



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA ARTES Y DISEÑO
CARRERA DE DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA**

TEMA:

**LA REALIDAD DE LAS CULTURAS SUBURBANAS, EN FUNCIÓN DE
LA PERCEPCIÓN SOCIAL EN LA CIUDAD DE AMBATO**

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

Autor

Christian Javier Gómez Cepeda

Tutor

Ing. Eduardo Alberto Navas Alarcón

AMBATO – ECUADOR

2022

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

Yo Christian Gómez, declaro ser autor del Trabajo de Integración Curricular con el nombre “LA REALIDAD DE LAS CULTURAS SUBURBANAS, EN FUNCIÓN DE LA PERCEPCIÓN SOCIAL EN LA CIUDAD DE AMBATO”, como requisito para optar al grado de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia y 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 tramitaré 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 15 días del mes de marzo de 2022, firmo conforme:

Autor: Christian Javier Gómez Cepeda.

Firma:



.....
Número de Cédula: 1850685775

Dirección: Tungurahua, Ambato, La Matriz, Barrio La Delicia

Correo Electrónico: clirock6699@gmail.com

Teléfono: 0999819773

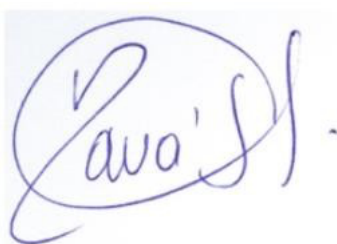
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular “LA REALIDAD DE LAS CULTURAS SUBURBANAS, EN FUNCIÓN DE LA PERCEPCIÓN SOCIAL EN LA CIUDAD DE AMBATO” presentado por Christian Javier Gómez Cepeda, para optar por el Título de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia.

CERTIFICO

Que dicho Trabajo de Integración Curricular ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte los Lectores que se designe.

Ambato, 17 de febrero de 2022



.....
Ing. Eduardo Alberto Navas Alarcón

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente Trabajo de Integración Curricular, 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, 15 de marzo de 2022



.....

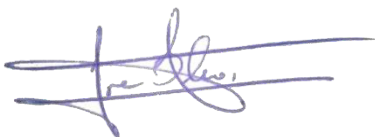
Christian Javier Gómez Cepeda

CC: 1850685775

APROBACIÓN DE LECTORES

El Trabajo de Integración Curricular ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: LA REALIDAD DE LAS CULTURAS SUBURBANAS, EN FUNCIÓN DE LA PERCEPCIÓN SOCIAL EN 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 Integración Curricular.

Ambato, 15 de marzo de 2022



.....
Lcdo. José Arnulfo Oleas Orozco Mg.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....
Ing. Carlos Hernan Aguayza Mendieta, MSc.

VOCAL



.....
Ing. Paulina Elizabeth Sánchez Sánchez Msc.

VOCAL

DEDICATORIA

Dedico este proyecto en primer lugar a mi hija Martina Gómez, ya que ella ha sido de gran inspiración para que yo alcance mi sueño de ser profesional y me ha hecho comprender de mejor manera la vida. Ella ha sido mi luz en los momentos oscuros de mi vida y sé que estará orgullosa de mí.

En segundo lugar, este proyecto va dirigido a mi familia, a mis padres Wilson e Isabel, a mis hermanos Andrea y Fernando (+) y también a alguien especial que fue en mi vida, a mi abuelo Fidel (+), ya que él siempre quiso verme como “todo un profesional”, como él decía y por haber sido mi profesor desde el comienzo de mis estudios.

Christian Javier Gómez Cepeda

AGRADECIMIENTO

Eterno agradecimiento a la Universidad Tecnológica Indoamérica por abrirme las puertas para poder forjar mi vida profesional. Agradezco a cada uno de los profesores que fueron pasando en los semestres. Agradezco también a mis padres, ya que ellos han hecho un valioso esfuerzo al haberme apoyado para ingresar a esta prestigiosa institución. También agradezco a los amigos que ahí forme, ya que voy a recordar esta etapa como la mejor de mi vida y una vez más a mi hija por siempre haber sido mi motor de empuje en todo este trayecto académico.

Christian Javier Gómez Cepeda

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN DE LECTORES	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
ÍNDICE DE IMÁGENES	xiv
RESUMEN EJECUTIVO	xvii
ABSTRACT.....	xviii
INTRODUCCIÓN	19
 CAPÍTULO I	
TEMA	3
CONTEXTUALIZACIÓN	3
EL PROBLEMA	5
JUSTIFICACIÓN	6
OBJETIVOS	7
Objetivo general	7
Objetivos específicos.....	7
 CAPÍTULO II	
ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	8
MARCO TEÓRICO.....	10

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA	43
Tipo de investigación	43
Enfoque de la investigación	43
Técnicas e instrumentos	43
Población y muestra	44
ANÁLISIS DE RESULTADOS	46
Encuesta	46
Entrevista a la directora de la Casa de la Cultura	60
Entrevista a un gestor de una cultura suburbana	63
CONCLUSIONES	66

CAPÍTULO IV

PROPUESTA/PROYECTO DE DISEÑO	68
Tema.....	68
Objetivo general	68
Objetivos específicos.....	68
Antecedentes de la propuesta	68
Metodología de diseño	69
Estructuración del problema.....	69
Diseño	70
Etapa de identidad corporativa	70
Marca.....	70
Etapa de preproducción.....	77
Idea	77
Desarrollo	77
Guion técnico	79
Preproducción.....	81
Etapa de producción.....	85

Producción.....	86
Etapas de postproducción	89
Edición	89
Sonorización.....	91
Colorización	95
Etapas de publicación	96
Exhibición	96
Creación de un canal de YouTube para el podcast.....	96
Métricas de publicación.....	99
Costos de producción del podcast	100
Programación de los futuros episodios.....	101
2do Episodio. Cultura Urbana Nü Metal.....	101
3er Episodio (Cultura Urbana Punkeros)	102
CONCLUSIONES	103
RECOMENDACIONES	104
BIBLIOGRAFÍA.....	105
ANEXOS.....	112
Anexo A	112
CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LA POBLACIÓN DE RESIDENTES DE LA CIUDAD DE AMBATO	112
Anexo B.....	116
GUÍA DE ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA PROVINCIAL DE LA CASA DE LA CULTURA NÚCLEO DE TUNGURAHUA Y A UN GESTOR DE LAS MANIFESTACIONES Y EXPRESIONES DE LAS CULTURAS SUBURBANAS	116
Anexo C.....	118
GUÍA DE ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS LÍDERES DE LAS CULTURAS SUBURBANAS CON MAYOR PRESENCIA POBLACIONAL DE LA CIUDAD DE AMBATO.....	118
Anexo D	121
FORMATO DE ENCUESTA EN GOOGLE FORMS	121

Anexo E.....	125
RESPUESTAS DE ENCUESTA.....	125
Anexo F	129
ENTREVISTA A UN LÍDER DE LAS SUBCULTURAS URBANAS	129
Anexo G	130
GUIÓN DE ENTREVISTA PARA EL PODCAST	130

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Distribución de la población de Ambato por edades	45
Tabla 2: Variables para determinar la muestra	45
Tabla 3: Género las personas encuestadas	46
Tabla 4: Ocupación de las personas encuestadas	47
Tabla 5: Rangos de edad de las personas encuestadas	48
Tabla 6: Pertenencia a un grupo suburbano de las personas encuestadas	49
Tabla 7: Respuestas de la pregunta 1.	57
Tabla 8: Respuestas de la pregunta 2.	59
Tabla 9: Respuestas de la pregunta 3.	61
Tabla 10: Respuestas de la pregunta 4.	55
Tabla 11: Respuestas de la pregunta 5.	57
Tabla 12: Respuestas de la pregunta 6.	64
Tabla 13: Respuestas de la pregunta 7.	56
Tabla 14: Respuestas de la pregunta 8.	58
Tabla 15: Respuestas de la pregunta 9	58
Tabla 16: Talento humano que interviene en el proyecto	78
Tabla 17: Equipo para la realización del podcast.....	78
Tabla 18: Guion técnico	79
Tabla 19: Métricas de audiencia en YouTube del canal Voces Urbanas	99
Tabla 20: Costos de preproducción.....	100
Tabla 21: Costos de producción.....	100
Tabla 22: Costos de postproducción	101
Tabla 23: Costos totales	101
Tabla 24: 2do. Episodio. Cultura Urbana Nü Metal	101
Tabla 25: Programación 2do. Episodio. Cultura Urbana Nü Metal.....	101
Tabla 26: 3er. Episodio. Cultura Urbana Punkeros	101
Tabla 27: Programación 2do. Episodio. Cultura Urbana Punkeros	101

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Género las personas encuestadas	46
Gráfico 2: Ocupación de personas encuestadas	47
Gráfico 3: Rangos de edad de las personas encuestadas.....	48
Gráfico 4: Pertenencia a un grupo suburbano de las personas encuestadas.....	49
Gráfico 5: Respuestas de la pregunta 1.....	58
Gráfico 6: Respuestas de la pregunta 2.....	53
Gráfico 7: Respuestas de la pregunta 3.....	61
Gráfico 8: Respuestas de la pregunta 4.....	55
Gráfico 9: Respuestas de la pregunta 5.....	58
Gráfico 10: Respuestas de la pregunta 6.....	65
Gráfico 11: Respuestas de la pregunta 7.....	57
Gráfico 12: Respuestas de la pregunta 8.....	59
Gráfico 13: Respuestas de la pregunta 9.....	59

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Estética de las culturas juveniles	12
Imagen 2. Música de las culturas juveniles	13
Imagen 3. Lenguaje de las culturas juveniles.....	14
Imagen 4. Estilo de las culturas juveniles	15
Imagen 5. Ideología de las culturas juveniles.....	15
Imagen 6. Hábitos de las culturas juveniles	16
Imagen 7. Formas de vida de las culturas juveniles	17
Imagen 8. Arte de las culturas juveniles.....	18
Imagen 9. Grafiti de las culturas juveniles	19
Imagen 10. Manifestaciones juveniles de la Sexualidad.....	19
Imagen 11. Metaleros	20
Imagen 12. Raperos.....	21
Imagen 13. Hip hop.....	22
Imagen 14. Rockeros.....	22
Imagen 15. Emos.....	23
Imagen 16. Góticos	24
Imagen 17. Punkeros	24
Imagen 18. Rastas	25
Imagen 19. Hippies	25
Imagen 20. Fetishers	26
Imagen 21. Reggaetoneros	27
Imagen 22. Grafiteros.....	27
Imagen 23. Skaters	28
Imagen 24. Discriminación por diferentes apariencias	30
Imagen 25. Diversidad cultural	30
Imagen 26. Subcultura Rock.	31
Imagen 27. Grafitero en Ambato.....	32
Imagen 28. Subcultura Emo.	33
Imagen 29. Subcultura Punks.....	33
Imagen 30. NTICS	34

Imagen 31. Estudio de producción audiovisual. ..	¡Error! Marcador no definido.
Imagen 32. Programa Adobe Audition.	40
Imagen 33. Programa Garageband.	41
Imagen 34. Programa Logic Pro X.....	42
Imagen 35. Programa Audacity.....	¡Error! Marcador no definido.
Imagen 36. Programa Voicemeeter Banana	¡Error! Marcador no definido.
Imagen 37. Programa Pro Tools.....	¡Error! Marcador no definido.
Imagen 38. Programa ZenCastr.....	¡Error! Marcador no definido.
Imagen 39. Programa Adobe Illustrator.	41
Imagen 40. Programa Adobe Premiere PRO.....	41
Imagen 41. Programa After Effects.....	42
Imagen 42. Guion para podcast. Los tres actos	38
Imagen 43. Esquema de la metodología de Gui Bonsiepe adaptada la creación del podcast	69
Imagen 44. Isotipo del podcast.....	71
Imagen 45. Logotipo del podcast	71
Imagen 46. Isologotipo del podcast.....	80
Imagen 47. Isologotipo en cuadrícula	80
Imagen 48. Proporciones del isologotipo.	81
Imagen 49. Colores corporativos del podcast	82
Imagen 50. Positivo del isologotipo del podcast.....	83
Imagen 51. Negativo del isologotipo del podcast	83
Imagen 52. Tipografía principal del podcast.....	76
Imagen 53. Tipografía secundaria del podcast.....	77
Imagen 54. Escenografía (1).	81
Imagen 55. Escenografía (2).	90
Imagen 56. Escenografía (3).	90
Imagen 57. Escenografía (4).	91
Imagen 58. Luces del escenario.	91
Imagen 59. Cámaras (1).	92
Imagen 60. Cámaras (2).	92
Imagen 61. Sonido.....	93

Imagen 62. Grabación del podcast (1).	86
Imagen 63. Grabación del podcast (2).	87
Imagen 64. Grabación del podcast (3).	87
Imagen 65. Grabación del podcast (4).	88
Imagen 66. Edición del podcast (1).....	90
Imagen 67. Edición del podcast (2).....	97
Imagen 68. Edición del podcast (3).....	98
Imagen 69. Sonorización del podcast (1).	98
Imagen 70. Sonorización del podcast (2).	99
Imagen 71. Efectos visuales (1).	99
Imagen 72. Efectos visuales (2).	93
Imagen 73. Efectos visuales (3).	93
Imagen 74. Efectos visuales (4).	94
Imagen 75. Efectos visuales (5).	94
Imagen 76. Colorización (1).....	95
Imagen 77. Colorización (2).....	95
Imagen 78. Creación del canal de YouTube para difusión del podcast	97
Imagen 79. Inicio de publicación en el canal de YouTube del programa	97
Imagen 80. Carga del video del podcast en el canal “Voces Urbanas” de YouTube.	98
Imagen 81. Vídeo del podcast disponible en la lista de reproducción del canal “Voces Urbanas” en la plataforma de YouTube	98
Imagen 82. Vídeo del podcast siendo reproducido en el canal “Voces Urbanas” de YouTube.....	99

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

TEMA: “LA REALIDAD DE LAS CULTURAS SUBURBANAS, EN FUNCIÓN DE LA PERCEPCIÓN SOCIAL EN LA CIUDAD DE AMBATO”.

AUTOR: Christian Javier Gómez Cepeda

TUTOR: Ing. Eduardo Alberto Navas
Alarcón

RESUMEN EJECUTIVO

Los miembros de las culturas suburbanas tienen dificultad para difundir su filosofía de vida, creencias, cosmovisión y el aporte que ofrecen a la sociedad, por este motivo se desarrolla el presente trabajo de integración curricular que tiene por objeto el estudio de la realidad de las culturas suburbanas en función de la percepción social en la ciudad de Ambato. Para el efecto se identifican a las culturas suburbanas con mayor presencia en la ciudad, se describen sus características y manifestaciones y se propone una alternativa de difusión en la sociedad de las diferentes formas de expresión. Para la recolección de la información se aplicó una encuesta dirigida a una muestra de 139 residentes en la ciudad, dos entrevistas, una a la directora de la Casa de la Cultura y otra a un líder de una cultura suburbana. Los resultados obtenidos reflejan que las principales agrupaciones reconocidas son rockeros, metaleros, skaters, raperos, reggaetoneros, grafiteros y punkeros. A nivel institucional las culturas suburbanas reciben un apoyo parcial por parte de Casa de la Cultura Núcleo de Tungurahua en aspectos como difusión de la música; aunque los líderes de las agrupaciones admiten que existen limitaciones para la promoción. También se evidencia un interés ciudadano por conocer más acerca de las culturas suburbanas. Bajo este contexto, se opta por la creación de un podcast para la difusión en la sociedad ambateña de las manifestaciones y expresiones de las principales culturas suburbanas, para contribuir en el mejoramiento de su realidad y de la percepción social. Para el desarrollo del mismo se sigue la metodología de diseño de productos de Gui Bonsiepe y se hace uso de las nuevas tendencias audiovisuales, se define una marca, una línea editorial, un guion técnico y se desarrolla la producción audiovisual correspondiente, contando con la participación de personajes invitados que tienen conocimiento de la realidad actual.

PALABRAS CLAVE: Culturas suburbanas, expresiones culturales, manifestaciones culturales, percepción social, podcast.

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

TEMA: “THE REALITY OF SUBURBAN CULTURES, ACCORDING TO THE SOCIAL PERCEPTION IN THE CITY OF AMBATO”.

AUTHOR: Christian Javier Gómez Cepeda

TUTOR: Ing. Eduardo Alberto Navas
Alarcón

ABSTRACT

The members of suburban cultures find it difficult to disseminate their philosophy of life, beliefs, worldview, and the contribution they offer to society. For this reason, the present work of curricular integration aims to study the reality of suburban cultures in terms of social perception in the city of Ambato. For this purpose, the suburban cultures with the greatest presence in the city are identified, their characteristics and manifestations are described, and an alternative is proposed for the dissemination in society of the different forms of expression. To collect the information, a survey was applied to a sample of 139 residents in the city, two interviews were conducted, one for the director of the Casa de la Cultura and another with a leader of suburban culture. The results show that the main groups recognised are rockers, metalheads, skaters, rappers, reggaeton artists, graffiti artists, and punks. At the institutional level, suburban cultures receive partial support from Casa de la Cultura Núcleo de Tungurahua in aspects such as the dissemination of music, although the leaders of the groups admit that there are limitations in terms of promotion. There is also evidence of public interest in learning more about suburban cultures. In this context, the creation of a podcast was chosen to disseminate the manifestations and expressions of the main suburban cultures in ambateña society, in order to contribute to the improvement of their reality and social perception. In order to develop it, a Gui Bonsiepe methodology and new audiovisual trends are used, a brand, an editorial line, and a technical script are defined, and the corresponding audiovisual production is developed, with the participation of guests who have knowledge of the current reality.

KEY WORDS: Cultural expressions, cultural manifestations, podcast, social perception, suburban cultures.

INTRODUCCIÓN

Las culturas suburbanas tienen varias manifestaciones y expresiones que merecen ser reconocidas por parte de la ciudadanía. Efectivamente, la percepción social acerca de las tribus y agrupaciones suburbanas suele estar orientada hacia la estigmatización negativa de la forma de vida de las personas que forman parte de las mismas. Esto significa que se subestima el aporte positivo que pueden brindar a la sociedad en diversos ámbitos culturales. Es por esta razón que, el presente trabajo pretende destacar y difundir varios aspectos característicos de las culturas suburbanas como su música, ideología, imagen y fotografía, con la finalidad de que mejore la percepción de la colectividad.

El desarrollo del trabajo se condensa en cuatro capítulos, que describen la situación desde la definición de la problemática existente hasta la presentación de la propuesta de solución a dicha problemática. A continuación, se hace una ampliación del contenido de cada uno de los capítulos del trabajo:

En el capítulo I se expone la situación actual de las culturas suburbanas y la percepción social existente, para lo cual se desarrolla la contextualización, se describe el problema, se expone la justificación del trabajo y se enuncian los objetivos.

En el capítulo II se dan a conocer los antecedentes investigativos existentes y se elabora el marco teórico que sustenta la investigación realizada. Para el efecto se recurre a la recopilación de información publicada en revista indexadas, textos y trabajos investigativos en referencia a la temática correspondiente.

El capítulo III enuncia la metodología empleada para el desarrollo de la investigación, en la misma se define el tipo de investigación, el enfoque, las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de la información, se detalla la

población y muestra. Complementariamente se muestran los resultados de la investigación y finaliza con las conclusiones derivadas del estudio.

Por último, en el capítulo IV consta el desarrollo de la propuesta, que consiste en la creación de un producto audiovisual dirigido a la ciudadanía, en el que se informa sobre las manifestaciones y expresiones culturales de las principales culturas suburbanas de la ciudad de Ambato. Para el desarrollo del mismo se parte de la aplicación de la metodología de diseño de Gui Bonsiepe, que comprende las fases principales de estructura del problema, diseño y realización.

CAPÍTULO I

TEMA

LA REALIDAD DE LAS CULTURAS SUBURBANAS, EN FUNCIÓN DE LA PERCEPCIÓN SOCIAL EN LA CIUDAD DE AMBATO.

CONTEXTUALIZACIÓN

A nivel mundial, en las ciudades coexisten y se manifiestan diversas expresiones culturales vinculadas a varios ámbitos como: música, religión, etnia, comunidad, arte, educación, entre otras. De entre las mencionadas, la música desempeña un rol importante en la expresión de la forma de vida de las personas, generalmente jóvenes, que forman agrupaciones afines en cuanto a gustos musicales y estilos de vida. Tradicionalmente han sido los géneros musicales no comerciales, los que han calado profundamente en el surgimiento de movimientos o colectivos que forman las denominadas tribus o subculturas urbanas (Driver & Bennett, 2015a, pp. 2-4).

Acerca de las tribus Juliao Vargas (2012) expresa que “El estilo puede definirse como la manifestación simbólica de las culturas juveniles, expresada en ese conjunto, más o menos coherente, de elementos materiales e inmateriales, que los jóvenes consideran característicos de su identidad como grupo” (p. 150).

El concepto de tribu urbana se encuentra localizado en la literatura académica. En ese mismo contexto se desprende que:

La principal delimitación del concepto de tribu urbana es ver a los grupos sólo como manifestaciones momentáneas, con sentimientos de nomadismo y asocialidad, y a su vez es un concepto adecuado a la realidad española, desde la perspectiva de la comunicación, que ve a los grupos como pandillas, bandas con hábitos comunes como son la moda, el ocio y la rebeldía, caracterizados por ser violentos e individualistas (Arce Cortés, 2008, p. 266).

Por su parte las culturas urbanas se definen como: un espacio en el que “las experiencias sociales principalmente de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados fundamentalmente en el tiempo libre o en espacios intersticiales de la vida institucional” (Arce Cortés, 2008, p. 264). En este sentido se entiende que las culturas urbanas representan grupo de personas que tienen identidades en común, pero que no son independientes de adaptarse a las normas de convivencia de los ciudadanos.

Existen algunos paradigmas con respecto a como las sociedades urbanas conciben las personas que se identifican con modos de vida y expresiones culturales diferentes a las de las mayorías. Es usual que los pequeños grupos colectivos sean objetos de discriminación, porque se concibe que pueden ser una mala influencia para el cumplimiento de las normas de convivencia ciudadanas, un fenómeno que era más visible en el pasado, ya que en la actualidad existe mayor tolerancia con las culturas y tribus urbanas. Como un ejemplo del grado de intolerancia hacia las personas con identidades diferentes, en Estados Unidos surgió un movimiento político e ideológico, denominado eugenismo, que se caracterizó por propender a una mejora cualitativa, biológica, “natural” de la población, frente al progreso moral, económica o “cultural” (Silva & Nunes, 2019).

En el caso del Ecuador, la nación es pluricultural, algo que va de la mano con el hecho de que en su territorio coexisten diferentes culturas suburbanas, establecidas por vínculos comunes en cuanto a la música, etnia, religión, deporte, educación, lugar de procedencia, entre otros. La interacción de las culturas suburbanas a su vez provoca cambios y adaptaciones del estilo de vida de las personas, así como una pérdida de identidad cultural en el caso de aquellas agrupaciones menos dominantes. Un aspecto que va de la mano con la existencia de las culturas suburbanas es la percepción que de ellas tiene la ciudadanía, pues este ámbito repercute directamente en la interacción social. En la práctica, la gente tiende a evitar relacionarse con las personas que se ven o se perciben distintas, ya que la diversidad implica que las costumbres y forma de vida sea también particulares para cada caso (Minda, 2014). A esta situación se añaden las actuales condiciones de

inseguridad ciudadana, motivada por el incremento delincriminal y el flujo inmigratorio de personas de dudosa reputación, hechos que repercuten en que los colectivos suburbanos sean marginados, porque se los asocia como los causantes del desorden social.

La provincia de Tungurahua y el cantón Ambato en correspondencia con lo que sucede en el país, tiene la presencia de culturas suburbanas, que suelen estar relativamente invisibilizadas, pero que en muchos casos tienen valores culturales que merecen ser sociabilizados a la comunidad. En la práctica los colectivos relacionados con la música y etnias ancestrales sobreviven en una sociedad que los margina, rechaza o que les brinda poco espacio para su difusión, aunque el panorama poco a poco va mejorando (Correa, 2021). Se destaca por ejemplo el auge de las comunidades indígenas en la ciudad, quienes se han logrado posicionar a través del sector financiero y cooperativista, para de esa manera dar a conocer sus costumbres y tradiciones en toda la ciudadanía. En el caso de la música, existen grupos de jóvenes y adultos jóvenes que también se han hecho notar, aunque con menor notoriedad, como son las agrupaciones de rockeros, quienes tienen una forma de vestir característica y que están integradas por personas con una formación académica relativamente elevada. Pero a pesar de los logros alcanzados, aún hace falta mayor promoción de todo lo que se esconde en dichas culturas suburbanas (Villacís, 2020).

EL PROBLEMA

En la actualidad la sociedad en general y particularmente la ambateña no valora lo que es pertenecer a una tribu urbana, las personas suelen asociar que las personas que se identifican con estas agrupaciones no llevan una forma de vida estándar, sino que consideran que se trata de individuos rebeldes que quieren salirse de las normas de convivencia reguladas y normalizadas. Inclusive se suele creer que las tribus urbanas tienen arraigo por el consumo de drogas, la delincuencia, la promiscuidad, el vandalismo, la vagancia y otros aspectos que son considerados como negativos para la forma de vida colectiva (Mackul'ak et al., 2019, p. 327).

Paralelamente, la comunidad subestima o no está consciente de las expresiones culturales y artísticas que también son parte de las mencionadas agrupaciones, aspectos que suelen estar invisibilizados por los prejuicios sociales vigentes (Correa, 2021, p. 16). A este fenómeno social se suma la escasez de productos audiovisuales y de otros medios de difusión de las culturas suburbanas que tengan un verdadero impacto de penetración en la comunidad ambateña (Villacís, 2020, pp. 6-7).

Es por esta situación que, la realidad de las culturas suburbanas está condicionada por la percepción social ciudadana, ya que las personas que son parte de las diferentes tribus urbanas se enfrentan a la dificultad de difundir su filosofía de vida, sus creencias, su cosmovisión y en definitiva el aporte que pueden ofrecer a la sociedad. Ante este panorama se observa que la sociedad no valora a las subculturas urbanas porque existe un distanciamiento entre ambas partes, siendo necesario que se emprendan estrategias de promoción masiva destinadas a que las personas lleguen a conocer el sentir de los individuos y todo el aporte favorable que pueden ofrecer a la comunidad.

JUSTIFICACIÓN

Bajo el contexto expuesto en los párrafos anteriores, se desprende la necesidad de que las expresiones culturales suburbanas de Ambato trasciendan en la ciudadanía, para cambiar la percepción de que se trata de tribus negativas para el buen vivir. Para lo cual, como punto de partida es necesario identificar las culturas suburbanas predominantes y sus características particulares. Al mismo tiempo que encontrar las causas que provocan que la ciudadanía pudiera tener una percepción negativa de ellas y encontrar las alternativas que podrían conseguir un acercamiento de dichas agrupaciones con la sociedad, para cambiar la imagen y estigmas que tienen en la actualidad.

En este sentido, es de interés el desarrollo de una investigación destinada al estudio de la realidad de las principales culturas suburbanas de la ciudad de Ambato y la percepción social existente en la actualidad, con la finalidad de identificar las

debilidades existentes y de ese modo apropiarnos de las nuevas tecnologías de información y comunicación, con el fin de plantear alternativas de difusión masiva de la cultura. De esa manera se espera que el presente trabajo tenga un impacto positivo en la trascendencia y aceptación cultural en la comunidad ambateña.

El desarrollo de la investigación es factible dado que existen los recursos y herramientas tecnológicas, como las digitales y de multimedia, que pueden ser utilizadas para conseguir un buen nivel de penetración en la ciudadanía, siendo que el ámbito académico puede tener un importante aporte al respecto.

OBJETIVOS

Objetivo general

- Estudiar la realidad y la percepción social de las culturas suburbanas de la ciudad de Ambato respecto a las manifestaciones artísticas, estéticas e ideológicas.

Objetivos específicos

- Identificar la realidad de las culturas suburbanas con mayor presencia en la ciudad de Ambato y la percepción de la sociedad frente a su existencia.
- Describir las características identitarias de las principales culturas suburbanas y las manifestaciones de los grupos sociales que pertenecen a estos movimientos.
- Analizar los medios por los cuales se podrían difundir las manifestaciones y forma de expresión de las culturas suburbanas.

CAPÍTULO II

ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

La formación de grupos juveniles ha tomado fuerza a nivel mundial en las últimas décadas debido a la globalización y a los medios de comunicación, fenómeno que sin duda genera cambios en la sociedad, se trata pues de tribus que influyen notablemente en las nuevas generaciones (Escaleras, 2014).

Hoy en día las grandes y pequeñas ciudades de Ecuador son multiculturales por la identidad étnica, expresiones artísticas y culturales. Las subculturas surgen como una forma de manifestación juvenil para hacer conocer su sentir y pensar. Son agrupaciones que buscan impregnar en sus integrantes estereotipos y rasgos de comportamiento en función de sus intereses (Navarrete, 2012).

Es evidente que en Ecuador existen varias tribus ya que estas manifestaciones culturales son fácilmente reconocibles por sus looks peculiares. Los rockeros y los punkeros fueron las primeras subculturas que aparecieron en el territorio ecuatoriano. Es común observar a personas que forman parte de estos grupos, su léxico y jerga los identifica. Es notoria la presencia de estas agrupaciones en los parques, en las calles, a la salida de los colegios, en los conciertos e incluso en estudiantes universitarios (Santana, 2016).

Los jóvenes construyen su identidad mediante la interacción con las instituciones y grupos sociales, uno de esos espacios son las tribus. Estas subculturas gozan de autonomía y una serie de valores y normas que las identifica de otras, generalmente están en una postura de oposición a la cultura dominante (Navarrete, 2012).

Cabe recalcar que las dinámicas urbanas, sus múltiples combinaciones y sus prácticas conforman las subculturas ya que se abren espacios para nuevas y variadas formas de comunicación (Noboa, 2019).

La música es uno de los principales factores que intervienen en la identidad de los pueblos y grupos sociales pues otorga un significado especial a las diversas comunidades o culturas (Van der Hoeven & Hitters, 2019).

Año tras año hay grandes concentraciones de jóvenes con estilos punkeros, rockeros, rastas, etc. en conciertos y festivales de música, tal es el caso del cantón Salcedo, en él existe un espacio destinado para este tipo de culturas y espectáculos (Santana, 2016).

Las subculturas constituyen microcosmos que se rigen a patrones similares de la sociedad, ya que cuentan con una organización interna. Son básicamente grupos juveniles con una filosofía de vida (Navarrete, 2012), sin embargo, su imagen y apariencia los desacredita totalmente a tal punto que da lugar a prejuicios que se manifiestan excluyéndolos en los diferentes contextos sociales (Escaleras, 2014).

Estos grupos juveniles conciben ideales diferentes a la cultura dominante, pero ante esta cuestión surge una polémica, ¿qué tan perjudicial puede resultar ese sistema de valores para la sociedad?, por lo tanto, es importante identificarlos y analizar que tan tolerables son (García, 2012).

El universo cultural de los adolescentes y jóvenes es tan amplio pues existen múltiples diferencias (Navarrete, 2012), lo cual depende de aspectos como el hecho de que la juventud es una etapa donde prima el deseo de aceptación social. Este proceso de definición de la personalidad es complejo porque es múltiple y contradictorio, donde en su intento de demostrar madurez se apropian de las costumbres y de la ideología de los grupos juveniles.

El desconocimiento de la sociedad sobre la filosofía de los grupos juveniles induce al rechazo y estigmatización, dando lugar a problemas sociales como la discriminación, relacionándolos siempre con la violencia (Escaleras, 2014).

Desde el punto de vista ético estas subculturas representan un peligro para la sociedad, de manera especial para los adolescentes (Santana, 2016) porque es la

población más vulnerable a asumir estilos y comportamientos al carecer de madurez y de una capacidad de discernimiento.

MARCO TEÓRICO

Culturas suburbanas

Uno de los enfoques de la sociología es el estudio de la cultura, misma que tiene relación con ciertas características y prácticas que identifican a un grupo, de ahí que se han diferenciado modelos subculturales. El consumo de la música es uno de los aspectos considerados para catalogar a algunos grupos, reconociéndolos como culturas suburbanas (Straw, 1984).

Algunas subculturas aparecieron durante la posguerra en Inglaterra con manifestaciones juveniles, por lo cual habían llegado a la conclusión que la subcultura es una oposición social de la clase trabajadora; algunas de las subculturas que surgieron después de la posguerra fueron los punks, teddy boys, mods, skinheads, sus integrantes buscaban demostrar su rechazo a la cultura dominante a través de gestos, palabras, movimientos, vestuario y poses (Arce Cortés, 2008).

Existen varias culturas juveniles urbanas, pero son alternas porque se encuentran en una condición de desigualdad de poder y recursos frente a la cultura dominante. Determinados grupos juveniles mantienen niveles considerables de autoafirmación porque la juventud es una edad en la que no tienen un claro discernimiento de las cosas, por lo que hay una gran tendencia a asumir posturas e identificarse como rapero, rocker, punkero, metalero, hopero, reguetonero, emo, hippie, chichero, rastas, etc. (Minda, 2014). Estos grupos buscan resaltar, su tendencia es defender su ideología y valores propios, por lo cual marcan un territorio para buscar aliados o enemigos (Correa, 2021).

Son grupos que han tomado fuerza porque algunos individuos sienten la necesidad de aceptación y de manifestar su identidad intentando abandonar al primer grupo social que es la familia, por lo cual buscan otro grupo para el proceso de afirmación

del yo, una nueva forma de socialización grupal. Incluso los jóvenes de clase alta pueden identificarse con alguna cultura juvenil urbana y ser parte de ella al tener sus gustos estéticos y musicales (Minda, 2014).

Tratando de entender a los diversos grupos de adolescentes y jóvenes que hacen alarde de ser parte de una determinada organización ha surgido terminología específica, así en torno a esta temática se usan conceptos como subcultura, tribu, culturas juveniles y contracultura (Juliao, 2012).

Las culturas suburbanas son tribus, específicamente se trata de grupos de jóvenes que se reúnen porque se identifican con ciertas características y tienen hábitos similares, forman parte de ese colectivo ya que comparten ese sentimiento de pertenencia. Su intención es formar una institución con sus propias reglas, su estética es sinónimo de rebeldía, es su distinción, sin embargo, estos grupos son pasajeros porque se mezclan o se separan (Correa, 2021).

Las culturas juveniles son organismos constituyentes de semiósferas, mismas que son autoinfluyentes (Rueda, 2012) según los estudios culturales al usar el término subcultura se menciona a un grupo de jóvenes que está en desacuerdo con las ideas hegemónica, demostrando actitudes de resistencia para diferenciarse de una cultura dominante y parenteral (Arce Cortés, 2008).

Manifestaciones culturales suburbanas

Actualmente la juventud es bastante diversa por ello se habla de culturas juveniles, es una fuerza latente que crea tensión (Juliao, 2012) estos grupos de jóvenes tratan de diferenciarse de los demás e identificarse y lo hacen a través de un estilo, mismo que implica la vestimenta, el lenguaje, la música; es decir cada grupo cuenta con elementos materiales e inmateriales que son íconos de su identidad, con lo que tratan de influir en el contexto que les rodea. Incluso estos grupos tienen actividades focales o ritos para reafirmar su identidad (Minda, 2014).

Pero cabe recalcar que una subcultura tiene dos aspectos importantes, el campo de las manifestaciones y el campo de las representaciones, ya que manifestación es el aspecto observable como la vestimenta, comida, música, artesanías, fiestas, rituales, y todas las prácticas que hacen perceptible un estilo, en cambio el de las representaciones se refiere a lo ideal, al aspecto mental como los valores, creencias, sentimientos y significados (Rueda, 2012) por lo cual resulta delicado emitir un juicio sobre las diversas culturas juveniles.

Estética: unas culturas juveniles se diferencian de otras en la forma de vestirse y al usar accesorios o elementos corpóreos creando su propia imagen. Este elemento es uno de los más relevantes para estos grupos sociales, ya que sus fans se identifican con ese vestuario y tiene influencia en la industria cultural. En los rituales o ceremonias algunas subculturas relacionan la estética, vestuario y música como su simbología reafirmando su pertenencia al conglomerado (Minda, 2014).

Imagen 1

Estética de las culturas juveniles.



Fuente: Radio Con la música a otra parte (2015):
<https://conlamusicaaotraparte.wordpress.com/2015/08/20/tribus-urbanas-en-relacion-con-la-musica/>

Estos grupos juveniles generalmente tienen un look bastante descuidado, jeans, camisetas, blusas, faldas, pulseras con el nombre de su banda favorita son su carta de presentación, igualmente el cabello largo es su ícono que representa oposición a la formalidad que exige la sociedad, calaveras en collares y anillos, así como el

color negro en su vestuario representa lo oscuro, lo prohibido, lo aterrador que denota el rechazo hacia la sociedad, los anillos grandes o cadenas simbolizan su fortaleza, pues se presenta al público como desafiantes, hasta el maquillaje es parte de su identidad (Rueda, 2012).

Música: es un elemento de identidad de gran magnitud por su discurso y por su componente estético, hasta el punto que hay grupos que producen su propio material. Hoy en día se encuentran mezclas increíbles en cuanto a música, géneros catalogados de terroríficos y otros que son considerados simplemente como ruido (Minda, 2014).

La música sin duda es uno de los principales factores que influyen en la identidad de las diversas culturas, prácticamente este elemento ocupa el centro de muchos de los procesos de identificación (Vila, 2014). Algunos de estos grupos sociales se expresan de manera artística a través de composiciones lingüísticas con música de fondo o a capela, donde plasman sentimientos y/o pensamientos, utilizan bases fundamentales entre ellas, una pista o beat música, la voz o rapeo, el baile característico, el dibujo o pintura, tal es el caso del Hip hop (Correa, 2021).

Imagen 2

Música de las culturas juveniles.



Fuente: Navarra.com (2019).

<https://navarra.elespanol.com/articulo/sociedad/tercera-edicion-festival-pim-pam-ville-propuestas-musicales-eclecticcas/20190830145624286141.html>

Lenguaje: Cada cultura tiene un lenguaje propio que le diferencia del resto, así mismo las subculturas, y al referir a este aspecto no únicamente se hace alusión a la expresión oral sino también a todas las formas como son el lenguaje escrito mediante simbología y el lenguaje no verbal que incluye la postura corporal, la vestimenta, los accesorios, la forma como se manejan en el contexto e inclusive los significados son parte relevante generadora de identidad (Minda, 2014). Está claro que unos movimientos culturales se diferencian de otros por su lenguaje sean individuales o colectivos, expresiones que se exponen en la música y en la comunicación cotidiana, cada subcultura presenta variaciones en el lenguaje, lo que implica un universo de símbolos e iconos (Rueda, 2012).

Imagen 3

Lenguaje de las culturas juveniles.



Fuente: Ramírez, D. (2015):
<http://culturasurbanasworld.blogspot.com/2015/11/como-influyen-las-tribus-urbanas-en-los.html>

Estilo: Existen polaridades en cuanto a los estilos juveniles y se derivan otros más porque sufren constantes cambios (Rueda, 2012). Las culturas juveniles tienen estilos distintivos pues tratan de expresarse socialmente en espacios y tiempos concretos con autonomía, de allí que ha aparecido un gran número de subculturas que se manifiestan de manera sesgada por su estilo; es más éstas existen precisamente porque plasman sus propios estilos. La mayoría de estas tribus comparten estilos, aunque también pueden haber estilos individuales, ya que cada persona proyecta su propia imagen pública (Juliao, 2012).

Imagen 4

Estilo de las culturas juveniles.



Fuente: Jackson, K. (2022). Shorthand Social:
https://social.shorthand.com/Kate_Jackson10/3CYBwYnKIuc/tribus-urbanas

Ideología: El pertenecer a una determinada cultura juvenil les condiciona a pensar de una manera diferente, sustituyen sus perspectivas por la del colectivo, asumen esquemas mentales que denotan nosotros somos, nosotros hacemos, nosotros pensamos (Minda, 2014) generalmente cada grupo tiene una propuesta comunicacional y cultural, son organizaciones rebeldes y contestatarias, se caracterizan por una ideología auténtica, mediante sus mensajes buscan una cultura de igualdad, respeto y libertad (Rueda, 2012).

Imagen 5

Ideología de las culturas juveniles.



Fuente: Arias, E. (2021). Lifeder: <https://www.lifeder.com/culturas-juveniles/>

Estos grupos juveniles tienen otra forma de vivir la vida con una militancia y personalidad fuerte, quieren comunicar que no se trata únicamente de una

preferencia musical, sino que es un movimiento con una clara intención, desarrollarse como una cultura con equidad y buena capacidad de gestión y organización (González, 2004). Se reúnen voluntariamente por el placer de estar juntos ya que se sienten idénticos en su modo de pensar (Juliao, 2012). Diversos grupos de jóvenes tratan de salir de los estándares ya establecidos por la sociedad proponiendo nuevas visiones y perspectivas (Arce Cortés, 2008).

Hábitos: las personas que pertenecen a una determinada cultura comparten costumbres, algunos grupos juveniles consumen drogas, un estudio en Europa demostró que el consumo de sustancias psicoactivas ilícitas está asociado a preferencias musicales específicas, a géneros como metal, rock, pop, country y folk, étnico, multigénero, dance y trance; inferencia a la que llegaron mediante el análisis de plantas de tratamiento de aguas residuales, de los festivales de música (Mackul'ak et al., 2019).

Imagen 6

Hábitos de las culturas juveniles.



Fuente: Cajal, A. (2021). Lifeder: <https://www.lifeder.com/tribus-urbanas/>

Por su parte otras subculturas realizan actividades focales, más conocidas como ritos para reafirmar su identidad con dicha cultura, de hecho, en esos espacios concretan los elementos de su estilo (Minda, 2014). Son varios los rituales que practican las culturas juveniles, comparten música con sus amigos, realizan conciertos para dar a conocer las nuevas bandas musicales, comparten cigarrillos y

cervezas en los eventos musicales, difunden información sobre los conciertos a realizarse, preparan los instrumentos, bailan en un círculo con golpes propinados sin dirección, lo que se conoce como mosh, donde descargan toda su euforia (Rueda, 2012).

Entre los hábitos de las culturas juveniles prima la acción colectiva, pues sus acciones se manifiestan con conflicto y cooperación, y cabe indicar que ese accionar no dista de sus modos rutinarios (González, 2004).

Formas de vida: Williams concibe a la cultura como un modo específico de vida que expresa significados y valores en el comportamiento, y en el arte, misma que está influenciada por distintos factores (Rueda, 2012), algunos teóricos afirman que aspectos como la preferencia musical se basan en la clase social y guardan íntima relación con sus experiencias cotidianas, tal es el caso de los hippies que reflejan sus orígenes de clase trabajadora y de clase media al preferir el rock “n” roll y el rock progresivo (Driver & Bennett, 2015).

Se puede aludir que los jóvenes de una subcultura tienen una forma de vida muy parecida lo cual los hace sentirse identificados en ese grupo, por ejemplo, los emos son personas que se caracterizan por su sentimiento de tristeza.

Imagen 7

Formas de vida de las culturas juveniles.



Fuente: Cajal, A. (2021). Lifeder: <https://www.lifeder.com/tribus-urbanas/>

El medio da lugar al asentamiento de esos grupos culturales porque tiene condiciones propicias, tal es el caso de los jóvenes de las áreas urbano marginales, quienes se juntan pues generalmente son desempleados o sin acceso a servicios de educación, factores socioeconómicos y geográficos son los que facilitan esa interacción (Minda, 2014). De hecho, la definición de cultura está fundamentada en una forma de vida de un pueblo o grupo social con comportamientos y valores similares, comportamientos y actitudes que están ligados a una ideología (Rueda, 2012).

Arte urbano: es una manifestación artística de forma pública, específicamente en la calle, como los grafitis y las esculturas vivientes con mensajes de crítica social a aspectos económicos, políticos y sociales. Son formas de expresión artística que tuvieron su origen en las manifestaciones de grupos en las grandes ciudades y dieron lugar a otras subculturas (Correa, 2021).

Imagen 8

Arte de las culturas juveniles.



Fuente: Mejía, T. (2021). Lifeder: <https://www.lifeder.com/arte-urbano/>

Grafitis: grupos como el Hip hop se expresan artísticamente con pensamientos e ironía, la idea es dejar un mensaje social reflejando su ideología o la realidad social, para ello pintan muros públicos en espacios urbanos (Correa, 2021).

Imagen 9

Grafiti de las culturas juveniles.



Fuente: Flor (2017). Flashpacker Memories:
<https://flashpackermemories.com/tour-por-el-arte-urbano-de-melbourne/>

Sexualidad: algunos jóvenes, tanto del sexo masculino como del femenino reivindican la posibilidad de una relación sentimental y sexual con personas del mismo sexo, o con individuos de ambos sexos, otros por su parte promueven la libertad de convivencia con personas del mismo sexo, es así como ha surgido la cultura Lésbico- Gey- Bisexual- Transexual- Transgénero LGBT, su filosofía es la “Nacion queer”, varias opciones sexuales para el disfrute. Estos grupos cuentan con referentes simbólicos que revelan que la diversidad sexual no se limita a la parte genital (Juliao, 2012).

Imagen 10

Manifestaciones juveniles de la Sexualidad.



Fuente: Guzmán (2021). Psicología y Mente:
<https://psicologiaymente.com/social/movimiento-lgtbi>

Arte, estética, ideologías de las culturas suburbanas

Algunas tribus dan a conocer su pensar y forma de vivir por medio del arte (Correa, 2021), quizá la sociedad no le da la importancia que amerita a esta temática, pero al considerar que el Ecuador cuenta con varias subculturas, hay un aspecto clave en torno a esta megadiversidad, indagar hasta qué punto pueden influenciar con su estilo de vida y si esos comportamientos pueden ser perjudiciales para las demás personas. Desde esta perspectiva es necesario profundizar en cada una de las tribus juveniles, tratando de conocer a ciencia cierta su filosofía de vida.

Metaleros: es un grupo de jóvenes que siente gusto por un tipo de música, el metal, el cual nació como una evolución del rock y que es considerado como un género extremo. El término metal refiere al género musical heavy metal, que surgió en la década de los 60's, el cual ha sufrido algunas mutaciones, a la fecha existen varios subgéneros del metal y se siguen creando otros al mezclarse con otros géneros (Minda, 2014). El heavy metal es la música rock que mayor éxito ha tenido pero también la más criticada, y ha sufrido una serie de transformaciones (Straw, 1984). Esta tribu se caracteriza por su fidelidad, ya que conservan su identidad inclusive en otros contextos, como en el ámbito laboral (Muela, 2016).

Imagen 11

Metaleros.



Fuente: Alcalá, M. (2018). Ejemplos de: <https://ejemplosde.info/tribus-urbanas-los-metaleros/>

Raperos: es una subcultura que se identifica por emitir críticas hacia algún aspecto social, pero lo hacen mediante composiciones lingüísticas o palabras acompañadas de música o capela, expresiones que son recitadas a manera de una poesía. Se originó por la desigualdad social, razón por la que a este grupo de jóvenes se los ha marginado considerándolos como desadaptados (Correa, 2021).

Imagen 12

Raperos.



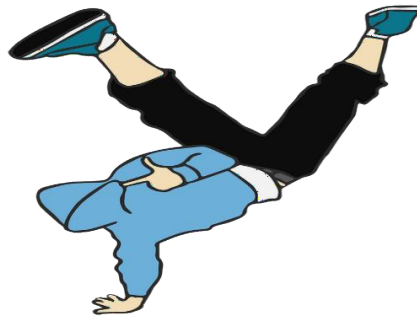
Fuente: Las 2 orillas (2018): <https://www.las2orillas.co/cinco-raperos-que-enloquecen-los-bogotanos/>

Hip hoppers: Es una cultura urbana que apareció en Estados Unidos, en los años setentas por afroamericanos y latinoamericanos, su principal manifestación es el arte urbano, sus diversas expresiones son la música, la voz, el baile y el dibujo. El grafiti es un aspecto fundamental en esta rama cultural para transmitir pensamientos, sentimientos o críticas con humor y sarcasmo, dejando plasmada una realidad social (Correa, 2021).

Es una forma de vida que tiene su clara manifestación en la música, ropa, lenguaje, danza, y en la manera de relacionarse. Es una fusión de varios elementos, apareció como un medio de defensa en las calles de Nueva York, pues habitaban personas de distintas culturas entre ellas afroamericanos, judíos, italianos, irlandeses quienes vivían una lucha. Este movimiento tomó fuerza y es lo que es gracias a la contribución de varios movimientos artísticos y culturas (Juliao, 2012).

Imagen 13

Hip hop.



Fuente: Rory (2019). Icon Collective: <https://iconcollective.edu/hip-hop-history/>

Rockeros: este grupo concibe el mundo desde otra perspectiva por lo cual se manifiestan con una identidad beligerante, en un espacio simbólico y con ciertas prácticas culturales expresadas en la música. Su ideología está puesta de manifiesto al expresar insatisfacción frente al entorno cultural, usando ciertos elementos que tienen un significado muy particular, así, la vestimenta negra representa duelo perpetuo ante la sociedad, el cabello largo simboliza banderas flameando, el escuchar la música a un volumen exagerado denota protesta, el mosh es un ritual que mediante el baile representa fuerza y furia. El grupo se ve como una comuninitas de compañeros libres que gozan de igualdad, su ideología cultural se proyecta hacia un estado utópico y paradisíaco (González, 2004).

Imagen 14

Rockeros.



Fuente: Rickeros.net (2011). <http://rockeros.net/eventos/2354-el-tri-en-el-dos-de-oro-de-yakima-washington.html>

Emos: es una subcultura que da realce a sus emociones, de allí viene su nombre emo que denota emoción, para ellos la desgracia es inevitable, lo que les causa sufrimiento. Existen controversias respecto a este grupo, pues algunos lo asocian a personas constantemente deprimidas que instigan al suicidio y a la autoflagelación. Otras versiones en torno a ellos es que son personas que pueden estar escondiendo su verdadera orientación sexual (Juliao, 2012).

Una característica muy particular de los emos es el cabello caído tapándole un ojo, el psicólogo Andrés Alcántara sostiene que el perfil psicológico de los emos es depresivo e hizo énfasis en que este grupo es nocivo para los demás jóvenes, porque están transmitiendo una postura peligrosa que podría conllevar al suicidio (Fajardo et al., 2015).

Imagen 15.

Emos.



Fuente: Tribus Humanas (2017). <http://tribusurbanas.org/emos/>

Góticos: es un grupo juvenil que se manifiesta con apariencia de muertos, su estética tiene relación con la oscuridad y la muerte. Es una derivación del movimiento punk, el principal referente simbólico de esta agrupación es la concepción romántica de la muerte, pues resaltan su importancia al afirmar que la vida y la muerte se complementan y que solo se puede explicar la una en base a la otra. Esta subcultura difiere de otras porque no promueve la violencia, más bien optan por mantenerse aislados en los eventos sociales (Juliao, 2012).

Imagen 16

Góticos.



Fuente: https://aminoapps.com/c/nla/page/item/gothic-fashion/RJbK_XPfvIWzVb7oK8krVZDDbomGGq6KjM

Punks: es una cultura juvenil que está en contraposición de los estereotipos sociales, caracterizada por rebeldía y por un estilo desordenado, el cabello a manera de crestas. Su ideología es anarquista y comunista, su intención es promover una sociedad diferente, sin jerarquías, autoritarismos y privilegios, por ello este grupo rechaza todas las manifestaciones de poder. Sus iconos están relacionados con una expresión de violencia porque consideran que el amor y la paz no tiene mayor influencia en la sociedad y tienen un sentimiento de desilusión. Punk es un término inglés cuyo significado es despectivo, a las personas de este grupo se los considera vagos, despreciables, basuras o escorias (Juliao, 2012).

Imagen 17

Punkeros.



Fuente: Rodríguez, D. (2020). Lifeder: <https://www.lifeder.com/punks-tribu-urbana/>

Rastas: es un movimiento juvenil con ciertos emblemas, con una filosofía humanista de contestación al consumismo irracional, su arma es la evasión y el autoempleo su recurso para sobrevivir en la sociedad de consumo. Este grupo es una derivación del movimiento Rastafari, con una ideología comunitaria, incitando a relaciones horizontales sin niveles jerárquicos. Sus principales manifestaciones son la vestimenta de colores con estampados de la hoja de marihuana, las trenzas dreads, la música de reggae, el león de Judá o la cara de Bob Marley (Juliao, 2012).

Imagen 18

Rastas.



Fuente: El Español (2019). https://www.elespanol.com/como/hacer-rastas-dreadlocks-video/405960200_0.html

Hippies: es una cultura juvenil cuya ideología es vivir en amor y paz, incitando condiciones de igualdad, de allí que sus prácticas son retiros y refugios propulsando la armonía y el amor (Juliao, 2012). Su filosofía es renunciar a acumular riquezas, pues creen que hay que “tener menos para ser más”, y sostienen que mientras menos cosas se tenga es más fácil conservarlas. Se caracterizan por sus amplias túnicas, pantalones desgastados, flores y colores brillantes (Miralles, 2019).

Imagen 19

Hippies.



Fuente: Ropa hippie online (2020). <http://www.ropahippie.net/estilo-hippie/>

Fetishers: es una subcultura juvenil y el símbolo de su identidad es el cuerpo humano, por ello se lo tiende a decorar de manera permanente con tatuajes, se hacen perforaciones, escoriaciones, branding, incluso se realizan alteraciones radicales. Este grupo se caracteriza por su aversión a las manifestaciones callejeras, prefiriendo el aislamiento (Juliao, 2012).

Imagen 20

Fetishers.



Fuente: SUBVRTMAG (2019): <https://www.subvrtmag.com/sixtyseven-an-optical-tension-in-fetish-culture/>

Reggaetoneros: es una tribu juvenil cuya preferencia musical es el reggaetón, género que apareció en República Dominicana y en Puerto Rico, como producto de la fusión de algunos géneros musicales como el reggae, merengue, salsa y hip hop (Fajardo et al., 2015). El reggaetón ha tenido gran acogida por su ritmo bailable, trascendiendo a varios países, hasta el punto de pasar a ser una moda que ha influido en la vida de muchos individuos, tanto que chicos y grandes aprecian sus canciones. Pero también existe la contraparte, pues hay quienes lo conciben como un género agresivo y vulgar que propulsa la actividad sexual, pues el estilo de baile es el perreo.

Este grupo de jóvenes tienen una forma peculiar de vestirse que los identifica, su estilo es usar camisetas anchas y muy largas, pantalones largos y anchos que se colocan desde la cadera, gorras con la simbología de New York, zapatillas de marca Nike, y joyas, pendientes o collares. Su principal costumbre es ir a las discotecas. La mayoría de las personas de esta subcultura son problemáticas, buscan conflictos a los jóvenes pertenecientes a otras subculturas (Fajardo et al., 2015).

Imagen 21

Reggaetoneros.



Fuente: Saber imágenes (2022). <https://saberimagenes.com/tribus-urbanas/>

Se puede afirmar que todas estas agrupaciones tiene un común denominador, ofrecen a sus integrantes calidez, solidaridad y aceptación de tal manera que generan un cambio mental que beneficia directamente a la tribu (Muela, 2016).

Grafiteros: Es un movimiento anárquico, que se toma espacios para realizar grafitis, por lo cual plasman en las paredes o muros sus sentimientos y pensamientos, son personas audaces porque muestran una reacción de inconformidad con lo establecido mediante grandes obras de arte o simplemente trazos, sin embargo, ellos no buscan una nueva organización. El grafiti es una guerrilla urbana ya que simboliza una crítica y una agresión en un lugar prohibido. La vestimenta de los grafiteros es similar a la de los raperos (Navarrete, 2012).

Imagen 22

Grafiteros.



Fuente: Alcalá, M. (2018). <https://ejemplosde.info/tribus-urbanas-los-grafiteros/>

Skaters: es un grupo juvenil que tiene una característica en particular, que lo diferencia de otras subculturas, el practicar el skate, un juego libre con movimientos y saltos en los desniveles, que tiene por objetivo dominar la patineta con arte y belleza. Mismo que logrado gran impacto en la sociedad de tal manera que existen 40,5 millones de skaters en todo el mundo, del cual el 84% son personas menores de 18 años, el 74% son hombres y el 26% mujeres. Esta actividad ha tenido gran acogida en los jóvenes, pero no en los adultos ya que no es un deporte sino un estilo de vida. Este grupo gusta de un género musical, el skate- punk, un tipo de música rebelde (Navarrete, 2012).

Imagen 23

Skaters.



Fuente: García, R. (2014). La voz de Galicia: https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/deza/2014/01/26/tribus-urbanas-estrada/0003_201401D26C6993.htm

Percepción social de las subculturas

Existen varias concepciones en torno a las diversas subculturas, para la cultura del consumismo estos estereotipos son su fuente de inspiración en el diseño y creación de accesorios novedosos, otras personas los consideran como inmorales, individualistas, y excéntricos. Visiones más profundas los conciben como jóvenes de nueva era con características propias y firmes convicciones, en tanto que otros por su parte los pueden catalogar hasta de sucios, borrachos, drogadictos y desadaptados.

Para algunos autores las tribus urbanas son pandillas o bandas de jóvenes que comparten ciertos hábitos como la moda, la rebeldía, el ocio, la violencia y la individualidad. Generalmente a las pandillas se las consideran grupos conflictivos y parte de la desorganización social porque su accionar incluye violencia, robo o algún tipo de crimen, por lo que se puede percibir claramente una desaprobación de la sociedad hacia estas subculturas (Arce Cortés, 2008).

Imagen 24

Discriminación por diferentes apariencias.



Fuente: Pérez, N. (2015). Culturas Urbanas: <http://culturasurbanasworld.blogspot.com/2015/11/discriminacion-hacia-las-culturas-o.html>

En el Ecuador la interculturalidad aún no ha sido entendida como el reconocimiento de la diversidad étnica y multiculturalismo, por eso al referirse a ciertos grupos la gente tiene una percepción negativa. Tal es el caso del rock, que es una expresión cultural mal catalogada, como un grupo satánico. Los prejuicios en torno a estos grupos juveniles han crecido en gran medida, la sociedad se ha hecho un esquema mental negativo, en la actualidad continúa la tendencia a estigmatizar a los hombres que llevan el cabello largo, a los que se visten de negro, a los que escuchan música rock, y a los que tienen tatuajes (González, 2004).

Estas subculturas tienden a ser discriminadas en la sociedad, ya que tienen distintas características que los sitúan en una condición de desigualdad social u opresión, porque se proyectan como desadaptados, rebeldes (Correa, 2021). Son culturas en oposición, por eso algunos autores las han definido como contracultura, al

percibir las como una cultura marginal, que refleja el descontento hacia la figura de la sociedad y deseo de no querer formar parte de ese régimen (Arce Cortés, 2008).

Las tribus urbanas no gozan de la aceptación de la ciudadanía ni cuentan con el apoyo de las autoridades, lo que se puede notar al realizar eventos culturales, estos no tienen los resultados esperados (Navarrete, 2012). Los hogares disfuncionales son uno de los factores que propician la formación de estas subculturas (Santana, 2016). Estas culturas urbanas generalmente son confundidas con la delincuencia por lo cual se tiende a desechar su arte (Correa, 2021), su apariencia y comportamiento dan lugar a una serie de críticas, lo que ha conllevado a segregarlos, sin embargo, la sociedad debe asumir que estos grupos juveniles son parte de la cultura, la cual es un todo heterogéneo de varias dimensiones.

Principales culturas suburbanas de Ambato

Origen

Varios acontecimientos mundiales generaron la creación de las subculturas en Latinoamérica, la globalización, la tecnologización, la caída de Berlín, la extrema pobreza, la migración, la invención de las transnacionales, entre otras (Tingo, 2010). Ante la diversidad de subculturas existentes a este tema no se le debe restar importancia, al contrario, es vital para entender la vivencia y la dinámica de estos grupos. A las subculturas se las relaciona con la autodestrucción por el hecho que estos jóvenes se identifican con canciones que refieren a destruir y a la violencia.

Imagen 25

Diversidad cultural.



Fuente: Correa, W. (2021).

Imagen 26

Subcultura Rock.



Fuente: <https://www.caracteristicass.de/rockeros/>

Las culturas juveniles aparecieron en el Ecuador a raíz de la llegada del rock, mediante agrupaciones mexicanas, y bajo ese estilo surgieron en Guayaquil agrupaciones en 1963, entre ellas: los Corvets, los Barracudas, los Dragones, los Átomos, los Black light, los Unión beat, los Only three, los Vips, los Freedom, los Easy. En 1968 apareció el primer grupo de rock psicodélico llamado los Hippies, y así fueron apareciendo pequeñas células de rockeros en todo el país. En 1971 apareció en Ambato la agrupación Allá Freed, misma que al separarse sus integrantes dio lugar a dos bandas muy reconocidas, Circuito y Cry. Al inicio las bandas musicales interpretaban covers de grupos rockeros, con el pasar de los años surgieron producciones de un rock propiamente ecuatoriano (González, 2012).

En el Ecuador se han formado nuevas agrupaciones juveniles a partir de las ya existentes en otros países, pero con ciertas adaptaciones (Escaleras, 2014). Al hablar de las culturas juveniles para muchas personas está sobreentendido que se trata de grupos que se caracterizan por conductas vandálicas, autodestructivas y hasta delincuenciales, generalmente se atribuye la violencia urbana a estas subculturas; considerando que sus integrantes tienen alguna patología porque rompen el paradigma de comportamiento habitual (Tingo, 2010).

La cultura ambateña actual cuenta con una nueva ecología grupal, tribus que se proclaman libres, varios de estos grupos son los raperos, emos, rockeros, rastas, góticos, punks, entre otros (Navarrete, 2012). La juventud urbana de Ambato trata de dejar huella en la sociedad mediante pensamientos ideológicos y con la música al estilo de los grupos de rock, punks, hip hoppers, tatuadores, etc. (Correa, 2021).

Imagen 27

Grafitero en Ambato.



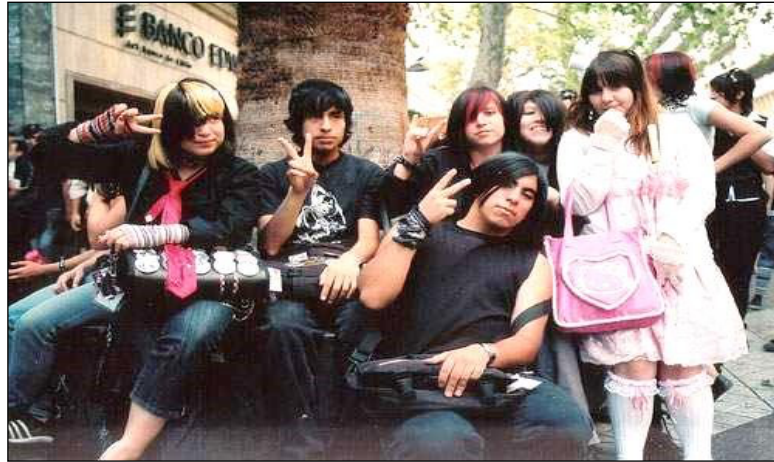
Fuente: Correa, W. (2021).

Una encuesta en Ambato arrojó que las tribus más representativas de esta ciudad son los rockeros, hip hoppers, metaleros, skaters, punkeros, rastas, góticos; la mayoría de los encuestados se reconocieron como rockeros, el segundo grupo con el que se identificaron fue la cultura de los hip hoppers, una minoría se catalogó como punkero o rasta, y nadie se reconoció como gótico (Navarrete, 2012) por lo que se puede deducir que esta última carece de presencia en la ciudad.

Los miembros de las tribus son radicales ya que están dispuestos a defender su identidad y honor frente a la sociedad y a las imposiciones de la misma (Santana, 2016). Lo más preocupante es que siguen apareciendo más subculturas porque los diversos estilos juveniles son “espectaculares” lo que tiene un gran impacto en sus gustos (Juliao, 2012).

Imagen 28

Subcultura Emo.



Fuente: Ramírez, R. (2018). <https://peakd.com/spanish/@raquel.ramirezv/tribus-urbanas-a-donde-se-fueron-los-emos>

Imagen 29

Subcultura Punks.



Fuente: TostPost (2018). <https://tostpost.com/es/noticias-y-sociedad/16517-qui-n-es-el-punk-la-esencia-de-la-subcultura.html>

Tecnologías y diseño

Cada vez es más utilizada la tecnología visual y auditiva, actualmente existe diversidad de recursos para favorecer la producción y expresión de elementos, información, logos, iconos, etc. Cabe recalcar la diferencia entre TICS y las NTICS,

ya que hoy en día se disponen de distintos instrumentos para generar información y para comunicarse interactuando, entre estos medios están los ordenadores, la informática, los audiovisuales, y las redes (Correa, 2021).

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación TICS es un conjunto de redes, software, dispositivos, y servicios que se integran en un sistema interconectado (Cruz, 2009).

Al referir a las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación NTICS se hace mención a un conjunto de herramientas que tiene que ver con el procesamiento, almacenamiento digitalizado y transmisión de la información, estas herramientas básicamente son producto de hardware y software (Centro Escolar Cristiano, 2010). Se las ha conceptualizado así a todos los nuevos medios y aparatos tecnológicos que facilitan el flujo de información como son las laptops, internet, DVD, disco duro, bits, CD ROM, tarjetas de memoria, y los espacios virtuales como los correos electrónicos y páginas web, que permiten la comunicación instantánea sin límites de espacio (Cruz, 2009).

Imagen 30
NTICS.



Fuente: http://bastidasblogdedidactica.blogspot.com/p/blog-page_17.html

La Asociación Americana de las Tecnologías de la Información manifiesta que las NTICS incluye a todos los sistemas informáticos, medios digitales, telefonía celular, internet y demás servicios que posibilitan almacenar, difundir, procesar, crear, y recuperar todo tipo de información a gran velocidad (Castillo & González, 2010).

Conceptos de diseño en general

Al escuchar el término diseñar se viene a la mente la idea de crear algo, sin embargo, este proceso en la práctica es mucho más complejo, se trata de utilizar y ordenar inteligentemente todos los medios, relacionando lo artístico con los elementos a utilizar (Álvarez, 2009). Básicamente un buen diseño es fruto de la experiencia y de la combinación de figuras, colores, tonalidades, efectos o estilos.

Según Guílera (2011) el diseño es un proceso creativo que tiene una planificación y una metodología para transformar o dar forma a algo inexistente mediante nociones y el potencial innovador (Toscano, 2017).

Producción para medios de comunicación

La producción para medios de comunicación se enfoca en la creatividad, la innovación, y la investigación mediante el uso de la tecnología; a través del conocimiento teórico y práctico con la finalidad del dominio audiovisual, como cine, televisión, videos, cine, radio y plataformas multimedia. Considerando el origen y evolución de cada medio audiovisual hasta la comprensión de los procesos de, creación, difusión y producción de los productos audiovisuales.

Proceso de producción audiovisual

El proceso de creación de un material audiovisual, desde su concepción hasta su finalización, consta de tres fases o etapas principales: preproducción, producción y postproducción; aunque dependiendo del tipo de audiovisual, también puede incluir etapas o fases previas como la definición de la identidad corporativa, así como fases posteriores como la publicación (Morgan, 2016).

En la primera fase (preproducción) se lleva a cabo toda la planificación y coordinación, en la segunda (producción) se capturan todos los elementos que aparecerán en el vídeo final y en la tercera (postproducción) se editan todos los elementos y se combinan para crear el vídeo final.

Durante la producción se debe tener en cuenta que existen varios tipos de movimientos de cámara que implican el movimiento sensible con el punto de vista, con la explicación que dichas tomas desafían las teorías que deberían explicarlas. Las teorías del punto de vista cinematográfico y del movimiento de la cámara relacionan erróneamente al espectador, la cámara y el mundo, como una prelación interpretativa, y que este enfoque tiende a oscurecer lo que hacen los movimientos de la cámara (Morgan, 2016).

Los medios de comunicación, la producción de información y cultura se transforma mundialmente. La digitalización y masificación de la web, como plataforma de acceso y distribución de contenidos, cambian las reglas de juego. De esta forma, la radio interviene con la aparición de nuevos actores, modelos y formatos que amplían el área de lo radiofónico. El campo radiofónico online es el medio en el que estas características se desarrollan y transforman. Entonces surgen los nuevos formatos de producción y distribución de contenidos sonoros radiofónicos, denominados podcast.

Un estudio de grabación audiovisual suele disponer varios dispositivos electrónicos y tecnológicos, tales como: apps para el móvil, micrófono, software de edición, cámara de video, consola de efectos de sonido, auriculares, computadora, mobiliario, entre otros.

Imagen 31

Estudio de producción audiovisual.



Fuente: <https://blog.brlogic.com/es/que-es-un-podcast-y-como-puede-ampliar-el-alcance-de-tu-radio/>

Géneros audiovisuales y valor comunicacional

Tradicionalmente, el análisis del material audiovisual ha requerido la clasificación en tipos o géneros, para permitir la comparación en un marco común. Los géneros audiovisuales varían según el medio, por ejemplo, hay géneros cinematográficos y géneros televisivos. Existen diferentes enfoques de la clasificación del material audiovisual que abarcan los formatos, las categorías y los propios géneros. El concepto de géneros se trasladó al material audiovisual desde el estudio de los textos escritos y la teoría literaria (Frigola et. al, 2020).

Los estudios sobre los géneros cinematográficos existen desde mediados y finales del siglo XX, y han dado lugar a debates sobre el valor y el papel que la industria y el público desempeñan en el reconocimiento de los géneros. Hacia finales del siglo XX se llegó a una definición bastante amplia de algunos de los principales géneros: bélico, ciencia ficción, comedia, historia, musical, policíaco, de terror y del oeste. A su vez, estos géneros tienen subgéneros o producen géneros híbridos. La tecnología de grabación de vídeo fue el primer paso que permitió la horizontalización de la comunicación, aunque no ofrecía las mismas características técnicas que la cinematografía tradicional y estaba más cerca del videoarte que del cine. Sin embargo, fue evolucionando y mejorando técnicamente, hasta sustituir al cine realizado con película fotoquímica a finales de siglo.

Salvo en algunos géneros específicos, como la animación, parece que un género se define por el emparejamiento de un tema y una estructura comunes. El material audiovisual de internet tiene características propias y diferenciadoras, debido no sólo a las evidentes diferencias técnicas, sino también a la generación de una cultura audiovisual diferente que afecta también a los lenguajes audiovisuales o a las formas de expresión. Se han distinguido algunos géneros audiovisuales producidos para ser colgados en internet.

La siguiente lista muestra algunos tipos de vídeos que aparecen con frecuencia en internet: largometrajes, grabación de sesiones (conferencias, reuniones y asambleas parlamentarias), programas para la práctica y el aprendizaje de idiomas, programas

informativos y noticias (material de agencias de noticias y canales de televisión), programas de televisión, podcasts, documentales, concursos, reportajes sobre lugares, personas y acontecimientos, entre otros (Frigola et. al, 2020).

Preproducción

Guion

La herramienta fundamental de un proyecto audiovisual es un guion, que representa una guía que posibilita organizar el contenido de un episodio, además incluye indicaciones relevantes para la realización del podcast, como detalles en relación a los tiempos de las cuñas y de las participaciones de los actores.

La estructura para crear un guion de podcast es la siguiente:

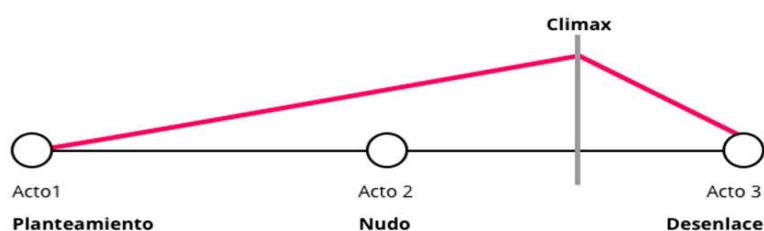
1. Introducción (o primer acto).
2. Desarrollo (o segundo acto).
3. Despedida (o tercer acto) (Abismo FM, 2021).

Imagen 32

Guion para podcast. Los tres actos.



La estructura de los 3 actos



Fuente: Abismo FM (2021).

Planos y Movimientos de Cámara

En una buena obra cinematográfica se procura de escoger las mejores tomas para su proyecto, donde se puede previamente dividir dichas tomas en categorías. Las

tomas de cámara esenciales requieren la consideración de los siguientes principios básicos:

- Tamaños de disparo
- Ángulos de cámara
- Movimientos de la cámara

El tamaño de disparo analiza las dimensiones del encuadre en comparación con la persona. Los tamaños de toma más importantes son: primer plano, tiro largo, plano medio, tres disparos y el punto de vista de tiro.

El ángulo de la cámara se considera una vez que haya decidido el tamaño de la toma, el mismo que puede darle un poco más de perspectiva a su toma. Existen los siguientes ángulos de cámara: altura de los ojos, ángulo alto, ángulo bajo, ángulo holandés y sobre hombro.

Para el movimiento de la cámara, la mayoría de los tamaños y ángulos de toma analizados se pueden usar como tomas estáticas o en movimiento. Al añadir movimiento a un acto, puede desplazarse entre los ángulos de la cámara con facilidad. Se tiene los siguientes movimientos de cámara: Panorámica o inclinación, tiro de seguimiento, zoom, movimiento aleatorio, movimiento 360°, movimiento compuesto, Dolly zoom y toma única (Sudhakaran, 2019).

Software de grabación y edición de audio

Existen algunas opciones de software que se pueden emplear para la grabación y edición de audio, entre los que se destacan: Adobe Audition, Garageband, Logic PRO X, Audacity. A continuación, se describen las principales características del más popular de ellos:

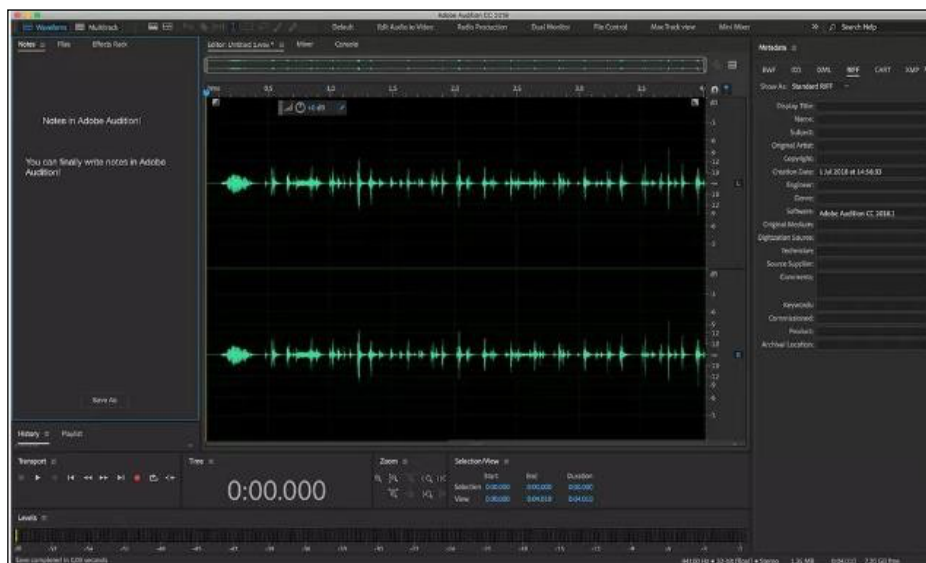
Adobe Audition

Es un software integrante de la suite Creative Cloud de Adobe, está entre los mejores de su sector. Incluye múltiples herramientas y tecnologías lo que la hace

perfecta para la grabación y para la edición de las grabaciones, lo cual posibilita conseguir resultados totalmente profesionales. Cuenta con una curva de aprendizaje bien pronunciada, por lo cual se pueden realizar acciones básicas y posteriormente funciones avanzadas.

Imagen 33

Programa Adobe Audition.



Fuente: Iglesias (2021).

Software de producción y edición de gráficos vectoriales

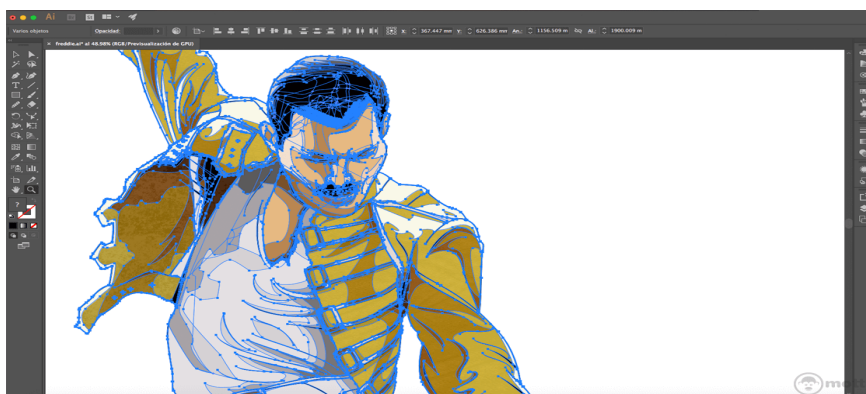
Existen algunas opciones de software que se pueden emplear para la producción y edición de gráficos vectoriales, entre los que se destacan: Adobe Illustrator, CorelDRAW e Inkscape. A continuación, se describen las principales características del más popular de ellos:

Adobe Illustrator

Es un programa de diseño gráfico de arte digital, que permite crear objetos a través del diseño vectorial. Puede ser una alternativa muy útil para la realización de un podcast, pues su plataforma cuenta con herramientas para elaborar elementos gráficos, por lo que éstas pueden ser utilizadas para hacer vídeos, impresiones, publicaciones en redes sociales, entre otras actividades (Figuerola, 2021).

Imagen 34

Programa Adobe Illustrator.



Fuente: Figueroa (2021).

Herramientas informáticas para la postproducción

Entre las opciones disponibles de herramientas para la postproducción, se destaca Adobe Premier PRO, cuyas características se exponen como sigue:

Adobe Premier PRO

Es un programa muy utilizado para la edición de video, por su presentación que facilita su manejo, y por las transiciones que permiten editar videos con gran calidad y rapidez. También brinda la facilidad de edición del sonido, siendo así un software completo de edición de video digital. Al hacer un podcast, este programa puede resultar muy práctico y funcional (Guzmán, 2021).

Imagen 35

Programa Adobe Premiere PRO.



Fuente: Guzmán (2021).

Adobe After Effects

Adobe After Effects es un programa de animación 2.5D que se emplea para crear efectos visuales, animación y estructuración de imágenes en movimiento. Este software es utilizado en la creación de material audiovisual de tipo profesional para la televisión, el cine y la web. Es bastante funcional en la etapa de postproducción, tiene la capacidad de crear cientos de efectos en la manipulación de las imágenes, permitiendo una combinación óptima en el mismo escenario entre las imágenes y las capas de video (Toulouse Lautrec, 2022).

Imagen 36

Programa After Effects.



Fuente: Toulouse Lautrec (2022).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

Tipo de investigación

La investigación desarrollada tiene un alcance descriptivo, que de acuerdo a los autores Hernández, Fernández y Baptista (2014) “busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice, describe tendencias de un grupo o población” (p. 92). En este sentido, en esta investigación se expone la realidad de las culturas suburbanas y la percepción social respecto a la existencia de las mismas en la ciudad de Ambato. Como parte de la descripción se identifican las principales agrupaciones, se da a conocer las características y manifestaciones de cada una de ellas y se propone una alternativa de difusión dirigida a la sociedad ambateña acerca de las principales culturas suburbanas. Este tipo de investigación.

Enfoque de la investigación

La investigación tiene un enfoque mixto, caracterizado por la obtención de información de tipo cuantitativa que es susceptible de ser procesada mediante un análisis estadístico, que en este caso correspondiente a los datos obtenidos de la aplicación del cuestionario de la encuesta dirigida a los residentes de la ciudad de Ambato (Anexo A). También se obtiene información de carácter cualitativa que no se procesa estadísticamente, que corresponde a la obtenida de la entrevista dirigida a un gestor de una agrupación suburbana denominada metalero (Anexo C) y a la directora provincial de la Casa de la Cultura Núcleo de Tungurahua (Anexo B).

Técnicas e instrumentos

Conforme se anticipó, las técnicas utilizadas son la encuesta y la entrevista, aplicadas con el fin de disponer de información proveniente de distintas fuentes y de esa manera minimizar el efecto de sesgo o subjetividad de la información.

En el caso de la encuesta, se diseñó un cuestionario con preguntas cerradas, con opciones de respuesta en una escala tipo Likert (1. Totalmente en desacuerdo, 2. En desacuerdo, 3. Indiferente, 4. De acuerdo medida, 5. Totalmente de acuerdo), complementadas con preguntas con opciones de respuesta de tipo nominales, tales como los nombres o denominaciones de las culturas suburbanas, las manifestaciones de esos colectivos sociales y los recursos audiovisuales que ellos desearían para difundir su cultura. El cuestionario (Anexo A) está conformado por nueve preguntas dirigidas a una muestra de los residentes de la ciudad de Ambato.

Por otra parte, respecto a las entrevistas se diseñaron dos guías, una que contiene seis preguntas dirigidas a la directora provincial del Departamento de Cultura de Tungurahua y otra que contiene 10 interrogantes hacia un gestor de la cultura metalera con amplia presencia en la ciudad, conforme se muestra en los Anexos B y C del presente documento, respectivamente. Para la entrevista dirigida a la directora provincial del Departamento de Cultura de Tungurahua se solicitó verbalmente ser atendido en el despacho de la funcionaria, sin que sea necesario hacer una solicitud por escrito. Ante tal petición se tuvo una respuesta favorable por parte de la mencionada funcionaria, siendo que la entrevista se hizo efectiva en el despacho correspondiente. Estas entrevistas tienen por objeto valorar la situación del apoyo de las entidades estatales hacia los referidos colectivos sociales y las percepciones que tienen los gestores de las culturas suburbanas más representativas respecto a su reconocimiento en la comunidad y sobre las acciones necesarias para la promoción y difusión de sus manifestaciones culturales.

Población y muestra

La población participante en la recolección de la información está conformada por los residentes de la ciudad de Ambato en edades comprendidas entre 18 y 50 años, de igual manera un gestor de una de las principales culturas suburbanas de la ciudad y el director provincial del Departamento de Cultura de Tungurahua. De acuerdo al INEC el cantón Ambato cuenta con una población de 387309 habitantes, de entre los cuales el 46.2% corresponde a personas comprendidas en la edad objetivo (18-50 años), conforme se detalla en la Tabla 1:

Tabla 1*Distribución de la población de Ambato por edades.*

Rango de edad (años)	%
18-19	4.0
20-24	9.0
25-29	8.4
30-34	7.4
35-39	6.5
40-44	5.7
45-49	5.2
Total	46.2

Fuente: INEC, 2020.

Por lo tanto, la población objetivo por grupo etario sería de aproximadamente 178940 individuos. No obstante, otro criterio de inclusión corresponde al hecho que el estudio se concentra en la ciudad de Ambato, es decir la zona urbana. De acuerdo a las proyecciones del INEC, se estima que la población urbana de Ambato es de 54% de los habitantes del cantón, por consiguiente, la población se reduce a 96627 individuos. En vista de que la población es muy grande, se considera la aplicación de una fórmula probabilística para el cálculo del tamaño de la muestra, conforme se presenta a continuación:

$$n = \frac{Z^2 * N * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z^2 * p * q}$$

Tabla 2*Variables para determinar la muestra.*

Nivel de confianza 90%	Z	1.65
Universo o Población	N	96627
Probabilidad a favor	p	0.5
Probabilidad en contra	q	0.5
Error de la estimación	e	8%

Fuente: Autor.

Mediante resolución de la fórmula se obtiene el siguiente tamaño de la muestra:

n = 150 ciudadanos

Es decir que la muestra de residentes de la ciudad de Ambato a ser encuestados es de 150 individuos.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Encuesta

El cuestionario de la encuesta (Anexo A) ha sido aplicado a una parte de los residentes de la ciudad de Ambato. A continuación, se dan a conocer los resultados obtenidos para cada una de las preguntas que la conforman.

Género

Los datos de género de las personas residentes en la ciudad de Ambato que han sido encuestadas se presentan en la tabla 3 y en el gráfico 1:

Tabla 3

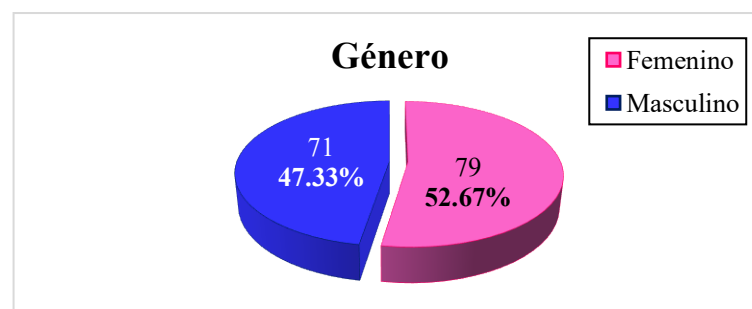
Género las personas encuestadas.

Género	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	79	52.67%
Masculino	71	47.33%
Total	150	100%

Fuente: Autor.

Gráfico 1

Género las personas encuestadas.



Fuente: Autor.

El 52.67% de las personas encuestadas son del género femenino, mientras que el 47.33% restante pertenecen al género masculino.

Ocupación

El tipo de ocupación que poseen los residentes de Ambato que han sido parte de la encuesta se aprecia en la tabla 4 y en el gráfico 2:

Tabla 4

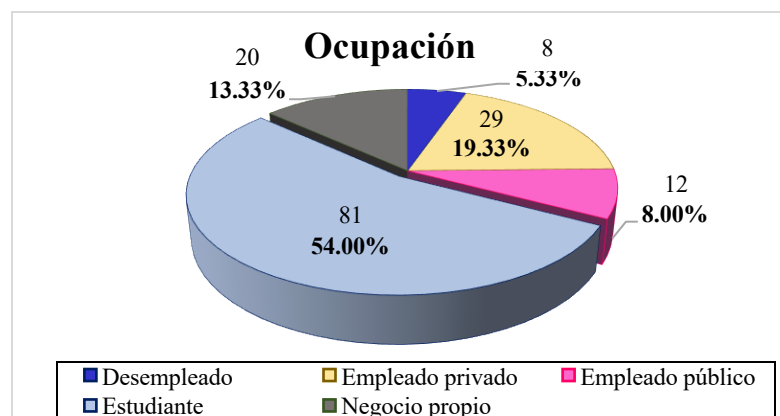
Ocupación de las personas encuestadas.

Ocupación	Frecuencia	Porcentaje
Desempleado	8	5.33%
Empleado privado	29	19.33%
Empleado público	12	8.00%
Estudiante	81	54.00%
Negocio propio	20	13.33%
Total	150	100%

Fuente: Autor.

Gráfico 2

Ocupación de personas encuestadas.



Fuente: Autor.

El 54% de los residentes de Ambato encuestados dice tener la ocupación de estudiante, el 19.33% respondió que es empleado privado, el 13.33% afirma tener un negocio propio, el 8% declaró que es empleado público, y el 5.33% restante se encuentra en el desempleo.

Edad

Los valores del rango de edades de los residentes de Ambato que han sido partícipes de la encuesta se indican en la tabla 5 y en el gráfico 3:

Tabla 5

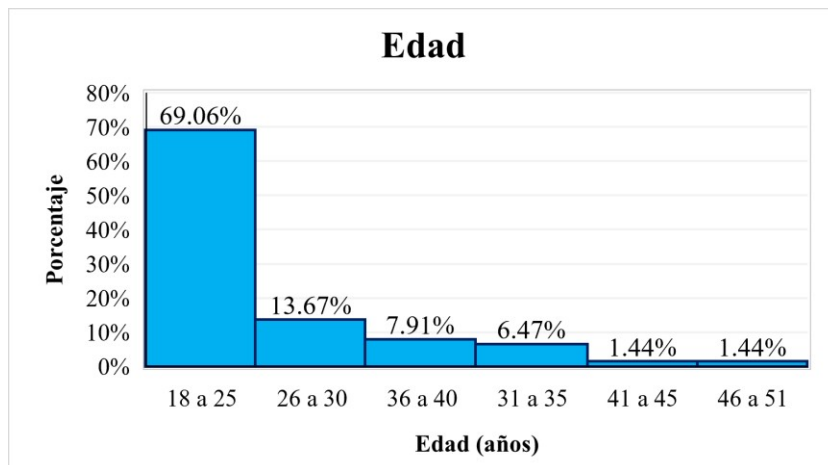
Rangos de edad de las personas encuestadas.

Edad (años)	Frecuencia	Porcentaje
18 a 25	104	69.06%
26 a 30	20	13.67%
31 a 35	11	7.19%
36 a 40	11	7.19%
41 a 45	2	1.44%
46 a 51	2	1.44%
Total	150	100%

Fuente: Autor.

Gráfico 3

Rangos de edad de las personas encuestadas.



Fuente: Autor.

El 69.06% del total de personas de Ambato encuestadas se encuentran en el rango de edad de 18 a 25 años, el 13.67% tiene una edad entre 26 y 30 años, el 7.19% dice tener entre 31 y 35 años de edad, el 7.19% se halla en la edad de 36 a 40 años, por otra parte, el 1.44% tiene una edad de entre 41 y 45 años, y finalmente el 1.44% restante indica tener una edad dentro del rango de 46 a 51 años.

Pertenencia a un grupo suburbano

La información de la pertenecía o no de las personas encuestadas a un grupo suburbano se detalla en la tabla 6 y gráfico 4.

Tabla 6

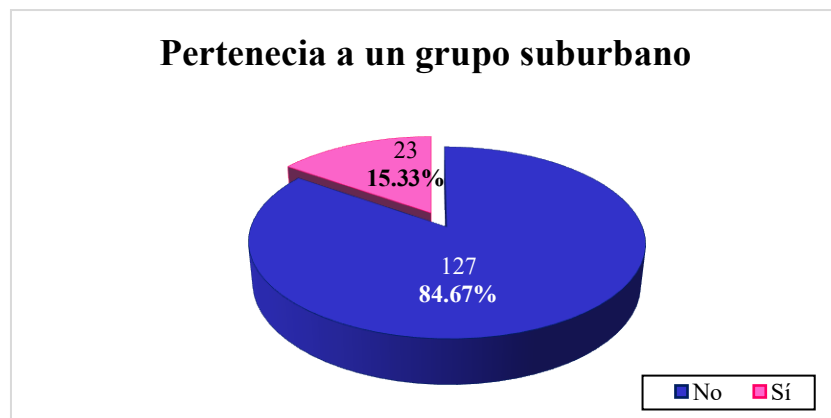
Pertenencia a un grupo suburbano de las personas encuestadas.

Pertenencia a un grupo suburbano	Frecuencia	Porcentaje
No	127	84.66%
Sí	23	15.33%
Total	150	100.00%

Fuente: Autor.

Gráfico 4

Pertenencia a un grupo suburbano de las personas encuestadas.



Fuente: Autor.

El 84.67% de los residentes de la ciudad de Ambato que respondieron la encuesta dice no pertenecer a algún grupo suburbano, mientras que el 15.33% afirma pertenecer a un grupo suburbano.

Pregunta 1

¿De cuáles de las culturas suburbanas enlistadas usted ha escuchado hablar o ha tenido conocimiento?

El cuadro de resultados recibidos a la pregunta 3 por parte de los encuestados, se da a conocer en la tabla 7 y en el gráfico 5.

Tabla 7

Respuestas de la pregunta 1.

Pregunta 1	Frecuencia	Porcentaje
Rockeros	137	91.37%
Metaleros	111	74.10%
Skaters	104	69.33%
Raperos	103	68.67%
Reggaetoneros	95	63.31%
Grafiteros	94	62.66%
Punkeros	87	58.27%
Emos	70	46.66%
Hippies	68	45.32%
Rastafaris	67	44.60%
Góticos	65	43.17%
Drag Queens	50	33.09%
Fetishers	10	6.47%

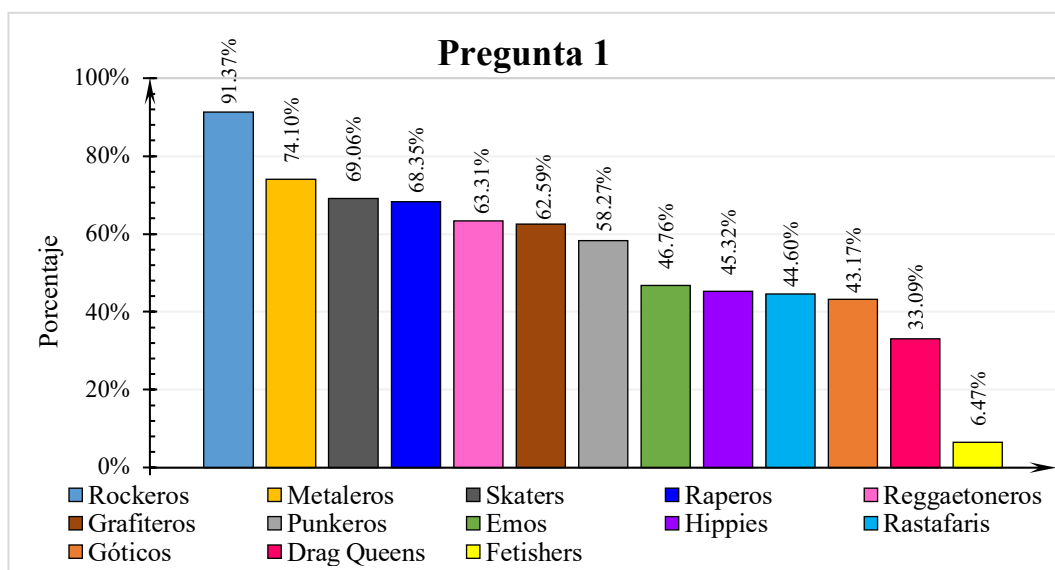
$n = 150$.

Fuente: Autor.

El 91.37% del total de la muestra, dice conocer a la cultura suburbana de los Rockeros, 74.10% conoce a la cultura de Metaleros, el 69.33% ha oído hablar de los Skaters, el 68.67% conoce a los Raperos, el 63.31% tiene conocimiento acerca de los Reggaetoneros, el 62.66% sabe acerca de los Grafiteros, el 58.27% identifica a los Punkeros, el 46.66% conoce a los Emos, el 45.32% ha escuchado hablar de los Hippies, el 44.60% reconoce a los Rastafaris, el 43.17% tiene conocimiento de los Góticos, 33.09% ha oído mencionar a los Drag Queens, y 6.47% ha escuchado acerca de la cultura de los Fetishers.

Gráfico 5

Respuestas de la pregunta 1. n = 150.



Fuente: Autor.

Pregunta 2

¿Qué tipo de manifestaciones de las culturas suburbanas de la ciudad le gustaría conocer?

Las respuestas de la pregunta 6 que se han obtenido de la encuesta realizada a los residentes en la ciudad de Ambato, se detallan en la tabla 8 y en el gráfico 6.

Tabla 8

Respuestas de la pregunta 2.

Pregunta 2	Frecuencia	Porcentaje
Música	114	76.26%
Ideología	94	62.59%
Expresiones a través de imagen y fotografía	83	55.40%
Historia de las agrupaciones	74	49.64%
Exposiciones de arte urbano	64	42.45%
Rol en la sociedad	64	42.45%
Forma de vida	63	41.73%
Vestimenta	53	35.25%
Actividades de entretenimiento	51	33.81%
Estética	45	30.22%

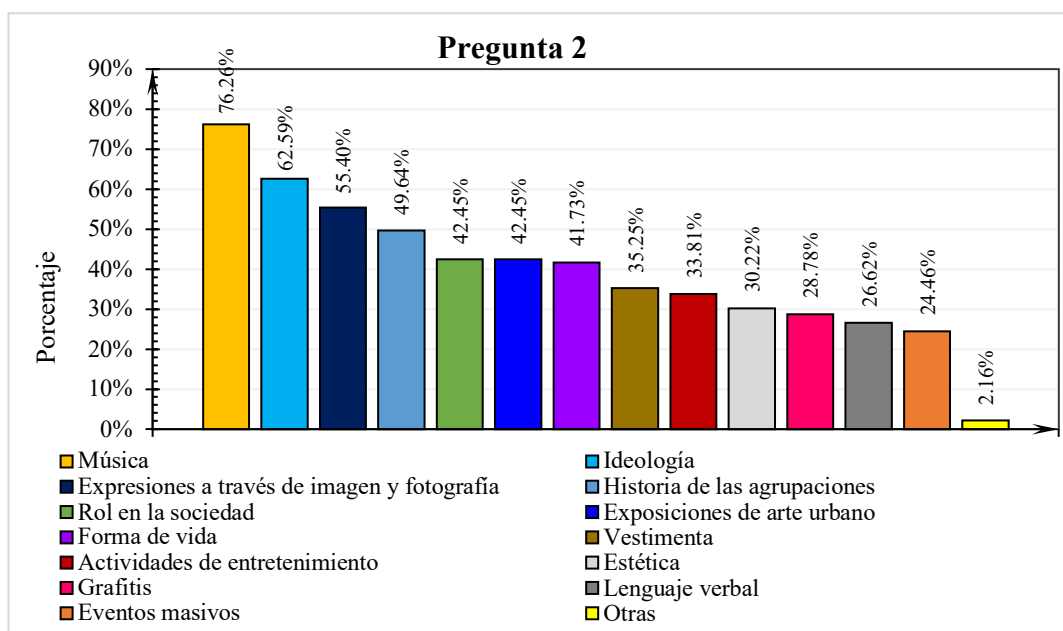
Grafitis	43	28.78%
Lenguaje verbal	40	26.62%
Eventos masivos	37	24.46%
Otras	3	2.16%

$n = 150$.

Fuente: Autor.

Gráfico 6

Respuestas de la pregunta 2.



Fuente: Autor.

El 76.26% del total de los residentes en Ambato encuestados dice que le gustaría conocer la música como una manifestación de las culturas suburbanas de la ciudad, el 62.59% cree que le gustaría conocer la ideología, el 55.40% quisiera saber sobre las expresiones a través de imagen y fotografía, el 49.64% podría querer aprender sobre la historia de las agrupaciones, el 42.45% opina desear conocer el rol en la sociedad, el 42.45% desea conocer las exposiciones del arte urbano, el 41.73% quisiera saber acerca de forma de vida, el 35.25% dice que le gustaría conocer la vestimenta, el 33.81% opina que las actividades de entrenamiento está dispuesto a conocer, el 30.22% quisiera conocer la estética, el 28.78% está interesado en saber sobre los grafitis, al 26.62% le gustaría conocer el lenguaje verbal, el 24.46% podría estar interesado en saber sobre los eventos masivos, y por último el 2.16% opina que talvez le gustaría conocer otro tipo de manifestaciones de dichas culturas.

Pregunta 3

¿Cree usted que existen espacios físicos para el desarrollo de las actividades de las culturas suburbanas en la ciudad de Ambato?

Tabla 9

Respuestas de la pregunta 3.

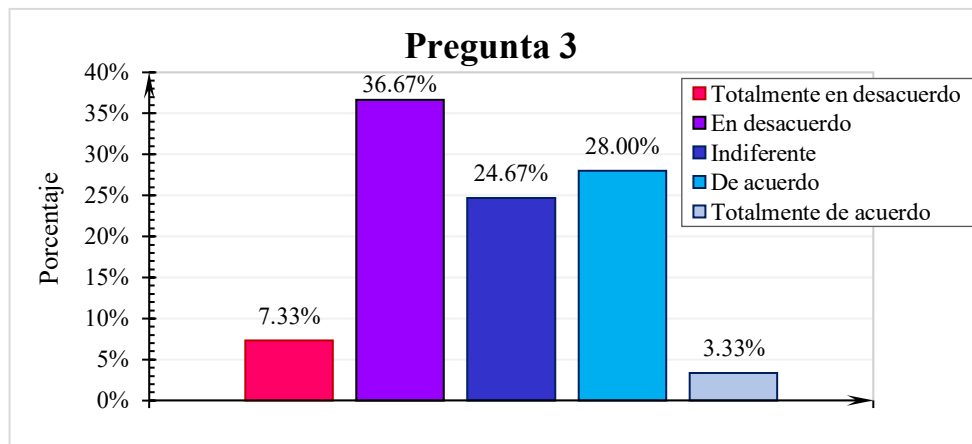
Pregunta 3	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	11	7.33%
En desacuerdo	55	36.67%
Indiferente	37	24.67%
De acuerdo	42	28.00%
Totalmente de acuerdo	5	3.33%
Total	150	100%

Fuente: Autor.

Los resultados de las respuestas a la segunda pregunta brindada por los residentes de Ambato encuestados, se muestran en la tabla 9 y en el gráfico 7.

Gráfico 7

Respuestas de la pregunta 3.



Fuente: Autor.

Las personas encuestadas residentes en Ambato proporcionaron la siguiente información: El 36.67% está en desacuerdo en sí que existen espacios físicos para el desarrollo de las actividades de las culturas suburbanas en la ciudad de Ambato, el 28 % está en desacuerdo, el 24.57% lo toma como indiferente, el 7.33% está

totalmente en desacuerdo, y por último el 3.33% se encuentra totalmente de acuerdo en que sí existen dichos espacios físicos.

Pregunta 4

¿Considera usted que las culturas suburbanas de la ciudad de Ambato tienen expresiones y manifestaciones que deben ser reconocidas por la ciudadanía?

Los datos de respuesta a la primera pregunta proporcionados por los encuestados, se indican en la tabla 10 y en el gráfico 8.

Tabla 10

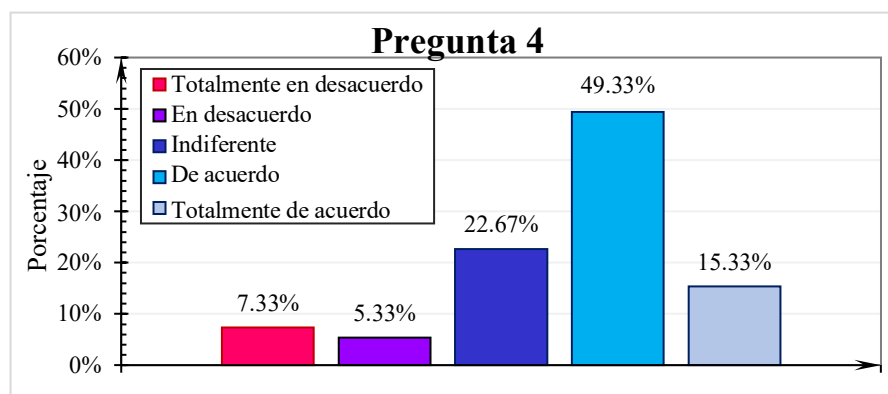
Respuestas de la pregunta 4.

Pregunta 4	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	11	7.33%
En desacuerdo	8	5.33%
Indiferente	34	22.67%
De acuerdo	74	49.33%
Totalmente de acuerdo	23	15.33%
Total	150	100%

Fuente: Autor.

Gráfico 8

Respuestas de la pregunta 4.



Fuente: Autor.

El 49.33% del total de las personas encuestadas de la ciudad de Ambato dice estar de acuerdo en que las culturas suburbanas de la ciudad de Ambato tienen

expresiones y manifestaciones que deben ser reconocidas por la ciudadanía, el 22.67% opina que le es indiferente, el 15.33% dice estar totalmente de acuerdo, el 7.33% dice estar totalmente en desacuerdo, y el 5.33% restante afirma estar en desacuerdo con el enunciado descrito.

Pregunta 5

¿Está usted de acuerdo en que los miembros de las culturas suburbanas de la ciudad usen una vestimenta característica que sea llamativa para poder ser identificados?

Los datos de las respuestas obtenidas de la pregunta 4 por parte de los encuestados se indica en la tabla 11 y en el gráfico 9.

Tabla 11

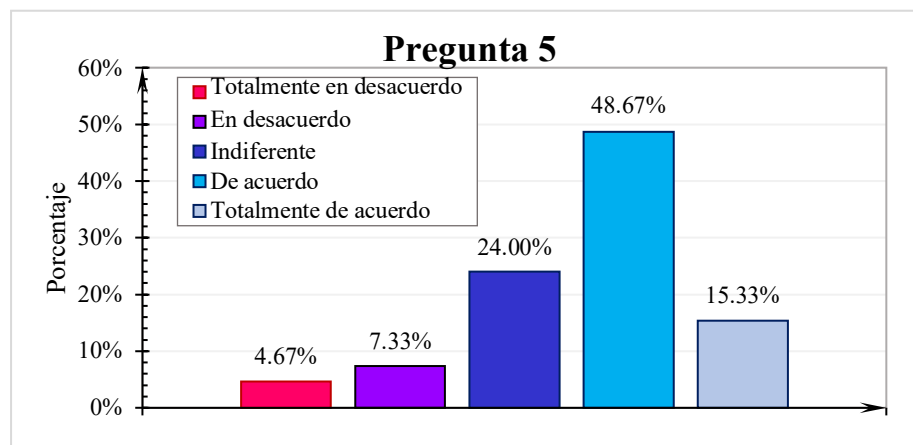
Respuestas de la pregunta 5.

Pregunta 5	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	7	4.67%
En desacuerdo	11	7.33%
Indiferente	36	24.00%
De acuerdo	73	48.67%
Totalmente de acuerdo	23	15.33%
Total	150	100%

Fuente: Autor.

Gráfico 9

Respuestas de la pregunta 5.



Fuente: Autor.

El 48.67% de las personas encuestadas dice estar de acuerdo con que los miembros de las culturas suburbanas de la ciudad usen una vestimenta característica que sea llamativa para poder ser identificados, el 24% lo considera indiferente, el 15.33% está totalmente de acuerdo, el 7.33% dice estar en desacuerdo, y el 4.67% se encuentra totalmente en desacuerdo con eso.

Pregunta 6

¿Percibe usted que existe discriminación hacia los miembros de las culturas suburbanas en la ciudad de Ambato?

En la tabla 12 y en el gráfico 10 se da a conocer las respuestas a la pregunta 7 de la encuesta aplicada a los residentes de la ciudad de Ambato.

Tabla 12

Respuestas de la pregunta 6.

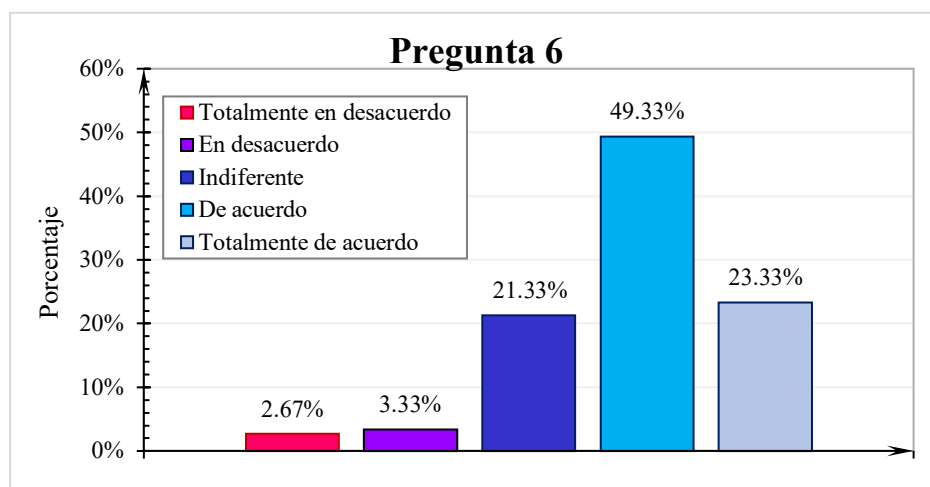
Pregunta 6	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	2.67%
En desacuerdo	5	3.33%
Indiferente	32	21.33%
De acuerdo	74	49.33%
Totalmente de acuerdo	35	23.33%
Total	150	100%

Fuente: Autor.

El 49.33% de la muestra de los residentes en Ambato dice estar de acuerdo en que sí existe discriminación hacia los miembros de las culturas suburbanas en la ciudad, el 23.33% está totalmente de acuerdo, el 21.33% se muestra indiferente, el 3.33% se encuentra en desacuerdo, y el 2.67% restante afirma estar totalmente en desacuerdo.

Gráfico 10

Respuestas de la pregunta 6.



Fuente: Autor.

Pregunta 7

¿Tendría usted interés en conocer más acerca de las culturas suburbanas de la ciudad?

Tabla 13

Respuestas de la pregunta 7.

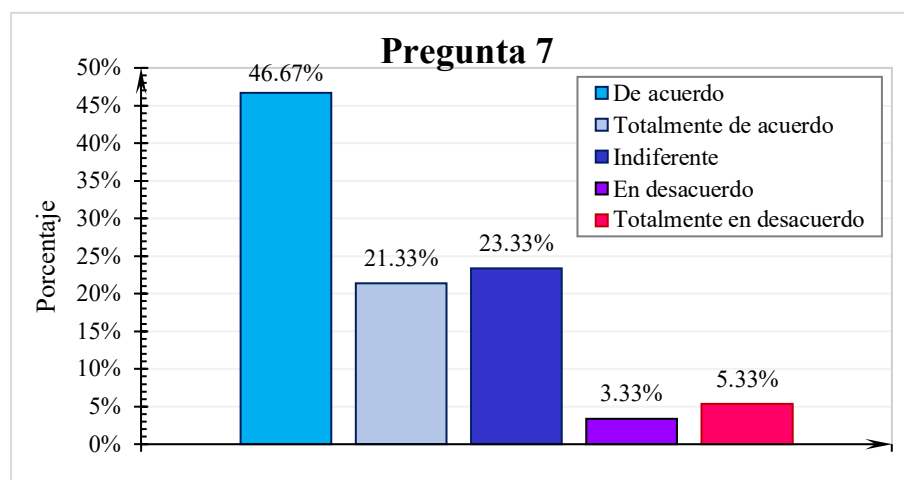
Pregunta 7	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	8	5.33%
En desacuerdo	5	3.33%
Indiferente	35	23.33%
De acuerdo	70	46.67%
Totalmente de acuerdo	32	21.33%
Total	150	100%

Fuente: Autor.

Los resultados de las respuestas a la pregunta 5 de la encuesta realizada se presentan en la tabla 13 y en el gráfico 11.

Gráfico 11

Respuestas de la pregunta 7.



Fuente: Autor.

El 46.76% de los residentes de Ambato encuestados dice estar de acuerdo con que sí tendría interés en conocer más acerca de las culturas suburbanas de la ciudad, el 23.33% piensa que es indiferente, el 21.33% está totalmente de acuerdo, el 5.33% dice estar totalmente en desacuerdo, y el 3.33% está en desacuerdo con tener interés.

Pregunta 8

De los siguientes canales de comunicación, ¿cuál le parece más cómodo para informarse de las culturas suburbanas?

Los resultados de la pregunta 8 de la encuesta realizada a los residentes de Ambato se muestra en la tabla 14 y en el gráfico 12.

Tabla 14

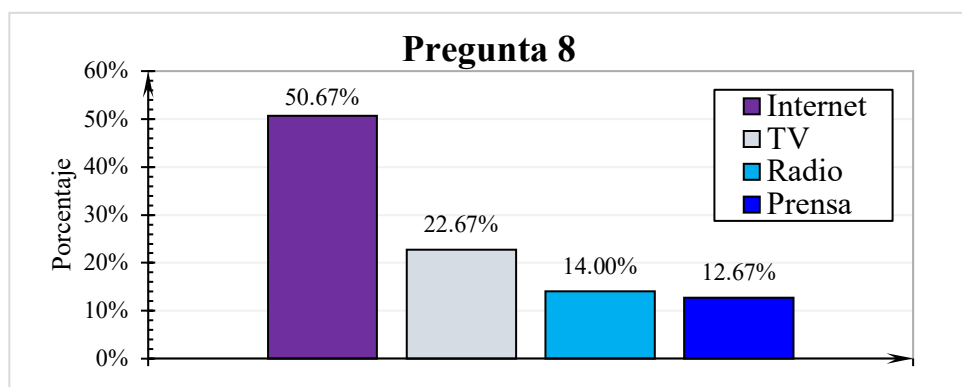
Respuestas de la pregunta 8.

Pregunta 8	Frecuencia	Porcentaje
Internet (redes sociales, Facebook, Instagram, YouTube)	76	50.67%
TV	34	22.67%
Radio	21	14.00%
Prensa	19	12.67%
Total	150	100%

Fuente: Autor.

Gráfico 12

Respuestas de la pregunta 8.



Fuente: Autor.

Del total de las personas que han formado parte de la encuesta, el 50.67% dice que el canal de comunicación más cómodo para informarse de las culturas suburbanas es el internet, el 22.67% indica que es la televisión, el 14 % se inclina por la radio y el restante 12.67% considera que sería mejor la prensa. Las personas encuestadas se inclinan mayoritariamente por el internet como medio de información que tendría una mayor penetración en el consumidor del contenido referente a las culturas suburbanas de la ciudad de Ambato.

Pregunta 9

Sabiendo que un podcast es un conversatorio informal entre varios entrevistados ¿Considera usted que éste sería un medio atractivo para la difusión de las culturas suburbanas?

Tabla 15

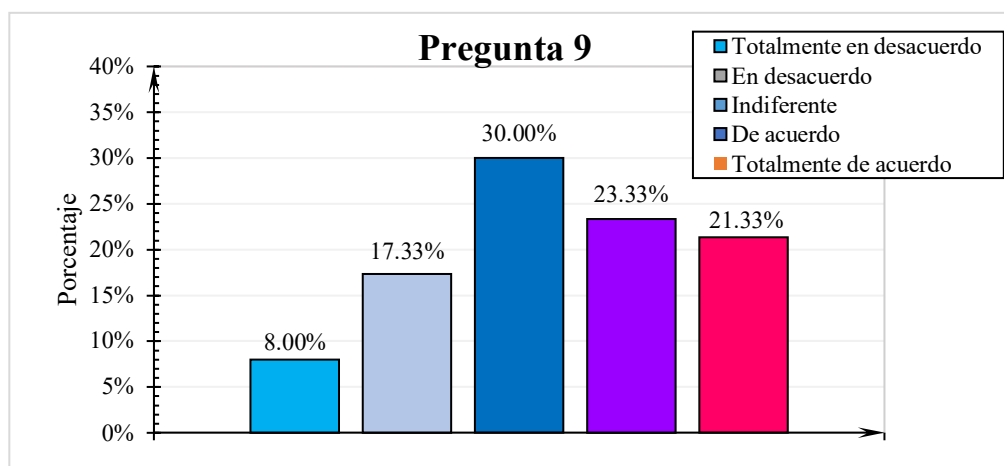
Respuestas de la pregunta 9.

Pregunta 9	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	12	8.00%
En desacuerdo	26	17.33%
Indiferente	45	30.00%
De acuerdo	35	23.33%
Totalmente de acuerdo	32	21.33%
Total	150	100%

Fuente: Autor.

Gráfico 13

Respuestas de la pregunta 9.



Fuente: Autor.

De acuerdo a la información mostrada en la Tabla 15 y Gráfico 13, el 30 % de los encuestados indican que son indiferentes en cuanto al uso del podcast para la difusión de las culturas suburbanas, el 23.33% están de acuerdo con que el podcast sería un medio atractivo, el 21.33% están totalmente de acuerdo, el 17.33% están en desacuerdo y el restante 8 % están totalmente en desacuerdo. La mayoría de personas encuestadas creen que el podcast sí es un medio atractivo para la promoción de las culturas suburbanas.

Entrevista a la directora de la Casa de la Cultura

La guía de entrevista (Anexo B) se ha aplicado a la directora de la Casa de la Cultura del núcleo Tungurahua. Enseguida se presentan las respuestas que se han obtenido como resultado de dicha entrevista.

Datos informativos

Nombre: María Emilia Alvarado Sevilla. La directora viene ejerciendo sus funciones durante un tiempo aproximado de cuatro años.

A cada una de las siguientes interrogantes sírvase dar contestación en apego a su percepción sobre la situación que se ajusta a la realidad:

Pregunta 1

¿Desde su percepción ¿qué son las culturas suburbanas?

La cultura es una maravillosa expresión de lo más sensible de la humanidad que podemos percibir en relación a todo lo que nos rodea, para mí todo es arte y está vinculado con la cultura. Las culturas suburbanas son alternativas para las expresiones culturales diversas. Hay una escena muy poderosa en Ambato con diversidad de expresiones, dentro de lo cual el tema de la música alternativa, se refleja en tendencias, también tenemos la escena Rock, además existe el género punk, el hip hop, la expresión, la libertad, en contra de un sistema injusto y rebelión, que intentan los artistas transmitir. La evolución que se tiene en relación a la creatividad, por ejemplo la música experimental, la música electrónica, instrumental, clásica, etc.

Pregunta 2

Como autoridad competente ¿Qué culturas suburbanas tiene usted conocimiento que existen en Ambato? y entre ellas ¿Cuáles son las tres que tienen mayor representatividad?

No podríamos darles una categorización a estos procesos, más bien creo que siempre podríamos darle fortalecimiento a esta escena alternativa, para lo cual sería importante fomentar la creatividad, por ejemplo, para que la gente empiece a crear música, y más no a copiar. Antes de encasillarles diciendo que se tiene géneros como Rock, Reggaetón, etc., sería importante que se empiece a mezclar géneros motivando la creación de cualquier tipo de música. No tiene conocimiento.

Pregunta 3

¿La Casa de la Cultura Núcleo de Tungurahua brinda alguna especie de apoyo a las diferentes culturas suburbanas de la ciudad de Ambato?

Nosotros apoyamos permanentemente a las culturas suburbanas, queremos que se sientan respaldados por espacios como la Casa de la Cultura. Nosotros siempre les vamos a colaborar con lo que podamos, esta casa está abierta para gente creativa que tiene talento y para todos quienes se sientan identificados con procesos artísticos y culturales.

Pregunta 4

¿En las actividades culturales que auspicia la Casa de la Cultura Núcleo de Tungurahua existe espacio para la difusión de las manifestaciones y expresiones de las agrupaciones suburbanas de Ambato? Detalle.

Siempre, nosotros tenemos la fan page de la página de la Casa de la Cultura del Núcleo Tungurahua, en el Facebook y en el Instagram, también estamos generando una página web con alianzas internacionales para que los artistas se puedan dar a conocer, además estamos haciendo el acercamiento con Spotify para poder promocionar e impulsar procesos creativos de gente talentosa con calidad en sus creaciones.

Pregunta 5

¿Cuáles son las limitaciones que existen para una mayor difusión de las culturas suburbanas de Ambato (en caso de que considere que es así)?

La limitante es que no existe un estudio de grabación para las bandas que les permita darse a conocer. Nosotros estamos implementando un proceso de la creación de un estudio de grabación, para dar asesoría a las bandas y poder ayudarles con una mayor difusión.

Pregunta 6

¿La Casa de la Cultura Núcleo de Tungurahua da apertura al desarrollo de propuestas que fomenten la difusión de las culturas suburbanas de la ciudad? En

caso de ser afirmativa su respuesta, indique el proceso regular y los requisitos que deben cumplir los promotores de iniciativas que vayan direccionadas en ese sentido.

Siempre se les va a apoyar a las personas creativas, les damos todas las facilidades para que la gente presente sus propuestas e iniciativas y se sienta fortalecida por la Casa de la Cultura. No detalló con precisión en qué aspectos se brinda apertura.

Entrevista a un gestor de una cultura suburbana

La guía de entrevista (Anexo B) también se ha aplicado a un gestor cultural de la cultura metalera de la ciudad de Ambato. Las respuestas a las preguntas que constituyen la encuesta se exponen a continuación.

Datos informativos

Nombre: Alex Villacís una persona de aproximadamente 40 años.

Él pertenece a la cultura metalera.

Ha sido gestor de las manifestaciones y expresiones culturales de los grupos en cuestión.

A cada una de las siguientes interrogantes sírvase dar contestación en apego a su percepción sobre la situación que se ajusta a la realidad:

Pregunta 1

¿Desde su percepción ¿qué son las culturas urbanas?

Las culturas urbanas son grupo de personas que han creado su propio idioma, símbolos, signos, y que tiene su propia forma de relacionarse. Están representadas principalmente a través de la música, la cual es como la punta de la lanza, mediante la cual se puede realizar una conexión con la cultura urbana.

Pregunta 2

¿Qué culturas suburbanas tiene usted conocimiento que existen en Ambato? y entre ellas ¿Cuáles son las tres que tienen mayor representatividad?

Son los rockeros (metaleros), la escena independiente (new metal, hardcore, hip hop, experimentales como electrónica alternativa y los raperos) y los punkeros, las culturas que existen en Ambato. En esta ciudad no existen tantos distanciamientos entre dichas culturas, por lo tanto, existe eventos de música donde pueden estar presentes todos o la mayor parte de grupos de dichas culturas urbanas.

Pregunta 3

¿La Casa de la Cultura Núcleo de Tungurahua brinda alguna especie de apoyo a las diferentes culturas suburbanas de la ciudad de Ambato?

Desde hace 4 años se empieza a dar apoyo a las culturas urbanas por parte de la Casa de la Cultura, ya que es un espacio importante para la expresión de la escena.

Pregunta 4

¿En las actividades culturales que auspicia la Casa de la Cultura Núcleo de Tungurahua existe espacio para la difusión de las manifestaciones y expresiones de las agrupaciones suburbanas de Ambato? Detalle.

Desde el año 2017 hasta agosto de este año fuimos parte del directorio de la Casa de la Cultura, hicimos varias cosas como implementar un espacio para la escena, creamos un compilatorio de la música del rap ambateño a través de redes sociales y se abrió el espacio para realizar eventos de las culturas urbanas.

Pregunta 5

¿Cuáles son las limitaciones que existen para una mayor difusión de las culturas suburbanas de Ambato (en caso de que considere que es así)?

Existe una limitación importante, la estigmatización. Existe un problema denso con las instituciones públicas, por ejemplo, para sacar un permiso para un evento es un trámite tedioso. Otro problema es la difusión, la acogida de la música es muy limitada porque no se tiene espacio (máximo el 1%) en la radio de Ambato para hablar de culturas urbanas.

Pregunta 6

¿La Casa de la Cultura Núcleo de Tungurahua da apertura al desarrollo de propuestas que fomenten la difusión de las culturas suburbanas de la ciudad? En caso de ser afirmativa su respuesta, indique el proceso regular y los requisitos que deben cumplir los promotores de iniciativas que vayan direccionadas en ese sentido.

Por el momento no podría dar respuesta a esa pregunta, porque ya no soy parte del directorio actual de la Casa de la Cultura.

Pregunta 7

¿Cuál de las siguientes denominaciones considera usted que es la más apropiada para su agrupación o colectivo social? tribu, cultura o subcultura. ¿Porqué?

Vienen a ser lo mismo los tres conceptos, únicamente al hablar de suburbanas, viene a referirse al suburbio también. En Ambato no hay rivalidad ni división entre culturas, más bien existe espacios donde se comparte la música de ciertas culturas urbanas. Para mí el termino cultura urbana es el término más adecuado para estos grupos en la ciudad de Ambato.

Definición de Cultura, Subcultura y Tribu

Las culturas juveniles son grupos sociales de expresión colectiva, de los jóvenes a través la construcción de estilos de vida propios, localizados principalmente en el tiempo libre y en espacios específicos. También se puede decir que son un conjunto de expresiones y prácticas socioculturales juveniles.

El término subcultura describe una expresión visual y un comportamiento que distingue a los diferentes grupos, además hace referencia a las desviaciones que tienen los integrantes con personalidad criminal. Los estudios culturales definen a las subculturas como los grupos juveniles cuyo propósito es mantener una resistencia a la cultura dominante.

Las tribus urbanas son bandas o agrupaciones de adolescentes y jóvenes que no pasan desapercibidas porque visten de forma llamativa y siguen hábitos comunes. El concepto de tribu justifica todas las expresiones arcaicas temporales que aparecen y que seguirán surgiendo (Arce Cortés, 2008).

CONCLUSIONES

En la ciudad de Ambato existen algunas culturas suburbanas, pero no es factible conocer con certeza la proporción de individuos que pertenecen o se identifican con cada uno de los colectivos. Según los resultados de la encuesta aplicada a los jóvenes y adultos residentes en la ciudad, un 15% del total admitieron que se identifican con al menos una de las culturas suburbanas. Al mismo tiempo, las agrupaciones reconocidas por la mayoría de los encuestados son los rockeros, metaleros, skaters, raperos, reggaetoneros, grafiteros y punkeros. Algunas personas consideran que hace falta una mayor disponibilidad de espacios físicos en los que las agrupaciones puedan dar a conocer sus expresiones y manifestaciones, con la finalidad de mejorar la imagen que tiene la ciudadanía, dado que según la percepción de tres de cada cuatro entrevistados existe discriminación ciudadana hacia las culturas suburbanas. A nivel institucional las culturas suburbanas reciben un apoyo parcial por parte de Casa de la Cultura Núcleo de Tungurahua, específicamente en aspectos como difusión de la música en la ciudadanía, aunque desde los líderes de las agrupaciones existen limitaciones para la promoción, en aspectos como los trámites que se deben realizar para llevar a cabo cualquier proyecto.

Las diferentes culturas suburbanas tienen características que las identifican de las demás, destacándose la música, modismos, símbolos, ideología, imagen y

vestimenta, particularmente la última sirve como el principal elemento distintivo de las agrupaciones, dado que dos terceras partes de los encuestados admiten que son capaces de reconocer a los integrantes por su característica manera de vestir. Un aspecto distintivo de las culturas suburbanas y que es percibido por parte de la directora de la Casa de la Cultura Núcleo de Tungurahua es que las personas que lo integran suelen expresar ideologías de libertad y rebelión contra el sistema que gobierna.

En la percepción ciudadana existe interés por conocer más acerca de las expresiones y manifestaciones de las principales culturas suburbanas y específicamente sobre su música, ideología, imagen y fotografía. Al mismo tiempo, de entre los canales de comunicación disponibles la mayoría consideran que el internet es el más idóneo para la difusión de las culturas suburbanas y conciben que un podcast sería un medio atractivo para la difusión en la comunidad. Por lo cual resulta conveniente la creación de este tipo de recurso para la difusión de las manifestaciones y expresiones de las principales culturas suburbanas, con el fin de contribuir en el mejoramiento de su realidad y la percepción social actual.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA/PROYECTO DE DISEÑO

Tema

Creación de un podcast para la difusión en la sociedad ambateña de las manifestaciones y expresiones de las principales culturas suburbanas, para contribuir en el mejoramiento de su realidad y de la percepción social.

Objetivo general

- Crear un podcast para la difusión de las manifestaciones y expresiones de las culturas suburbanas basado en las nuevas tendencias audiovisuales.

Objetivos específicos

- Definir las características del programa y la línea editorial del podcast.
- Establecer el modelo de guion y el proceso de desarrollo.
- Desarrollar las etapas de identidad corporativa, preproducción, producción, postproducción y publicación del podcast.

Antecedentes de la propuesta

El podcasting como tecnología se remonta a 2004 y aspectos clave de su corta historia han sido abordados en la literatura académica. Bonini rastrea el desarrollo del podcasting durante una década "como una práctica cultural de producir y consumir contenido sonoro digital" (2015, p.1) y señala la escasez de investigación académica sobre podcasting (Gutiérrez & Rodríguez, 2010).

De acuerdo a los resultados de la aplicación de los instrumentos de recolección de la información, existe una demanda de la población joven y adulta de la ciudad de Ambato por conocer sobre las manifestaciones y formas de expresión de las culturas

suburbanas. Al mismo tiempo en términos generales consideran que el podcast sería un medio atractivo para la difusión masiva en la comunidad a través del internet.

Metodología de diseño

Para la creación del podcast se aplicó la metodología de Gui Bonsiepe, que es general para el desarrollo de proyectos o productos de diseño.

Imagen 37

Esquema de la metodología de Gui Bonsiepe adaptada la creación del podcast.



Fuente: Autor.

La metodología consta de tres fases principales, como son: estructura del problema, diseño y realización:

Estructuración del problema

En vista de la problemática expuesta en el capítulo I del presente trabajo y con sustento en los resultados obtenidos mediante la encuesta dirigida a personas de entre los 18 y 50 años, las entrevistas a la directora de la Casa de la Cultura y a un gestor cultural de la cultura metalera, se opta por la realización del Podcast como

medio audiovisual informativo. Siguiendo la concepción de la metodología de diseño de Gui Bonsiepe, en la primera fase se define que la necesidad existente es la siguiente: Difusión en la sociedad ambateña de las manifestaciones y expresiones de las principales culturas suburbanas, para contribuir en el mejoramiento de su realidad y de la percepción social.

En tanto que la realización que se propone es la siguiente: Creación de un podcast para la difusión de las manifestaciones y expresiones de las culturas suburbanas basado en las nuevas tendencias audiovisuales.

Diseño

La segunda fase, denominada de diseño, básicamente consiste en el desarrollo de la alternativa de solución y la concepción de su prototipo. Para el efecto a continuación se presenta la definición de la marca, idea, desarrollo y preproducción del podcast.

Etapas de identidad corporativa

La identidad corporativa de un podcast se basa en cuatro características: visión, misión, valores y público objetivo (Ortega, 2010).

Visión: La idea general que te guía en la creación de tus episodios a largo plazo (donde se quiera llevarlo), misión: El motivo de su creación, la razón de ser de tu podcast, los valores que desea transmitir a través de su contenido y el público objetivo de su podcast.

Marca

Isotipo

El isotipo utilizado para esta marca se basa principalmente de un micrófono ya que lo asociamos a un podcast. Por otra parte, los edificios de fondo hacen alusión a una

ciudad lo cual es un podcast hecho para culturas urbanas, estos edificios a su vez representan las barras de sonido.

Imagen 38

Isotipo del podcast.



Fuente: Autor.

Logotipo

La construcción del logotipo se realiza tomando como punto de partida una tipografía urbana y acorde a lo que se quiere transmitir, como lo es la fuente Violet Wasteland es por ello que encaja con el diseño del isotipo.

Imagen 39

Logotipo del podcast.

LOGOTIPO

VOCES
URBANAS

Fuente: Violet Wasteland

Familia: Regular

Fuente: Autor.

Isologotipo del podcast

La identidad gráfica es la yuxtaposición de formas y colores de manera correcta, para que todo cumpla una función y tenga armonía en el proyecto.

Imagen 40

Isologotipo del podcast.

ISOLOGOTIPO DEL PODCAST



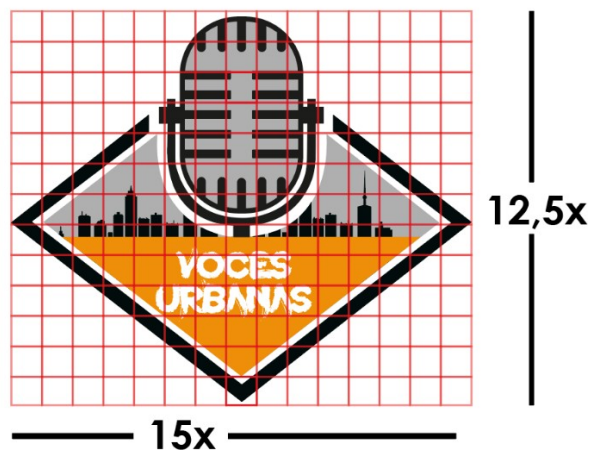
Fuente: Autor.

Isologo en cuadrícula

Imagen 41

Isologotipo en cuadrícula.

Isologo en cuadrícula

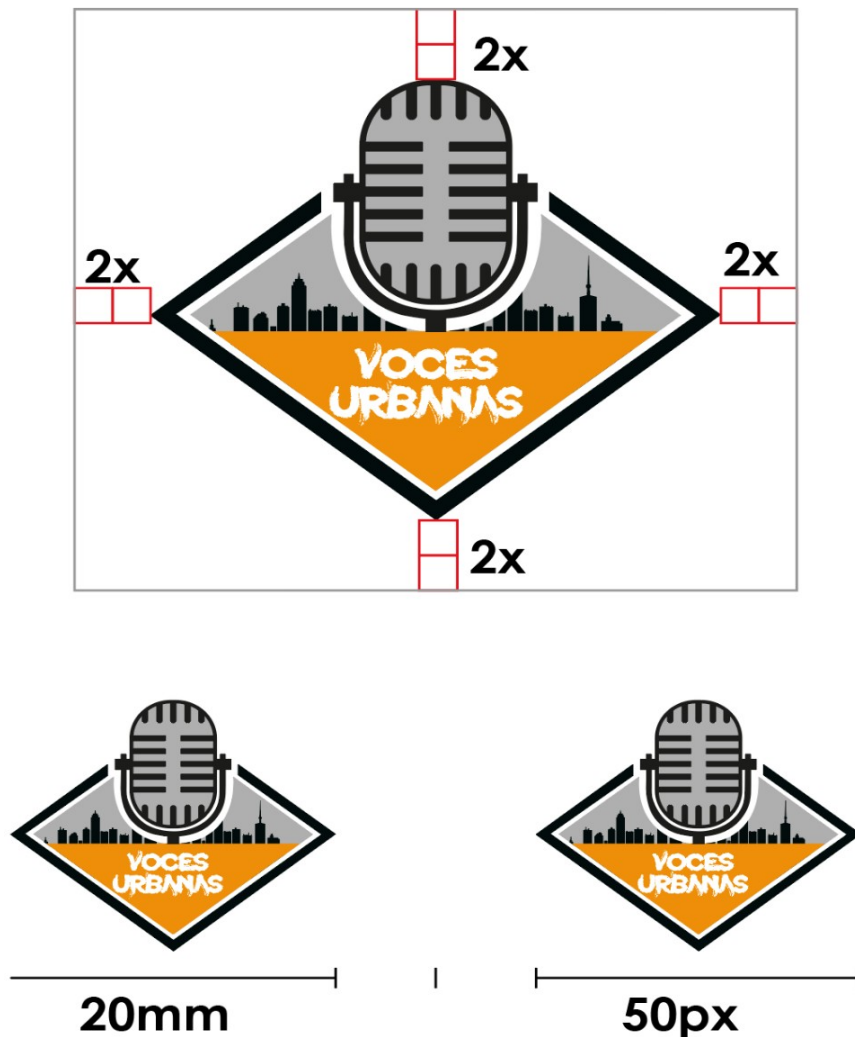


Fuente: Autor.

Imagen 42

Proporciones del isologotipo.

Área de Seguridad y Escala Mínima



Fuente: Autor.

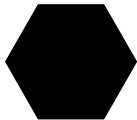
Colores corporativos

Para la elección de los colores corporativos de esta propuesta gráfica se buscó información acerca de la teoría del color para saber más allá que colores nos pueden ayudar a transmitir ciertos valores de esta marca. Se ocupa el color gris relacionado al respeto y neutralidad, el color naranja se embarca al cambio, la sociabilidad, la

amistad, entre otros, y por último el color negro se constituye con los valores de la elegancia, eternidad y porque también todas las subculturas urbanas lo utilizan como un color predominante en su estilo de vida.

Imagen 43

Colores corporativos del podcast.

	Digital R: 0 G: 0 B: 0	Impresión C: 0% M: 0% Y: 0% K: 100%	Hexadecimal #:000000
	Digital R: 176 G: 176 B: 176	Impresión C: 34% M: 2% Y: 0%	
	Digital R: 255 G: 166 B: 0		

Fuente: Autor.

Positivo/negativo

Se elaboró la verificación en positivo y negativo, para lo cual nos demuestra que en los dos tonos se reproduce de mejor manera para la fabricación de un sello.

Positivo

Imagen 44

Positivo del isologotipo del podcast.



Fuente: Autor.

Negativo

Imagen 45

Negativo del isologotipo del podcast.



Fuente: Autor.

Tipografía principal

Se ocupa una tipografía para la creación del logotipo cuya fuente es Violet Wasteland ya que dicha tipografía es de tipo urbana y va en relación al mensaje que se quiere transmitir con el Isologotipo.

Imagen 46

Tipografía principal del podcast.

Tipografía

VIOLET WASTELAND

**A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Fuente: Autor.

Tipografía secundaria

Para la colocación de nombres en los invitados del podcast se ocupa una tipografía secundaria la cual es Disengaged, se utilizará una tipografía distinta a la cultura urbana invitada que se le vaya a entrevistar, en este primer episodio se entrevistará aun representante del Rock para lo cual se decide utilizar este tipo de tipografía con terminaciones en puntas en sus astas.

Imagen 47

Tipografía secundaria del podcast.

DISENGAGED
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
Fuente: Autor.

Idea

La realización de un podcast sobre las culturas o tribus urbanas nace a partir de experiencias propias ya que al pertenecer a una de ellas se ha visto varias discriminaciones o segregaciones por parte de la sociedad por el simple hecho de pertenecer a una de ellas, lo que se quiere tratar de buscar con este podcast audiovisual es la concientización y la aceptación hacia las tribus urbanas y sus maneras de manifestarte tanto cultural, artístico y social.

La idea se origina en relación con la problemática planteada en el capítulo I, que esta a su vez nos presenta varios recopilados de autores o páginas web sobre la represión y opresión de los grupos conversadores ya sean sociales como también religiosos, y por parte de la policía al no permitir la difusión de su cultura por medio del arte, el arte de hacer música.

Desarrollo

Para el desarrollo del podcast se tienen en cuenta los siguientes pasos: definición de los participantes, planificación de la información a abordar, preparación vocal y preparación del equipo de grabación.

Etapas de preproducción

La etapa de preproducción comprende el diagnóstico y la evaluación, que involucra la redacción del guion técnico. Previo al desarrollo de la etapa de preproducción el creador del podcast debe identificar el tipo que se adapta a sus necesidades (Ortega, 2010). En el presente caso, dada la necesidad de la comunidad ambateña de identificarse con el uso del internet, se opta por desarrollar un podcast de tipo programa de entrevista, el cual se concibe a través de una idea, el desarrollo y un guion técnico.

Tabla 16

Talento humano que interviene en el proyecto.

Denominación	Cantidad	Rol
Entrevistador	1	
Invitados (Líderes de las culturas suburbanas)	2	
Director	1	
Productor	1	
Camarógrafo	2	Equipo técnico de producción
Voz en off	1	
Editor	1	

Fuente: Autor.

Tabla 17

Equipo y materiales para la realización del podcast.

Denominación	Cantidad	Detalles
Estudio de grabación	1	Escenario donde se desarrolla la entrevista.
Escenografía	-	Elementos de la temática: guitarra, amplificador, bajo, etc.
Software Adobe Illustrator	1	Licencia de propietario.
Software Adobe Premier PRO	1	
Software Adobe Audition	1	
Software After Effects	1	
Cámara digital	3	Marca Sony
Trípodes	3	Para soporte de las cámaras.
Micrófonos	3	Tipo XLR.
Laptop	2	Con la instalación de los softwares de edición de audio y video.
Guion técnico	1	Sirve de guía para el entrevistador.
Guion técnico	1	Sirve de guía de edición.
Luces	-	Focos y reflectores LED.

Mobiliario	-	Mesa y tres sillas giratorias ergonómicas
Teléfono móvil	1	Para grabación de voz.

Fuente: Autor.

Tiempos de duración

Los expertos dicen que, en general, una duración de entre 20 y 45 minutos es ideal para un podcast pero, como siempre, tendrás que pensar qué se desea transmitir, cuál es el público y en qué medio se exhibirá (LocutorCo, 2021).

Guion técnico

Tabla 18

Guion técnico.

PROGRAMA “Voces Urbanas”			Episodio: 1
CONDUCE: Diego Proaño		INVITADOS: Amable Mejía y Eduardo Carrillo	
Tiempo (minutos)	Audio	Diálogo	Video
0.00 - 1.50	Música de fondo más una voz en off	En la década de los 60 del siglo pasado el mundo vivió una transformación social determinante, los jóvenes de ese entonces se negaron a ser como sus padres, esos adultos supuestamente responsables que habían llevado al mundo a un paso de su destrucción y comenzaron un movimiento pacifista, existencialista y de nuevas creencias religiosas, fueron tiempos de cambio donde emergió una cultura y una identidad juvenil que se diferenció de la de los mayores y que significó una ruptura con los valores y costumbres de las generaciones precedentes, los jóvenes adquirieron un protagonismo como nunca	Intro Vídeos referenciales al tema del podcast a tratar y animación de logo

PROGRAMA “Voces Urbanas”			Episodio: 1
CONDUCE: Diego Proaño		INVITADOS: Amable Mejía y Eduardo Carrillo	
Tiempo (minutos)	Audio	Diálogo	Video
		antes y generaron una cultura propia, la cultura juvenil más libre que la tradicional, comenzaron a manifestarse preferencias musicales, maneras de vestir, costumbres sexuales, formas de hablar y otros rasgos que configuraron una nueva pauta en la definición de juventud; sin embargo y a pesar de tener como factor común el ser joven la diferencia en ideologías, gustos e intereses generó la conformación de muy diversos grupos conocidos en la actualidad como TRIBUS URBANAS.	
1.50 - 2.00	Cortinilla de audio (canción con afin al entrevistado)	S/C	Transición a negro
2.00 - 3.00	Voz del presentador saludando al público y presentando al invitado (con música de fondo).	El presentador extiende un saludo a la audiencia del programa, presentación del invitado.	Cámara enfocando al presentador con plano medio. (Generador de caracteres)
SEGMENTO 1. Entrevista a Amable Mejía, vocalista de la banda Cry del género Dark			
3.00 - 4.00	Música de fondo y vídeos del líder del grupo más la voz en off	Saludos Cordiales de parte Amable Mejía.	Cámara enfocando al invitado con plano medio.
4.00 - 15.00	Diálogo más sonido de fondo para ambientar.	Preguntas del presentador hacia el primer invitado (El invitado comparece 11 minutos)	Plano general y primer plano del presentador más primer plano del entrevistado. (Generador de caracteres) Cierre con vídeo
15.00 - 19.50	S/C	S/C	Videoclip de la agrupación Cry
SEGMENTO 2. Entrevista a Eduardo Carrillo, vocalista de la banda Biopsy del género Death Metal			

PROGRAMA “Voces Urbanas”			Episodio: 1
CONDUCE: Diego Proaño		INVITADOS: Amable Mejía y Eduardo Carrillo	
Tiempo (minutos)	Audio	Diálogo	Video
19.50 - 20.00	Cortinilla de audio (canción con afin al entrevistado)		Logo animado del programa
20.00 - 21.00	Voz del presentador saludando al público y presentando al invitado (con música de fondo).	El presentador extiende un saludo a la audiencia del programa, presentación del invitado.	Cámara enfocando al presentador con plano medio. (Generador de caracteres)
21.00 - 22.00	Música de fondo y vídeos del líder del grupo más la voz en off	Saludos Cordiales de parte Eduardo Carrillo.	Cámara enfocando al invitado con plano medio.
22.00 - 33.00	Diálogo más sonido de fondo para ambientar.	Preguntas del presentador hacia el primer invitado (El invitado comparece 11 minutos)	Plano general y primer plano del presentador más primer plano del entrevistado. (Generador de caracteres) Cierre con vídeo
33.00 - 38.00	S/C	S/C	Videoclip de la agrupación Biopsy (Transición a negro)
38.00 - 40.00	Música de fondo.	El presentador despide el programa y a los invitados.	Vídeos a fines al podcast.

Fuente: Autor.

El contenido de las preguntas formuladas en la entrevista a los invitados consta en el Anexo G del presente documento.

Preproducción

Imagen 48

Escenografía (1).



Fuente: Autor.

Imagen 49

Escenografía (2).



Fuente: Autor.

En la fase de preproducción se empezó con la realización del guion técnico para establecer los ángulos de cámara, los tiempos de duración entre toma y toma, la voz en off y los audios y videos de apoyo que se va a utilizar en el producto audiovisual final. Así mismo, se coordinó con los ajustes de cámara, el manejo de la escenografía, el manejo de las luces, el manejo de audio para que el sonido salga de manera limpia y clara, por último, se realizó las puestas en escena de los invitados, así como para el entrevistador.

Imagen 50

Escenografía (3).



Fuente: Autor.

Imagen 51

Escenografía (4).



Fuente: Autor.

Imagen 52

Luces del escenario.



Fuente: Autor.

Imagen 53

Cámaras (1).



Fuente: Autor.

Imagen 54

Cámaras (2).



Fuente: Autor.

Imagen 55

Sonido.



Fuente: Autor.

Etapas de producción

La etapa de producción del podcast contempla la realización del mismo a partir de la utilización de los diferentes recursos materiales (Tabla 16) y el guion literario

(Tabla 17). En el proceso mismo de producción se procede a la grabación de los diálogos y la selección de la música de fondo (Ortega, 2010).

En ese sentido, la tercera fase inherente a la realización del podcast involucra la producción del mismo, la postproducción, la creación de un canal de YouTube para la difusión masiva y el estudio de costos del proyecto, conforme se presenta a continuación:

Producción

El desarrollo de la producción se la realizó de manera ordenada y respetando lo establecido en el guion técnico, para ello se optó en utilizar tres cámaras, la primera para un plano general de presentador e. invitados, la segunda para un plano medio del primer invitado y la tercera para un plano medio de perfil para el tercer invitado, se utilizaron dos luces a los extremos, tres trípodes, todo esto se coordinó con el equipo de tras cámaras y se realizó prueba de sonido, cámara y luces para que todo salga de la forma que está planeado.

Imagen 56

Grabación del podcast (1).



Fuente: Autor.

Imagen 57

Grabación del podcast (2).



Fuente: Autor.

Imagen 58.

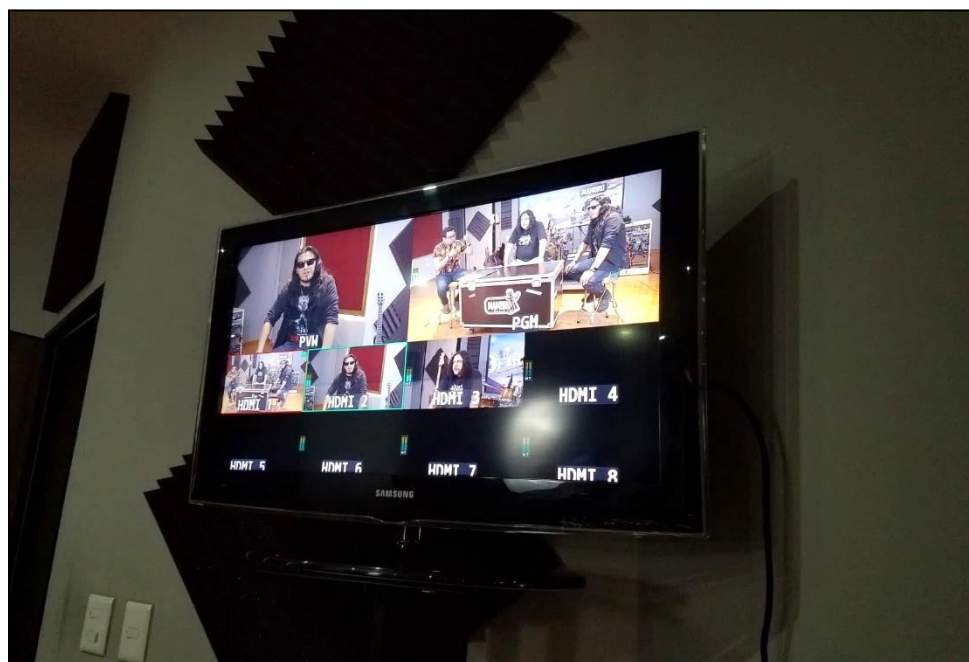
Grabación del podcast (3).



Fuente: Autor.

Imagen 59.

Grabación del podcast (4).



Fuente: Autor.

Etapas de postproducción

En la etapa de postproducción es necesario contar con el guion técnico, que ayuda al proceso de montaje. Es imprescindible disponer de un programa de edición de audio (Ortega, 2010). La post producción es la etapa en donde se comenzó con todo lo recopilado en las tres cámaras para montar y unir tomas, la edición se la realizó en el programa Adobe *Premiere Pro* 2020, ya que este programa es usado por la gran mayoría de editores de vídeo, por su fácil uso, su manera de comportarse con el usuario, su versatilidad y su compatibilidad con otros programas de la suite de Adobe.

Edición

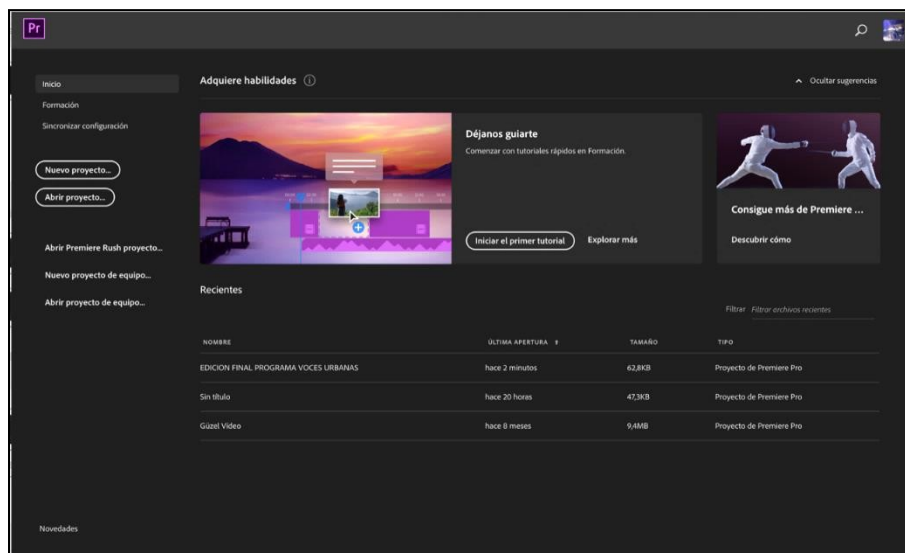
Una vez grabado el podcast es necesario editarlo, ya que es normal que exista desnivel en el audio o audios no deseados, largas pausas o errores de locución. La edición se realiza con el objeto que el podcast sea comprensible y no contenga partes innecesarias y así llegue al público con el aspecto más profesional posible. En la edición se puede añadir alguna pista sonora, con música relacionada con el tema tratado, para hacer un podcast más fluido, interesante y menos agotador.

En este paso se procedió con el montaje y edición acorde a lo planteado en el guion, como se dijo anteriormente se utilizaron 3 cámaras las cuales se pudo unir de manera sencilla las tomas, con ángulos y encuadres planeados. De igual forma, para la edición del generador de caracteres y la animación del logo de Voces Urbanas se utilizó el programa Adobe *After Effects* 2020 para que el vídeo tenga más dinamismo y ayude a dar realce a este programa audiovisual.

Adobe Premiere Pro

Imagen 60.

Edición del podcast (1).



Fuente: Autor.

Este software de vídeo fue de gran ayuda en esta etapa de edición para la realización y colocación de tomas, música de fondo, intro, voz en off, el logo animado y el generador de caracteres.

Imagen 61

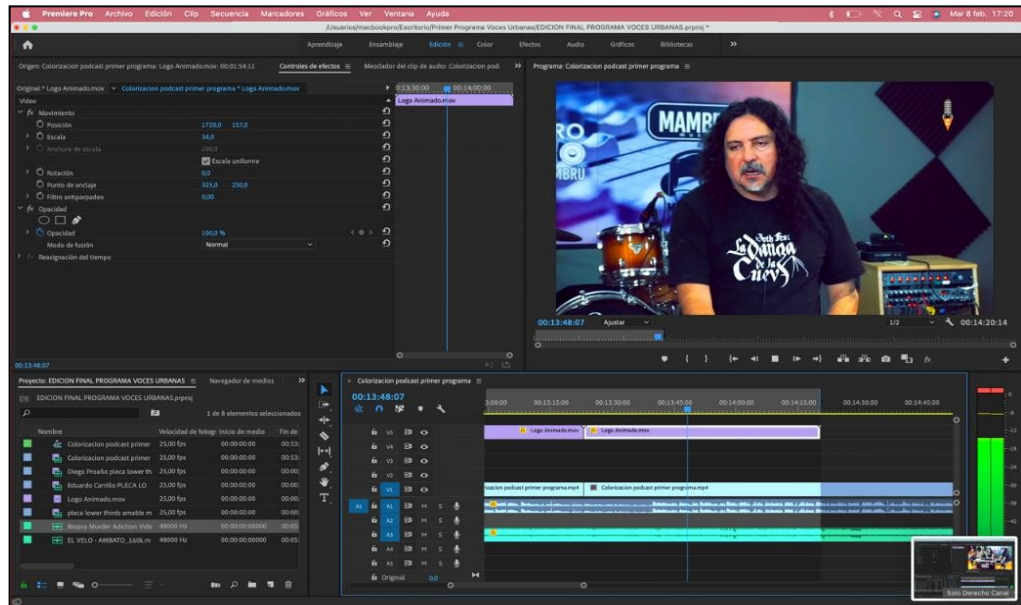
Edición del podcast (2).



Fuente: Autor.

Imagen 62

Edición del podcast (3).



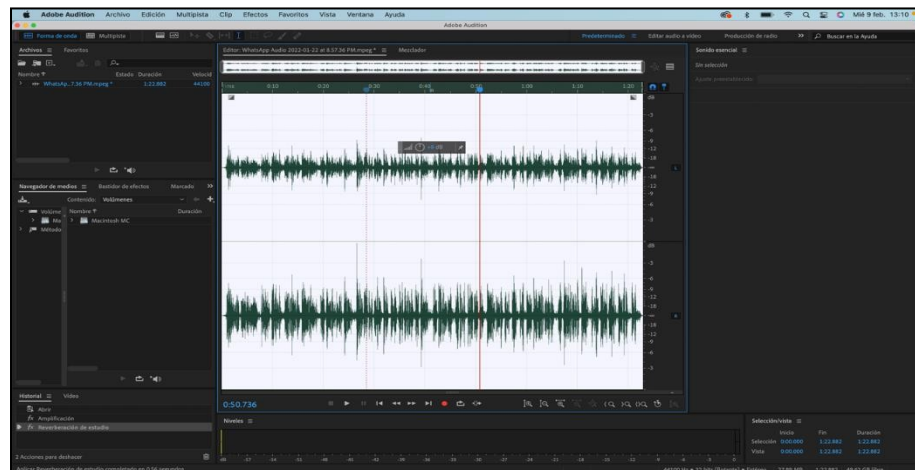
Fuente: Autor.

Sonorización

Para la voz en off se solicitó la ayuda de una locutora radial que tiene una voz joven y clara, con la ayuda del guion técnico definido anteriormente la grabación se hizo fácil tanto para ella, así como para el momento de editarla y ponerle una música de fondo para que no sea muy plano el audio.

Imagen 63

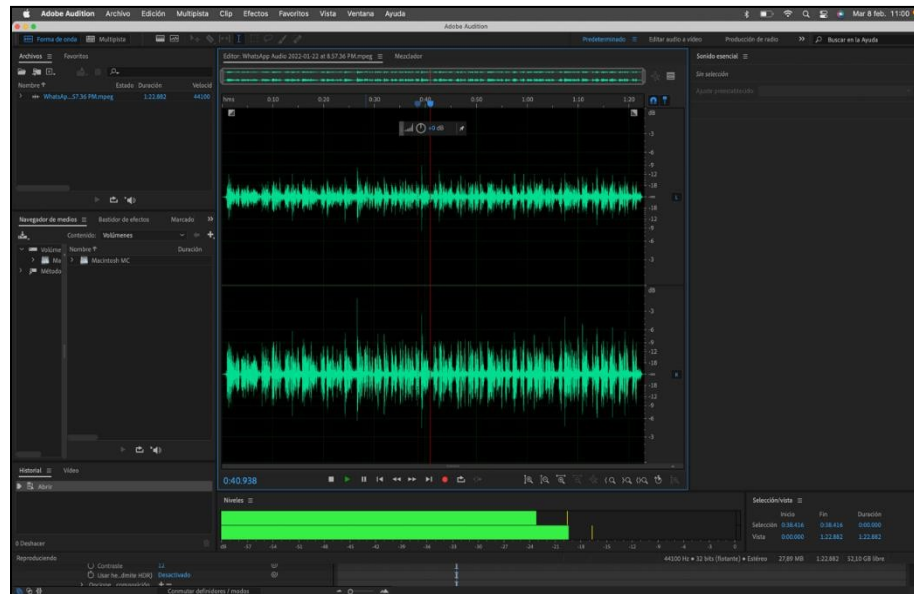
Sonorización del podcast (1).



Fuente: Autor.

Imagen 64

Sonorización del podcast (2).

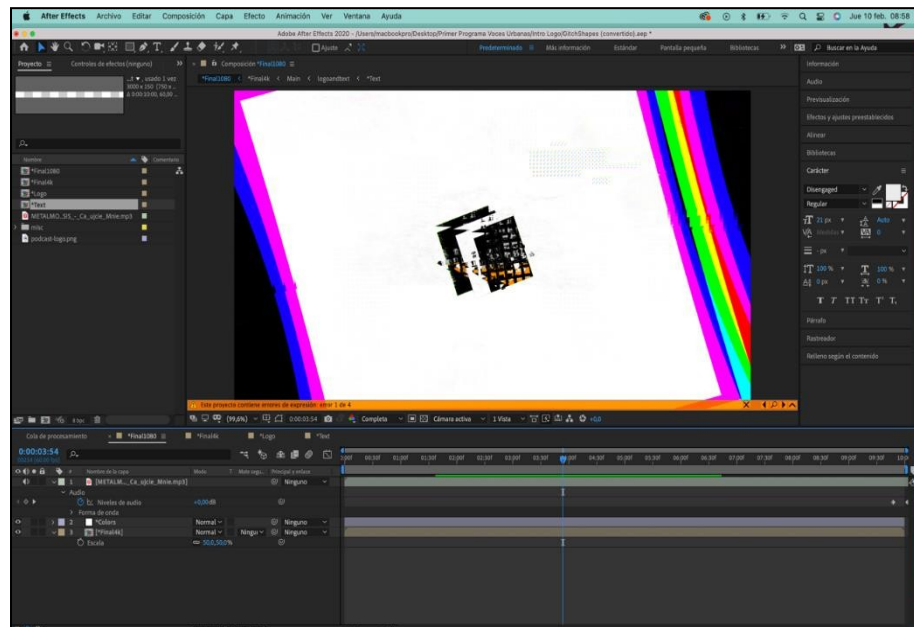


Fuente: Autor.

Efectos Visuales

Imagen 65

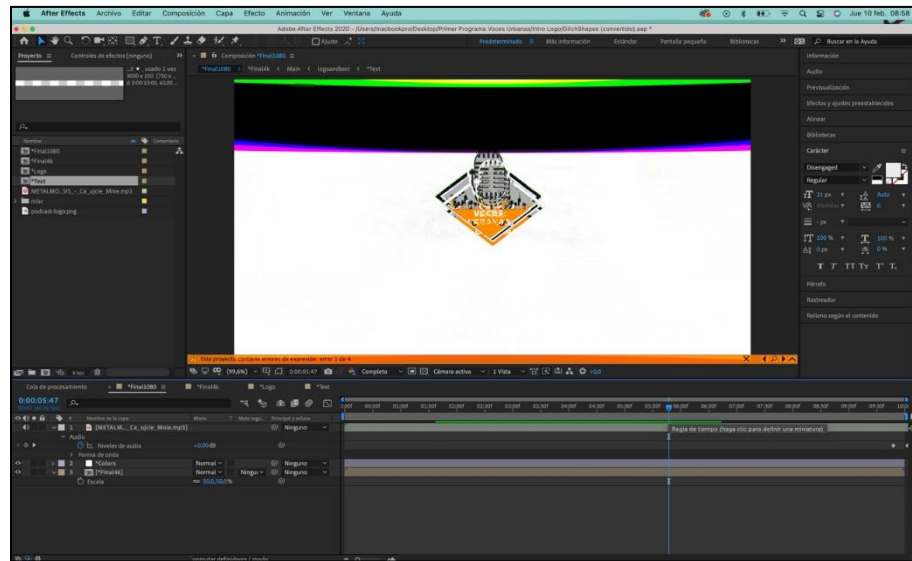
Efectos visuales (1).



Fuente: Autor.

Imagen 66

Efectos visuales (2).

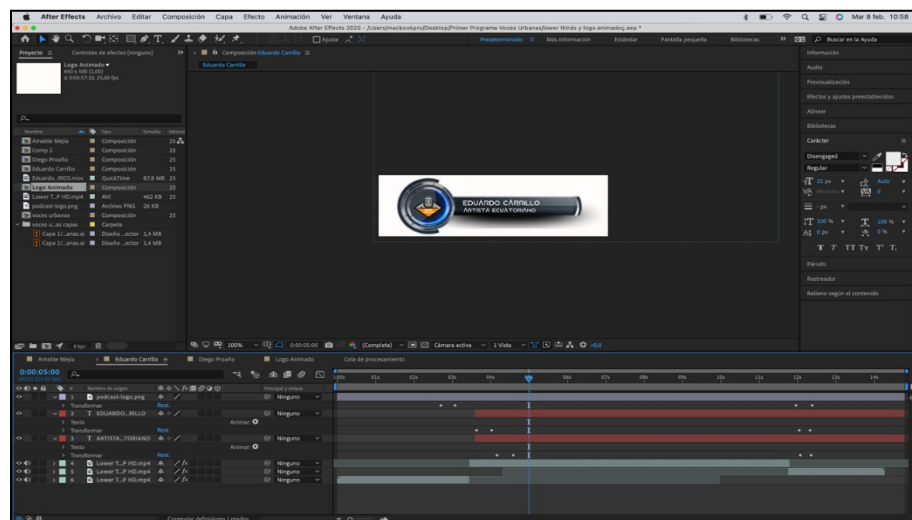


Fuente: Autor.

La creación de los generadores de caracteres como la animación del logo de Voces Urbanas se la realizó con el programa Adobe After Effects 2020, se escogió unos generadores y tipografías que vayan acorde a la temática expuesta y que sea digerible para el consumidor, el logo fue animado en su rotación, se colocó en una esquina para dar un toque de originalidad en el podcast. Todo esto se planificó de una manera fácil y sencilla y fueron efectos y movimientos básicos.

Imagen 67

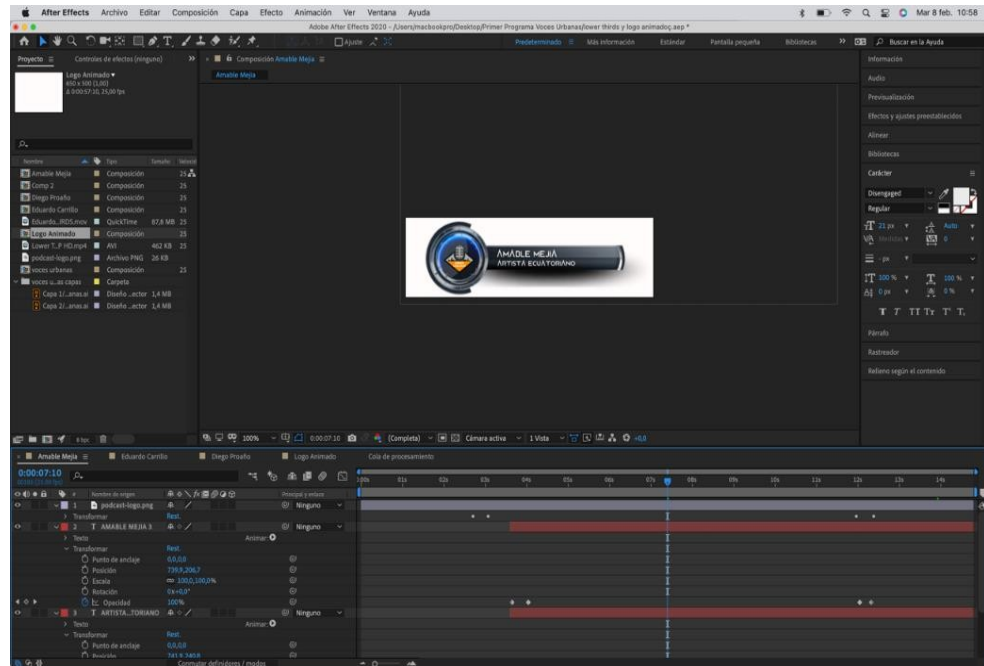
Efectos visuales (3).



Fuente: Autor.

Imagen 68

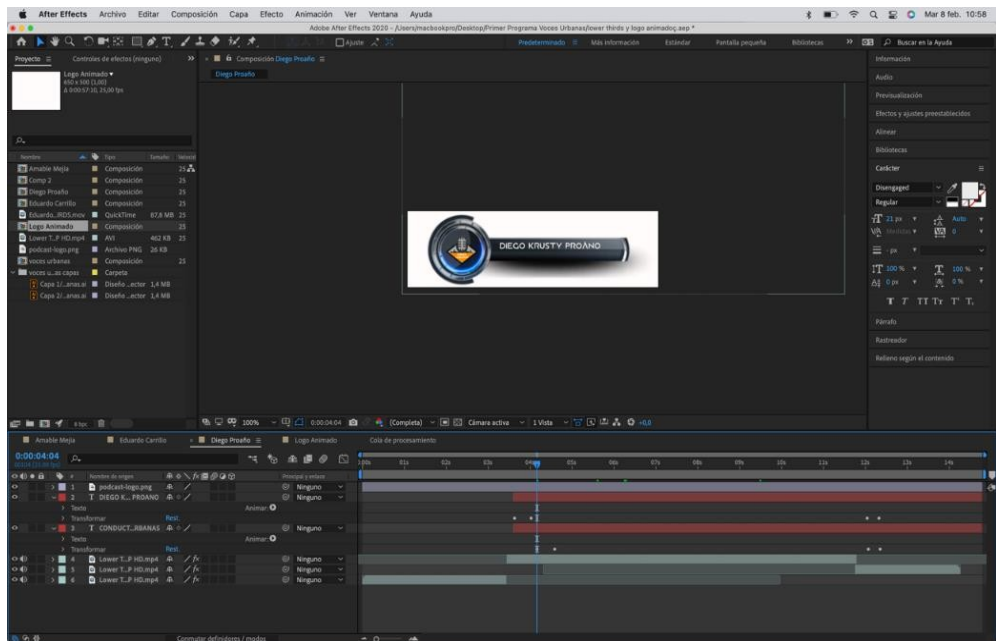
Efectos visuales (4).



Fuente: Autor.

Imagen 69

Efectos visuales (5).



Fuente: Autor.

Colorización

Imagen 70

Colorización (1).

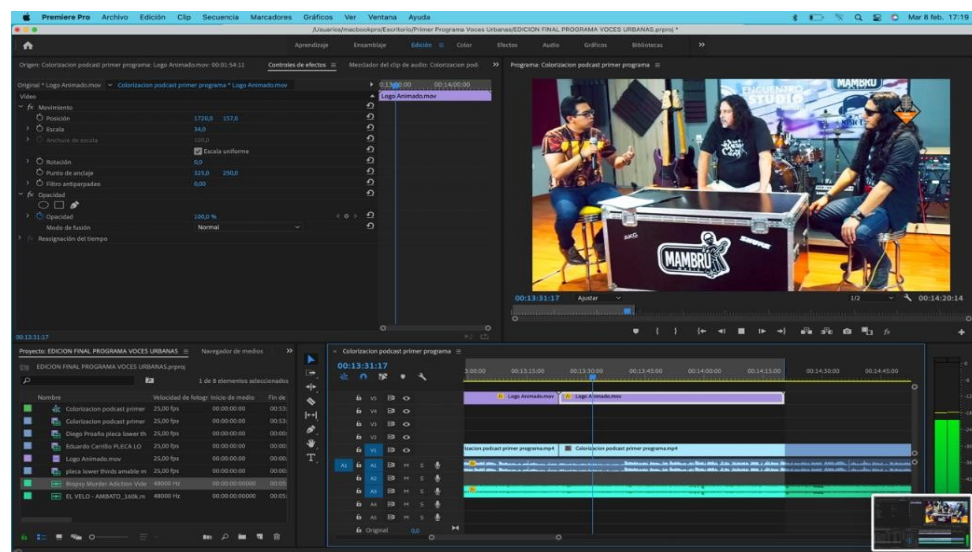


Fuente: Autor.

En esta parte del proceso la colorización se la realizo en Adobe After Effects 2020 para darle un aspecto HDR o cinematográfico. Este programa fue de ayuda para poder editar los colores a mayor profundidad, contrastar zonas con mucha y poca luz, darle mayor viveza y profesionalidad al primer episodio de Voces Urbanas.

Imagen 71

Colorización (2).



Fuente: Autor.

Este proceso también se combinó con el programa Adobe Premiere Pro 2020 para de igual forma dar más realce y tener unos colores sumamente vivos.

Etapas de publicación

La etapa final consiste en la publicación del podcast, para lo cual se requiere una suscripción a una plataforma en internet que admita la carga de archivos de audio o vídeo (Ortega, 2010). Para realizar la publicación se debe elegir una plataforma ideal para el almacenamiento de audios como por ejemplo el SoundCloud, este software es gratuito y contiene un servicio de análisis estadístico, utilizado para entender cómo se comporta el público y la interacción con los archivos publicados.

Exhibición

El podcast audiovisual será difundido por medio de la plataforma de YouTube, creyendo que en esta plataforma es apta para los vídeos de larga duración y más aún para las tribus participantes ya que se sentirán identificados con cada una de las experiencias de los participantes. Del mismo modo el producto final será difundido por medio de una emisora radial de gran importancia en la ciudad, la cual se mostrará el programa completo (solo audio) a modo de entrevista con las tribus urbanas. Para culminar el mismo audiovisual se presentará cortos mediante la plataforma de YouTube únicamente estas plataformas admiten de 1 a 2 minutos de exhibición, para esto se pretende hacer cortos de vídeo a modo trailer para que la gente conozca más sobre este mundo de las culturas o tribus urbanas.

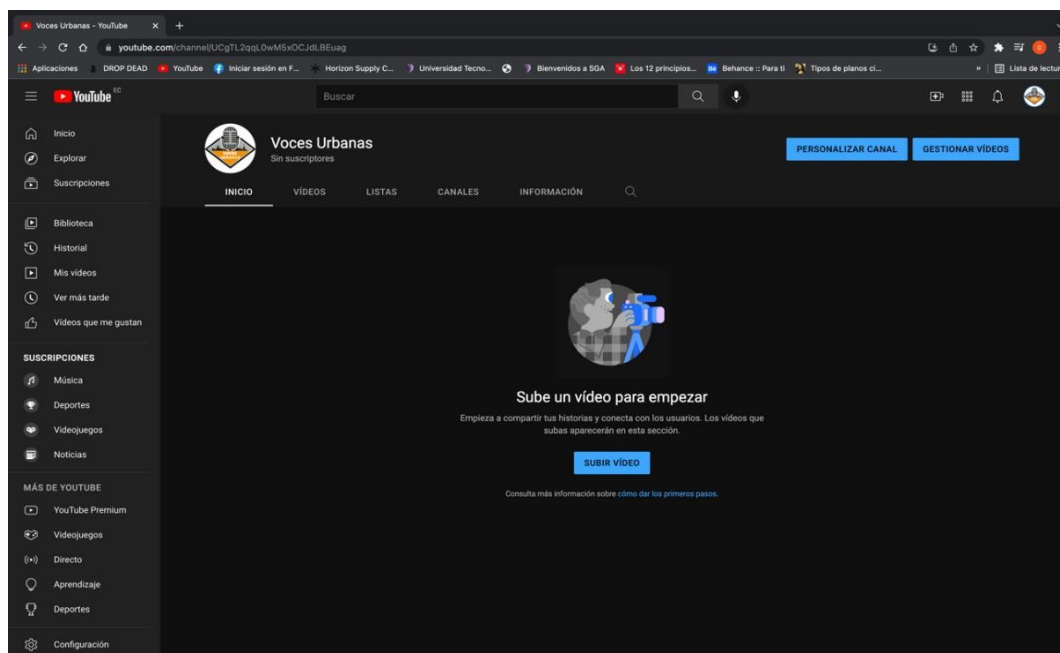
Para acelerar los resultados deseados es aconsejable proporcionar mayor visualización al podcast mediante publicidad pagada para llegar a mayor audiencia que probablemente le interese el contenido grabado.

Creación de un canal de YouTube para el podcast

Con la denominación de “Voces Urbanas” se crea un canal en la plataforma YouTube. El link de acceso al canal es el siguiente: <https://youtu.be/GenF5nU6Hvo>

Imagen 72

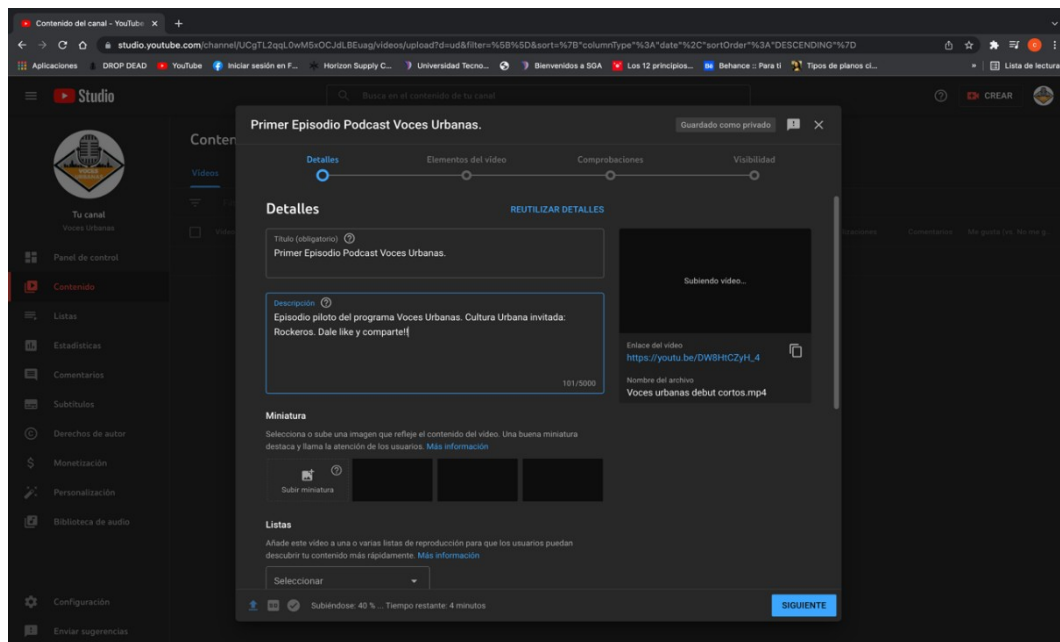
Creación del canal de YouTube para difusión del podcast.



Fuente: Autor.

Imagen 73

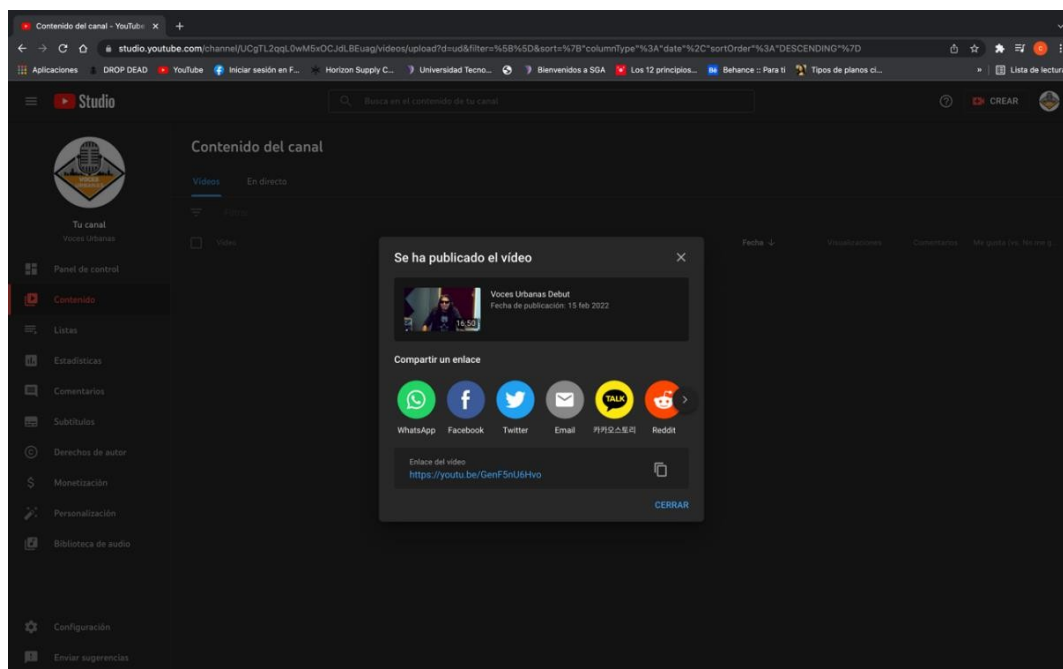
Inicio de publicación en el canal de YouTube del programa.



Fuente: Autor.

Imagen 74

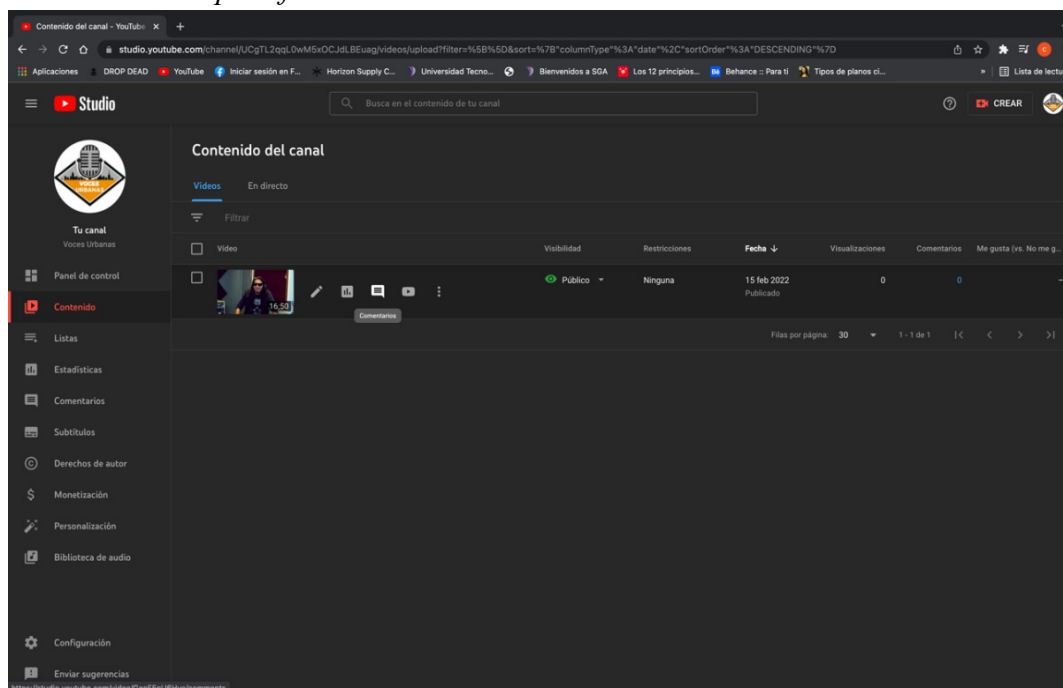
Carga del video del podcast en el canal “Voces Urbanas” de YouTube.



Fuente: Autor.

Imagen 75

Video del podcast disponible en la lista de reproducción del canal “Voces Urbanas” en la plataforma de YouTube.



Fuente: Autor.

Imagen 76

Vídeo del podcast siendo reproducido en el canal “Voces Urbanas” de YouTube.



Fuente: Autor.

Métricas de publicación

Es importante por último revisar y evaluar los resultados obtenidos mediante indicadores y métricas de medición. En caso de haber obtenido resultados no esperados, dichos indicadores ayudarán a mejorar la estrategia para la reducción de errores cometidos, por otro lado, si los resultados son los deseados, dichos datos permitirán apreciar las causas del éxito del podcast. Para medir dichos resultados hay que definir los indicadores más importantes, mediante preguntas, como: ¿Cuántas veces fue escuchado el podcast? ¿Cuántas descargas tuvo?, etc. Con esta actividad se puede conocer el verdadero interés que tiene el público para crear contenidos futuros de mejor calidad (Santos, 2021).

Tabla 19

Métricas de audiencia en YouTube del canal Voces Urbanas.

Aspecto	Detalle
Fecha de creación del canal	13 de febrero de 2022.
Subscriptores del canal*	24
Publicaciones*	2
Denominación del video	1. Voces Urbanas Debut. Vivencias y anécdotas de la cultura urbana del Rock.

Aspecto	Detalle
Tiempo de duración	16:49 minutos
Fecha de publicación	15 de febrero de 2020.
Visualizaciones*	173
Me gusta (Likes)*	52
Comentarios*	20
Tiempo de visualización acumulado (horas)*	6,4
Dispositivos de visualización*	Teléfono móvil 82 (75,9%), computador 20 (18,5%), TV 2 (1,9%) y tablet 1 (0,9%)

* Información actualizada a la fecha 11 de marzo de 2022.

Costos de producción del podcast

Tabla 20

Costos de preproducción.

Concepto	Costo Unitario (\$)	Cantidad	Valor Total (\$)
Diseño de identidad corporativa	50.00	1	50.00
Elaboración de guion	15.00	1	15.00
Voz en Off	20.00	1	20.00
Luz	10.00	1	10.00
Internet	10.00	1	10.00
Movilización	10.00	1	10.00
Total			115.00

Fuente: Autor.

Tabla 21

Costos de producción.

Concepto	Costo total (\$)	Cantidad	Valor Total (\$)
Alquiler del estudio de grabación	50.00	1	50.00
Kit de cámaras profesionales marca SONY	20.00	3	60.00
Kit de micrófonos profesionales marca SHURE (corbateros y de mano dinámico)	20.00	3	60.00
Kit de luces profesionales marca GODOX	20.00	2	40.00
Catering	10.00	2	20.00
Internet	10.00	1	10.00
Teléfono	10.00	1	10.00
Total			250.00

Fuente: Autor.

Tabla 22*Costos de postproducción.*

Concepto	Costo total (\$)	Cantidad	Valor Total (\$)
Edición de tomas y montaje	60.00	1	60.00
Edición de voz en off	25.00	1	25.00
Colorización	30.00	1	30.00
Creación de generador de caracteres (3 en total)	10.00	3	30.00
Animación de logo	25.00	1	25.00
Sonorización	20.00	1	20.00
Renderizado final	40.00	1	40.00
Total			230.00

Fuente: Autor.

Tabla 23*Costos totales.*

Concepto	Costo total (\$)
Costos de preproducción	115.00
Costos de producción	250.00
Costos de postproducción	230.00
Total general	595.00

Fuente: Autor.

Programación de los futuros episodios**2do Episodio. Cultura Urbana Nü Metal****Tabla 24***2do. Episodio. Cultura Urbana Nü Metal.*

Trabaja con:	
Computadora	Consiste en una laptop personal, micrófonos de corbata y uno de mano (Dinámicos), consola de sonido con 120 canales.
Cámara	
Micrófono	
Consola de sonido	
Software de Edición	Adobe Premiere Pro
Edición	Adobe Premiere Pro
Almacenamiento	Servidor Web
Exhibición	YouTube

Fuente: Autor.

Tabla 25

Programación 2do. Episodio. Cultura Urbana Nü Metal.

Programación 2do episodio Voces Urbanas Cultura Urbana Nü Metal:	
Elección de temas	Armando una lista de temas interesantes a tratar sobre la Cultura Urbana del Nü Metal. Elaboración de un guion/escaleta para podcast.
Elección de invitados	Búsqueda de profesionales dentro del género de la nueva escena independiente con las siguientes características: conocimiento amplio del tema, buena actitud, vestimenta representando a su cultura, buena práctica profesional, buena actitud y abierto.
Lugar de grabación	Mambrú Estudio, un lugar donde nos facilitan las instalaciones para la realización del programa.
Promoción	En internet (YouTube).
Métricas	Se obtienen a partir de los datos estadísticos que nos proporciona la plataforma YouTube: Datos de visualización, comentarios, me gusta, suscriptores, dispositivos en el cual es visto el programa, etc.
Música	Provista por los invitados, con derecho al copyright.
Otras características	Publicación quincenal todos los domingos a las 19h00. Los episodios constan de conversaciones, vivencias o anécdotas de cada uno de los invitados. Estarán 2 invitados por cultura urbana.

Fuente: Autor.

3er Episodio (Cultura Urbana Punkeros)

Tabla 26

3er. Episodio. Cultura Urbana Punkeros.

Trabaja con:	
Computadora	Consiste en una laptop personal, micrófonos de corbata y uno de mano (Dinámicos), consola de sonido con 120 canales.
Cámara	
Micrófono	
Consola de sonido	
Software de Edición	Adobe Premiere Pro.
Edición	Adobe Premiere Pro
Almacenamiento	Servidor Web.
Exhibición	YouTube.

Fuente: Autor.

Tabla 27

Programación 2do. Episodio. Cultura Urbana Punkeros.

Programación 3er episodio Voces Urbanas Cultura Urbana Punkeros:	
Elección de temas	Armando una lista de temas interesantes a tratar sobre la Cultura Urbana de los Punkeros. Elaboración de un guion/escaleta para podcast.
Elección de invitados	Búsqueda de profesionales dentro del género de la nueva escena independiente con las siguientes características: conocimiento amplio del tema, buena actitud, vestimenta representando a su cultura, buena práctica profesional, buena actitud y abierto.
Lugar de grabación	Mambrú Estudio, un lugar donde nos facilitan las instalaciones para la realización del programa.
Promoción	En internet (YouTube).
Métricas	Se obtienen a partir de los datos estadísticos que nos proporciona la plataforma YouTube: Datos de visualización, comentarios, me gusta, suscriptores, dispositivos en el cual es visto el programa, etc.
Música	Provista por los invitados, con derecho al copyright.
Otras características	Publicación quincenal todos los domingos a las 19h00. Los episodios constan de conversaciones, vivencias o anécdotas de cada uno de los invitados. Estarán 2 invitados por cultura urbana.

Fuente: Autor.

CONCLUSIONES

- En respuesta a las preferencias de las personas encuestadas, se creó un podcast de tipo programa de entrevista con una duración de 16 minutos con 49 segundos, dirigido a la difusión de las manifestaciones y expresiones de las culturas suburbanas basado en las nuevas tendencias audiovisuales, para lo cual se optó por invitar a participar a dos promotores de la escena rockera.
- Se elaboró un guion técnico que determina el nombre del programa, episodio, personal responsable (conductor e invitados), tiempo de duración

de los segmentos, el fondo para el audio, el contenido del diálogo, las partes del video, entre otros.

- Se establecieron las etapas de diseño de la identidad corporativa del programa que alberga al podcast, cuya denominación escogida es Voces Urbanas, la preproducción, producción, postproducción y publicación en un canal de YouTube. La finalidad se centra en que el programa tenga una actividad regular en dicha plataforma, para lo cual se programarán diferentes episodios a futuro.

RECOMENDACIONES

- Desarrollar podcast de entrevistas en los que se promocionen las manifestaciones culturales de otras agrupaciones, no solamente dentro de la escena rockera sino también a otros tipos de tribus de menor reconocimiento, con la finalidad de brindar apertura a la promoción de la diversidad cultural.
- Analizar los resultados obtenidos durante la vigencia del programa Voces Urbanas, a partir de la observación de las métricas que ofrece YouTube, con la finalidad de que se pueda mejorar el desempeño.

BIBLIOGRAFÍA

Abismo FM. (2021). Cómo escribir el mejor guion para tu podcast y cómo grabarlo.

Abismo FM. <https://abismofm.com/guion-para-podcast/>

Adell Español, F., & Casacuberta Sevilla, D. (s. f.). Producción y publicación digital. *Universitat Oberta de Catalunya*.

<http://diseny.recursos.uoc.edu/materials/prod-digital/es/5-5-6-cuanto-tendria-que-durar-un-podcast/>

Álvarez, M. (2009). *Diseñar es Crear?* 1(1), 35-38.

Ambrose, G., Harris, P., & Ball, N. (2019). *The Fundamentals of Graphic Design*. Bloomsbury Publishing.

https://books.google.es/books?id=QaKxDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Ann Seidler, M. (2020, noviembre 3). 5 consejos para procesar su podcast.

RadioWorld. <https://www.radioworld.com/tech-and-gear/tech-tips/5-tips-for-processing-your-podcast>

Arce Cortés, T. (2008). Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación? *Revista Argentina de Sociología*, 6(11), 257-271.

Castillo, A., & González, E. (2010). *Conceptos y definiciones inmersos en las NTIC* (pp. 1-14). Universidad de Sonora.

https://ntic.uson.mx/plataforma/fotosntic/documentos/conceptos_y_definiciones_inmersos_en_las_NTIC.pdf

Centro Escolar Cristiano, L. fuerza profesional del futuro. (2010, abril 4). Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (NTIC). *CIBERESPACIO PROFESIONAL*.

<https://fuerzaprofesional.wordpress.com/nuevas-tecnologias-de-la-informacion-y-de-la-comunicacion-ntic/>

- Correa, A. (2021). *La producción audiovisual como estrategia de difusión de las culturas urbanas de la ciudad de Ambato* [Tesis de Pregrado]. Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Cruz, J. (2009, mayo 31). Qué son las Ntics. *NTICS*.
<http://nticsulibre.blogspot.com/2009/05/ntics.html>
- Driver, C., & Bennett, A. (2015). Music Scenes, Space and the Body. *Cultural Sociology*, 9(1), 1-17. <https://doi.org/10.1177/1749975514546234>
- Escaleras, C. (2014). *Realización de un producto gráfico visual que informe a la sociedad acerca de las culturas urbanas en el Distrito Metropolitano de Quito, DMQ* [Tesis de Pregrado, Universidad Tecnológica Israel].
<http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/1123>
- Fajardo, E., Quinde, J., Sacoto, J., & Velasco, K. (2015). *Tribus urbanas, falsos estereotipos que reacen sobre emos, raperos, reggaetoneros y rockeros, en la zona urbana de Cuenca*. Cultura.
<https://sites.google.com/site/tostarte1/cultura/tribus-urbanas-falsos-estereotipos-que-recaen-sobre-emos-raperos-regatonearos-y-rockeros-en-la-zona-urbana-de-cuenca?tmpl=%2Fsystem%2Fapp%2Ftemplates%2Fprint%2F&showPrintDialog=1>
- Figuerola, B. (2021). Qué es Adobe Illustrator y sus características. *Mott*.
<https://mott.pe/noticias/que-es-adobe-illustrator-y-sus-caracteristicas-2019/>
- Frigola, J., Compte-Pujol, M., & Martínez Corcuera, R. (2019). *Audio-visual Internet Genres: A Proposal for Classification Based on an Analysis of the Net*. 53-63. https://www.researchgate.net/profile/Marc-Compte-Pujol/publication/340810150_Audio-visual_Internet_Genres_A_Proposal_for_Classification_Based_on_an_Analysis_of_the_Net/links/5e9edeed92851c2f52b6c9e1/Audio-visual-

Internet-Genres-A-Proposal-for-Classification-Based-on-an-Analysis-of-the-Net.pdf

García, F. (2012). *Cultura, subcultura, contracultura “Movida” y cambio social (1975-1985)*. 301-310.

González, D. (2004). Rock, identidad e interculturalidad. *ÍCONOS*, 18, 33-42.

González, D. (2012). *Entre cultura, contracultura y movimiento cultural: La identificación de los jóvenes rockeros en la ciudad de Quito*. [Andes]. <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/4353/1/TFLACSO-2012DGG.pdf>

Gutiérrez, I., & Rodríguez, M. T. (2010). *Haciendo historia del podcast: Referencias sobre su origen y evolución*. (pp. 1-15). Universidad de Murcia. https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/37469/1/capitulo2_historia_podcast.pdf

Guzmán, E. (2021, noviembre 22). Adobe Premiere Pro CC 2021 22.0. *Malavida*. <https://www.malavida.com/es/soft/adobe-premiere/>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill Education. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Iglesias, M. (2021, junio 28). Mejores Programas Graba podcast con estos programas especializados. *Zona Xiaomi*. <https://www.adslzone.net/listas/mejores-programas/grabar-podcast/>

Juliao, C. (2012). Culturas juveniles y tribus urbanas: ¿homogeneización o diferenciación? *Praxis Pedagógica*, 12(13), 144-164. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.12.13.2012.144-164>

- Juliao Vargas, C. G. (2012). Culturas juveniles y tribus urbanas: ¿homogeneización o diferenciación? *Praxis Pedagógica*, 12(13), 144-164.
<https://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.12.13.2012.144-164>
- Landa, R. (2018). *Graphic Design Solutions* (6ta ed.). Cengage Learning.
https://books.google.es/books?id=HepDDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- LocutorCo. (2021). ¿Cuánto debe durar un Podcast? *Todo sobre Podcast*.
<http://www.todosobrepodcast.com/2016/06/cuanto-debe-durar-un-podcast.html>
- Mackuľak, T., Brandeburová, P., Grenčíková, A., Bodík, I., Staňová, A. V., Golovko, O., Koba, O., Mackuľáková, M., Špalková, V., Gál, M., & Grabic, R. (2019). Music festivals and drugs: Wastewater analysis. *Science of The Total Environment*, 659, 326-334.
<https://doi.org/10.1016/j.scitotenv.2018.12.275>
- Minda, D. (2014). *Las culturas juveniles urbanas vinculadas al rock y la música extrema en el distrito metropolitano de Quito. Proyecto Programa de radio «El Amplificador»* [Tesis de Pregrado, Universidad Politécnica Salesiana].
<https://dspace.upse.edu.ec/bitstream/123456789/6521/1/UPS-QT05119.pdf>
- Miralles, F. (2019, marzo 17). Cuatro claves del ‘hippismo’ para estar en paz con uno mismo. *El País*.
https://elpais.com/elpais/2019/03/11/eps/1552329601_873502.html
- Morgan, D. (2016). *¿Dónde estamos?: Movimientos de cámara y el problema del punto de vista*.
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17400309.2015.1125702?scroll=top&needAccess=true>
- Muela, A. (2016). *Las tribus urbanas y su incidencia en los imaginarios de los integrantes del movimiento rockero de la ciudad de Riobamba en el periodo Enero-diciembre 2014* [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de

Chimborazo].

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3028/1/UNACH-FCP-COM-SOC-2016-0021.pdf>

Navarrete, V. (2012). *El limitado apoyo a las tribus urbanas por parte de las autoridades, impide que estos grupos generen comunicación para el desarrollo en la sociedad ambateña durante el período Enero- Junio 2011.*

[Universidad Técnica de Ambato].

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5300/1/CS-300-2012-Navarrete%20V%C3%ADctor.pdf>

Noboa, A. (2019). *Influencia de las tribus urbanas en las nuevas tendencias de la publicidad. El caso de «Adidas Originals» en la ciudad de Bogotá*

[Universidad Complutense de Madrid].

<https://eprints.ucm.es/id/eprint/58583/1/T41621.pdf>

Ortega-Barba, C. F. (2010). El podcast como material didáctico. Proceso de producción. *Revista Panamericana de Pedagogía*, 16, 79-89.

<https://doi.org/10.21555/rpp.v0i16.1771>

Pontis, S. (2009). *Diseño Gráfico: Un noble objeto de investigación*. 5(6).

Rueda, T. E. (2012). *Rock. Comunicación alternativa y contrahegemonía. Estudio del montaje y procesos comunicativos en festivales Heavy de la ciudad de Quito* [Tesis de Pregrado, Universidad Central de Ecuador].

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/762/1/T-UCE-0009-17.pdf>

Santana, Á. (2016). *“Las tribus urbanas y el sentido de identidad en los estudiantes de II A, III A y B grados de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa 19 de septiembre del Cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi”.*

[Universidad Técnica de Ambato].

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23521/3/SANTANA%20MEDINA%20ANGEL%20ROBERTO%20TRIBUS%20URBANAS%20SENTIDO%20IDENTIDAD.pdf>

- Santos, B. (2021, marzo 15). Cómo crear un podcast: Tutorial para principiantes. *hotmart*. <https://blog.hotmart.com/es/como-crear-un-podcast/>
- Significados. (2020, mayo 27). *Significado de Diseño*. Significados. <https://www.significados.com/disenio/>
- Silva, N., & Nunes, F. (2019). Monteiro Lobato, Racismo e Literatura: Narrativas de un eugenista. *Revista Espacio Libre*, 14(28), 53-65.
- Sirle, K. (2021). Personalice esta plantilla de Evento Vídeo de portada de Facebook. *Poster my wall*. <https://es.postermywall.com/index.php/art/template/27049caf8c8c32b789811e6e4f41700e/podcast-talk-show-promo-template-design#.Ybj6UIVBzDc>
- Straw, W. (1984). Characterizing Rock Music Culture: The Case of Heavy Metal. *Canadian University Music Review*, 5, 104-122. <https://doi.org/10.7202/1013933ar>
- Sudhakaran, S. (2019). 15 tomas, ángulos y movimientos esenciales de la cámara. *Wolfcorw*. <https://wolfcrow.com/15-essential-camera-shots-angles-and-movements/>
- Tabar, A. (2017, marzo 15). Cómo preparar tu voz antes de grabar un podcast. *Latinas in media*. <https://www.latinasinmedia.com/como-preparar-tu-voz-antes-de-grabar-un-podcast/>
- Tecno Media Comunicación SL. (2021). Los mejores podcast educativos en español. *Educación* 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/los-mejores-podcast-educativos/>
- Tingo, F. (2010). *TEMA: “Discursos sobre las dinámicas de inclusión/ exclusión social de jóvenes de 19- 24 años pertenecientes a las culturas urbanas— Juveniles de Punks y Hip Hops en la ciudad de Quito-Ecuador”*.

[Universidad Politécnica Salesiana de Quito].
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/908/15/UPS-QT04510.pdf>

Toscano, P. (2017). *Hitos urbanos de la ciudad de Ambato, como gestores de identidad cultural en el diseño de indumentaria casual unisex para jóvenes ambateños de 18 a 25 años* [Universidad Técnica de Ambato].
<file:///C:/Users/Inspiron/Desktop/Tesis%20Paulina%20Toscano.pdf>

Van der Hoeven, A., & Hitters, E. (2019). The social and cultural values of live music: Sustaining urban live music ecologies. *Cities*, 90, 263-271.
<https://doi.org/10.1016/j.cities.2019.02.015>

Vila, P. (2014). *Music and Youth Culture in Latin America* (1.^a ed.). Oxford University Press.
<https://oxford.universitypressscholarship.com/view/10.1093/acprof:oso/9780199986279.001.0001/acprof-9780199986279>

Villacís, N. (2020). *Los medios audiovisuales en las nuevas tendencias del turismo en la ciudad de Ambato. Caso Turismo Dark* [Tesis de Pregrado]. Universidad Tecnológica Indoamérica.

ANEXOS

Anexo A

CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LA POBLACIÓN DE RESIDENTES DE LA CIUDAD DE AMBATO

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

Reciba un atento y cordial saludo por parte de Christian Gómez; estudiante de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

Objetivo: Obtener información de la realidad y percepción social de las principales culturas suburbanas de la ciudad de Ambato respecto a las manifestaciones artísticas, estéticas e ideológicas, con el fin de promover la difusión de su expresión cultural.

A cada una de las siguientes interrogantes sírvase dar contestación colocando una *x* en la casilla que corresponda a la opción que usted considere pertinente.

Para las interrogantes que se presentan a continuación la escala de opciones de respuesta es la siguiente:

1. Totalmente en desacuerdo, **2.** En desacuerdo, **3.** Indiferente, **4.** De acuerdo medida, **5.** Totalmente de acuerdo.

1. ¿De cuáles de las culturas suburbanas enlistadas usted ha escuchado hablar o ha tenido conocimiento? (puede seleccionar la cantidad de opciones que considere necesario).

☐	Rockeros
☐	Metaleros
☐	Punkeros
☐	Góticos

☐	Rastafaris
☐	Emos
☐	Reggaetoneros
☐	Grafiteros
☐	Skaters
☐	Hippies
☐	Raperos
☐	Drag Queens
☐	Fetishers

2. ¿Qué tipo de manifestaciones de las culturas suburbanas de la ciudad le gustaría conocer?

☐	Historia de las agrupaciones
☐	Música
☐	Lenguaje verbal
☐	Ideología
☐	Expresiones a través de imagen y fotografía
☐	Forma de vida
☐	Exposiciones de arte urbano
☐	Grafitis
☐	Estética
☐	Rol en la sociedad
☐	Vestimenta
☐	Actividades de entretenimiento
☐	Eventos masivos
☐	Otras

¿Cuáles?

3. ¿Cree usted que existen espacios físicos para el desarrollo de las actividades de las culturas suburbanas en la ciudad de Ambato?

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

4. ¿Considera usted que las culturas suburbanas de la ciudad de Ambato tienen expresiones y manifestaciones que deben ser reconocidas por la ciudadanía?

1	2	3	4	5

5. ¿Está usted de acuerdo en que los miembros de las culturas suburbanas de la ciudad usen una vestimenta característica que sea llamativa para poder ser identificados?

1	2	3	4	5

6. ¿Percibe usted que existe discriminación hacia los miembros de las culturas suburbanas en la ciudad de Ambato?

1	2	3	4	5

7. ¿Tendría usted interés en conocer más acerca de las culturas suburbanas de la ciudad?

1	2	3	4	5

8. De los siguientes canales de comunicación, ¿cuál le parece más cómodo para informarse de las culturas suburbanas?

	Internet (redes sociales, Facebook, Instagram, YouTube)
	TV
	Radio
	Prensa

9. Sabiendo que un podcast es un conversatorio informal entre varios entrevistados
¿Considera usted que éste sería un medio atractivo para la difusión de las culturas
suburbanas?

1	2	3	4	5

¡Gracias por su colaboración!

Anexo B

GUÍA DE ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA PROVINCIAL DE LA CASA DE LA CULTURA NÚCLEO DE TUNGURAHUA Y A UN GESTOR DE LAS MANIFESTACIONES Y EXPRESIONES DE LAS CULTURAS SUBURBANAS

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

Reciba un atento y cordial saludo por parte de Christian Gómez; estudiante de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

Objetivo: Obtener información de la realidad y percepción social de las principales culturas suburbanas de la ciudad de Ambato respecto a las manifestaciones artísticas, estéticas e ideológicas, con el fin de promover la difusión de su expresión cultural.

Datos informativos personales:

Género	
Fecha de nacimiento	
Tiempo de ejercicio de sus funciones	

A cada una de las siguientes interrogantes sírvase dar contestación en apego a su percepción sobre la situación que se ajusta a la realidad:

1. Desde su percepción ¿qué son las culturas suburbanas?
2. Como autoridad competente ¿Qué culturas suburbanas tiene usted conocimiento que existen en Ambato? y entre ellas ¿cuáles son las tres que tienen mayor representatividad?
3. ¿La casa de la Cultura Núcleo de Tungurahua brinda alguna especie de apoyo a las diferentes culturas suburbanas de la ciudad de Ambato?

4. ¿En las actividades culturales que auspicia la Casa de la Cultura Núcleo de Tungurahua existe espacio para la difusión de las manifestaciones y expresiones de las agrupaciones suburbanas de Ambato? Detalle.
5. ¿Cuáles son las limitaciones que existen para una mayor difusión de las culturas suburbanas de Ambato (en caso de que considere que es así)?
6. ¿La Casa de la Cultura Núcleo de Tungurahua da apertura al desarrollo de propuestas que fomenten la difusión de las culturas suburbanas de la ciudad? En caso de ser afirmativa su respuesta, indique el proceso regular y los requisitos que deben cumplir los promotores de iniciativas que vayan direccionadas en ese sentido.
7. ¿Cuál de las siguientes denominaciones considera usted que es la más apropiada para su agrupación o colectivo social? tribu, cultura o subcultura. ¿Porqué?

Anexo C

GUÍA DE ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS LÍDERES DE LAS CULTURAS SUBURBANAS CON MAYOR PRESENCIA POBLACIONAL DE LA CIUDAD DE AMBATO

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

Reciba un atento y cordial saludo por parte de Christian Gómez; estudiante de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

Objetivo: Describir las características de las principales culturas suburbanas y las manifestaciones de los grupos sociales que pertenecen a estos movimientos con la finalidad de que sirva como información relevante para el desarrollo de la aplicación multimedia.

Datos informativos personales:

Género	
Fecha de nacimiento	
Ocupación	
Cultura suburbana a la que pertenece	

1. ¿Cuál de las siguientes denominaciones considera usted que es la más apropiada para su agrupación o colectivo social? tribu, cultura o subcultura. ¿Porqué?
2. ¿Cree usted que existe apertura/apoyo para el desarrollo de manifestaciones de las culturas suburbanas y cuál es su experiencia al respecto?
3. ¿Considera usted que existen las condiciones necesarias para la difusión de las expresiones y manifestaciones culturales a la ciudadanía?
4. ¿Cuál es la imagen que tiene la cultura suburbana a la que usted representa ante las demás personas cercanas a usted (familiares, amigos y conocidos)?

5. ¿Ha percibido discriminación por parte de la sociedad ambateña por su identificación y/o pertenencia a una cultura suburbana? Explique.
6. ¿Cree usted que el hecho de pertenecer a una cultura suburbana tiene alguna repercusión favorable o desfavorable en el desenvolvimiento de los individuos en los ámbitos educativos y laborales?
7. De entre la siguiente lista de manifestaciones culturales ¿Cuáles son propias de su agrupación o colectivo? Relate acerca de dos principales.

Vestimenta

Música

Lenguaje

Ideología

Hábitos

Forma de vida

Arte urbano

Grafitis

Sexualidad

Estética

Política

Creencia religiosa

Actividades deportivas

Actividades de entretenimiento

Eventos masivos

Aislamiento social

8. De la siguiente lista de segmentos de las culturas suburbanas ¿Cuáles cree usted que se deberían difundir o promocionar a través de recursos NTICS y audiovisuales dirigidos a la comunidad? Explique sobre las principales.

Historia

Música

Lenguaje

Ideología

Exposiciones de imagen y fotografía

Forma de vida
Exposiciones de arte urbano
Grafitis
Estética
Rol en la sociedad
Entrevistas a artistas
Actividades de ocio y entretenimiento
Eventos masivos

9. ¿Considera usted que existe apertura por parte de los medios de comunicación oficiales para la difusión de las expresiones y manifestaciones de las culturas suburbanas?

10. ¿Piensa que el uso de las NTICS permitiría una mejor expresión cultural y percepción de las tribus urbanas en la sociedad? En caso de ser afirmativo, ¿cuáles serían adecuadas?

Revista digital
Aplicación para dispositivos móviles
Magazine audiovisual
Podcast

11. ¿Sobre qué temas de interés para las culturas suburbanas piensa usted que se podría crear un podcast en el que participen sus principales líderes?

12. ¿Qué tiempo de duración cree usted que debería tener un podcast en el que se trate sobre las principales manifestaciones de las culturas suburbanas?

¡Gracias por su colaboración!

Anexo D

FORMATO DE ENCUESTA EN GOOGLE FORMS

Encuesta acerca de la realidad de las culturas suburbanas de la ciudad de Ambato

Reciba un atento y cordial saludo por parte de Christian Gómez, estudiante de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

***Obligatorio**

Objetivo:
Obtener información de la realidad y percepción social de las principales culturas suburbanas de la ciudad de Ambato respecto a las manifestaciones artísticas, estéticas e ideológicas, con el fin de promover la difusión de su expresión cultural.

Datos informativos personales

Género *

Eliga

Fecha de nacimiento *

DD MM AAAA

__ / __ / ____

Ocupación *

Eliga

¿Pertenece usted a un grupo suburbano? *

Eliga

Si su respuesta anterior fue "Si", indique ¿Cuál?

.....

Para las siguientes preguntas seleccione la respuesta que usted considere pertinente.

1. ¿Considera usted que las culturas suburbanas de la ciudad de Ambato tienen expresiones y manifestaciones que deben ser reconocidas por la ciudadanía? *

- ☐ Totalmente en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Indiferente
- ☐ De acuerdo
- ☐ Totalmente de acuerdo

2. ¿Cree usted que existen espacios físicos para el desarrollo de las actividades de las culturas suburbanas en la ciudad de Ambato? *

- ☐ Totalmente en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Indiferente
- ☐ De acuerdo
- ☐ Totalmente de acuerdo

3. ¿De cuáles de las culturas suburbanas enlistadas usted ha escuchado hablar o ha tenido conocimiento? *

Puede seleccionar la cantidad de opciones que considere necesario.

- ☐ Rockeros
- ☐ Metaleros
- ☐ Punkeros
- ☐ Góticos
- ☐ Rastafaris
- ☐ Emos
- ☐ Reggaetoneros
- ☐ Graffitiros
- ☐ Skaters
- ☐ Hippies
- ☐ Raperos

☐ Drag Queens

☐ Fetishers

Para las siguientes preguntas seleccione la respuesta que usted considere pertinente.

4. ¿Es capaz de identificar por su vestimenta a los miembros de las diferentes culturas suburbanas de la ciudad? *

☐ Totalmente en desacuerdo

☐ En desacuerdo

☐ Indiferente

☐ De acuerdo

☐ Totalmente de acuerdo

5. ¿Tendría usted interés en conocer más acerca de las culturas suburbanas de la ciudad? *

☐ Totalmente en desacuerdo

☐ En desacuerdo

☐ Indiferente

☐ De acuerdo

☐ Totalmente de acuerdo

6. ¿Qué tipo de manifestaciones de las culturas suburbanas de la ciudad le gustaría conocer? *

Puede seleccionar la cantidad de opciones que considere necesario.

☐ Historia de las agrupaciones

☐ Música

☐ Lenguaje verbal

☐ Ideología

☐ Expresiones a través de imagen y fotografía

☐ Forma de vida

☐ Exposiciones de arte urbano

☐ Graffiti

- ☐ Estética
- ☐ Rol en la sociedad
- ☐ Vestimenta
- ☐ Actividades de entretenimiento
- ☐ Eventos masivos
- ☐ Otras

Si la respuesta a la pregunta 6 fue 'otras', indique ¿Cuáles?

.....

7. ¿Percibe usted que existe discriminación hacia los miembros de las culturas suburbanas en la ciudad de Ambato? *

Seleccione la respuesta que usted considere pertinente.

- ☐ Totalmente en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Indiferente
- ☐ De acuerdo
- ☐ Totalmente de acuerdo

8. ¿Qué tipo de recurso audiovisual estaría usted dispuesto a observar para conocer más sobre las culturas suburbanas de Ambato?

Puede seleccionar la cantidad de opciones que considere necesario.

- ☐ Audiovisual para redes sociales
- ☐ Magazine audiovisual
- ☐ Revista digital
- ☐ Podcasts
- ☐ Otro tipo de recurso audiovisual

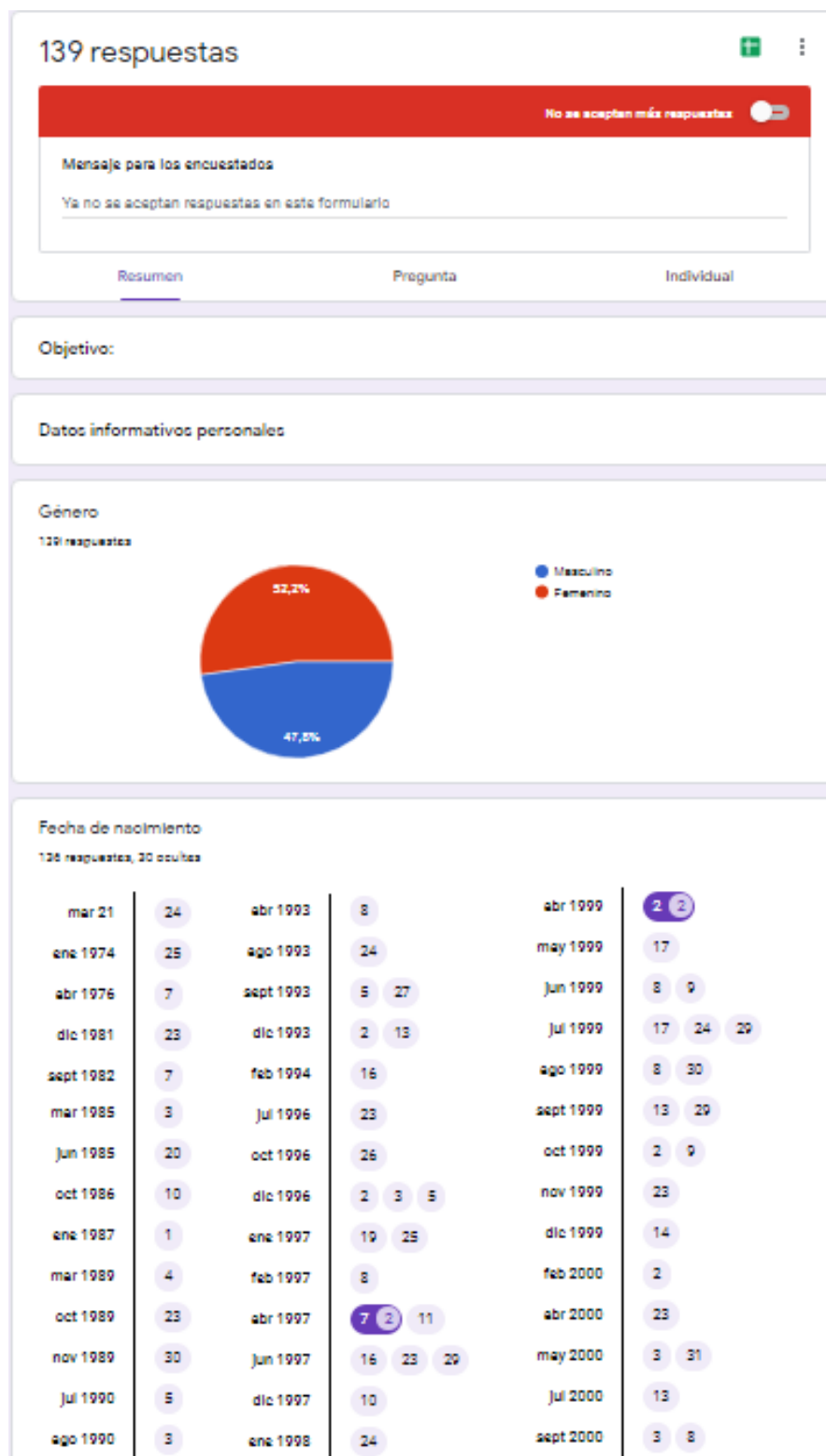
Si la respuesta a la pregunta 8 fue 'Otro tipo de recurso audiovisual', indique ¿Cuál?

.....

¡Gracias por su colaboración!

Anexo E

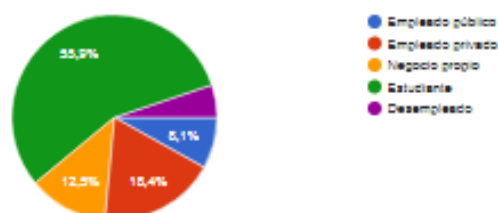
RESPUESTAS DE ENCUESTA



jun 1991	23	mar 1998	18	nov 2000	23
oct 1991	31	oct 1998	19	dic 2000	9
dic 1991	6	dic 1998	2 11 18 30	ene 2001	12 28
ago 1992	21	ene 1999	7 11	mar 2001	2 2 11 14
feb 1993	15	mar 1999	12	ene 2002	4
nov 2002	20	mar 2021	15	sept 2021	28
feb 2021	28	jun 2021	20	nov 2021	29 2 30 2
dic 2021	31				

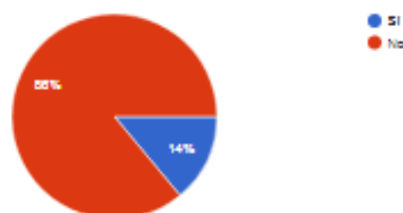
Ocupación

138 respuestas



¿Pertenece usted a un grupo suburbano?

139 respuestas

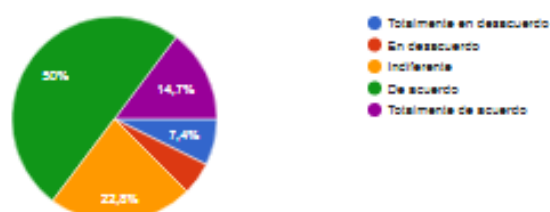


139 respuestas



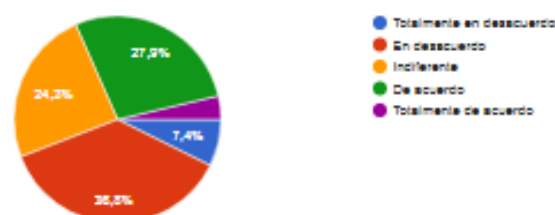
1. ¿Considera usted que las culturas suburbanas de la ciudad de Ambato tienen expresiones y manifestaciones que deben ser reconocidas por la ciudadanía?

139 respuestas



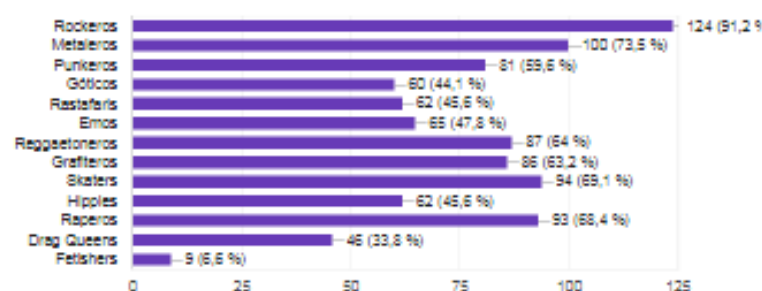
2. ¿Cree usted que existen espacios físicos para el desarrollo de las actividades de las culturas suburbanas en la ciudad de Ambato?

129 respuestas



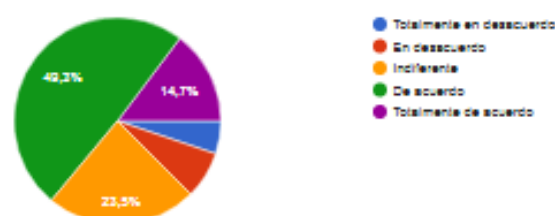
3. ¿De cuáles de las culturas suburbanas enlistadas usted ha escuchado hablar o ha tenido conocimiento?

129 respuestas



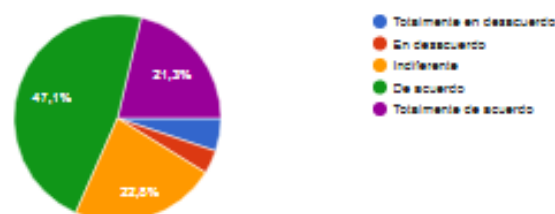
4. ¿Es capaz de identificar por su vestimenta a los miembros de las diferentes culturas suburbanas de la ciudad?

129 respuestas



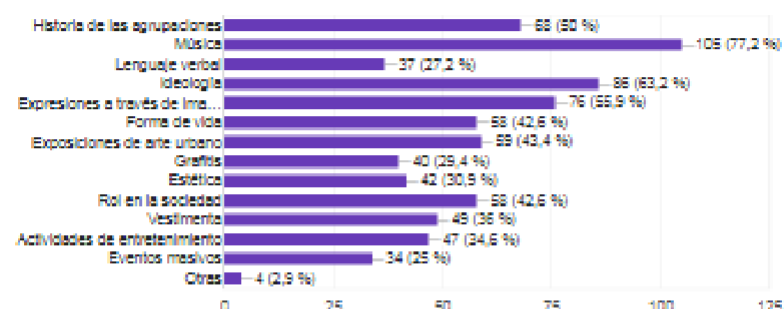
5. ¿Tendría usted interés en conocer más acerca de las culturas suburbanas de la ciudad?

129 respuestas



6. ¿Qué tipo de manifestaciones de las culturas suburbanas de la ciudad le gustaría conocer?

139 respuestas



3 respuestas

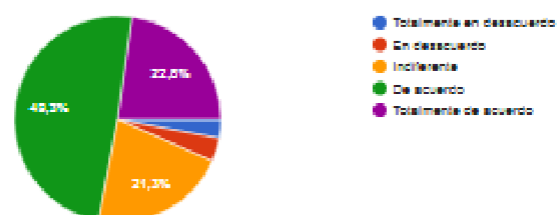
Campo laboral y nivel de estudios.

Ninguna

ninguna

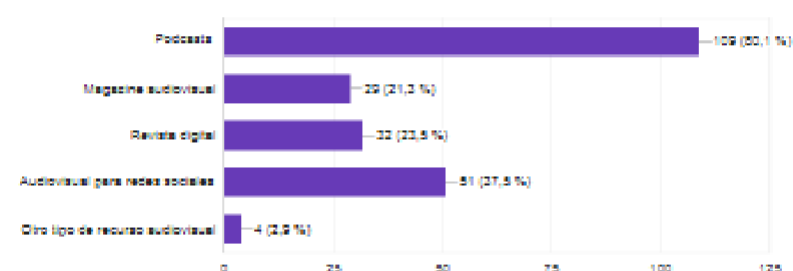
7. ¿Percebe usted que existe discriminación hacia los miembros de las culturas suburbanas en la ciudad de Ambato?

139 respuestas



8. ¿Qué tipo de recurso audiovisual estaría usted dispuesto a observar para conocer más sobre las culturas suburbanas de Ambato?

139 respuestas



4 respuestas

Publicidad en YouTube

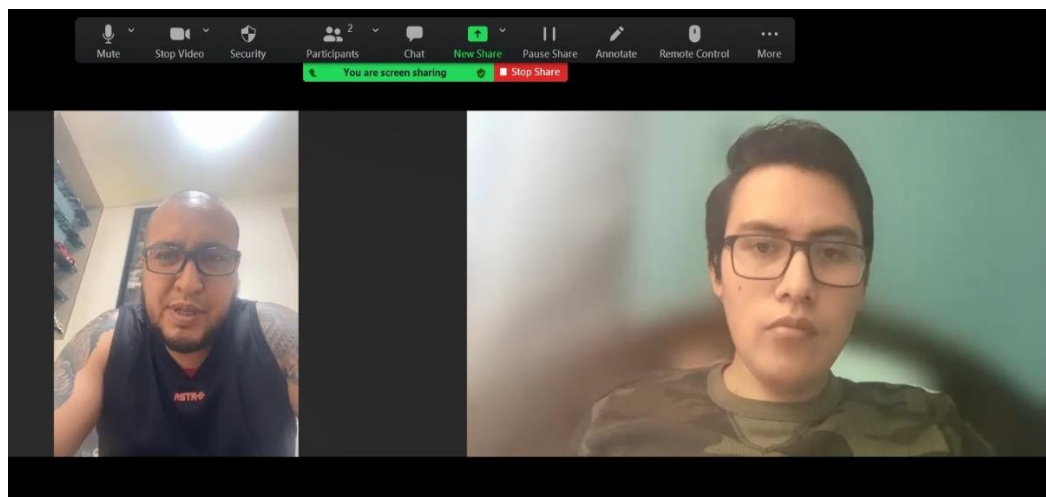
Documentales, cortos

Ninguno

ninguno

Anexo F

ENTREVISTA A UN LÍDER DE LAS SUBCULTURAS URBANAS



Anexo G

GUIÓN DE ENTREVISTA PARA EL PODCAST

1. ¿Qué te motivó a ser un aporte a la música?
2. ¿Por qué decidiste seguir el camino de estilos subterráneos de ultratumba, paranormales, quizá poco comerciales?
3. ¿Tuviste alguna experiencia afín a los estilos musicales que te ha marcado o te ha motivado a seguir en estos aspectos?
4. ¿Has formado algunas bandas musicales en el transcurso de tu trayectoria, puedes mencionarlas y darnos a conocer que expone cada una de ellas o a qué principio o ideología corresponde?
5. Dentro de las bandas que has mencionado, ¿En cuál de las siguientes denominaciones crees que podría pertenecer, tribu, cultura o subcultura?
6. En tu experiencia, ¿Crees que ha existido apoyo para desarrollar estas manifestaciones culturales, ya que han pasado algunos colectivos trabajando arduamente por ver crecer al Rock y Metal Ambateño?
7. ¿Crees tú que existen las condiciones necesarias para la difusión de las expresiones y manifestaciones culturales a la ciudadanía?
8. En todos estos años dedicados a la música, ¿Cuál consideras que ha sido un momento memorable que ha marcado tu vida?
9. Hablando de la sociedad, ¿Qué sensaciones te deja al comportamiento o comentarios que se han dicho con respecto a esta cultura, la vestimenta, el estilo de vida la misma música, que clase de aceptación ha tenido?

10. En ámbitos como el educativo o laboral, derechos de todos los seres humanos, ¿Existe alguna repercusión al ser 'rockero' o 'metalero'?
11. Con respecto a la opinión pública, ¿Han sido aportantes para el crecimiento de la cultura? Esto hablando de medios como la Televisión, radio, prensa gráfica y el internet
12. ¿Crees que Ambato tiene los espacios adecuados para exponer expresiones culturales en este caso hablando de la música?
13. Seguro hubo experiencias adversas también en tu carrera, un claro ejemplo el concierto en la discoteca Factory que tuvo como desenlace pérdidas humanas, ¿Qué opinas de esa experiencia que tuviste que vivir, recordando que estuvieron en cartelera para el show y de hecho lo dieron esa tarde en el sur de la capital? (Pregunta solo para Amable Mejía)
14. ¿Nos puedes mencionar alguna experiencia adversa en algún show que haya puesto en peligro tu integridad y la de la banda? (Pregunta para Eduardo Carrillo)
15. Para ir concluyendo este diálogo y agradeciendo el tiempo, ¿Cuál es tu opinión con respecto a estas nuevas propuestas para difundir a las expresiones artísticas creando un podcast y conociendo de paso a los artistas, quienes dedican su tiempo, muestran su destreza y su creatividad mediante la música?

¡Gracias por su colaboración!