puntos de vista a favor y en contra. A raíz de esto en las calles de Ambato se puede ver la influencia de varias culturas urbanas, su formación y educación causando efectos en la sociedad a través de sus modos artísticos para manifestar sus ideas.

El desconocimiento de los factores primordiales que conllevan al entendimiento total de las culturas urbanas, permite profundizar varios temas como su integración social, espacios de expresión artística, incentivos económicos, estigmatización, modas activas, entre otros, fuera de los paradigmas sociales es posible adentrarse en los puntos clave de acerca de las culturas urbanas.

Los poetas y artistas urbanos ambateños obtienen su representación, se expresan a través sus escritos, sus pinturas, su música y su iniciativa plasmada en las calles de la ciudad. La mayoría de personas no los conocen porque están fuera de aquel círculo social. Este proyecto incentivara la cohesión social como un medio del desarrollo de una combinación artística, así como la concientización fuera de los estigmas sociales que se establecen antes de conocer el fondo de algo, eliminar los paradigmas predispuestos para aquel artista que es estigmatizado cuando en realidad su trabajo es arte y este pertenece a una cultura suburbana.

OBJETIVOS

Objetivo General

Comprender el entorno y contexto de las culturas urbanas en la ciudad de Ambato.

Objetivos Específicos

- Recolectar información acerca de las culturas urbanas.
- Entender el entorno de formación y desarrollo de las culturas urbanas.
- Identificar las formas de representación artística sobre las culturas urbanas.

CAPÍTULO II

ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

En la nueva era de la comunicación entre esta sociedad del conocimiento es necesario recibir y enviar información, sin embargo, lo más importante de esto es procesar esta información que llega a nosotros, la comunicación es muy importante en un mundo que está conectado entre sí, junto al desarrollo de la tecnología se menciona el consumo de productos audiovisuales en diferentes medios (Carpio, 2015).

Hablando de producción palabra que proviene del sector de manufacturas por lo que conlleva una serie de pasos o etapas de fabricación para la obtención de una obra en este caso audiovisual, el mismo que puede ser un producto comercial en su totalidad o parcialmente empero puede ser un servicio también al cual se le agrega un valor especial por su contenido ideológico o económico el mismo que se obtendrá después, así mismo el desarrollo de la tecnología y el mundo globalizado en el que convivimos ha permitido que la información sea cada vez más frecuentemente compartida en Internet por redes sociales debido a su gran afluencia de personas de distintas edades, la obra audiovisual así mismo debe estar enfocada al tipo de público al que se desea llegar así como con el mensaje correcto, la producción de este tipo de obra conlleva un proceso que también es un arte (Carpio, 2015).

El arte tiene implícita y explícitamente una necesidad de comunicar, el arte en la formación de los jóvenes confirma el sentido de la totalidad humana unida al

entorno que lo rodea ya que es la finalidad del mismo el perfeccionamiento de las personas, este es un medio con el cual se desarrollan habilidades en los individuos para crear o producir ya sean estas sus vivencias, experiencias, ideología y necesidades espirituales (Fernández, 2012).

La cultura definida como aquella organización social de significados reunidos de manera interna y relativamente estable por los individuos que forman parte de esquemas compartidos todo esto en forma simbólica en relación histórica específicamente en lo socialmente estructurado, así a lo largo del tiempo las culturas distintas sean cuales fueren, han tenido la necesidad de comunicarse a través de distintas prácticas como el arte y en varios casos esta autenticidad los diferencia. La cultura no debe entenderse como homogénea empero tiene características que son estables, algunas estructuras dentro de las culturas pueden someterse a fuerzas que les dan el carácter de mayor solidez, otros sectores por el contrario obedecen tendencias las mismas que van cambiando, la cultura se encuentra por todas partes ya que se resiste a ser confinada a una sola zona delimitada en la sociedad porque es esta una dimensión más y está presente dentro de la economía, política, alimentación, sexualidad, artes, tecnología, salud y religión, debido a la variedad de culturas para poder entenderlas se debe segmentarlas de algún modo por sectores delimitados y analizarlos (Giménez, 2009).

En cuanto a la identidad cabe mencionar que es necesario tener una idea de quienes somos nosotros mismos por lo cual solemos hacer comparaciones con otras personas y así al tener una idea de quienes son se rescata similitudes y diferencias para así tratar de ubicarnos e identificarnos, lo que nos distingue de otras personas es exactamente eso los rasgos culturales distintos que existen en cada uno, es decir, ese material cultural nos ayuda a construir nuestra propia identidad o a definarnos como tal, esta identidad se aplica de manera individual empero se coloca la misma por haber formado parte de un colectivo con características comunes asociadas al sujeto, análogamente este se identifica siendo un ser con consciencia propia en un colectivo el mismo que por definición carece de consciencia propia, es decir que la identidad colectiva es similar y diferente a la vez con la identidad propia del sujeto

debido a su analogía, la identidad colectiva puede también diferenciarse de entre las demás fijando sus límites esto a través de todos los individuos que la conforman (Giménez, 2009).

Las tribus urbanas se dicen son grupos de individuos jóvenes que se reúnen alrededor del nomadismo con un sentimiento de pertenencia es decir se encuentran identificados con ciertas características para formar parte del colectivo, otro concepto más simple describe a esta como una agrupación de jóvenes con similares hábitos que pueden ser vestimenta y otros igualmente fáciles de percibir es decir visibles sobre todo más en las ciudades grandes (Arce, 2008).

La juventud se encuentra en constante construcción con otros, uno de los elementos principales del ser joven es sobreponerse o sobresalir, es decir, darse a conocer y salir del anonimato de las grandes urbes, en otras palabras lo que tratan es de dejar una huella en la sociedad resaltando su existencia, esta búsqueda interior muy necesaria en todas las personas para conocerse a si mismos, es decir, su identidad se halla en un primer plano al hacerse referencia a los otros por lo que la identidad personal se estructuraría al reconocerse en otras personas, es en este punto es donde la tribu adquiere fuerza por la dominación del individuo por su presencia y estética y el pertenecer a un cierto grupo le da características que definen el cómo viste o actúa, el ser individual es sustituido por un ser colectivo así los miembros del grupo desarrollan una cultura propia que los diferencia del resto así como el lenguaje que usan, simbología, ceremonias etc. (Claudio, 2002).

Esta diferenciación a partir de las características que delimitan al grupo son las que configuran la idea de tribu urbana y la misma que se puede identificar ya sea de un país occidental como de un americano etc. Sean estos raperos, hippies, punks, emos, rockeros, rastas etc. Se halla la afirmación del ser, es decir del yo que se hace con el grupo como punto de referencia, defienden sus ideologías y valores propios del colectivo del que forman parte así mismo determinan un cierto territorio que es exclusivo al que pertenecen como por ejemplo los barrios en donde viven o inclusive un local comercial como lo son bares, discotecas o un estadio y una esquina en donde se reúnen por lo que también van en busca de aliados o enemigos. Se analiza la reproducción de las relaciones de las personas, así como se da de

acuerdo a las generaciones el paradigma clasista lo considera como clases sociales, es decir, las culturas representadas por los jóvenes son culturas de clase que van en contra o en resistencia de un contexto determinado (Claudio, 2002).

Las tribus urbanas son un grupo pasajero u efímero de personas donde las instituciones no tienen poder ya que de alguna manera están en contra de las mismas, empero su constitución está formando una nueva institución en si con sus propias ordenes o reglas que la definen, su estética es señal de rebeldía al ser divergente al común y por ello conscientemente buscan distinciones u alternativas (Lefineau, 2011).

Otro punto de vista sin duda apunta que pertenecer a una tribu gracias a la identificación social que hace el ser humano sobre sí mismo manifiesta su personalidad distinguiendo su característica particular de ser o tratar como persona con su entorno, las tribus urbanas además asemejándose un tanto a una civilización están en constante movimiento, avanzan y en casos llegan a su esplendor o por el contrario decaen pueden también separarse, mezclarse o del todo pueden desaparecer (Lefineau, 2011).

MARCO TEÓRICO

Cultura

A través de la historia es conocido que para entender a las sociedades se tomaban en cuenta aspectos políticos y económicos sin embargo a la cultura entre las distintas ramas de las ciencias sociales no era tomada en cuenta o se la minimizaba del resto, en la actualidad el giro culturista que ha sufrido el estudio de las sociedades enfocando y dándole importancia a la cultura siendo considerada la dimensión fundamental de la mismas (Busquet, 2006).

La concepción de cultura ha sido confundida con lo que podemos saber con todos los conocimientos obtenidos como alta cultura, buen gusto, sensibilidad de valores específicos o propios de una época, la relación de lo expuesto puede explicarse en la visión que tiene el artista en cuanto al conocer y dominar las artes que son pintura, música, danza y demás que forman parte de ámbitos de creación dentro del arte

además también la podemos relacionar a la educación y este como eje fundamental del desarrollo de las civilizaciones, entonces vemos a la cultura como expresión de la más grande manifestación del talento humano, por ende se puede considerar que engrandece la dignidad de las personas y su salud moral de la época (Busquet, 2006).

Imagen 1

Fotografía Diversidad de culturas.



Nota. Fuente: Adaptado de Culturas tradicionales. Busquet, 2006

Arte Urbano

El arte urbano por si porque es todo arte que se manifiesta en la esfera pública es decir en la calle, hablando de hip hop este arte no solo sería el grafiti sino también otras formas de expresión artística como lo son las esculturas vivientes, a raíz de las manifestaciones de diferentes grupos en las grandes ciudades es que nace el arte urbano, allí también es en donde se desarrollan subculturas tomando algunos aspectos como pueden ser los entornos, escenarios o artistas que para desarrollarse en espacios públicos intervienen con mensajes de crítica social a aspectos económicos, políticos incluso sociales (Busquet, 2015).

Imagen 2.

Fotografía. El arte del Graffiti



Nota. Fuente: Elaboración propia.

Cultura Urbana

Encontramos a un individuo que en busca de su identidad y de manera que se reivindica socialmente vemos a una persona en la esfera pública también como un ser político que ha sido excluido y marginalizado, la importancia de la comunicación en los espacios urbanos es fundamental más aun cuando vivimos en un mundo interconectado, a producción audiovisual tiene mucho que ver al momento de echarle un vistazo a la esfera pública, es decir, los espacios urbanos donde se desarrollan las culturas urbanas (Busquet, 2015).

Los imaginarios sociales ayudan al ciudadano a que se constituya en si ya que es gracias al entorno en el que se desarrolla que va adquiriendo características que luego formaran parte de su identidad en si mismo y con los demás en un grupo determinado, es decir que en cierto modo estos modos imaginarios y la sociedad al interactuar el individuo en este espacio lo delimitan a tener ciertas peculiaridades que elija como propias y formen su personalidad (Madrid, 2000).

Imagen 3.

Fotografía. Skaters.



Nota. Fuente: Adaptado de Movimientos Urbanos, Madrid, 2000.

Hip Hop

El hip hop es una rama cultural que se manifiesta a través del arte urbano y transgresor que nace en los setentas en Estados Unidos y que a lo largo del tiempo se ha ido regando por el resto de países dentro de esta cultura urbana podemos ver distintas expresiones que se ven representadas por el Dj, Mc, Breaker, y grafitero quienes ponen el beat música o pista, la voz o rapeo, la danza o baile en la pista y el dibujo o pintura siendo estas la bases fundamentales del movimiento. (Sandín, 2015)

Imagen 4.

Fotografía DJ. Elemento del Hip Hop



Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa **El Grafiti**

El Grafiti parte fundamental del hip hop son expresiones artísticas que giran en torno a la crítica u humorísticas, dejan plasmados pensamientos o sentimientos de su autor las mismas que se pintan en muros públicos o espacios urbanos estos suelen tener rasgos muchas veces irónicos o grotescos, pero siempre dejan un mensaje social que también refleja la ideología popular, crítica social o realidad social (Araiza, & Martínez, 2016).

Imagen 5

Fotografía Grafiti en Ambato.



Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa **Rap**

El Rap tiene distintas características al igual que la cultura hip hop desde sus orígenes, la desigualdad y marginalidad es así como nace en un entorno de desadaptados u oprimidos los mismos individuos que segregan un ambiente de crítica o estigmas sociales, el rap es una expresión artística la misma que a través de palabra o composiciones lingüísticas plasma sentimientos y pensamientos de su locutor, las mismas pueden estar acompañadas de música o beats que son creados por el Dj personaje esencial en la escena del hip hop cuando lo realiza sin acompañamiento este es a capela y puede ser recitado tal cual una poesía.

Imagen 6

Fotografía Mc cantando.



Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa **El proyecto audiovisual**

Los proyectos audiovisuales mismos que contienen un producto visual y auditivo ayudan a compartir ideas y pensamientos, en cuanto al arte de las culturas urbanas destacando el hip hop se logra una comunicación eficaz, incorporar medios audiovisuales en la educación ayuda a enseñar así como a que se recepte mas el conocimiento, es decir que con ayuda de estos recursos se lograría cambiar el conocimiento negativo que existe popularmente entre la personas al pensar que una tribu o cultura urbana esta estrictamente asociada con delincuencia, drogas, malas compañías etc. (Bastida & Barros, 2015)

Imagen 7

Fotografía Postproducción Proyecto audiovisual



Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa Magazine

Son espacios en donde se presentan varios temas y estos pueden o no tener relación entre sí, estos pueden ser noticias, entrevistas, reportajes, espacios educativos y participaciones artísticas. Se origina en los años cuarenta con procedencia de las revistas radiofónicas antes de la Segunda Guerra Mundial. Entendiéndose que la televisión es el medio de comunicación de mayor consumo usado más en ámbitos comerciales que culturales es por ello que para mantener una rentabilidad en audiencia era necesario competir y es con la fórmula del magazine en donde hay presentaciones musicales, concursos y otros. La estructura del magazine constituye una serie de secciones que tocan temas diversos, estos segmentos pueden ser pregrabados o en vivo, así como en un estudio u exteriores, así ciertos elementos influyen también en la presentación del mismo como lo son el presentador, invitados, actuaciones, público en caso de haberlo, recursos técnicos, animaciones (Bracamonte, 2009).

Imagen 8

Fotografía Postproducción Proyecto audiovisual



Nota. Fuente: Magazine televisivo, Bracamonte, 2009.

Lenguaje audiovisual

El lenguaje audiovisual es aquella composición en la cual se organiza la imagen y el sonido, mismo que se usa para difundir las ideas o emociones para que las personas las puedan entender así quien recibe el mensaje es estimulado a través de imágenes y sonidos, el lenguaje audiovisual cuenta con elementos sintácticos como los planos y los ángulos (Caldera, 2002).

Imagen 9

Fotografía. Lenguaje Audiovisual.



Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Zettl (2003) dice: que para la posproducción es importante la edición y menciona tres

formas de edición, edición lineal, no lineal y AB rolling.

Edición lineal (ON LINE)

Se necesitan dos videograbadoras para este tipo de edición lineal ya que la computadora controla la edición y así encuentra una escena requerida de manera rápida y precisa, se sigue un orden es decir, una línea.

Edición no lineal

Comienza en la década de los setenta, ayudo mucho en la creatividad al poder combinar imagen y sonido sin que haya un orden como en la lineal rompe estructuras, para esta edición directamente se trabaja con el computador con el audio y video digitalizados en discos duros de capacidad grande, así se elige la toma que debe tener secuencia y los programas no lineales ofrecen efectos y transiciones.

Edición AB Rolling

Dos fuentes independientes son las que dan material visual así se puede cambiar el rollo al reproductor de video y cada uno de ellos proporciona imágenes sincronizadas. Alimenta simultáneamente el video y combina en vivo a dos fuentes y aunque es veloz no llega a ser precisa.

Efectos visuales

“La casa encantada” es un film reconocido por los efectos que introdujo pioneramente, cautivo la atención de los franceses después durante años se han ido desarrollando técnicas usadas para los fotogramas e imágenes que componen el film a esto se le llama efecto visual, una de las herramientas que se usa en el cine para recrear efectos es Stop Motion mismo que hasta el día de hoy es bastante usado ya que si se filma un dibujo un cuadro a la vez se crea un cortometraje animado.

Imagen 10

Fotografía. Lenguaje Audiovisual.



The haunted house.

Fuente: Dir. Segundo de Chomon 1908

Ladislav Starewitch en 1912 creó la obra “Cameramans revenge” esta se considera es la primera pieza creada en stop motion.

Imagen 11

Fotografía. Lenguaje Audiovisual.



Fotograma de Cameraman's revenge (La venganza de camaraman. Dir.Ladislav Starewitch) 1912

Efectos Especiales

Según Hernández (2015) en el arte cinematográfico los efectos especiales fueron

posibles gracias al cine y la animación siendo este último un arte anterior, se menciona un sin número de efectos que tanto en cine como en series de televisión han transformado a la

producción televisiva estos son:

Superposición

Esta se logra a base de la superposición de una imagen de video sobre otra esto logra que se creen acontecimientos internos simulando lo que son pensamientos, sueños e imaginación.

Calado o Perforado

El calado consiste en que se recorte una parte de una imagen con el fin de que se rellene con otra y este puede agregar títulos a una imagen de fondo, se asemeja a la superposición empero las letras blancas son colocadas sobre la imagen en la superposición por otro lado el calado lo que hace es que los espacios de la letra se la corte electrónicamente rellenándole con una señal blanca de color.

Chroma Key

La edición de efecto con chroma está constituido por dos partes primero está la pantalla verde y la creación digital que va en el fondo por ello va colocado en la parte trasera del personaje u objetos al mismo tiempo que integra las creaciones de ordenador, este efecto lo crea el color y no solo puede ser verde sino también azul.

Imagen 12

Fotografía. Lenguaje Audiovisual.



Fuente: (Hernández, 2015)

Barrido

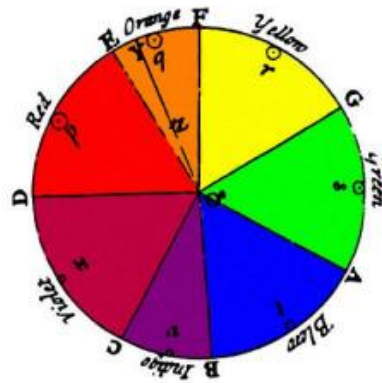
El barrido consiste en reemplazar una imagen por otra que puede ser una figura geométrica u otra imagen.

Color

El color y la temperatura tiene una relación tal es el caso que debido al a tonalidades que estén presentes se aprecia un visual o corto comercial, componentes como el brillo, saturación vinculan al color con una emoción, estas sensaciones su emociones son las que denotan los colores el color es una sensación producida por los rayos luminosos en los órganos visuales que se interpretan en el cerebro la luz refleja 6 colores que percibe el humano (García, 2016).

Imagen 13

Fotografía. Lenguaje Audiovisual.



Fuente: (García, 2016)

Psicología de color

La luz no ayuda a percibir los atributos de los objetos que se perciben, el color produce sensaciones emociones y sentimientos así que tiene un valor simbólico con su significado lo que las personas toman en cuanto a la hora de vestir, decorar, está presente en cada día (García, 2016)

Movimientos de cámara

Los movimientos de cámara aportan una visión distinta del plano ya que según el enfoque de la cámara al sujeto u objeto cuando se mueven cambia drásticamente, así como existe ese vínculo entre la persona y la cámara.

Harari (2013) describe los siguientes movimientos:

Panorámico

Este movimiento puede igualarse a referencia como cuando giramos la cabeza de un lado hacia otro o cuando subimos o bajamos la vista estando en un mismo lugar.

El movimiento panorámico es el giro ya sea horizontal o vertical que realiza la cámara sin cambiar de lugar sino sobre su propio eje, es decir, no se desplaza y generalmente se lo realiza con la ayuda o apoyo en un trípode o el hombro del operador sin hacer variaciones del eje.

Imagen 14

Fotografía. Movimiento Panorámico



Nota. Fuente: Introducción al lenguaje cinematográfico. Ediciones del Aula Taller. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/76250>, Harari, A. (2013).

Traveling o travelling

En el caso del movimiento travelling se realiza un desplazamiento horizontal o vertical de la cámara a través de un espacio tridimensional así se puede colocar a la cámara en un soporte que se mueva como vías un carro rieles etc.

Imagen 15

Fotografía. Movimiento Travelling



Nota. Fuente: Introducción al lenguaje cinematográfico. Ediciones del Aula Taller. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/76250>, Harari, A. (2013).

Steady cam

La steady cam permite una imagen ligera la camara puede estar en una cabeza robotizada y cuenta con control remoto lo que dispone al operador movimientos frescos.

Imagen 16

Fotografía. Movimiento Steady cam



Nota. Fuente: Introducción al lenguaje cinematográfico. Ediciones del Aula Taller. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/76250>, Harari, A. (2013).

Cámara al hombro

Cámara al hombro permite movimientos dinámicos, la posición de la cámara está en el soporte al hombro de la persona.

Imagen 17

Cámara al hombro



Nota. Fuente: Introducción al lenguaje cinematográfico. Ediciones del Aula Taller. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/76250>, Harari, A. (2013).

La grúa

La grúa permite a la cámara hacer movimientos dinámicos por su posición creando un efecto dramático.

Imagen 18

Grúa



Nota. Fuente: Introducción al lenguaje cinematográfico. Ediciones del Aula Taller. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/76250>, Harari, A. (2013).

Los Planos

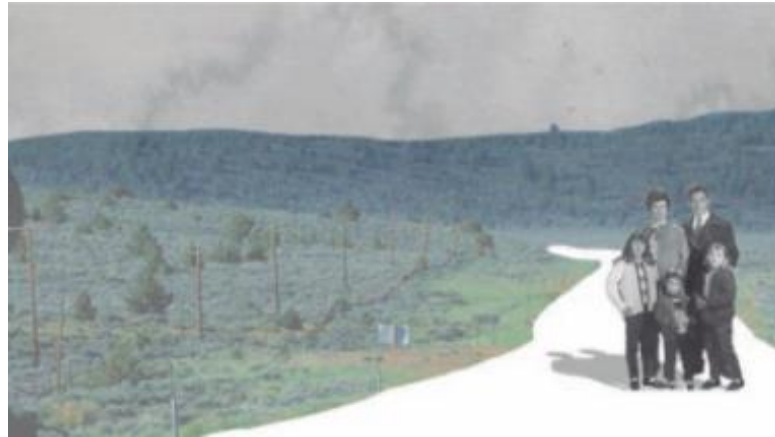
Los planos son esa referencia o punto de vista en cuanto es cercanía o lejanía de la cámara en relación a lo que la misma filma, así los planos descriptivos relatan el lugar en el que se desenvuelve una acción. El gran plano general deja ver un escenario amplio por ello la distancia cámara objeto es bastante amplia (Caldera, 2002).

Es así que el autor Hernández (2017), explica cada plano de la siguiente manera:

Plano General: Este gran plano general deja ver un escenario y gran paisaje, así como multitud, lo que rodea a la persona es más importante que la misma.

Imagen 19

Fotografía. Plano General.



Nota. Fuente: Dirección de arte para producciones audiovisuales. Ministerio de Educación de España. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/49439>, Hernández, G. (2017).

Plano Entero: La persona es parte del escenario mostrado ocupando la tercera y cuarta parte del encuadre total.

Imagen 20

Fotografía. Plano Entero.



Nota. Fuente: Dirección de arte para producciones audiovisuales. Ministerio de Educación de España. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/49439>, Hernández, G. (2017).

Plano Americano: este plano muestra a las figuras de las rodillas para arriba, se empieza a usar en películas de vaqueros donde se deseaba mostrar el arma ubicada por debajo de la cintura lo que le da la característica de narrativo y dramático.

Imagen 21

Fotografía. Plano Americano .



Nota. Fuente: Dirección de arte para producciones audiovisuales. Ministerio de Educación de España. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/49439>, Hernández, G. (2017).

Plano Medio: La persona es mostrada de la cintura para arriba, es de interés la expresividad del personaje con carácter dramático conservando lo narrativo.

Imagen 22

Fotografía. Plano Medio.



*Nota. Fuente: Hernández, G. (2017). Dirección de arte para producciones audiovisuales. Ministerio de Educación de España.
<https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/49439>, Hernández, G. (2017).*

Plano Medio Corto: Aquí el personaje es encuadrado desde la cabeza hasta la mitad del torso lo que permite que la persona u objeto sean aislados y así se descontextualiza del su entorno.

Imagen 23

Fotografía. Plano Medio Corto.



*Nota. Fuente: Hernández, G. (2017). Dirección de arte para producciones audiovisuales. Ministerio de Educación de España.
<https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/49439>, Hernández, G. (2017).*

Primer Plano: si se trata de que enfoque a una persona entonces hablamos

de enfocar su rostro y hombros, tiene una distancia íntima para mostrar con intimidad al sujeto.

Imagen 24

Fotografía. Primer Plano.



Nota. Fuente: Hernández, G. (2017). Dirección de arte para producciones audiovisuales. Ministerio de Educación de España.
<https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/49439>, Hernández, G. (2017).

Primerísimo Primer Plano: enfoca una parte en específico del objeto o persona en este último caso sería una parte de su cuerpo en especial.

Imagen 25

Fotografía. Primerísimo Primer Plano.



*Nota. Fuente: Hernández, G. (2017). Dirección de arte para producciones audiovisuales. Ministerio de Educación de España.
<https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/49439>, Hernández, G. (2017).*

Plano Detalle: Con el plano detalle se destaca aquel elemento que queremos hacer relevante para así comprende la trama.

Imagen 26

Fotografía. Plano Detalle.



*Nota. Fuente: Hernández, G. (2017). Dirección de arte para producciones audiovisuales. Ministerio de Educación de España.
<https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/49439>, Hernández, G. (2017).*

El ángulo

El ángulo está determinado por la posición de la cámara, existen distintos ángulos por ende los autores Albalad, Busto, Muñiz (2018) lo explican así:

Angulo Normal: Aquí el nivel se sitúa en el mismo en el que se encuentra el sujeto a su da una sensación de tranquilidad

Imagen 27



Fotografía. Angulo Normal.

Nota. Fuente: Dirección de arte para producciones audiovisuales. Ministerio de Educación de España. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/49439>, Hernández, G. (2017).

Angulo Picado: La cámara se sitúa en la parte de arriba del sujeto así crea una sensación de vulnerabilidad del objeto que se filma o fotografía.

Imagen 28

Fotografía. Angulo Picado .



Nota. Fuente: Dirección de arte para producciones audiovisuales. Ministerio de Educación de España. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/49439>, Hernández, G. (2017).

Angulo Contrapicado: Se centra en el sujeto desde la parte inferior y así el sujeto muestra superioridad al colocar la cámara desde abajo.

Imagen 29

Fotografía. Angulo Contrapicado.



Nota. Fuente: Hernández, G. (2017). Dirección de arte para producciones audiovisuales. Ministerio de Educación de España. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/49439>, Hernández, G. (2017).

Angulo Cenital: Se coloca en picada la cámara por lo cual hay una línea vertical entre camarógrafo y el personaje.

Imagen 30

Fotografía. Angulo Cenital.



Nota. Fuente: Dirección de arte para producciones audiovisuales. Ministerio de Educación de España. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/49439>, Hernández, G. (2017).

Angulo Nadir: La cámara se sitúa por debajo de la persona u objeto se usa un nivel estético dando un cierto dramatismo.

Imagen 31

Fotografía. Angulo Nadir.



Nota. Fuente: Dirección de arte para producciones audiovisuales. Ministerio de Educación de España. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/49439>, Hernández, G. (2017).

La Escena

La escena agrupa y concibe con la intención de que prosiga la trama, misma que avanza de secuencia en secuencia donde esa agrupación del grupo de escenas es determinada en cada secuencia. Las escenas pasan uno y otra hasta que se forma la secuencia el montaje paralelo de estas igualmente configura una secuencia (Albalad, Busto, Muñiz, 2018).

Imagen 32

Fotografía.



Angulo Nadir.

Nota. Fuente: Una vida sobre la escena, muerte teatral, Albalad, Busto, Muñiz. (2018).

Producción Audiovisual

La producción audiovisual es esa totalidad de la ejecución de una obra audiovisual desde el momento en que esta inicia y se realiza al final una copia, es también la etapa del rodaje, el trabajo para la constitución de una obra audiovisual requiere de la planificación ya que en cada etapa el producto debe alcanzar las expectativas, la producción pasa por tres fases: preproducción, producción y postproducción (Ortiz, 2018).

Preproducción

La preproducción es la primera fase de la producción audiovisual allí se preparan lo que son idea inicial hasta la disposición de los recursos, se establece la calidad y costo del producto final así como el guion técnico, desgloses, lugares, plan de trabajo, asignación de recursos (Ortiz, 2018).

Producción

Esta etapa comprende la grabación o rodaje en donde se invierte más trabajo y se determina el costo, así mismo se sigue la línea planteada en la preproducción donde se va dando forma y materializando a la idea también se corrige cuando sea propicio

(Bestart, 2011).

Postproducción

Es la fase que transforma al sonido y la imagen que han sido capturadas así abarca una serie de procedimientos, manipula el material agregando toques finales como efectos tanto visuales como de sonido, subtítulos, doblaje, para la mejor calidad del producto audiovisual final (Bestart, 2011).

Guion

Guion es aquella descripción que se realiza de manera escrita acerca de la obra que se desea realizar, es así que puntualiza la finalidad de la película, describe escenas, etc.

Según Bestart (2011) por su contenido es adecuado realizar un plan de manejo dividiéndose en tres partes esenciales como son:

Planteamiento

Se presenta a los personajes o actores así se desarrolló un contexto que distinga de la acción el relato y así quien sea espectador se guie sobre la trama de la película.

Desarrollo o nudo

En este punto se introduce en la obra ya que es un punto de inflexión donde se desarrolla el clímax de tensión de la obra.

Desenlace

El clímax proporcionado por el nudo llega a su conclusión lo cual permite que la historia llegue a su fin concluyendo la trama.

Hay guiones informativos, técnicos, literarios descritos por el autor Bestart (2011) a continuación:

Guion técnico:

El guion técnico es el punto de partida, es decir, que direcciona la obra, iluminación, escenografía, jefe de sonido, estilista y demás, implica una apertura de planificación en cuanto a las acciones de plano a plano.

Imagen 33

Fotografía. Guion técnico

SEC. NÚMERO	PLANO NÚMERO	CONTENIDO	ENCUADRE / PLANO	ANGULACIÓN DE CÁMARA	MOVIMIENTO DE CÁMARA	SONIDO
1	1	El COBRADOR DE LA LUZ sube las escaleras. Se detiene en el último peldaño para coger aire. Empieza a andar (y la cámara a panear) hacia la primera puerta. Llama a las 4 puertas, una detrás de otra.	Plano General / descripción del espacio	Normal	Panorámica horizontal (izqda.. a drcha..) de seguimiento	Escuchamos los pasos del COBRADOR subiendo las escaleras. También suenan los golpes de los nudillos contra las cuatro puertas.
1	2	Al terminar de llamar a la última puerta, sale la SEÑORA GENEROSA que le espera en la I. El COBRADOR viene hacia GENEROSA para darle el recibo. Luego se abre la puerta III.	Plano Medio Largo de GENEROSA / Profundidad de campo para ver al COBRADOR en la puerta IV	Normal / Empieza con escorzo de GENEROSA	Fija / Esperamos con GENEROSA a que venga el COBRADOR	COBRADOR (a Generosa cuando le tiende el recibo): "La luz. Dos pesetas". Escuchamos como se abre la puerta III.
1	3	Sale PACA de la puerta III. El COBRADOR se acerca y tapa el objetivo y solo le escuchamos como le pide el dinero a PACA.	Plano Medio de PACA / frontal	Normal	Fija	COBRADOR (a Paca cuando "suponemos" que le tiende el recibo, porque no lo vemos. Lo tapa): "La luz. Cuatro diez".
1	4	GENEROSA mira el recibo y se sorprende al verlo. Dice su frase. Luego entra en casa a coger el dinero.	Plano Medio Corto de GENEROSA	Normal	Fija	GENEROSA: "¡Dios mío! ¡Cada vez más caro! No sé cómo vamos a poder vivir".
1	5	PACA se enfada con el COBRADOR por subir la tarifa. Les vemos a los dos enfrentados, uno delante del otro, mientras PACA dice sus frases.	Plano Medio Largo de los dos personajes enfrentados / Tiro de cámara hacia puerta I y II.	Ligeramente Contrapicado	Fija	PACA (al Cobrador): "¡Ya, ya! ¿Es que no saben hacer otra cosa que elevar la tarifa? ¡Menuda ladronera es la Compañía! ¡Les debía dar vergüenza chuparnos la sangre de esa manera!"

Nota. Fuente: Ejemplo, Guion técnico, Fernandez Díez, 2005.

Guion literario:

Este guion literario se encarga de la narrativa de la obra, es decir, cuenta de manera ordenada y cronológica los hechos que se pretenden realizar en el montaje audiovisual por ende tiene diálogos de los personajes y las intenciones de escena.

Imagen 34

Fotografía. Guion literario

OFICIAL SASTRERÍA
Antonio...que está afuera su hermano.

Antonio queda estupefacto; indudablemente no se esperaba aquella visita. El sastre, con un gesto, le pide una de las mangas de la sotana que está probando. Antonio se la da y le dice al oficial:

ANTONIO
Que...que...no puedo...

Antonio queda preocupadísimo y el sastre fija la manga con unos alfileres. Sastre a eclesiástico.

SASTRE
La espalda queda perfecta...Vamos a ver ahora la manga...Entonces, ¿su ilustrísima, parte el sábado?

ECLESIAÍSTICO
Si Dios quiere.

El sastre, terminando de pegar la manga.

SASTRE
Yo sueño con volver a Roma...Estuve en el Año Santo...Inolvidable... Aparte, profesionalmente, a mí me interesa mucho la Ciudad Eterna... Su ilustrísima lo comprenderá: es necesario estar al día...

Entra de nuevo el oficial de sastre. A Antonio, siempre discreto.

OFICIAL SASTRERÍA
Que dice que espera...

Antonio, fastidiado, se encoge de hombros. El sastre le está diciendo ahora al eclesiástico, refiriéndose a la manga:

Nota. Fuente: Ejemplo, Guion literario, Fernandez Díez, 2005.

Guion Informativo:

Es una herramienta que se realiza con el fin de la planificación de un producto final como los es un reportaje, documental o video informativo, el guionista informativo debe estar involucrado en el proceso de producción final en cuanto es el mensaje.

Imagen 35

Fotografía. Guion informativo

Bloque	Locución/voz	Música/
Cortina	Ya es la hora de presentar el programa que lo pone al día en los últimos acontecimientos: "Noticias al día." Con ustedes, Ignacio Salas y Miguel Rodríguez.	Melodía 1 que id programa. Se va intensidad del vo entrar la voz en vuelve a subir.
Presentación	Locutor 1: Buenos días a todos aquellos que se conectan al 64.8 del dial y nos sintonizan desde muy temprano. Locutor 2: Y bienvenidos al resumen de noticias de esta hora. Hoy tendremos como invitado a Juan Donoso, especialista en meteorología. Él nos dirá cuáles son los pronósticos del tiempo para esta semana.	Continúa la melo volumen hasta d
Comercial	Locutor 1: Y para refrescarse de este intenso calor, toma cola loca, la bebida que a todos aloca... ¡Ahhhhh! ¡Qué frescura!	Melodía 2 que id bebida. Sonido d es servida en var
Noticias	Locutor 2: Y ahora sí, presentamos la noticia más destacada del día. Locutor 1: Inundación asola el departamento de Piura. Centenares de familias se han quedado sin vivienda...	Melodía 3 que id noticia más dest: Baja la intensidad la narración de la

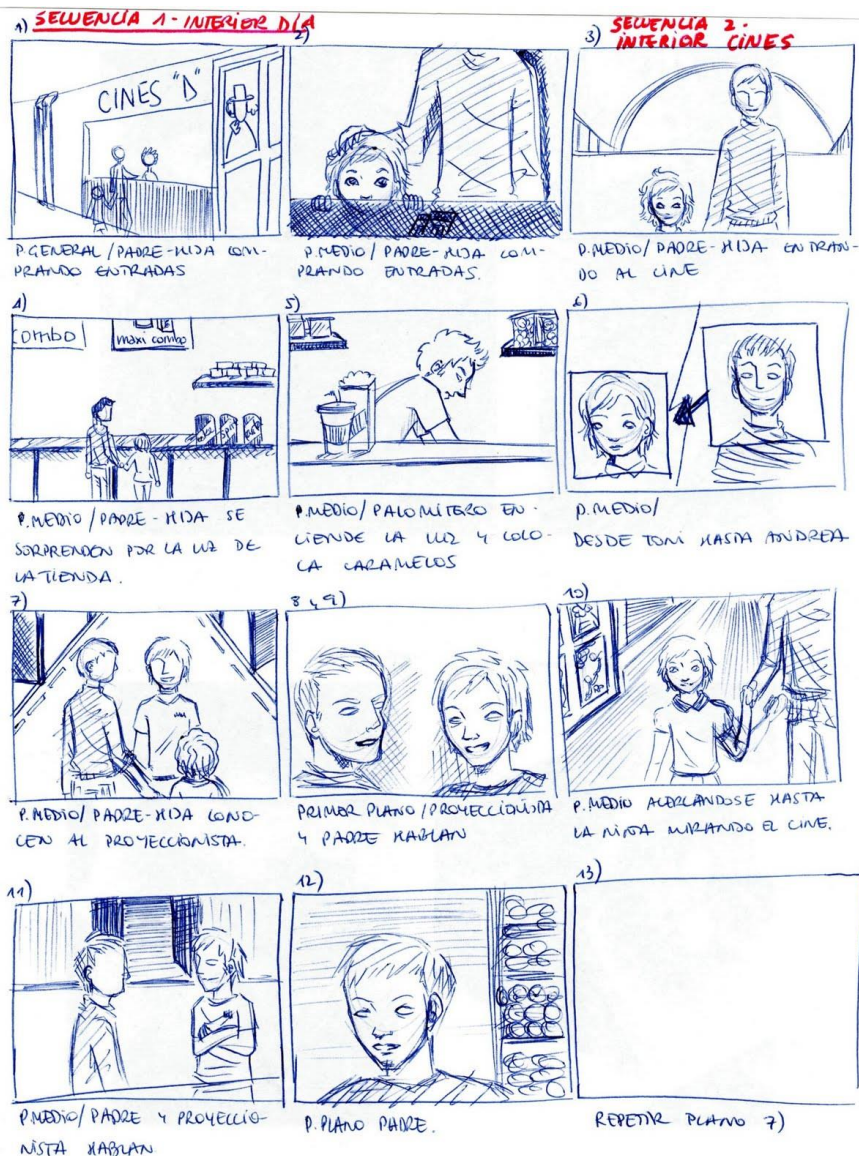
Nota. Fuente: Ejemplo, Guion informativo, Fernandez Díez, 2005.

Storyboard

El storyboard materializa el plano del guion técnico a lo que es una viñeta tal como lo hace una historieta, así se expone una apreciación próxima de lo que será el producto final, el director así puede ordenar pensamientos para si es conveniente en lo posterior replantear decisiones tomadas (Bestart, 2011).

Imagen 36

Fotografía. Story board



Nota. Fuente: Ejemplo, Story board, Fernandez Díez, 2005.

Las Ntics

La Ntics o nuevas tecnologías de la información y comunicación son aquellos instrumentos distintos que se usan actualmente como los ordenadores, redes, realidad virtual y que ayudan a la comunicación, así como a la informática y los audiovisuales que generan información u entretenimiento de una manera interactiva (Soto, 2009).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

El tipo de investigación utilizada en este proyecto es de carácter exploratorio, debido a que se prioriza el acercamiento al mundo de las culturas y sub culturas urbanas tomando en cuenta su forma de representación e identificación de conglomerados juveniles los cuales se sienten representados con la variedad de grupos de o subculturas ya sea por medio del arte de la pintura, la música, danza o cualquier otro tipo de arte en su máxima expresión. (Hernández, Fernández y Baptista, 1998)

En otro ámbito, la investigación sigue un lineamiento descriptivo, debido a que busca especificar los gustos característicos importantes de los grupos de personas, conglomerados, comunidades o de concurrencia masiva, dispuesto a cualquier tipo de análisis investigativo. Enfocado a estas diversas situaciones que se consideran primordialmente importantes en la realización investigativa, tomando en cuenta los gustos hacia primordiales hacia cada cultura y subcultura de los jóvenes mediante el cual comparten su manera de expresión artística y conocimiento. (Hernández, Fernández y Baptista, 1998).

El análisis muestra la manera en la que se aplica el objeto de estudio que consideran los pequeños grupos identificados con estas formas de expresión artística.

Para obtener éxito al recabar información fue importante realizar un acercamiento con estos pequeños segmentos de personas, haciendo énfasis en los practicantes y precursores de las diversas manifestaciones artísticas, (grafiteros, muralistas, tatuadores, cantautores, beatmakers, malabaristas). Por esta razón es primordial identificar y diferenciar entre la recolección de información y producción de información, la primera haciendo referencia a la parte externa del investigador que haga posible realizar un contexto investigativo de clara evidencia visual, la segunda representa un proceso el cual involucra de manera directa al investigador el cual es capaz de identificar y clasificar la información conscientemente, es muy importante este tipo de recolección de datos debido a que cierto tipo de información en este tema investigativo se presta a la percepción por lo que hay que tener claro el

conocimiento sobre la información receptada, por medio de la técnica cualitativa aplicada a través de entrevistas. (Rapport, 1978)

El enfoque que se da en este proyecto involucra a la recolección de información la misma que se da gracias al investigador y su compromiso en el proceso determina un cierto tipo de influencia en la información obtenida así mismo el investigador es consciente de la dificultad en el manejo de los datos en mayor razón porque los mismo son paridos por percepciones y conversaciones por lo que se presenta la dificultad que tiene la técnica cualitativa.

La metodología cualitativa produce la información a través de entrevistas mismas que observan la subjetividad de los sujetos en los que se enfoca la investigación, esta técnica permite en el proyecto que se produzca el análisis de un texto pasa su posterior análisis. Para Uwe Flick (2004), la investigación de carácter cualitativo conlleva un proceso en el cual se representa un camino de la teoría al texto y del texto a la teoría, es decir coexiste un flujo de lo textual y conceptual.

Entrevista

La entrevista es la técnica usada es el proyecto debido a que el dialogo o conversación con individuos que forman parte de una cultura o tribu urbana son personas claves para la obtención de información de primera mano, así se puede obtener descripciones y categorías relevantes que estos realicen por haberlo vivido, es decir, a través de la experiencia, mismos que se han transformado en puntos de referencia para el proceso de la investigación. La entrevista se caracterizó por ser dinámica ya que se fue adaptando según los distintos cambios que se dieron en

cuanto a la interacción con el individuo y el entrevistador, es decir, los encuentros que se fueron dando entre el entrevistador y entrevistado fueron cara a cara mismos que estuvieron en dirección a la comprensión de la visión que tienen los informantes respecto a lo que viven expresado en sus propias palabras.

El criterio de saturación teórica corresponde a la continuación del muestreo teórico es así que esta saturación se alcanza a momento que la información recogida no ayude al desarrollo de las categorías de análisis (Ardila & Rueda, 2013)

La muestra con expertos ayuda a que quienes sean profesionales en la materia requerida aporten información y datos de calidad al investigador ya que estos expertos tienen conocimientos afines (Ardila & Rueda, 2013).

La realización de la entrevista dio un punto a favor ya que se considera el carácter nómada de las culturas urbanas y lo variados que son los escenarios donde estos grupos se

desarrollan es complicado llegar a todos ellos, es decir que la entrevista se realizó dentro del contexto en el cual estos se desenvuelven todo esto con el fin de poder relacionarlo con la observación del participante mismo que se destacó en los resultados de la investigación.

El grupo focal técnica que es útil para la realización de un proyecto se ve enfocado en aquella reunión de sujetos mismos que han sido seleccionados por quienes realizan el proyecto con el fin de su elaboración desde la vivencia o experiencia en cuanto a un acontecimiento social que es objeto de investigación (Aigner, 2004). El grupo focal que se escogió es la reunión de un representante de algunas tribus

más conocidas en Ambato es decir seis hombres de edad promedio entre 25 y 30 años que viven de su arte por lo cual saben de lo que hablan por su propia experiencia al pasar más de 5 años dentro del movimiento urbano como productores, tatuadores, dj's, grafiteros, Mc's etc.

El grupo focal es semiestructurado y va encaminado a las culturas Hip-Hop, Tatuadores y malabaristas además de productores musicales y audiovisuales, el mismo que se va enriqueciendo acorde avanza la investigación, se debe señalar que las experiencias o vivencias de los entrevistados de estas culturas mencionadas serán exploradas en referencia de aquellos criterios que se han investigado y por ello el investigador entiende los contextos y modalidades por medio del registro grupal y la realidad que pasan los sujetos participantes (Sandoval, 2002).

La observación del participante es aquel trabajo de campo y etnografía permite que el investigador se inmiscuya en el campo de lugar a investigar para que adquiera claves culturales útiles para el buen desarrollo de otras técnicas, es también una herramienta que ayuda a producir datos sobre los sujetos o participante (Jociles, 2017).

La observación participante es una técnica que ayuda a que se pueda investigar de manera cualitativa a las personas, culturas, es por ello que ha ayudado en los estudios sociológicos como antropológicos, la observación recoge información por ello se lo considera entre la entrevista, análisis de documentos como métodos etnográficos, la observación participante es la descripción de los comportamientos y artefactos en un escenario social el mismo que ha sido escogido para la investigación (Kawulich, 2005)

A través de la observación se logró posesionar un punto de vista del mundo de la cultura del hip hop a través de estas conversaciones se pudo aprender de las vivencias diarias de los jóvenes pertenecientes a esta cultura por lo que se vio que la técnica fue flexible y adaptable a los contextos en los cuales se investigó; la experiencia propia del empirismo demostró que lo importante es no tener planteamientos o juicios de valor o hipótesis previas a la investigación.

El escenario en el cual se aplicó la observación fue escogido por su accesibilidad al ser un lugar público no hubo problemas, es decir como los jóvenes de las culturas urbanas realizan su arte o encuentros mayormente en las calles como el grafitero pinta en muros públicos o los conciertos de punckeros, rockeros etc. son en parques su punto de acceso no fue difícil.

ANALISIS DE RESULTADOS

Entrevista

Se realizaron entrevistas a 50 personas al azar que no pertenecen a ninguna cultura urbana y que su conocimiento sobre estas es poco o ninguno.

Las edades tienen un punto de partida de 14 años en adelante.

¿Usted conoce sobre las culturas urbanas?

Un 15% de los entrevistados, comentó que conocía un poco sobre algunas culturas destacadas mientras que el 85% comentó que no sabe que es una cultura urbana.

¿Se considera una persona tolerante con las personas que son diferentes a usted?

Se concluye que un poco más de la mitad de las personas piensa sobre sí mismo que es tolerante sin embargo el otro porcentaje de personas por su desconocimiento mira de una manera extraña a las personas que son distintas y excéntricas a sus ojos al mismo tiempo que hace comentarios negativos sobre los mismos.

¿Qué opina de los eventos alternativos que se realizan con diferentes géneros musicales y expresiones artísticas?

Más de la mitad de los entrevistados piensa que los eventos a veces son pretextos para generar vandalismo en la ciudad lo que genera altercados como robos, daños a

la propiedad pública y privada que se encuentra cercana a la zona del evento, mientras que el resto de personas cree que las expresiones artísticas son buenas para el desarrollo del ser humano y más de los jóvenes que encabezan estos proyectos.

¿Cree usted que existe discriminación en cuanto a la preferencia musical, artística, forma de vestir o actuar?

El 90% de las personas respondió con un si, la mayoría de personas que no entiende la manera en que las demás personas son o se ven generan comentarios negativos, así como actitudes hostiles con estas personas, el resto del porcentaje de entrevistados respondió que hay tolerancia con las demás personas.

¿Qué opina acerca de que los jóvenes realicen actividades artísticas?

La mayoría de entrevistados concordó en que los jóvenes deben mantener su mente ocupada y si desarrollan sus habilidades con arte sería muy bueno, el resto de personas concluyo que los jóvenes deberían aprender todo en el colegio para que se formen como profesionales y no pierdan el tiempo en otras actividades que en el futuro no le darán dinero.

Además, en el proyecto se realizaron entrevistas las cuales son de tipo cualitativo realizado a 7 personas que oscilan entre los 25 y 35 años de la ciudad de Ambato pertenecientes a las distintas culturas urbanas.

CONCLUSIONES

En base a la información recolectada aplicando los tipos de investigación cualitativa, se concluye que de este modo se pretende impulsar las diferentes formas de expresión artística.

En vista que hay varios precursores de este tipo de arte, han convertido de su pasión a su forma de subsistir muchos de ellos trabajando netamente en las calles, en donde no se tiene seguridad personal y se está propenso a ser expulsado de los sitios públicos debido a la discriminación que se ha ganado en base a una sociedad que generalmente mal educa envés de enseñar y transmitir el conocimiento requerido para comprender estas formas de manifestación artística no tan comunes, es por ello que la propuesta ofrece un espacio donde estos precursores de arte expresan su

talento a través de plataformas como lo son redes sociales, YouTube, Facebook, Instagram al mismo tiempo que comparten sus conocimientos artísticos en el espacio creado, dando su aporte en forma de inclusión social a estos diversos movimientos y subculturas urbanas a través de cualquier forma de expresión artística, debido a que generalmente son marginados por la incomprensión de una sociedad que desconoce este tipo de manifestaciones urbanas.

A causa de que pocos artistas urbanos disponen de un lugar de trabajo en cualquiera de sus ramas o subculturas, el magazine informativo trabaja como una estrategia de inclusión social a este tipo de artistas que buscan su espacio y también poder lucrar como cualquier artista que ha tenido distintas oportunidades.

CAPÍTULO IV

SEGUNDA ETAPA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PROPUESTA/PROYECTO DE DISEÑO

PROPUESTA

A través de la información recolectada mediante las entrevistas a los precursores de estas diversas culturas urbanas, se plantea por medio de las nuevas tecnologías y plataformas virtuales un magazine informativo cultural mediante el cual se pueda reconocer más a fondo su forma de expresión artística.

En base a esta información desde un punto de interés personal se plantea concientizar y promocionar su medio de expresión y trabajo, de este modo poder realizar una inclusión social y más que todo a que se conozca e identifique estas formas de manifestaciones culturales y así evitar la estigmatización social.

En el magazine audiovisual se tomará en cuenta los temas más relevantes, como su forma de vida, su historia, su programación diaria, su cultura y sus métodos de aplicación en la sociedad.

Definición Funcional.

El magazine informativo se presenta como forma de promoción e inclusión artística para los participantes que de cualquier modo están inmersos en este proyecto, buscando la propagación de arte de las culturas urbanas y poder ser valorados al igual que todas las formas de arte, en el cual se propone realizar los siguientes segmentos informativos:

Tabla 1

Segmentos de magazine

SEGMENTO	NOMBRE
Historia	El origen
Entrevista	Directo al mic
Exposición de arte	Destrabate
Cobertura de evento	De vacile
Fotografía	Postales

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Diseño

Aquí se define la marca del magazine informativo desde su creación hasta el producto final.

Identidad Corporativa

A continuación, se presenta la imagen corporativa con su respectivo manual, en el cual se explican el uso adecuado de las aplicaciones gráficas de la marca.

Construcción de la marca.

Para la creación de esta marca en base a los resultados de las encuestas se tomo como nombre identitario “Sentencia Beatz” con la tipografía Around Regular, la cual representan barras de la cárcel gracias a su estilo palo seco, además de cumplir con esta función, la serifa interpreta a que tiene dentro de sus barras a un reo encapuchado; el nombre de Sentencia Beatz hace referencia a un personaje que está condenado a vivir de y para la música; la palabra beat también perteneciente al nombre representa musicalmente el golpe repetitivo que forma el ritmo, eh allí el isologotipo.

Proceso de bocetaje

Imagen 37

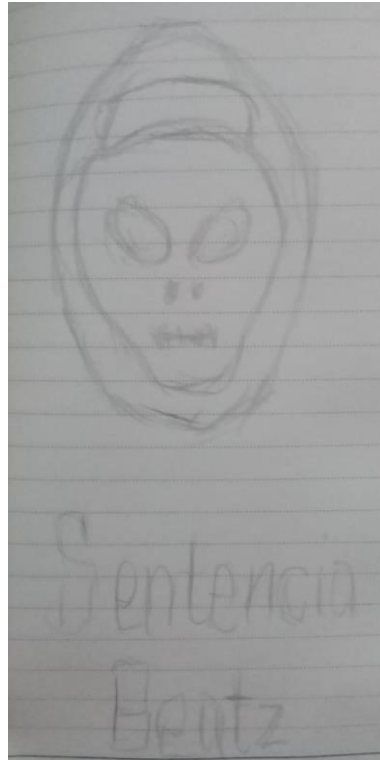
Fotografía. Bocetaje



Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Imagen 38

Fotografía. Bocetaje



Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Isotipo

Es el Isotipo el punto de partida con el cual asociamos con las formas la identidad gráfica, la cual es icónica, el sujeto es un encapuchado.



Ilustración 1 Isotipo. SENTENCIA BEATZ MUSIC

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Logotipo

La construcción del logotipo esta basada tomando en cuenta la tipografía con la cual armonice en conjunto al isotipo, la tipografía es Around Regular la misma que interpreta de lado de arriba y abajo celdas entre el isotipo que es un reo.

Around Regular

SENTENCIA BEATZ

Ilustración 2 Logotipo. SENTENCIA BEATZ MUSIC

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa.

4.8 Isologotipo del Magazine informativo

Imagen 7

Isologo. Guaytambo Dream



Ilustración 3 Isologotipo. SENTENCIA BEATZ MUSIC

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa.

Retícula

Imagen 8

Isologo en cuadrícula



Ilustración 4 Isologotipo. SENTENCIA BEATZ MUSIC

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Colores corporativos

Para los colores corporativos de esta identidad grafica se investigó la teoría del color, así como la impresión básica de la gente frente a algunos colores y como los relacionan con un sentimiento a primera vista, se escogió el color rojo por ser mayormente relacionado con la pasión, mientras que el color negro da profundidad creando sombras entre el rojo y el blanco genera brillo.

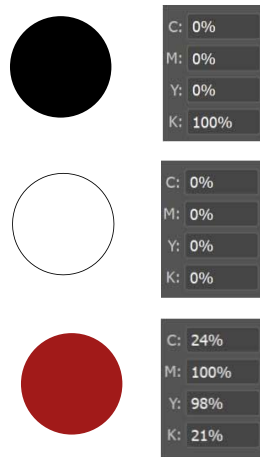


Ilustración 5 Isologo. Colores corporativos

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Positivo Negativo

Se determinó dos tonalidades las cuales son positivo y negativo, esto a razón que se aplique a una única tonalidad de color para la reproducción de un sello el cual puede ser blanco o negro.

Positivo



Ilustración 6 Isologotipo. SENTENCIA BEATZ MUSIC

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Negativo



Ilustración 7 Isologotipo. SENTENCIA BEATZ MUSIC

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Isologotipo

La identidad grafica es la unión y correcta utilización de dos elementos, así como el manejo de colores con el fin de que todo quede en completa armonía.



Ilustración 8 Isologotipo. SENTENCIA BEATZ MUSIC

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Escala de grises

Las diferentes combinaciones de colores a la escala de grises son representadas para tener impresos que puedan presentar en un solo color en caso de no tener los colores



corporativos.

Ilustración 9 Isologotipo. SENTENCIA BEATZ MUSIC

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

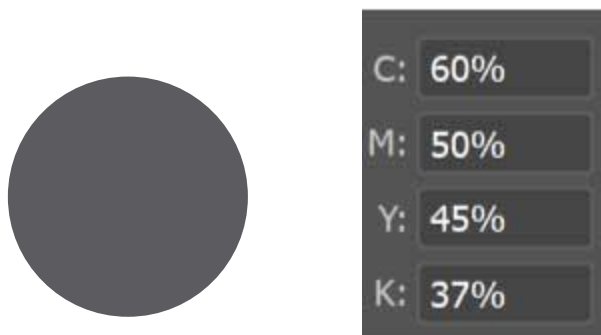


Ilustración 10. Escala de Grises

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Geometrización

La geometrización se dio a partir del imagotipo y su tamaño de acuerdo con el cual se estableció los límites en armonía a la tipografía y que se pueda esta distinguir bien así como el isotipo.



Ilustración 11. Geometrización

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Área de seguridad

El área de seguridad se estableció en concordancia a tamaño de la impresión para



que no se deforme la marca en el corte o impresión.

Ilustración 12. Área de seguridad

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Tamaño mínimo de aplicación

El tamaño mínimo se aplica en concordancia de la visibilidad, es decir que la marca debe ser apreciable a una distancia prudente de manera clara permitiendo que distinga en cualquier reproducción o impreso en medios audiovisuales.

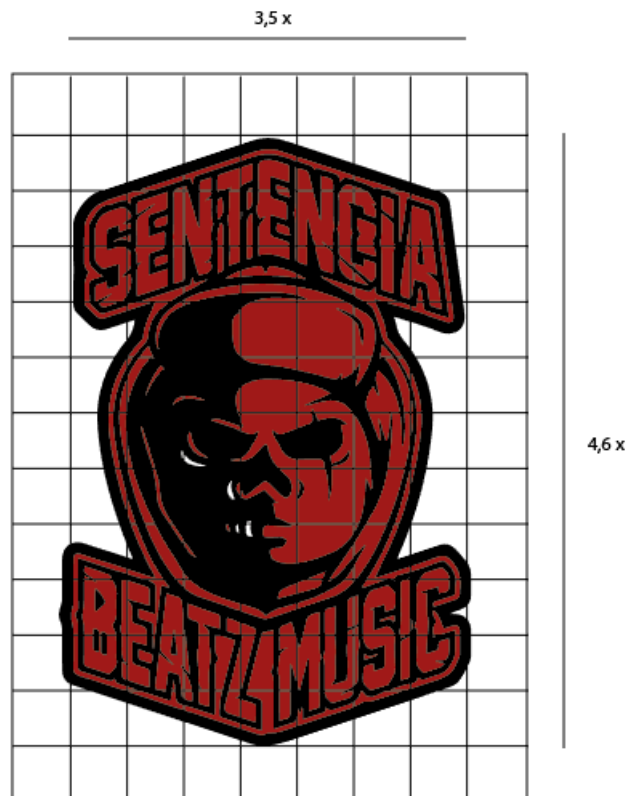


Ilustración 12. Tamaño Mínimo

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Tipografía secundaria

En el slogan se usa la tipografía secundaria permitiendo completar la identidad corporativa que se presenta en el audiovisual, la tipografía planteada es bebas neue.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Ilustración 13. Tipografía Secundaria

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Tipografía corporativa

De acuerdo a la apariencia se usó la tipografía Around Regular ya que se necesitaba sean letras alargadas que puedan representar de lado a lado entre el isotipo los barros, la tipografía secundaria usada en el slogan es bebas neue que se complementaron en armonía para establecer la identidad grafica.

Around Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!\$

Ilustración 14. Tipografía Corporativa

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Etapas de la producción

- **Idea**
- **Desarrollo**
- **Preproducción**
- **Producción**
- **Postproducción**
- **Distribución**
- **Exhibición**

Imagen 37

Fotografía. Etapas de la producción



[UdMO1]

Nota. Fuente: (Worthington, 2009)

Idea

La creación de un magazine informativo de carácter cultural nace por la necesidad de inclusión de las culturas urbanas en la sociedad, enfocando en su trabajo, en busca de la aceptación y concientización acerca de las varias formas de expresión artística que ofrecen.

La idea surge en vista a la problemática en la que se han visto inmiscuidos aquellos portavoces de estas culturas al momento de expresar su arte, por lo cual han sido oprimidos por grupos conservadores y entidades policiales, en vista que aún no tiene el conocimiento previo de estas formas de manifestación artística.

Desarrollo

Por medio de la información recolectada en los capítulos I y II, se plantea una forma necesaria de expresión artística por medio de las diversas plataformas audiovisuales

en este caso enfocado fundamentalmente en YouTube, también se consideró importante y fundamental exhibir estas manifestaciones de arte en vista que algunos precursores hacen de esto su medio de subsistencia diario, a diferencia de los que se dedican al arte de tatuar los cuales cuentan con un sitio de trabajo establecido, existen varias personas que se dedican a hacer malabares o música en lugares públicos debido a que no tienen un escenario específico en donde promocionar su trabajo, ahora la plataforma YouTube se presta como una ayuda para promocionar su trabajo sin sufrir de los altercados que se pasa al exhibirse en la calle, en vista a esta problemática se presenta como alternativa audiovisual el magazine informativo.

Definición de usuarios

Grupo Objetivo: Jóvenes adolescentes y jóvenes adultos.

Edad: 15 a 35 años

Condición Socioeconómica: Todos

Nivel de Educación: Todos

Target: Artistas callejeros y precursores de arte urbano.

Viaje del usuario: Contenido de carácter entretenido y cultural en una plataforma de fácil acceso y uso.

Proceso para la realización de la producción

Los siguientes procesos conllevaron a la realización del producto audiovisual:

Locación: El manejo de la localización para poder grabar el audiovisual se dispuso de acuerdo a un programa difusor en redes sociales enfocándose en YouTube, lo cual permite tener un mayor manejo y disponibilidad de espacio al no tratarse de un lugar cerrado ya que se harán transmisiones desde diferentes lugares donde se cree música, tarimas, conciertos, estudios.

Croma Key

Como una alternativa al momento de grabar entrevistas, conversatorios u opiniones con artistas invitados y el presentador se usa el Croma key como instrumento para realizar la producción, el fondo puede variar de acuerdo a lo que se desee en el audiovisual representar, el mismo permite la edición por lo cual se puede insertar imágenes letras u otros.

Guion Técnico

Tabla 2

ORDEN	EVENTO
1	Presentación
2	Saludos
3	Historia
4	Entrevistas
5	Exposición de arte
6	Eventos
7	Portadas
8	Agradecimientos
9	Despedida

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Tabla 3

Guion Informativo

MIN	PERSONAJE	ACCIÓN
-----	-----------	--------

0'1	PRESENTACIÓN (Presentadora)	"Programa Informativo con Clasificación A, Apta para todo público" .
0'2	SALUDO (Presentadora)	Bienvenida.
0'3	HISTORIA (Presentadora)	Dependiendo el tema a tratarse se habla del origen de cada subcultura urbana, ejemplo tema "Grafiti" entonces se tratará de la historia del grafiti.
0'4	ENTREVISTA (Entrevistador- Artista)	Dependiendo el tema, se realiza la presentación del artista.
0'5	CHARLA (Entrevistador- Artista)	La entrevista es realizada de manera casual como si se tratara de una cena familiar, en la que se tratara los temas propuestos en el banco de preguntas.
0'6	APORTE CULTURAL (Artista)	Manifestar la manera de su expresión artística y cual es el aporte social que este ofrece.
0'7	MENSAJE (Artista)	Mensaje final a la juventud y despedida.
0'8	EXPOSICIÓN DE ARTE (Artista)	Presentación del artista, exposición de su arte.
0'9	(Artista)	Exposición de arte
0'10	EVENTOS (Corresponsal de medios)	Reacción a los eventos más importantes.
0'11	PORTADAS (Entrevistador- Artista)	Reacción a las portadas más sobresaliente de la semana.

0'12	(Entrevistador- Artista)	Reacción a las portadas más sobresaliente de la semana
0'13	AGRADECIMIENTOS (Entrevistador- Artista)	Agradecimientos a los partícipes del proyecto.
0'14	(Entrevistador- Artista)	Mensaje de despedida.
0'15	DESPEDIDA (Entrevistador- Artista)	Despedida final.

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Tabla 4

Planos

MIN	PERSONAJE	PLANOS
0'1	PRESENTACIÓN (Presentadora)	Plano general
0'2	SALUDO (Presentadora)	Plano general
0'3	HISTORIA (Presentadora)	Plano general
0'4	ENTREVISTA (Entrevistador- Artista)	Plano general

0'5	CHARLA	Plano general
0'6	APORTE CULTURAL (Artista)	Plano general Primer plano Plano medio Primer primerisimo plano
0'7	MENSAJE (Artista)	Plano medio Primer primerisimo plano
0'8	EXPOSICIÓN DE ARTE (Artista)	Primer plano Plano medio Primer primerisimo plano
0'9	(Artista)	Primer plano Plano medio Primer primerisimo plano
0'10	EVENTOS (Corresponsal de medios)	Plano general Primer plano Plano medio Primer primerisimo plano.
0'11	PORTADAS (Entrevistador)	Plano general
0'12	(Entrevistado)	Plano general
0'13	AGRADECIMIENTOS (Entrevistador)	Plano general
0'14	MENSAJE	Primer general

	(Entrevistador)	
0'15	DESPEDIDA (Entrevistador)	Plano general Primer plano Plano medio Primer primerísimo plano

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Tabla 5

Plan de rodaje

Jornada 1 – Viernes 20/11/2020 de 12:00 a 14:00

Nº	HORA	PLANO	CÁMARA	LOCACIÓN	AUDIO
1	12:00	Plano general	Cámara fija	Estudio	
2	12:30	Plano general Primer plano	Cámara fija Cámara en mano	Estudio Estudio Sentencia beats music	
3	12:40	Plano general	Cámara fija	Estudio	
4	13:00	Plano general Primer plano	Cámara fija Cámara en mano	Estudio Estudio Sentencia beats music	
5	13:20	Plano general Primer plano Plano medio	Cámara fija Cámara en mano	Parque Nva Ambato Parque de las flores	

		Primer plano			
6	13:40	Plano general Primer plano Plano medio Primer primerisimo plano.	Cámara fija Cámara en mano	Class High Tatto	
7	14:00	Plano general Primer plano Plano medio	Cámara fija Cámara en mano	P&G Bar Galpón Ambateño	

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Tabla 6

Plan de rodaje

Jornada 2 – Sábado 28/11/2020 de 16:00 a 18:00

Nº	HORA	PLANO	CÁMARA	LOCACIÓN	AUDIO
1	16:00	Plano general	Cámara fija	Estudio	
2	16:30	Plano general Primer plano	Cámara fija Cámara en mano	Estudio Sentencia beats music	
3	16:40	Plano general	Cámara fija	Estudio	
4	17:00	Plano general Primer plano	Cámara fija Cámara en mano	Estudio Sentencia beats music	
5	17:20	Plano general	Cámara fija	City bank	

		Primer plano Plano medio Primer plano	Cámara en mano	Parque presidencial	
6	17:40	Plano general Primer plano Plano medio Primer primerísimo plano.	Cámara fija Cámara en mano	Class High Tatto	
7	18:00	Plano general Primer plano Plano medio	Cámara fija Cámara en mano	EL garaje Sentencia Beats music estudio	

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Escaleta televisiva

La escaleta televisiva fue estimada en base a los tiempos de ejecución durante el rodaje del video, estimando cada corte en cada capsula y el tiempo que dura cada uno, este tiempo es determinado en base al segmento en el cual se trabaja el rodaje.

Escaleta Magazine informativo y de entretenimiento “Sentencia Beatz”

Tabla7

Escaleta televisiva

Núm.	Tema	Plano	Duración	Contexto
	ESCENA 1			
1	Intro		00:00:05	Stand
	Animación de los titulares		00:00:06	Stand

	Presentación	Plano general	00:00:30	Stand
	Historia	Plano general Primer plano	00:01:75	Stand
	Cortinillas		00:00:03	Stand
2	ESCENA 2			
	Presentación	Plano general	00:00:30	Stand
	Entrevistas	Plano general Primer plano Plano medio Primer primerisimo plano.	00:02:25	Stand
	Comentario del presentador	Primer plano	00:00:15	Stand
	Auspicios		00:00:03	Stand
3	ESCENA 3			
	Presentación	Plano general	00:00:30	Stand
	Exposición de arte	Plano general Primer plano Plano medio	00:02:25	Galería
	Cortinillas		00:00:03	Stand
4	ESCENA 4			
	Presentación	Plano general	00:00:30	Stand
	Cobertura de eventos	Plano general Primer plano Plano medio	00:02:25	Aire libre

		Primer primerísimo plano.		
	Cortinillas		00:00:03	Stand
5	ESCENA 5			
	Presentación	Plano general	00:00:30	Stand
	Portadas	Plano general Primer plano Plano medio	00:02:25	Galería
	Cortinillas		00:00:03	Stand
	TOTAL		00:15:00 s.	

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Preproducción

En esta fase que realizó tomas para establecer las luces, ajustes de cámara, posiciones, así como la posición de los diferentes objetos y del presentadora o invitados.

A continuación, se grabaron capsulas para tener en cuenta cómo será la grabación y tener claro cómo se desenvolverá el programa.

Se hacen tomas de prueba para que el presentadora vea como se desenvuelve y su manera de expresarse, se hacen configuraciones de las cámaras, las luces, pruebas de sonido, las tomas de prueba duraron 3 horas, el guion técnico se planifico al final de la grabación.

Tabla 8

Presupuesto audiovisual

Presupuesto

Semanas de preproducción	1 mes
Semanas de producción	1 mes
Semanas de posproducción	1 mes
Tiempo total	3 meses

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Descripción del proyecto

Realización de un producto audiovisual, Magazine informativo y de entretenimiento será transmitido mediante las redes sociales, de las gestiones y proyectos que se ejecutan en cada colectivo y movimientos urbanos, los costos de la producción se consiguen gracias a auspicios en la ciudad de Ambato.

Tabla 9

Etapas de la producción

1	PREPRODUCCIÓN (SUBTOTAL 1)	\$50,00	
2	PRODUCCIÓN (SUBTOTAL 2)	\$30,00	
3	POSPRODUCCIÓN (SUBTOTAL 3)	\$20,00	
Valor total del proyecto		\$100,00	

1. PREPRODUCCIÓN :				
	Concepto del Gasto	Valor Unitario	Cantidad	Valor Total
4	Diseño (identidad gráfica, diseño de gráficos en pantalla)	\$40	1	\$40
#	Alquiler de equipos de grabación ()	\$10	1	\$10
#	Alquiler de espacio de grabación	\$10	1	\$10
#	Desplazamiento(s) locales (transporte)	\$10	1	\$10
#	Producción de piezas audiovisuales	\$20	1	\$20
#				
#				
		\$150		\$150

2. PRODUCCIÓN :				
	Concepto del Gasto	Valor Unitario	Cantidad	Valor Total
1	Honorarios presentadora	\$0		
		\$0		
		\$0		\$0

3. POSPRODUCCIÓN :				
	Concepto del Gasto	Valor Unitario	Cantidad	Valor Total
1	Honorario editor (edición, montaje de las piezas audiovisuales, sonido, efectos, imágenes)	\$10		\$10

		\$10		\$10

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Producción

El desarrollo de la producción se la hizo con detenimiento y estratégicamente ya que se necesitaba ser ordenada, por ello se decidió trabajar con dos cámaras para tener diferentes planos, dos luces, trípodes, croma key. Para el desarrollo se hicieron pruebas preliminares lo que ayudo a que se practicara para la grabación final.

El trabajo se hizo de manera ordenada, los ajustes de cámara se plantearon de acuerdo a lo que se necesitaba y la configuración que se hizo en la preproducción, como producto final todo resulto bien, y la en la preproducción se basó en un guion para el presentadora en lo que dirá.

Capturas de la grabación

Imagen 39

Capturas de la presentación



Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Imagen 40



Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Postproducción

En esta etapa se hizo el montaje así como la colocación de la grabación que ya teníamos, por ello se realiza la edición con el programa Adobe Premier usado por la mayoría como un editor de videos ya que se puede manejar de manera ágil que permite hacer cambios esperados y necesarios.

Edición

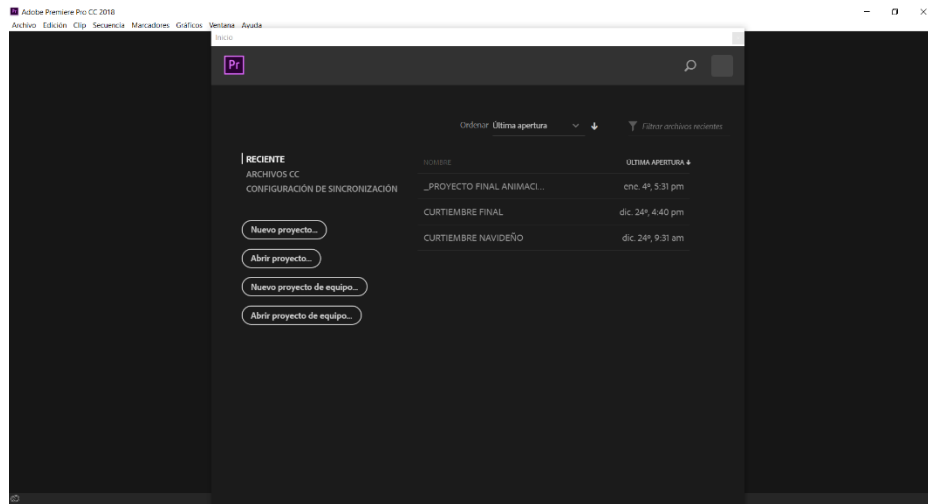
El proceso de editar y el montaje se hicieron conforme a lo que establece el guion para tener armonía, la toma está realizada por dos cámaras lo que permite tener dos ángulos distintos de los cuales escoger, la principal se colocó en el centro el cual logra un plano medio mientras que la segunda deja ver la posición de $\frac{3}{4}$ con un plano medio así la edición fue más sencilla estableciendo tiempos lo que dejó ver que se hizo todo conforme a lo planificado.

Programa Adobe Premier

Este programa es un software que ayuda en la edición de videos, por ellos fue usado en la etapa de postproducción que ayudo a editar, cortar, e introducir música, audios, imágenes letras.

Imagen 41

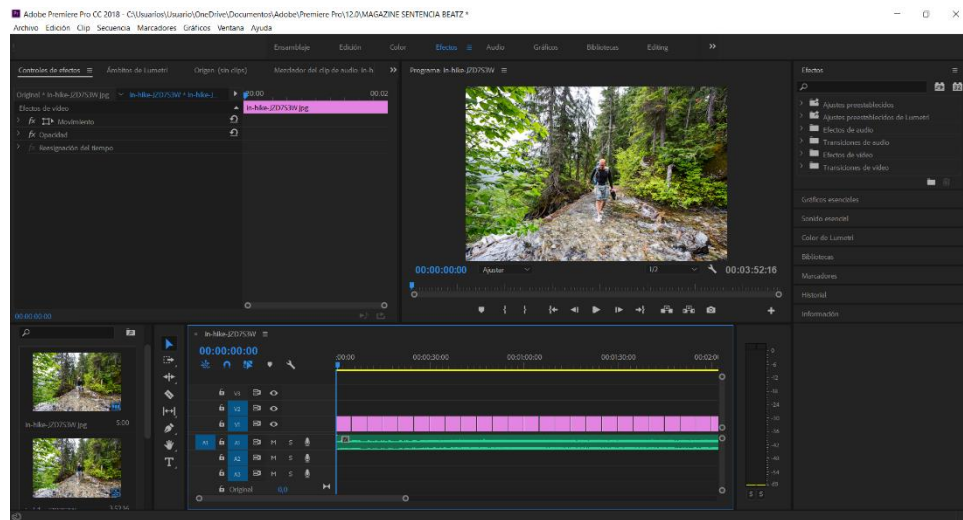
Fotografía. Programa para edición de video.



Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Imagen 42

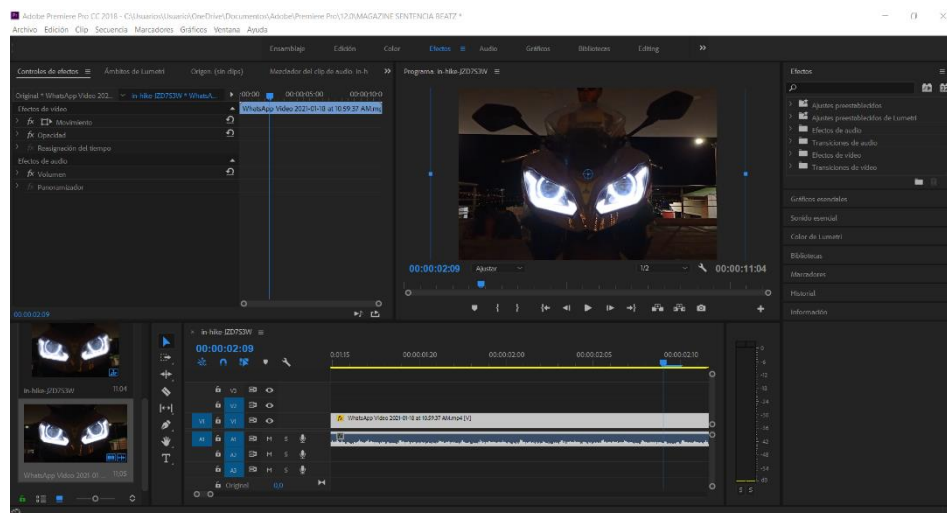
Fotografía. Programa para edición de video.



Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Imagen 42

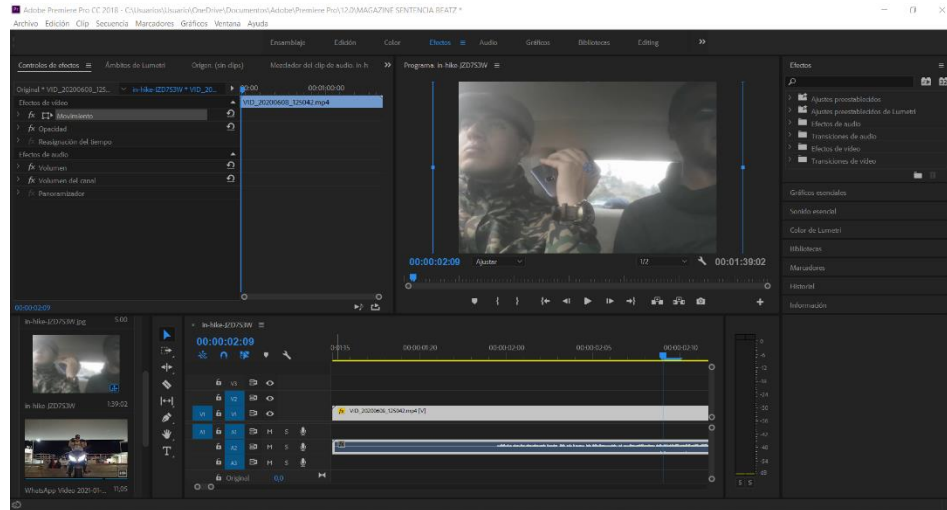
Fotografía. Programa para edición de video.



Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Imagen 43

Fotografía. Programa para edición de video.



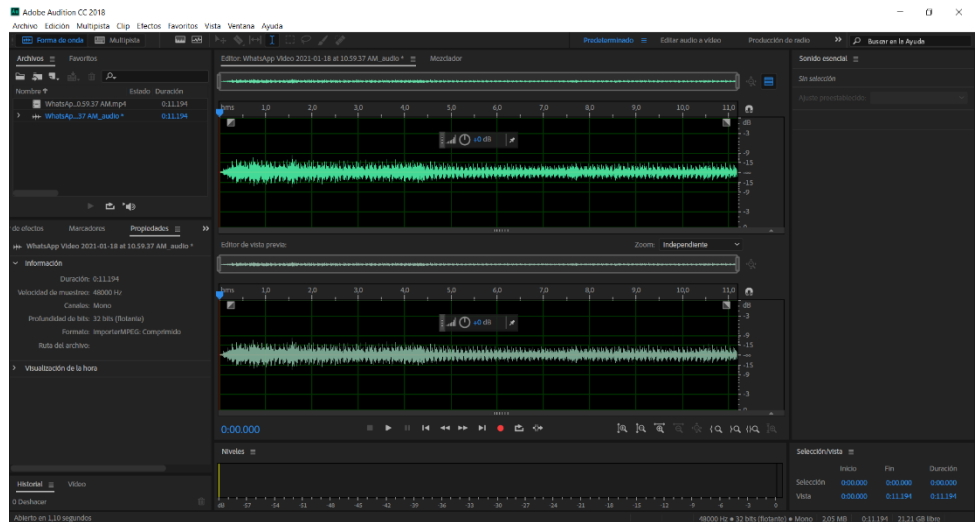
Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Sonorización

Para la voz en off se consiguió la ayuda de un productor que tiene una voz fuerte y clara que con el guion de voz en off definido la grabación se hizo sencilla ya que solo se debía grabar para luego de esto poder editarla.

Imagen 44

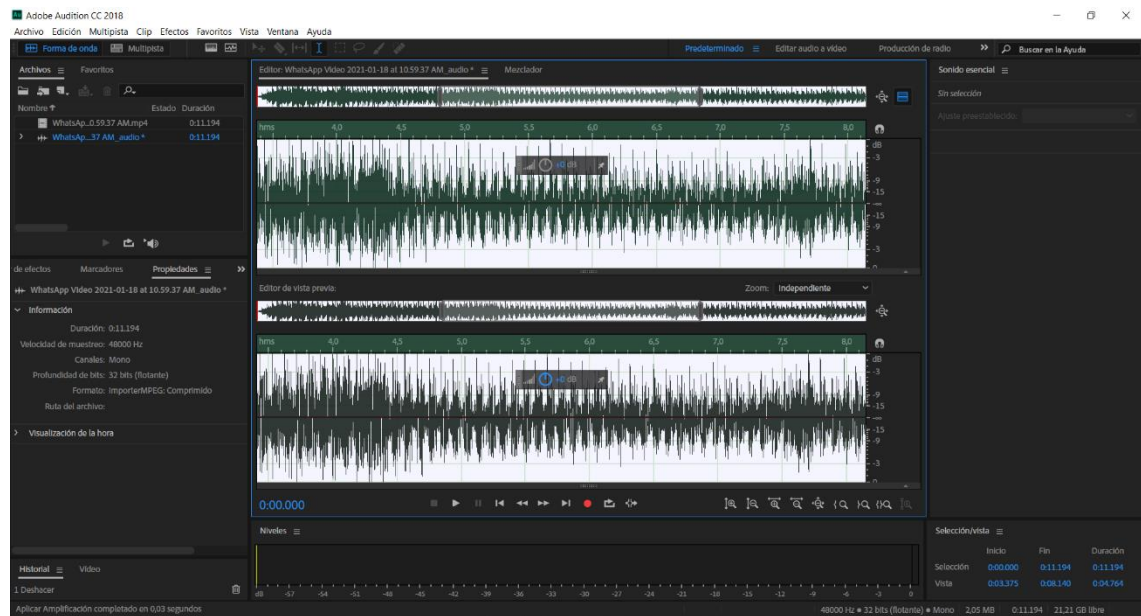
Fotografía. Programa para edición de audio.



Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Imagen 45

Fotografía. Programa para edición de audio, aplicación de efectos.



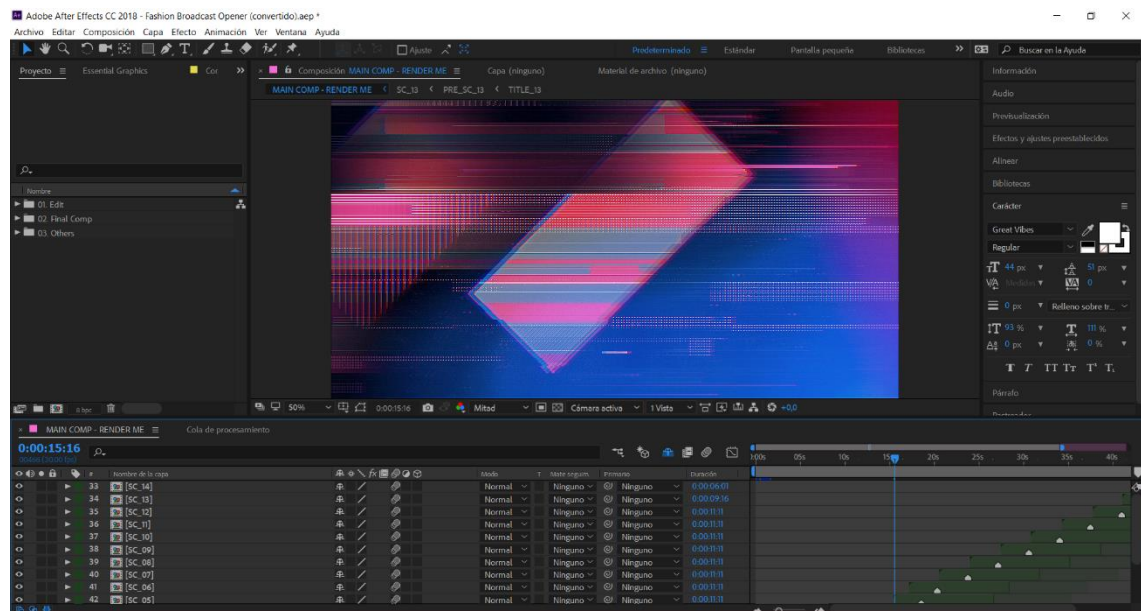
Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Efectos visuales

La realización de estos efectos se hizo con ayuda del programa Affter Effects 2018 CC, se eligió un efecto para la introducción del audiovisual así como las cortinillas, los efectos fueron básicos y se planificaron de una manera fácil, que sea vistosa y agradable para el consumidor.

Imagen 46

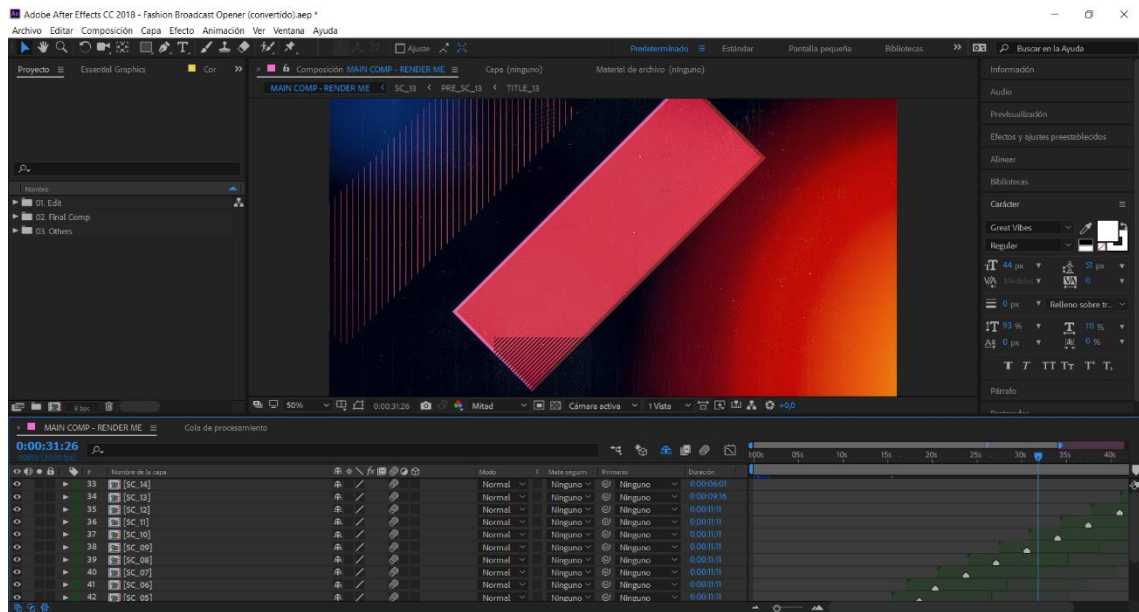
Fotografía. Cortinillas



Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Imagen 47

Fotografía. Presentación



Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Exhibición

El producto audiovisual será difundido en redes sociales es especial la plataforma principal será Youtube, así mismo será transmitida en Facebook, Instagram, pensando que cada plataforma permite la difusión del audiovisual en un tiempo determinado por ello esto se tomara en cuenta así como no se cambiara la calidad mínima del video por ejemplo en Facebook el tiempo mínimo es de 1 a 2 dos minutos ya que las personas no suelen ver videos que duren mucho tiempo con ello se pretende usar capsulas cortas llamativas para que entren a la plataforma principal que es Youtube a ver el audiovisual completo.

Publicación (prototipo)

Referencias de canales de YouTube similares

Imagen 48

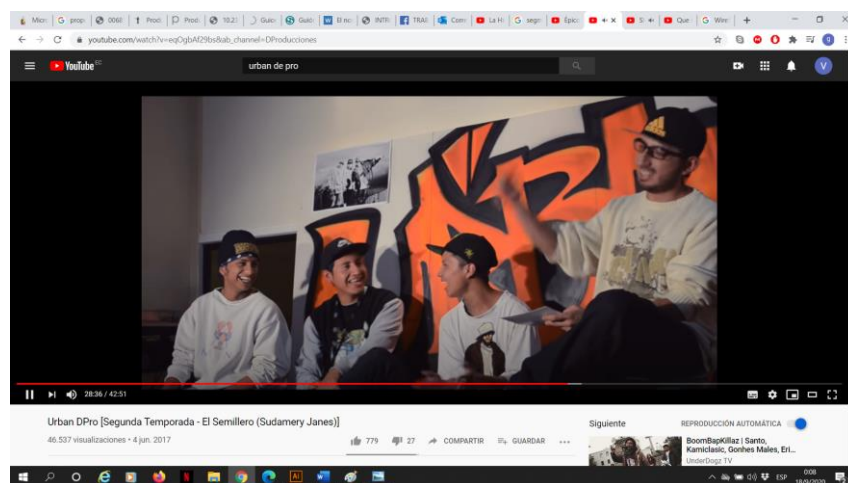
Referencia prototipo. Canal “Dogs Life”



Nota: Adaptado de la plataforma YouTube.

Imagen 49

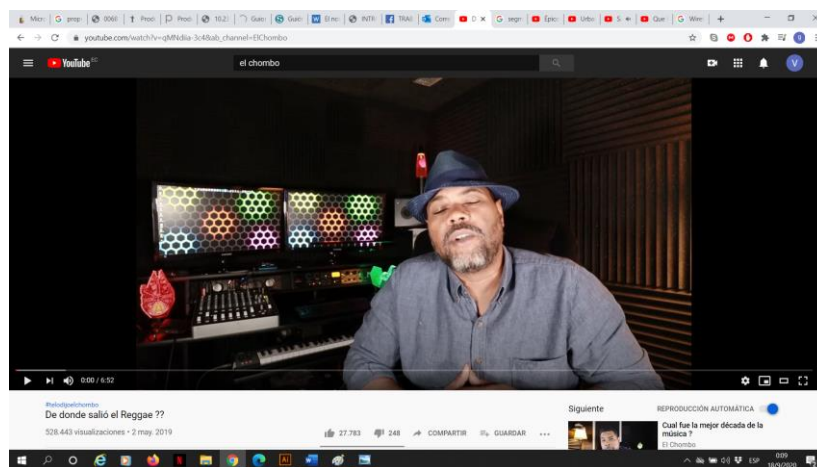
Referencia prototipo. Canal “Urban D’Pro”



Nota: Adaptado de la plataforma YouTube.

Imagen 50

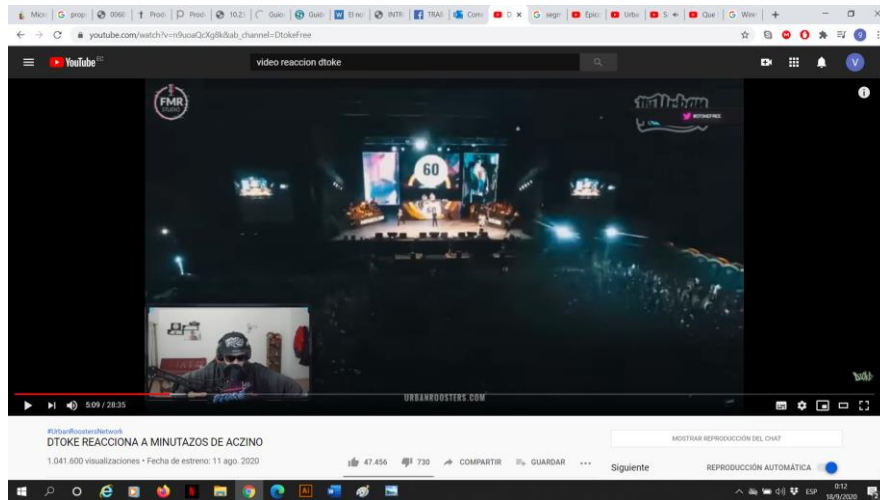
Referencia prototipo. Canal “El Chombo”



Nota: Adaptado de la plataforma YouTube.

Imagen 51

Referencia prototipo. Canal “Dtoke”



Nota: Adaptado de la plataforma YouTube.

Imagen 52

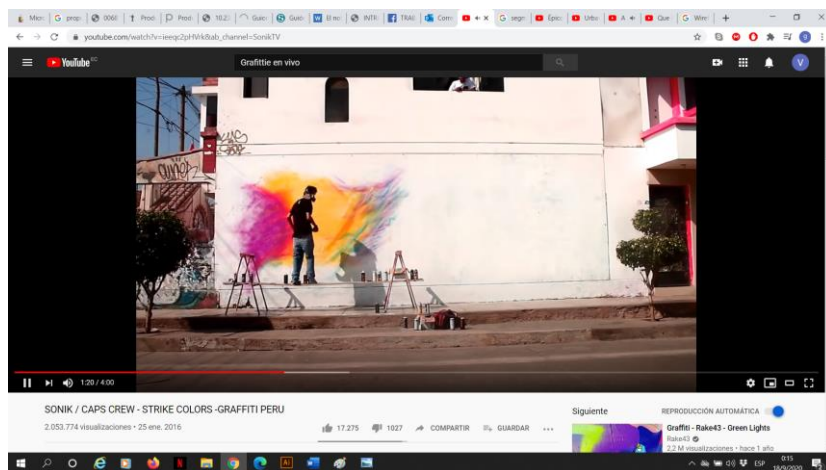
Referencia prototipo. Canal “Tess La”



Nota: Adaptado de la plataforma YouTube.

Imagen 53

Referencia prototipo. Canal “Ironlak Inc.”



Nota: Adaptado de la plataforma YouTube.

Verificación

Esta verificación resalta los resultados en el público consumidor del audiovisual, hay críticas, opiniones, se realizan preguntas a una muestra de diez personas quienes son elegidas al azar y usuarias de la plataforma YouTube.

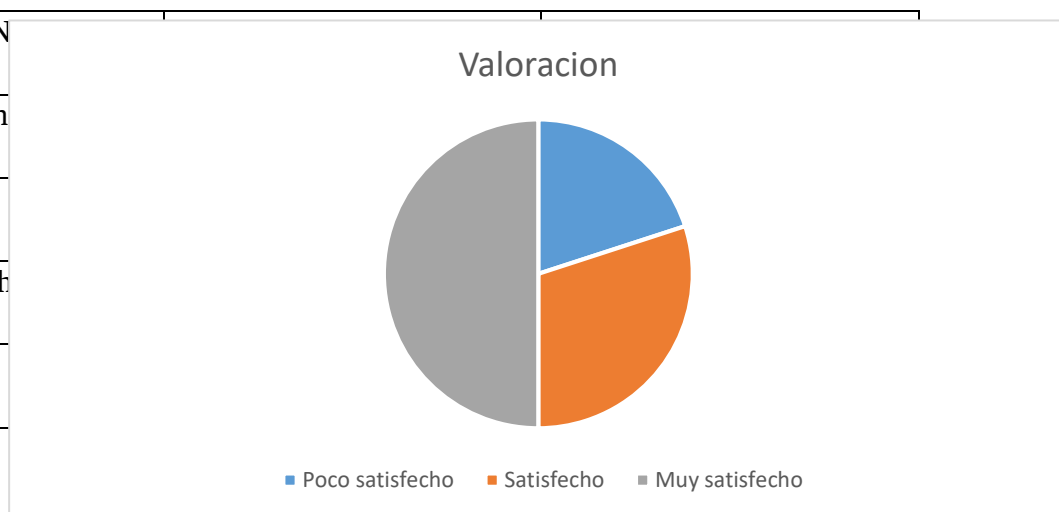
En la escala del 1 al 3 califique usted sabiendo que 3 es la puntuación más alta y 1 la más baja

¿Se encuentra satisfecho con la temática del audiovisual en el canal Sentencia Beatz?

Tabla 10

Valoración

VALORACION
1. Poco satisfecho
2. Satisfecho
3. Muy satisfecho
TOTAL



Elaborada por: Williams Correa

Imagen 54

Pastel valoración

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.Poco satisfecho	2	20%
2. Satisfecho	3	30%
3. Muy satisfecho	5	50%
TOTAL	10	100%

Análisis e interpretación de resultados

El 20% quedo poco satisfecho con el tema del audiovisual mientras que el 30% quedo satisfecho y el otro 50% muy satisfecho.

¿Cuán satisfecho con la calidad del video?

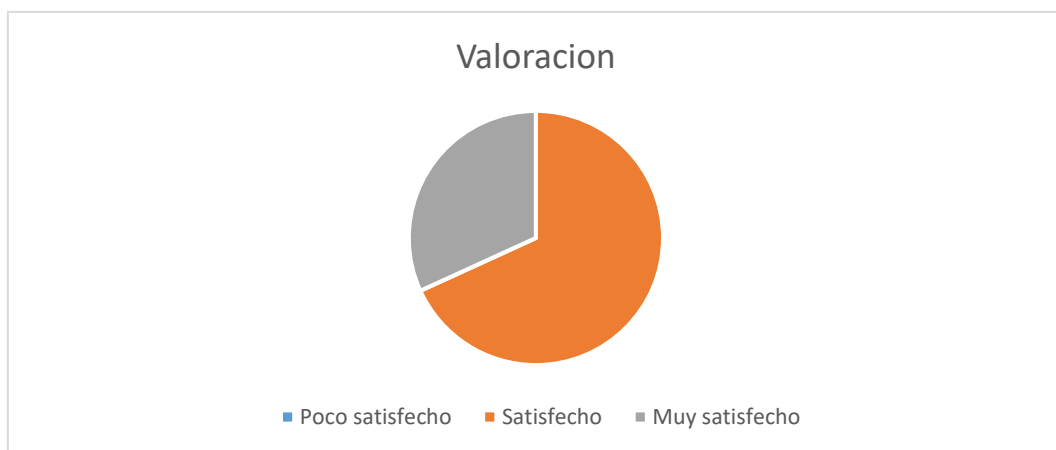
Tabla 11

Valoración

Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Imagen 54

Pastel. Valoración



Nota. Fuente: Elaborado por Williams Correa

Análisis e interpretación de resultados

El 70% de las personas se encuentra muy satisfecho con la calidad del video mientras que el 3% se encuentra satisfecho.

Responda sí o no según corresponda

¿Le parecieron coherentes y entendibles las escenas del audiovisual?

Tabla 12

Valoración

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	9	90%
No	1	10%
Total	10	100%

Elaborada por: Williams Correa

Imagen 55

Pastel. Valoración



Elaborada por: Williams Correa

Análisis e interpretación de resultados

¿El tiempo de duración del audiovisual le parece correcto?

Tabla 13

Valoración

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	7	70%

No	3	30%
Total	10	100%

Elaborada por: Williams Correa

Imagen 56

Pastel. Valoración



Elaborada por: Williams Correa

Análisis e interpretación de resultados

El 70% de las personas respondieron que si les parece correcto mientras que el 30% no estuvo de acuerdo

¿Usted recomendaría el canal sentencia beatz para que vean los demás videos?

Tabla 14

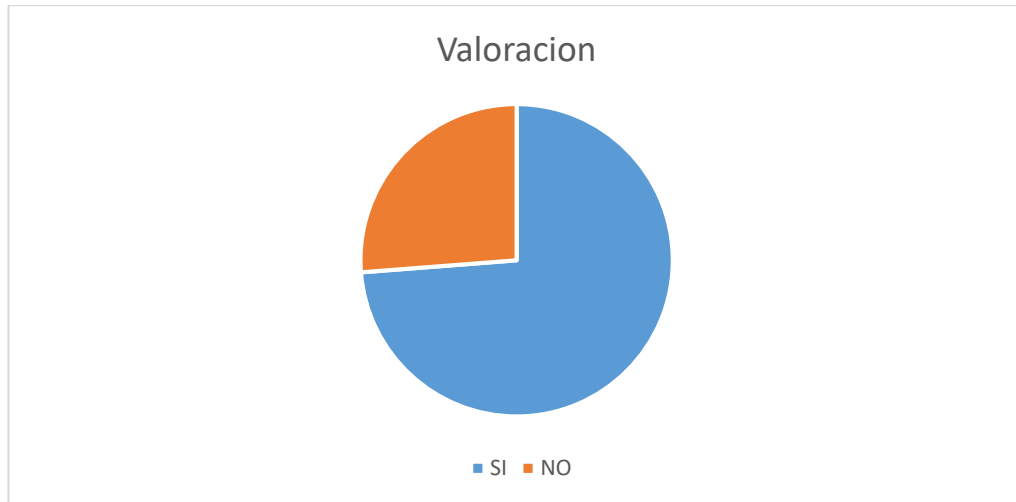
Valoración

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	9	90%
No	1	10%
Total	10	100%

Elaborada por: Williams Correa

Imagen 57

Pastel. Valoración



Elaborada por: Williams Correa

Análisis e interpretación de resultados

El 90% de las personas recomendaría el canal sentencia Beatz mientras que el 10% no lo haría.

BIBLIOGRAFÍA

Referencia de un libro:

Aignerren, M. (2004). "La técnica de recolección de información mediante los grupos focales". Revista Electrónica N° 7 <http://huitoto.udea.edu.co/~ceo>.

Arce, T. (2008). Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: homogenización o diferenciación. Argentina, Buenos Aires: Revista Argentina de

Sociología, vol. 6, núm. 11. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/269/26911765013.pdf>.

Araiza, E., & Martínez. Hacer de la calle un museo de la calle". El grafiti y sus actores en una colonia popular de Ecatepec, Estado de México. Universidad Autónoma de la Ciudad de México Ciudad de México, México. Scielo. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-050X2016000200110.

Albalad Aiguabella, J. M. (Coord.), Busto Salinas, L. (Coord.) y Muñiz Zúñiga, V. (Coord.) (2018). Nuevos lenguajes de lo audiovisual. Barcelona, Editorial Gedisa. Recuperado de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/129451https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/129451>.

Barros, C., & Barros, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. Universidad de Guayaquil. República del Ecuador. Scielo. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000300005.

Bracamonte, E. (2009). El magazine televisivo y su producción. Universidad Central de Venezuela. Recuperado de: <http://saber.ucv.ve/bitstream/123456789/1804/1/COMPLETO.pdf>

Bestard Luciano, M. (2011). Realización audiovisual. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/33465>

Bourdieu, P. (2000). La miseria del mundo. Buenos Aires, Argentina: Fondo de cultura económica.

Busquet, J. (2006). La cultura. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/56359>.

Busquet, J. (2015). La cultura. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/116317>.

Carpio Valdez, S. (2015). Arte y gestión de la producción audiovisual. Lima, Peru: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Recuperado de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/41251>.

Caldera, J. (2002). Incidencia angular y planos en la descripción de imágenes en movimiento para los servicios de documentación de las empresas televisivas. Lima Recuperado de: <file:///C:/Users/user/Documents/Dialnet-IncidenciaAngularYPlanosEnLaDescripcionDeImagenesE-271059.pdf>

Claudio, J. (2002). Juventud y Tribus Urbanas. En Busca de la Identidad. Chile, Santiago de Chile. Scielo. Recuperado de: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22362002000200006.

Cruz Soto, I. (2009). El uso y los significados de las NTICs en la sociedad informatizada. Editorial Digital UNID. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/41145>

Cybert, R., Fields, B., Pavlidou, V., & Wandelt, B. Constraining strong baryon-dark matter interactions with primordial nucleosynthesis and cosmic rays. *Physical Review* 56 (12), 78-112.

Duran, L. (2006). Una ciudad del futuro. En L. Mougeou (Ed.), *Cultivando ciudades: Agricultura urbana para el desarrollo sostenible* (pp. 81-91). Ottawa, Canada: IDCR Books.

Ardila, E., & Rueda, J. (2013). La saturación teórica en la teoría fundamentada: su de-limitación en el análisis de trayectorias de vida de victimas del desplazamiento forzado en Colombia. *Revista colombiana de sociología*. Recuperado de: <https://revistas.unal.edu.co/index.php/recs/article/view/41641/43310>

Fernández, I. (2012). El Arte. Una vía para la formación humanista de los estudiantes de Ciencias Técnicas. Cuba, La Habana: Scielo. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-58982012000300003.

Giménez, G. (2009). Cultura, identidad y memoria. Materiales para una sociología de los procesos culturales en las franjas fronterizas. Mexico. Scielo. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-73722009000100001.

Guerra, L. (2003). Género y cartografías significantes en los imaginarios urbanos de la novela latinoamericana. En B. Muñoz y S. Spitta (Ed.), Más allá de la ciudad letrada: crónicas y espacios urbanos (pp. 287-332). Pittsburgh, USA: Instituto Internacional de Literatura Iberoamericana.

Harari, A. (2013). Introducción al lenguaje cinematográfico. Ediciones del Aula Taller. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/76250>

Hernández Serrano, G. (2017). Dirección de arte para producciones audiovisuales. Ministerio de Educación de España. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/49439>

Hernández de Padrón, M. I. (2008). Notas para una reflexión sobre las tribus urbanas. Revista Dikaiosyne, (21), 95+. Retrieved from https://link.gale.com/apps/doc/A191514608/GPS?u=uta_cons&sid=GPS&xid=464e0dd8.

Hernandez,R, Fernandez,C. & Baptista, P (1998). “Metodología de la Investigación”. McGraw-Hill Interamericana editores. México.

INAMHI. (2008). Anuario meteorológico 2006. Quito, Ecuador: Instituto Nacional de Meteorología e Hidrología.

Jociles, M. 2017. La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales. Universidad Complutense de Madrid. Revista Colombiana de Antropología. Recuperado de:

redalyc.org/jatsRepo/1050/105056206004/html/index.html

Lefineau, M. (2011). Tribus urbanas: la indumentaria desde una perspectiva multicultural. Editorial Nobuko. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/77851>.

Rappaport, A. (1978). “Aspectos Urbanos de la Forma Urbana”. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

Ross, S., Westerfield, R. y Jordan, B. (2010). Fundamentos de Finanzas Corporativas. México: McGraw-Hill.

Tamba, J., Vallejo, P. (2011, 04, 12). Tribus urbanas en la Atenas ecuatoriana. El Tiempo. Recuperado de <https://www.eltiempo.com.ec/noticias/cultura/7/tribus-urbanas-en-la-atenas-ecuatoriana>.

Torres, L. & Bandala, E. (2009). Remediation of Soils and Aquifers. New York, USA:Publishers, Incorporated.

Worthington, C. (2009). *Bases del cine Producción*. Barcelona: Parramón Edicione.S.A.

ANEXOS

ENTREVISTA REALIZADA A LOS MIEMBROS DE DISTINTAS CULTURAS URBANAS EN LA CIUDAD DE AMBATO

TEMA: LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL COMO ESTRATEGIA DE DIFUSIÓN DE LAS CULTURAS URBANAS DE LA CIUDAD DE AMBATO.

PROPUESTA: Elaboración de piezas magazine audiovisual con contenido urbano y difusión de información acerca de las tribus urbanas.

INSTRUCTIVO: Escuche con atención las preguntas responda. Agradecemos su amable colaboración.

1. ¿Cuál es la cultura urbana a la que perteneces?
2. ¿Crees que pertenecer a una cultura urbana te ha ayudado a identificarte?
3. ¿Cómo fue que tu te identificaste con tu cultura urbana?
4. ¿Dentro de esta cultura, cuáles son tus habilidades?
5. ¿Cuáles son las características que diferencian a tu cultura urbana de las demás?
6. ¿Cómo crees que la sociedad te ve?
7. ¿Cuál crees que es la importancia de conocer que es una cultura urbana?
8. ¿Cuál crees que es el impacto social que genera una cultura urbana dentro de la sociedad?
9. ¿Te gustaría que exista un magazine audiovisual de YouTube encaminado a informar acerca de las culturas urbanas incluyendo distintos segmentos de interés?

Entrevista

Identificación cultural

De los entrevistados los participantes se identifican en varios grupos, por ejemplo, estos pertenecen al movimiento Hip Hop, principalmente los pertenecientes al grupo de músico. Mientras que los tatuadores y grafiteros se identifican más con el arte.

¿Cuál es la cultura urbana a la que perteneces?

Entre quienes fueron entrevistados se identificaron distintas culturas urbanas, entre las cuales se destacan hip-hop, graffittie, tatuadores, malabaristas e incluso productores musicales, cada uno destaca su don con respecto a lo que hace dentro de su cultura.

¿Crees que pertenecer a una cultura urbana te ha ayudado a identificarte?

La mayoría de participantes respondió que sus gustos los definen por ello se sienten identificados con su cultura, sin embargo las vivencias propias a lo largo de su desarrollo han influido en su manera de ser y actuar.

¿Cómo fue que tú te identificaste con tu cultura urbana?

El barrio en el que crecí, los amigos que tuve, la música del entorno, fueron las respuestas más comunes, ya que el entorno socio cultural en donde se desarrollaron los participantes los llevaron a aprender, actuar, aceptar los comportamientos de los que consideraban sus iguales o cercanos.

¿Dentro de esta cultura, cuáles son tus habilidades?

Las habilidades que se desarrollan son distintas depende la cultura estas son, cantar, afinar, pintar, dibujar, producir, editar, grabar, etc. Cada habilidad es propia de la cultura y el talento en cada participante ha sido desarrollado de distinta manera.

¿Cuáles son las características que diferencian a tu cultura urbana de las demás?

Vestimenta, música, ritmos, gustos, son entre otros características generales que distinguen las culturas de cada participante ya que comparten distintas ramas del arte como música o danza y según su estilo se diferencian.

¿Cómo crees que la sociedad te ve?

La mayoría de participantes alegan que las personas que ignoran sus culturas los ven de manera extraña ya sea por su aspecto, es decir, forma de vestir o actuar, su desconocimiento a veces llega a incomodar cuando rechazan de manera intolerante a la persona que integra una cultura urbana.

¿Cuál crees que es la importancia de conocer que es una cultura urbana?

Todos los participantes concuerdan en que es importante ya que el desconocimiento genera intolerancia y por ende rechazo, el saber puede hacer a la sociedad más tolerante y respetuosa con el ser y actuar de los demás.

¿Cuál crees que es el impacto social que genera una cultura urbana dentro de la sociedad?

Los participantes consideran que en la sociedad una cultura urbana es vista de distintas maneras como para los jóvenes que la conforman o como para adultos o mayores que desconocen las tribus urbanas y miran o especulan con ignorancia.

Te gustaría que se traten sobre temas sociales referente a culturas y sub culturas urbanas?

Todos los participantes estuvieron de acuerdo con que se traten temas sociales referentes a las culturas urbanas y sub culturas.

¿Cuál sería el medio más adecuado en la actualidad por el cual podría difundirse información del movimiento Hip Hop a la sociedad?

Los participantes respondieron que las redes sociales son la plataforma más interactiva y concurrida para difundir contenido sobre culturas urbanas.

Entrevista realizada a 50 personas al azar que no pertenecen a ninguna cultura urbana y que su conocimiento sobre estas es poco o ninguno.

Las edades tienen un punto de partida de 14 años en adelante.

Banco de preguntas:

¿Usted conoce sobre las culturas urbanas?

¿Se considera una persona tolerante con las personas que son diferentes a usted?

¿Qué opina de los eventos alternativos que se realizan con diferentes géneros musicales y expresiones artísticas?

¿Cree usted que existe discriminación en cuanto a la preferencia musical, artística, forma de vestir o actuar?

¿Qué opina acerca de que los jóvenes realicen actividades artísticas?

ENCUESTA REALIZADA A LOS MIEMBROS DE DISTINTAS CULTURAS URBANAS EN LA CIUDAD DE AMBATO

TEMA: LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL COMO ESTRATEGIA DE DIFUSIÓN DE LAS CULTURAS URBANAS DE LA CIUDAD DE AMBATO.

PROPUESTA: Elaboración de piezas magazine audiovisual con contenido urbano y difusión de información acerca de las tribus urbanas.

INSTRUCTIVO: Escuche Lea con atención las preguntas y marque con una X en una de las opciones. Agradecemos su amable colaboración.

Preguntas:

Pregunta 1. ¿Qué tipo de segmentos cree usted que se deberían incluir en un magazine audiovisual de contenido urbano?

1. Historia (....)
2. Entretenimiento (....)
3. Entrevista de artistas (....)
4. Exposición de arte (....)

5. Cobertura de eventos (....)
6. Fotografía (....)
7. Opinión pública (....)
8. Todas las anteriores (....)

Pregunta 2. ¿Qué tiempo de duración considera adecuado al visualizar un programa de YouTube?

1. 10 min (....)
2. 15min (....)
3. 20 min (....)
4. 25 min (....)

Pregunta.3 ¿Qué nombre de la siguiente lista considera adecuado para el magazine audiovisual urbano?

6. 1.Guaytambo Dream (....)
7. 2. Street Warriors (....)
8. 3.Desde el callejón (....)

OCUPACIÓN / PROFESIÓN	NOMBRE	DATOS
Productor musical y MC	Alex Peralta	Nombre artístico: Irro Desafio Edad: 26 Lugar de nacimiento: Ambato
Malabarista	Marco Tusa	Nombre artístico: Core Edad:27

		Lugar de Nacimiento: Ambato
Tatuadores	Jorge Flores	Nombre artístico: Pipo Edad:27 Lugar de nacimiento: Ambato
Dj- Beatmaker- MC	Paul Revelo	Nombre artístico: R-soul Edad: 25 Lugar de nacimiento: Ambato
Productor audiovisual	Carlos Diaz	Nombre artístico: Kuraman Edad: 35 Lugar de nacimiento: Quito
Beatbox - DJ- MC	Jefferson López	Nombre artístico: Muzz Edad: 26 Lugar de nacimiento: Ambato
MC – Grafitero	Junior Peralta	Nombre artístico: Bann'z Edad: 25 Lugar de nacimiento: Ambato

FOTOGRAFÍAS

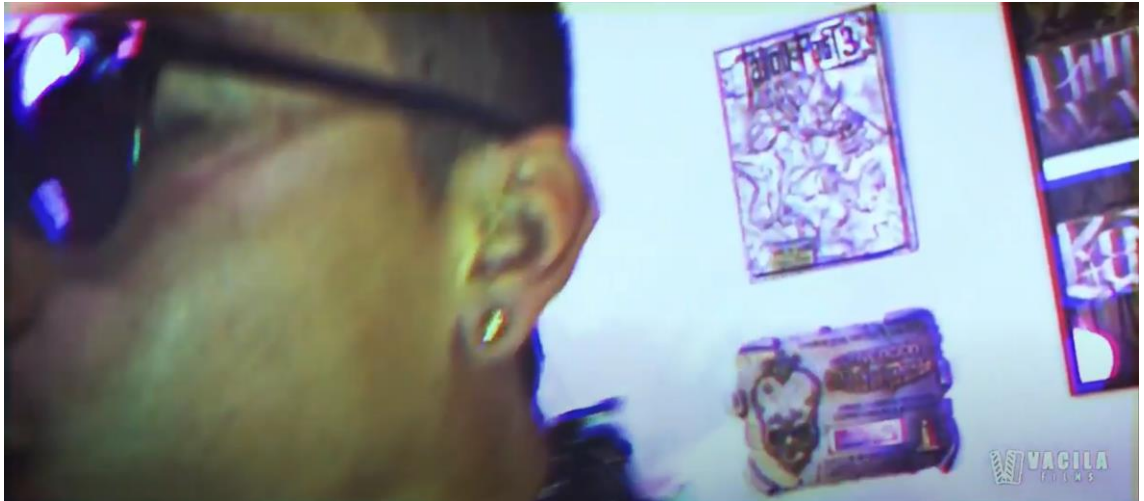




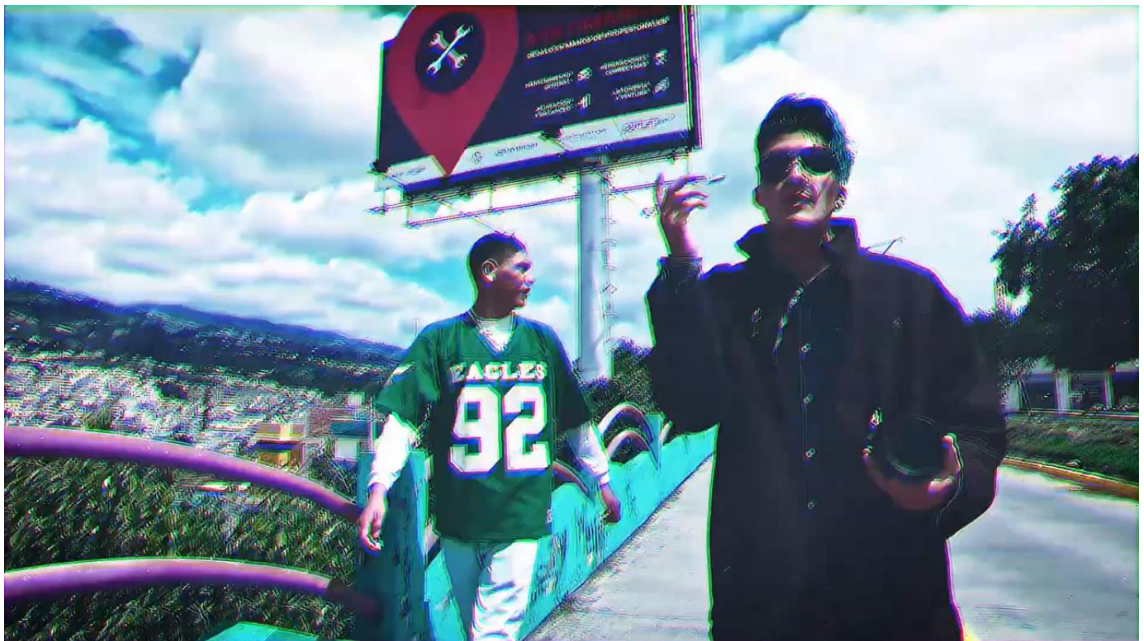


















V

