



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

“CREACIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL EDUCATIVO Y DOCUMENTAL ACERCA DE LA CULTURA URBANA BREAK DANCE DE LA CIUDAD DE CUENCA PARA LA CASA DE LA CULTURA”

AUTOR:

MARCELO ISMAEL MOROCHO REA

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO

TUTORES:

Tecn. Mateo Torres Llanos.

CUENCA – ECUADOR, 2023

DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **AUTOR**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.

Cuenca, 16 de febrero de 2023

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PARTICULAR SUDAMERICANO

TECNOLOGÍA SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICADO DE LECTURA

Por medio del presente documento:

Yo, Mgs. Catalina del Rocío Gómez Rendón, profesional en el área de Docencia en la Unidad Educativa Isabel Moscoso Dávila.

CERTIFICO

Haber leído el Proyecto de Titulación elaborado por los estudiantes MARCELO ISMAEL MOROCHO REA cuyo título es: **“CREACIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL EDUCATIVO Y DOCUMENTAL ACERCA DE LA CULTURA URBANA BREAK DANCE DE LA CIUDAD DE CUENCA PARA LA CASA DE LA CULTURA”**, el cual cumple con las normas de redacción, ortografía y normas APA establecidas por el Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano procediendo a la entrega para su revisión Técnica.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,


Mgs. Catalina Gómez Rendón
C.I.: 0102998416
Telf: 0980305805

Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el/la/los estudiantes: **MOROCHO REA MARCELO ISMAEL**, con el título **“CREACIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL EDUCATIVO Y DOCUMENTAL ACERCA DE LA CULTURA URBANA BREAK DANCE DE LA CIUDAD DE CUENCA PARA LA CASA DE LA CULTURA”**, cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, consisting of several overlapping loops and lines, positioned above a horizontal line.

Tecn. Mateo Torres Llanos.

C.I 0106787211

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **Morocho Rea Marcelo Ismael**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **la Tecnología en Diseño Gráfico**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“CREACIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL EDUCATIVO Y DOCUMENTAL ACERCA DE LA CULTURA URBANA BREAK DANCE DE LA CIUDAD DE CUENCA PARA LA CASA DE LA CULTURA**

” así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized initial 'M' followed by the name 'MOROCHO REA MARCELO ISMAEL' and a date '02/11/2022'.

Morocho Rea Marcelo Ismael

C.I: 0106004963

RESUMEN

En este estudio, se muestra el proceso de la creación de material audio visual educativo y documental acerca de la cultura urbana: “break dance” de la ciudad de Cuenca enfocada para la casa de la cultura, con la finalidad de impulsar el conocimiento y aprendizaje de las personas externas al movimiento. Para cumplir con este objetivo, se utiliza un diseño investigativo mixto que se basa en la recolección y análisis de datos de una población objetivo en la cual, se integran tanto; datos numéricos como datos recopilados desde la observación directa con la población. También, se aplicó una encuesta para la recolección de datos de los miembros del movimiento del Hip Hop en Cuenca-Ecuador, que permita identificar cuáles son las temáticas y principios de su cultura que tienen menos conocimiento o cuyos aspectos se desconocen. Entre los resultados obtenidos, se menciona que se realizó 3 tipos de material audiovisual que corresponden a: un documental de 22 minutos que incluye varias técnicas gráficas, de edición de video, relatos, exposición de luces, efectos y composición para representar la historia e ideales de la cultura Hip Hop y el Breake Dance. También se incorpora un Workshop de 6 minutos donde se muestra un tutorial de los pasos básicos utilizados en el movimiento y un tráiler de menos de un minuto que integra varias escenas sustraídas de los demás materiales audiovisuales terminados.

Palabras Clave: Hip Hop, Break Dance, Cultura, Conocimiento

ABSTRACT

his study shows the process of creating educational and documentary audio-visual material about urban culture: "break dance" in the city of Cuenca focused on the house of culture, in order to promote knowledge and learning of people outside the movement. To meet this objective, a mixed research design is used based on the collection and analysis of data from a target population in which both numerical data and data collected from direct observation with the population are integrated. Also, a survey was applied to collect data from the members of the Hip Hop movement in Cuenca-Ecuador, which allows to identify which are the themes and principles of their culture that are less known or whose aspects are unknown. Among the results obtained, it is mentioned that 3 types of audiovisual material were made: a 22-minute documentary that includes various graphic techniques, video editing, storytelling, exposure of lights, effects and composition to represent the history and ideals of Hip Hop culture and Breake Dance. It also incorporates a 6-minute workshop showing a tutorial of the basic steps used in the movement and a trailer of less than a minute that integrates several scenes subtracted from the other finished audiovisual materials.

Keywords: Hip Hop, Break Dance, Culture, Knowledge, Culture.

DEDICATORIA

Llegar hasta este punto no ha sido fácil, tantas noches sin dormir bien, el cansancio del trabajo más los estudios, pero se pudo, con el apoyo de mis padres, Yolanda y Marcelo que sin ellos tampoco sería la persona que hoy en día son mis hermanos David y Fabiola que han sido una motivación enorme para querer superarme cada día más, además por su ayuda para no dejarme vencer, me han estado apoyando y motivando en cada momento.

Un agradecimiento a mi tutor de tesis que confió en mí y me apoyo de la manera más sincera posible es una excelente persona y profesional, un gran respeto para Mateo Torres.

También agradecer a Samatha Loja que también fue una de mis motivaciones para seguir con el proyecto a pesar de los bajones o malos momentos, gracias por ese apoyo.

Gracias a todas las personas que confiaron y me apoyaron, familia, pareja, amigos, etc. También va dedicado a todas las personas que están dentro de la cultura, que día a día siguen aportando de una u otra manera con o sin el apoyo, gracias por seguir activos en la cultura.

Y por último me doy gracias a mí por no las noches sin descanso, por trabajar duro, no darme por vencido, me doy gracias. – Ismael Morocho

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	6
ABSTRACT	7
DEDICATORIA	8
ÍNDICE GENERAL	9
ÍNDICE DE FIGURAS.....	11
ÍNDICE DE ANEXOS.....	12
INTRODUCCIÓN	14
Problemática	15
Justificación	16
Objetivos de la investigación	17
Preguntas de investigación.....	17
CAPÍTULO I: DIAGNÓSTICO	18
1.1. Marco Teórico	18
1.1.1. Culturas urbanas.....	18
1.1.2. La cultura urbana como identidad y juventud.....	18
1.1.3. Concepciones sobre el Hip Hop.....	19
1.1.4. Conceptualizaciones sobre el video y su formato de información.....	20
1.1.5. Programas de edición de video.....	21
1.2. Metodología de investigación.....	22
Enfoque de la investigación	22
Tipo de investigación.....	22
Corte de la investigación.....	23

Instrumentos para la el levantamiento de la investigación	23
Metodología de trabajo	23
Entrevista:	24
Evidencia.....	25
1.3. Homólogos.....	26
1.3.1. Homólogos para el documental educativo	26
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE DISEÑO	30
2.1. Fase analítica.....	30
Entrevista	30
2.2. Fase creativa.....	31
2.3. Fase de ejecución	39
2.3.1. Documental: “El break Dance en Cuenca”	39
2.3.2. WorkShop	49
Cronograma de actividades.....	52
CONCLUSIONES	53
RECOMENDACIONES.....	54
BIBLIOGRAFÍA - WEBGRAFÍA	55
ANEXOS	57

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Evidencia fotográfica de la entrevista realizada.....	25
Figura 2. Primer homologo (entrevistado).....	26
Figura 3. Primer homologo (Video histórico 1)	26
Figura 4. Primer homologo (Video histórico 2)	27
Figura 5. Segundo homologo (Fondo borroso).....	28
Figura 6. Segundo homologo (Animaciones con zoom)	28
Figura 7. Segundo homologo (Inclusión de letras a un costado).....	28
Figura 8. Tercer homologo (Plano fotográfico para el baile)	29
Figura 9. Tipografía Verdana Bold.....	32
Figura 10. Tipografía Typographica regular.....	33
Figura 11. Gama de colores del proyecto	34
Figura 12. Boceto de la escenografía.....	35
Figura 13. Boceto de disposición de cámara	36
Figura 14. Boceto de disposición de luces.....	37
Figura 15. Boceto de disposición de microfono	38
Figura 16. Estructura por bloques del video	38
Figura 17. Estructura por bloques del Workshop	39
Figura 18. Presentación del documental	40
Figura 19. Título de la introducción del documental.....	41
Figura 20. Cortos integrados en la introducción.....	42
Figura 21. Cortos integrados en la introducción.....	43
Figura 22. Cortos integrados en la introducción.....	44

Figura 23. Presentador de documental y escenografía	45
Figura 24. Escenas incluidas en el relato	46
Figura 25. Escenas incluidas en el relato	47
Figura 26. Definiciones incluidas dentro del documental	48
Figura 27. Cambio de plano del documental	48
Figura 28. Créditos del documental	49
Figura 29. Título del Workshop	49
Figura 30. Primer paso de baile	50
Figura 31. Paso de baile en varias perspectivas	50
Figura 32. Portada de Indian Step	51

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Entrevista a la líder de la institución	57
---	----

TEMA:

CREACIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL EDUCATIVO Y DOCUMENTAL ACERCA DE LA CULTURA URBANA BREAK DANCE DE LA CIUDAD DE CUENCA PARA LA CASA DE LA CULTURA

INTRODUCCIÓN

El Hip Hop no es un género musical, es una cultura y estilo de vida que consiste en diversas expresiones artísticas que incluye el baile, la música y las expresiones artísticas con pintura urbana. En el contexto de Ecuador, los primeros indicios de que esta cultura arribó, es en la década de los 80's donde tuvo una gran representación en la ciudad de Guayaquil, especialmente en los barrios marginales de las urbanizaciones, luego, este estilo de vida se expandió hacia otras urbes como Cuenca, Quito, Ambato, entre otras (Salazar, 2013).

De todos los géneros mencionados, este último (rap) fue quien prevaleció a través del tiempo, esto debido al amplio desarrollo e incorporación de DJ's que mezclaban en vivo en las fiestas y organizaban batallas de beatboxing (sonidos armónicos producidos con la boca), Breakink (baile de estilo urbano, guerras de rap (eventos donde compiten dos raperos) y turntablism (batalla entre 2 DJ's). Mas tarde, este género empezó a popularizarse por todos Estados Unidos, llegando a desarrollarse y potenciarse durante los 90's y luego fue expandiéndose por todo el mundo (Ocampo et al., 2016).

La motivación para la realización de este proyecto se dio a que muchas personas desconocen la historia de la cultura hip hop en la ciudad de Cuenca, quienes fueron pioneros en estilos, quienes aportaron con información o quienes viajaron fuera de la ciudad para adquirir conocimientos. Es decir, hay una desinformación sobre quienes iniciaron con esta cultura. Por todo lo anteriormente mencionado, este proyecto de elaboración de un material audiovisual

documentativo y educativo, tiene como objetivo aportar a todas las personas que sean y no parte de la cultura la información sobre la Cultura Hip Hop en la ciudad de Cuenca, que puedan conocer a su historia, importancia, su exponente, las bases, fundamentos etc.

Problemática

El break dance es un estilo de baile que se constituye como uno de los ejes transversales dentro de la cultura Hip Hop pues integra la música, el baile, los retos y las congregaciones entre los miembros de este movimiento para celebrar este estilo vida (Medina, 2021). Esta cultura es uno de los menos comprendidos dentro del país, pues una amplia mayoría de ecuatorianos no entienden sus principios, y piensan que son jóvenes problemáticos o incluso delincuentes, por lo tanto, se crea discriminación hacia sus miembros, sin saber que la intención principal del movimiento es: “Peace, love, unity and havin fun”, es decir, “Paz, amor, unidad y diversión” (Vázquez, 2019).

Teniendo en cuenta la discriminación de la población hacia los simpatizantes del Break Dance y de manera general hacia los miembros de movimiento Hip Hop, Vázquez (2019) menciona que toda esta situación es generada por una incomprensión colectiva hacia esta cultura, pues hoy en día, este movimiento es aún un tema tabú que es percibido por la sociedad ortodoxa como un sector de personas desadaptadas. Además, la falta de distribución de información de tipo educativo acerca de esta temática, impide que las personas puedan enterarse de los principios básicos del Hip Hop y de que se trata su cultura.

Por otro lado, en la actualidad se conocen muy poco material educativo que esté enfocado en desarrollar conocimientos y competencias en la población sobre la cultura Hip-Hop, sus

prácticas, su evolución, sus agentes, ideas, principios y como se relaciona con la música y el baile para conformar una cultura rica y diversa dentro de las ciudades (Álvarez y Cunha, 2014).

Justificación

El desarrollo de la presente investigación y propuesta de material audiovisual educativo tiene gran importancia para dar un aporte cultural e histórico del Break Dance y la cultura Hip Hop para la ciudad de Cuenca, puesto que permitirá informar a sus miembros sobre sus raíces, cuáles son los principios y pilares fundamentales para hacer un reconocimiento de su aporte a la cultura cuencana. También, se aporta de manera significativa al componente socio-cultural de la ciudad pues con la elaboración del material se puede educar a las personas que no están relacionadas con el movimiento para que puedan empatizar e informarse de mejor manera, e incluso para que puedan convivir con las personas que son parte de la cultura Hip Hop.

Este proyecto beneficiará de manera directa a los miembros activos del Break Dance de la comunidad cuencana pues les permitirá abrirse a la sociedad y crear un sentido de pertinencia y empatía hacia los demás miembros de la ciudad. También, les permitirá ampliar su conocimiento y valor hacia su propio estilo de vida a través de información importante sobre su movimiento. Del mismo modo, la elaboración de este documento tiene una importancia metodológica puesto que los resultados que derivan de su elaboración permitirán ser un referente para otras propuestas que aborden la misma temática.

Por otro lado, este proyecto también beneficiará a la casa de la cultura de la ciudad de Cuenca puesto que el material será proporcionado a esta institución para que pueda ser aprovechado y distribuido por su gestión, ya que, durante el año, esta organización fomenta y

patrocina los eventos que están relacionados con el Hip-Hop en la ciudad especialmente para actividades relacionadas con el Break Dance.

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Desarrollar material audiovisual educativo y documentativo sobre la cultura Hip Hop con herramientas digitales que ayude como aporte al conocimiento general de la población y los miembros de este movimiento.

Objetivos específicos

- Recopilar información teórica y gráfica sobre la cultura Hip Hop relacionado con su historia y directrices básicas.
- Explicar mediante un Work Shop digital como realizar cada paso o fundamento.
- Documentar la biografía del exponente pionero del Break Dance en Cuenca
- Realizar una propuesta audiovisual sobre la cultura Hip Hop dirigida a miembros y personas externas de la comunidad cuencana.

Preguntas de investigación

¿Es posible crear material audiovisual educativo y documentativo sobre la cultura Hip Hop con herramientas digitales?

¿El formato de documental es efectivo como aporte al conocimiento general de la población y los miembros del movimiento Hip Hop?

CAPÍTULO I: DIAGNÓSTICO

1.1. Marco Teórico

A continuación, se presenta el marco teórico referencial relacionado con la cultura Hip Hop y su influencia en la ciudad de Cuenca.

1.1.1. *Culturas urbanas*

Una urbe está habitada por individuos cuya diversidad resulta difícil de catalogar, aunque pareciera que una estadística demográfica basta para representarlos, la singularidad de cada ciudadano puede ser entendida y complejizada desde diferentes aspectos como edad, género, sexo o situación académica, laboral, religiosa, étnica, socio-económica, y más (mucho más). Comprender a cada habitante del espacio urbano es una tarea incompleta e interminable. En lo que respecta a la población joven, el desafío es igualmente arduo, es por esto que para entender el fenómeno de las juventudes y sus culturas que podrían ajustarse a diferentes categorías de reconocimiento proponemos enfocarnos en visiones teórico-conceptuales que profundizan sobre identidad, tribalización y, en ese respecto, hip-hop.

1.1.2. *La cultura urbana como identidad y juventud*

Para comprender el término ‘culturas urbanas’ debemos tener en cuenta que las transformaciones de los procesos culturales recientes no pueden entenderse si se examinan en una sola extensión, pues estos responden a las singularidades de cada país, dependen de estructuras económicas y cambios en los hábitos de consumo, acceso e interacción de los sujetos sociales transnacionales quienes, además, reproducen y adaptan la cultura a sus expresiones sociales y de convivencia cotidianas.

Por ello se debe hablar, en primer lugar, de contracultura, una expresión marginal o nueva que se caracteriza como «una serie de movimientos y expresiones culturales, usualmente juveniles, colectivos, que rebasan, rechazan, se marginan, se enfrentan o trascienden la cultura institucional» (Agustín, 2004, p.129) y generan sus propios medios, lenguaje, actitudes, entre otros, de manera inconsciente (Rentería, 2000, p.4). Esta cuestiona todos los métodos autoritarios y coercitivos existentes, por ello «se opone a toda forma de convención social o de conservadurismo, a todo lo establecido que permanece inmutable o incambiable» (Villareal, 2000, p.23).

1.1.3. Concepciones sobre el Hip Hop

Si bien el término hip hop o rap se usa a menudo para referirse al estilo musical y al estilo de vida, se considera que el hip hop no solo se circunscribe al ámbito musical y por el contrario consta de cuatro principales elementos: rap (oral: recitar o cantar), turntablism o "DJing" (auditiva o musical), breaking (físico: baile) y graffiti (visual: pintura). A pesar de sus variados y contrastados métodos de ejecución, se asocian fácilmente con la pobreza y la violencia que subyace al contexto histórico que dio nacimiento a la subcultura.

Para este grupo de jóvenes, ofrece rebelarse en contra de las desigualdades y penurias que se vivían en las áreas urbanas de escasos recursos de Nueva York así que el hip hop funcionó inicialmente, como una forma de auto-expresión que propondría reflexionar, proclamar una alternativa, tratar de desafiar o simplemente evocar el estado de las circunstancias de dicho entorno, favoreciendo su desarrollo artístico. Incluso mientras continúa la historia contemporánea, a nivel mundial, hay un florecimiento de diversos estilos en cada uno de los cuatro elementos, adaptándose a los nuevos contextos en los que se ha inmerso el hip hop, sin

desligarse de los principios fundamentales, los cuales proporcionan estabilidad y coherencia a la cultura.

1.1.4. Conceptualizaciones sobre el video y su formato de información

Desde un punto de vista tradicional, un video se puede conceptualizar como un sistema que permite realizar grabaciones de fotogramas que son colocados en secuencia a través de un dispositivo de reproducción de imágenes que pueden estar acompañados de sonidos o textos (ASALE y RAE, 2022). Una definición más actual sobre el video lo da la asociación Fundeu RAE (2022) quienes lo definen como una tecnología capaz de realizar grabaciones, procesamientos, almacenamientos y transmisión de imágenes por medio de vías electrónicas, digitales o analógicas para representar escenas o situaciones donde existe movimiento.

Según informa Ramírez et al. (2020) los videos son herramientas efectivas para transmitir información pertinente sobre varias temáticas específicas que logran captar la atención de los espectadores por un periodo más prolongado de tiempo que con otros medios como los impresos, pues utiliza los sentidos más valorados de los seres humanos para recolectar información (vista, oído) como medio de transmisión. Del mismo modo, Núñez (2018) asegura en su investigación que los videos facilitan el desarrollo de pensamiento y adquisición de información pues los individuos puede observar e interpretar de manera orgánica, es decir se incentiva la forma natural de adquirir nuevos conocimientos, aumenta la participación y ayuda al desarrollo de la autonomía de las personas, ya que les permite adquirir nuevos conocimientos por si mismos.

El vídeo como formato de la información, nos muestra o da a conocer que es más efectivo observar algo de una forma animada, por ejemplo: populares los tutoriales y los cursos de manualidades, de cocina, de reparación, así como los consejos para limpiar y desensamblar ordenadores, entre otros tantos, y escogerlos en vídeo por sobre una versión escrita no

necesariamente refleja un rechazo hacia la lectura, sino quizás que se requiere de menos abstracción para entenderlos de esta forma.

1.1.5. Programas de edición de video

Un programa de edición de video se puede definir como software especializado en modificar, dar efectos o cortar, contenido multimedia, material fotográfico o sonidos para que puedan ser reproducidos en dispositivos electrónicos como tablets, televisiones, computadoras, entre otros (Pérez, 2018). Actualmente existen varios tipos de software dedicado para la edición de video, cada una con sus características propias, interfaz y herramientas digitales, sin embargo, para efectos de esta tesis, se utilizarán principalmente 2, que se mencionan a continuación:

A) Adobe After effects

Este software es ampliamente utilizado por creadores de contenido en la red y diseñadores de contenido multimedia en el mundo, se especializa en la realización de gráficos en movimiento y efectos especiales que pueden ser incluidos en videos para agregar animaciones que pueden ser en 2D o 3D. Este programa no es para editar un video, su uso es para generar efectos, animaciones de textos, etc. Estas son algunas acciones que se pueden realizar con Adobe After Effects (School, 2022):

- Diseñar títulos animados.
- Diseñar títulos o introducciones en películas.
- Crear personajes animados 2D.
- Añadir transiciones en movimiento.
- Poner efectos a vídeos ya editados.

B) Adobe Premier Pro

Este software nos ayuda a la edición ya sea de videos, gráficos y audio. Se dice que es un programa muy complejo por todo lo que tiene y ofrece. Es de gran ventaja ya que admite casi todos los formatos de videos, formatos raw, es fácil de usar, nos permite exportar en varios formatos nuestro trabajo final. En este programa podemos obtener una edición de video con alta calidad y definición ya que podemos editar videos e imágenes al mismo tiempo, nos permite agregar títulos, efectos de sonido, efectos visuales, filtros, color, etc. Además, al elegir un efecto o filtro el programa nos permite visualizar o darle nuestros propios ajustes manualmente (Adobe, 2019)

1.2. Metodología de investigación

Enfoque de la investigación

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo pues se basa en la observación de una situación problemática para definir sus directrices más representativas. Asimismo, se usan instrumentos de recolección y análisis de datos propios del método cualitativo como: entrevista, y observación directa de los sujetos de estudio.

Tipo de investigación

El tipo de investigación de este documento es el: “Aplicado” puesto que se involucra al investigador de manera directa con los sujetos de su estudio y participa de manera activa en la recolección de datos para luego, usarlo para la elaboración de una propuesta de mejora ante el problema identificado

Corte de la investigación

Se usa un corte no experimental pues, a pesar que el investigador se involucra directamente en la toma de los datos de la realidad problémica y hace una propuesta de intervención, no se interfiere o modifica sus variables y se remite a una mera observación e interpretación de sus datos.

Instrumentos para la el levantamiento de la investigación

Para la recolección de datos de los miembros del movimiento del Hip Hop en Cuenca-Ecuador, que permita identificar cuáles son las temáticas y principios de su cultura que tienen menos conocimiento o cuyos aspectos se desconocen se utiliza una encuesta pues, según Arias (2020) la aplicación de una encuesta es muy efectiva al momento de recolectar datos de manera directa con el objeto de estudio, pues, además de la información proporcionada, el investigador puede observar de manera mas amplia el problema al mantener una conversación previa y observar el comportamiento del entrevistado ante las preguntas.

Metodología de trabajo

La metodología de trabajo de esta investigación y propuesta de material audiovisual se divide en 4 fases:

- Análisis bibliográfico: se investigan en los principales repositorios de la red, los aspectos más importantes relacionados con la cultura Hip Hop
- Determinación de la muestra: se escoge una muestra de personas que se encuentren de forma activa dentro del movimiento Hip Hop en la ciudad de Cuenca para conformar el grupo de estudio

- Diseño del instrumento: Se diseña la encuesta con varias preguntas relacionados a la temática de la cultura Hip Hop y su historia para identificar cuáles son los aspectos de su saber con mayores desconocimientos
- Propuesta de intervención: se elabora un material audiovisual tipo documental

Entrevista:

En base a la información presentada por Martínez et al. (2013) las entrevistas representan una herramienta efectiva para obtener información relevante sobre una temática en concreto de manera personal, pues involucra al investigador de manera directa con el objeto de su estudio y lo vuelve participe de él. Por lo tanto, en el presente estudio se desarrolla una entrevista que estuvo dirigida a uno de los miembros fundadores de la cultura Hip Hop en Cuenca para caracterizar, como inicia este movimiento en la ciudad y las bases de toda esta cultura. Las preguntas de la entrevista se presentan a continuación:

- ¿Qué es para ti el hip hop?
- ¿Cómo fue tu vida?
- ¿cuál es tu aka y por qué?
- ¿Desde cuándo comenzaste a bailar?
- ¿Cuál fue tu trayecto hasta ahora?
- ¿Cómo fue el origen del break dance en la ciudad de Cuenca?
- ¿Qué otras personas aportaron a la cultura?
- ¿Quién fue tu maestro o pilar para aprender?
- ¿Cuántas competencias has ganado?
- ¿Quiénes organizaron las primeras batallas en la ciudad de Cuenca?
- ¿Cuáles son las batallas más importantes en la ciudad?
- ¿Qué personas aportaron con información?
- ¿Cuál es tu aporte en la cultura?

- ¿Como vives de la cultura hoy en día?
- ¿La gente le ha criticado o juzgado por tu vestimenta?

Evidencia

Figura 1. Evidencia fotográfica de la entrevista realizada



Fuente: Autor (2022)

Propuesta de intervención

Luego de recolectar toda la información necesaria para la realización del documental educativo se procedió con la materialización del video, en cuanto a grabación, guion, tomas, iluminación, historia, entre otros. Para realizar el proceso de diseño y ejecución, se utiliza una metodología de Bruce Archer.

1.3. Homólogos

1.3.1. Homólogos para el documental educativo

En las figuras 2, 3 y 4 se presenta un frame que pertenece al documental de G-Funk que fue presentado en año de 2017 para contar la historia de género G-funk que estuvo en auge a inicios de los 90's donde se presentan a los pilares de este género en Estados Unidos de Norte América: Warren G, Snoop Dogg, Chuck D, Ice Cube, Ice-T, entre otros. Aquí se cuentan los orígenes, las influencias que tuvieron, las dificultades y los intervinientes para que esta cultura surgiera y se mantuviera aún hoy. Este documental presenta una introducción muy interesante y versátil con planos fotográficos medios y cortos con un time-ing bien definido entre escenas, donde se utilizan videos y grabaciones antiguas que acompañan la narración del entrevistado.

Figura 2. Primer homologo (entrevistado)



Fuente: Documental G-funk disponible en Youtube Premium (2017)

Figura 3. Primer homologo (Video histórico 1)



Fuente: Documental G-funk disponible en Youtube Premium (2017)

Figura 4. Primer homologo (Video histórico 2)



Fuente: Documental G-funk disponible en Youtube Premium (2017)

El siguiente homologo utilizado pertenece al documental de: “Cuando ser fuertes es la única opción”, se trata de un documental elaborado por Irene Villa donde se utilizan varios desenfocos de cámara para las transiciones y fondos borrosos que aportan mucho dinamismo al video. Además, se puede apreciar varios tipos de animaciones con imágenes que utilizan el zoom para aportar una experiencia más inmersiva. También, en este video se utiliza un estilo

tipografico y de disposicion de letras muy llamativo para presentar a los entrevistados si necesidad de que un presentador lo haga directamente para no interrumpir la narrativa y la continuidad del video. Todo lo anterior mencionado se presenta en las figuras 5, 6 y 7:

Figura 5. Segundo homologo (Fondo borroso)



Fuente: Documental, cuando ser fuerte es la única opción disponible en Netflix (2020)

Figura 6. Segundo homologo (Animaciones con zoom)



Fuente: Documental, cuando ser fuerte es la única opción disponible en Netflix (2020)

Figura 7. Segundo homologo (Inclusión de letras a un costado)



Fuente: Documental, cuando ser fuerte es la única opción disponible en Netflix (2020)

El tercer homologo utilizado, hace referencia a un video donde se muestran pasos de baile relacionado con el estilo Hip Hop, donde se utilizan técnicas de planos de fotografía que pueden incluirse en el WorkShop con un fondo de la ciudad, estudio, casa o parque. Este estilo de video, es muy eficaz para dar un mayor protagonismo a la persona y las actividades que realiza mientras que el fondo es un complemento que no distrae al espectador.

Figura 8. Tercer homologo (Plano fotográfico para el baile)



Fuente: Video disponible en Youtube en el canal de Greenteck-Opening Up (2015)

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE DISEÑO

Para la elaboración de la etapa de diseño se implementó el método desarrollado por Bruce Archer quien propone que todo proceso creativo debe iniciar con una fase analítica, es decir, donde se contextualiza todo el trabajo a realizarse, se indaga de manera conceptual, historia y argumentativa las temáticas que se van abordar y se definen las directrices necesarias para las posteriores fases. Se continua con una fase creativa, donde se contemplan todos los elementos que se van a utilizar para la propuesta gráfica, a esto se llama: la definición de las ideas rectoras pues se establecen cuales son los elementos que van a conformar la propuesta. Finalmente se realiza una fase de ejecución donde se aterrizan y conforman todo lo establecido anteriormente en un producto final.

2.1. Fase analítica

En esta fase, según el método de Bruce Archer se inicia con la recopilación de conceptos se definen los instrumentos con los que se va a trabajar y se estructura cuáles son los ejes transversales de toda la propuesta. Para este caso en concreto, las conceptualizaciones relacionadas con la elaboración de un documental educativo ya fueron abordados en la primera parte del documento por lo tanto se procede directamente con el contenido de la entrevista:

Entrevista

En este apartado se muestran las ideas principales dadas por el entrevistado y que guiaron la elaboración de todo el contenido documental y educativo que se presentan a continuación:

- La cultura hip hop y el break dance junto a los fundadores principales representan un modo de vida

- El break dance, ayudó al entrevistado a explorar otras partes de su personalidad inexploradas hasta entonces y que fomentó mejores capacidades sociales
- En entrevistado lleva cerca de 20 años bailando y 10 años profundizando sobre la cultura hip hop
- El trayecto del entrevistado inicia desde el colegio de manera autónoma y sus habilidades se fueron perfeccionando con los años hasta alcanzar un grado de maestría que le permitieron dar clases a otras personas
- El break dance inicia en Cuenca desde las discotecas y juntas con amigos, donde las pandillas estaban involucradas, pero luego de un tiempo algunos miembros del movimiento acuden a otras ciudades para aprender más y mejores técnicas de baile que luego traen hacia esta ciudad
- No se realizan eventos grandes de Break dance en Cuenca
- Hubo varias personas reconocibles que se involucraron en el fortalecimiento del movimiento

En el anexo 1 se puede observar de manera más amplia la entrevista realizada a la líder de la institución.

2.2. Fase creativa

A continuación, se presentan todos los elementos que fueron utilizados para la creación del documental:

a) Tipografía

La tipografía utilizada para los nombres que salen en el documental como el entrevistado y otras frases durante la presentación de la introducción se presenta es el Verdana bold que se

observa en la figura x. Se escogió esta tipografía por la claridad en la lectura, además esta tipografía fue diseñada específicamente para mejorar la comprensión lectora en monitores de computadora, razón por la cual, es ampliamente utilizada en presentaciones de video y documentales en el mundo.

Figura 9. Tipografía Verdana Bold

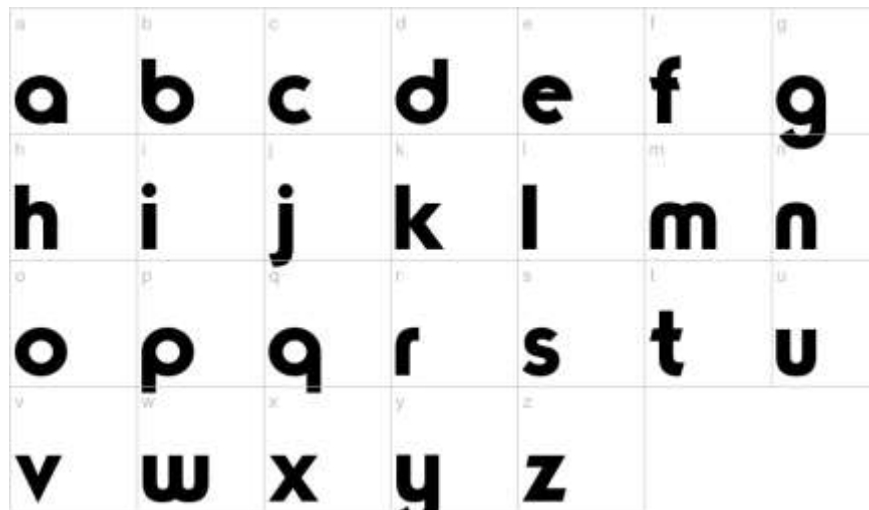
**ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZÀÅÉ
abcdefghijklmno
rstuvwxyzàåéîõ&12
34567890(\$£€.,!?)**

38

Nota: fuente IdentFond (2023)

La segunda fuente tipográfica corresponde al estilo: “Typographica regular” que fue utilizada para los cortes de los temas del exponente, al igual que la tipografía anteriormente mencionada, se escogió por la claridad y legibilidad en la reproducción de videos en pantallas de ordenador y televisiones. Además, esta tipografía tiene rasgos más estilizados y curvos que reduce la linealidad de otras fuentes y da una apariencia más relajada como es la esencia del Hip Hop. La fuente se presenta en la figura 10.

Figura 10. Tipografía Typographica regular



Nota: fuente IdentFond (2023)

b) Animaciones

Las animaciones utilizadas para la creación del documental, corresponde a: “Motion Graphics” Esta animación hace uso de diferentes técnicas para hacer que una imagen, texto o grafico tengan movimiento dando un estilo diferente para diseñar y darle vida a una composición para así generar más atención al espectador. El Motion Graphics es tan grande ya que se puede animar desde: personajes 2d y 3d, tipografías, logotipos, infografías, fotomontajes, etc. Ya que se puede animar desde una línea, un círculo, hasta un texto o composición con varias capas.

c) Gama de colores

La gama de colores utilizada en la elaboración del proyecto se presenta en la figura 11 donde resaltan algunas variaciones de los colores primarios como el rojo, amarillo, azul y verde. Del mismo modo, se implementa una variación del naranja y morado. Estos colores son muy representativos del movimiento y se acogieron a partir de la vestimenta típica en los eventos de baile en la cultura Hip Hop.

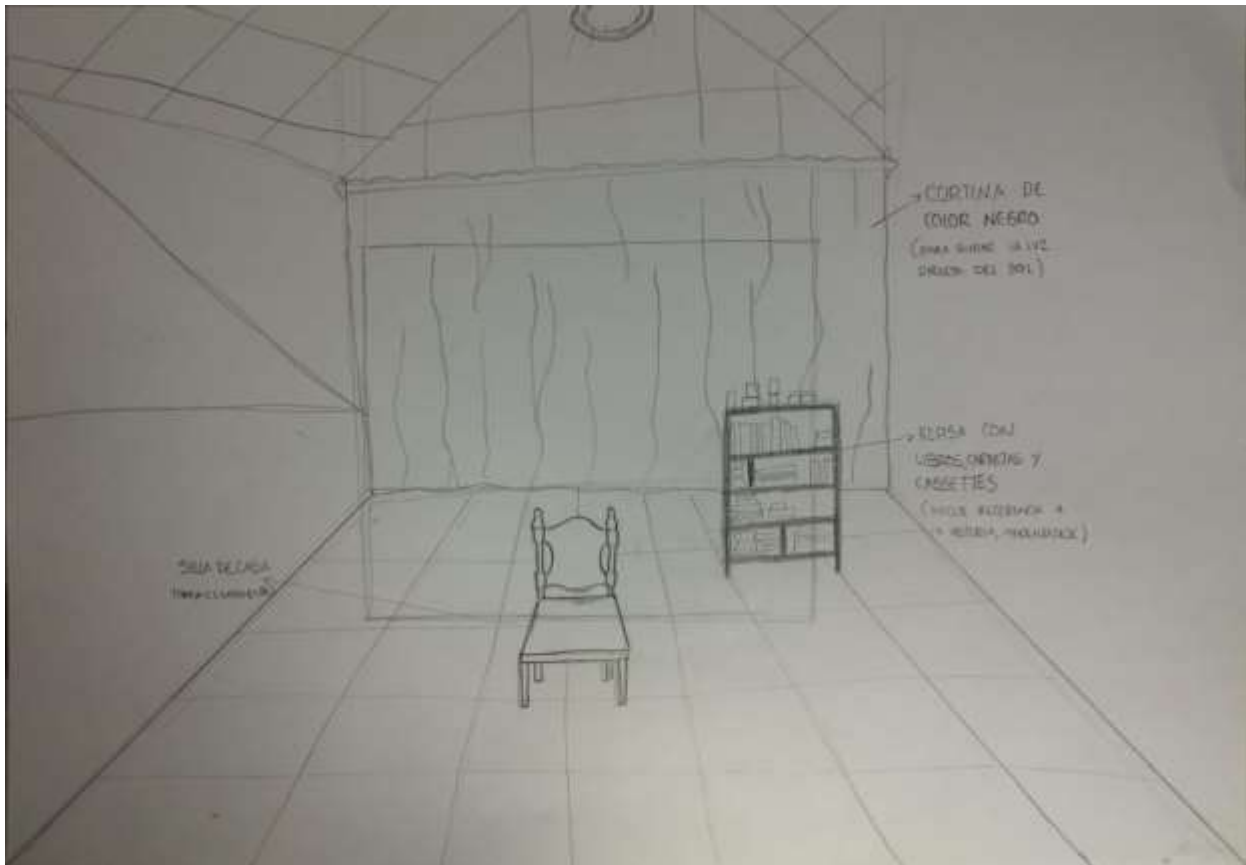
Figura 11. Gama de colores del proyecto



d) Escenografía

En la parte de la escenografía se utilizó un ambiente personal, sobrio y estilizado que genere la sensación de calidez. Por este motivo, se planteó tapar una ventana grande con cortinas de color negro para así quitar la luz directa que entra por el sol permitirá controlar el esquema de iluminación de una mejor manera. También, ya que el exponente menciona que tuvo que realizar un estudio bibliográfico amplio para conocer más de la temática del Hip hop, se plantea la colocación de una repisa con libros, revistas, carpetas, casetes para relacionar a este aspecto del entrevistado que hacen la representación del conocimiento, aprendizaje que nos da esa emoción de curiosidad para aprender acerca de la cultura y finalmente una silla común que es de casa para el exponente. A continuación, en la figura 12.

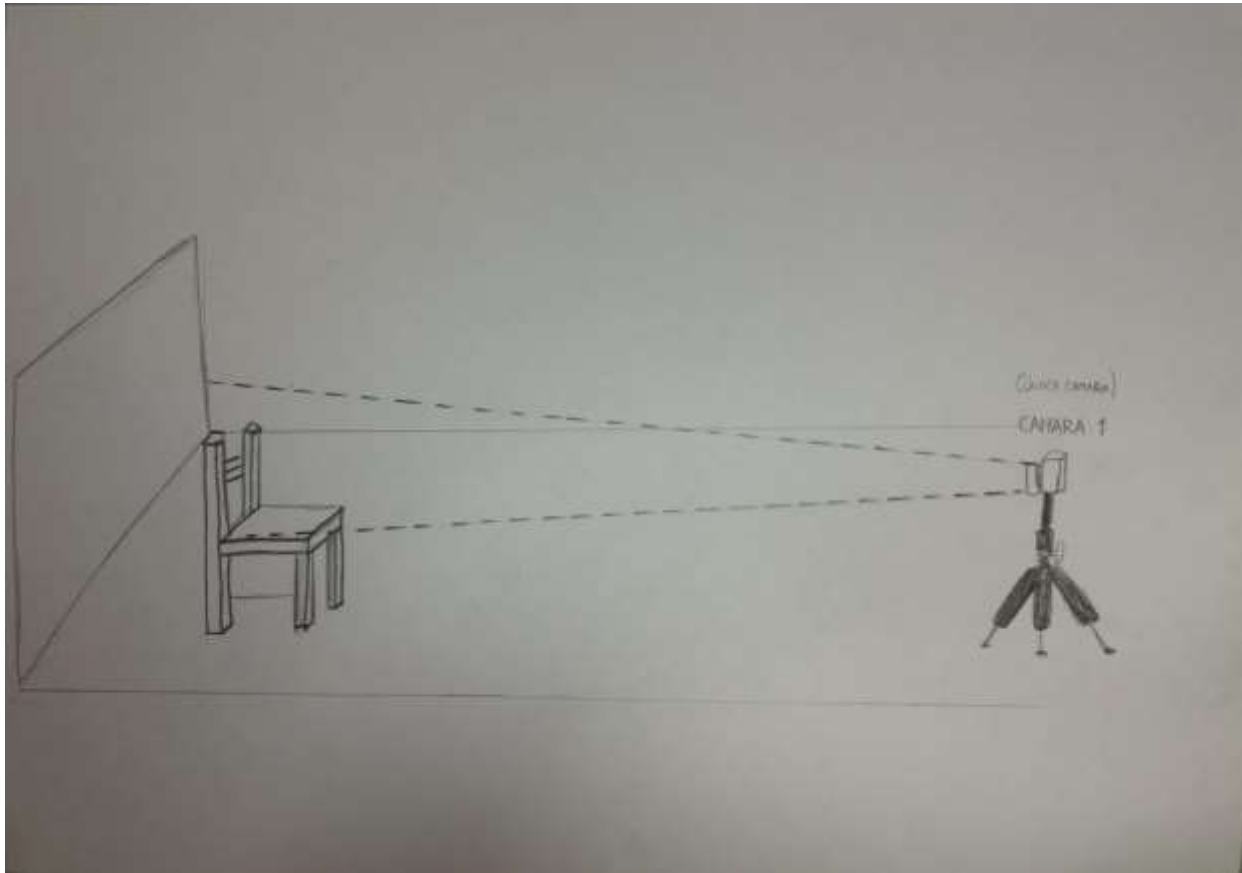
Figura 12. Boceto de la escenografía.



e) Disposición de las cámaras

La disposición de cámaras se plantea de manera frontal, es decir, una sola cámara que se disponga en frente al exponente con una ampliación de cuadro horizontal que denote medio cuerpo del entrevistado y los elementos dispuestos en la parte de atrás. El boceto de la disposición se presenta en la figura 13. También, se usa un plano medio, ayudándonos de un desenfoque del fondo mediante la configuración de la cámara, con este tipo de plano nos permite encuadrar a nuestra persona hasta la cintura dando así un mayor enfoque a la persona o sujeto mientras habla.

Figura 13. Boceto de disposición de cámara



f) Disposición de las luces

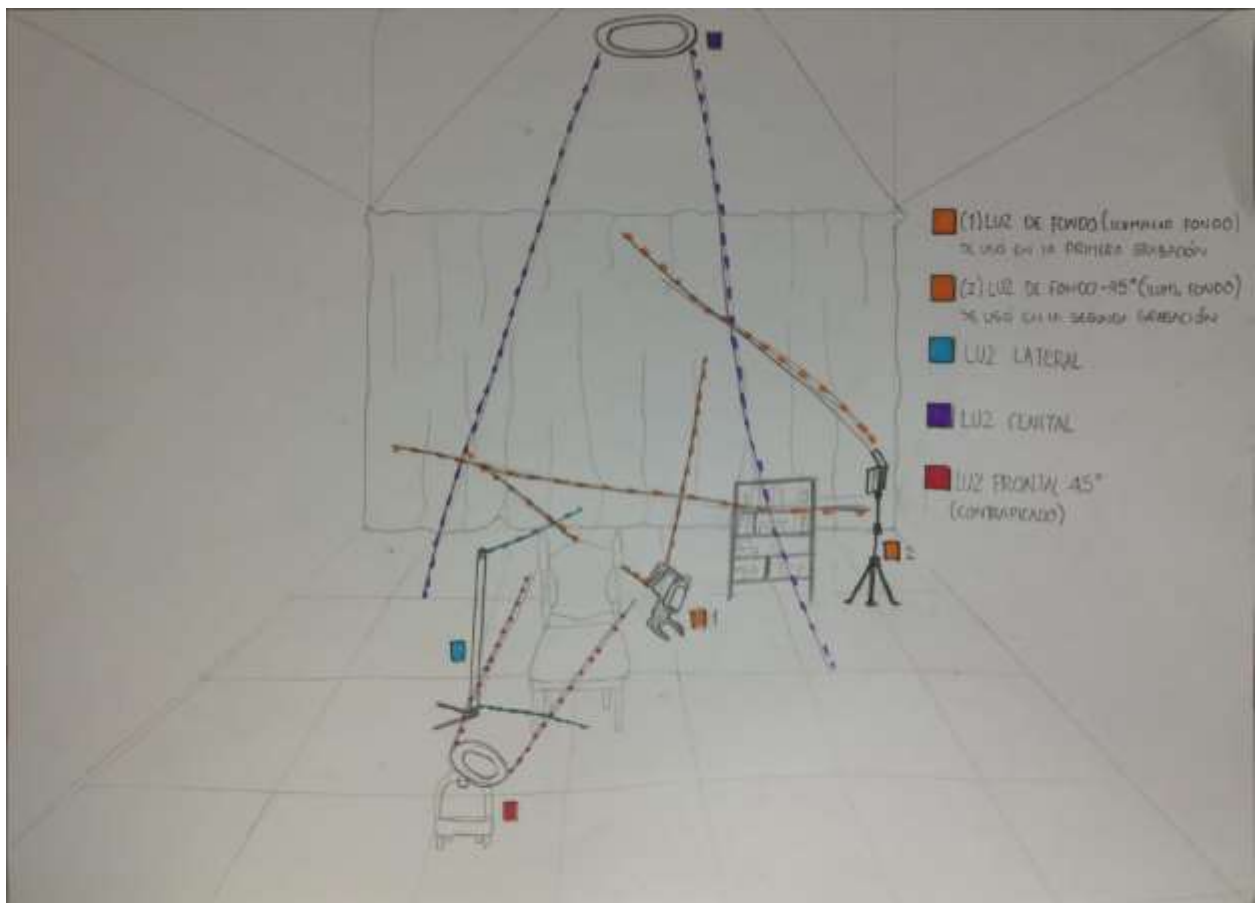
Para la grabación del documental se plantea la utilización de un esquema de iluminación de 4 luces, la cual se compone de:

- Luz Frontal en contrapicado y con un ángulo en 45° (Blanca- fría) – se utilizó un aro led
- Luz lateral (azul – fría) - se utilizó un tubo led RGB
- luz cenital – (Blanca- fría) una Luz de un foco
- Iluminar el fondo – (Blanca- fría) Luces a batería

La luz lateral nos ayuda a recuperar información de las sombras además con la luz azul darle un poco de contraste a la piel y ropa, la iluminación frontal nos aporta para iluminar las sombras del rostro o de la ropa, la luz en cenital también nos ayudó a recuperar información de

detalle tanto de la ropa como del rostro, se puede ver la ropa más detallada sin mucha sombra y por último la iluminación de fondo nos aporta a que la repisa con los libros no se vea apagado u obscuro sin quemar el fondo sino ayudándonos a resaltar los blancos y los colores sin quitar protagonismo al exponente. También, se utilizó luz fría ya que nos ayuda a dar un mayor dinamismo nos ayuda a que se tenga una mejor concentración y recrear un ambiente fresco, estimulante y brillante. Todo lo mencionado se presentan en la figura 14.

Figura 14. Boceto de disposición de luces



g) Disposición de micrófonos

Se utiliza un micrófono corbatero de 5 metros de cable, este al ser pequeño y de fácil colocación, es un micrófono muy discreto y sin ser visto al momento de grabar. Además, ayuda con un mejor sonido y con su cable de 5 metros que permite tener una gran distancia para poder

revisar el audio grabado conectado al teléfono o computadora. El diseño de disposición de micrófono se muestra en la figura 15.

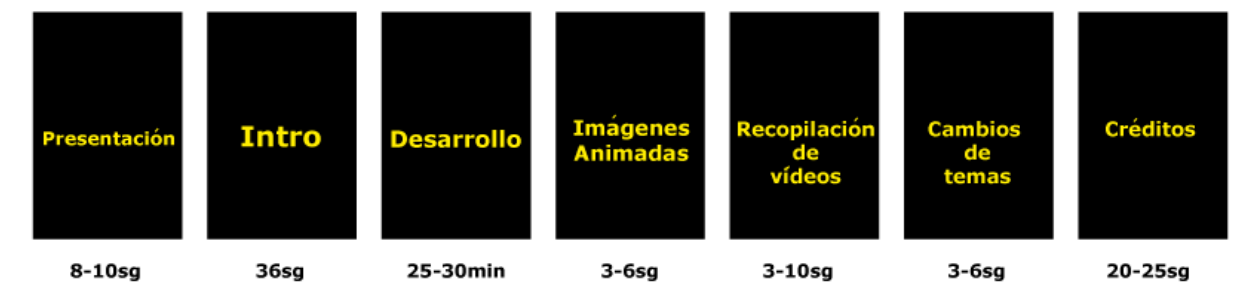
Figura 15. Boceto de disposición de micrófono



h) Estructura del video

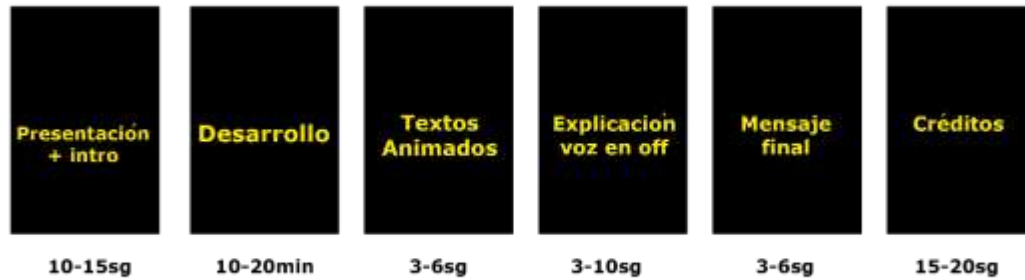
Para la estructura el video se utiliza una estructura lineal basada en los homólogos presentados en este documento, la cual, consta de una breve presentación e introducción de la temática separada en dos secciones consecutivas. Se prosigue con el desarrollo de tema con una duración entre 25 a 30 minutos. El ultimo bloque, consta de 4 secciones donde se presentan las imágenes animadas, recopilación de videos, cambios de temas y los créditos. (ver figura 16)

Figura 16. Estructura por bloques del video



Del mismo modo la estructura del WorkShop se presenta a continuación en la figura 17

Figura 17. Estructura por bloques del Workshop



2.3. Fase de ejecución

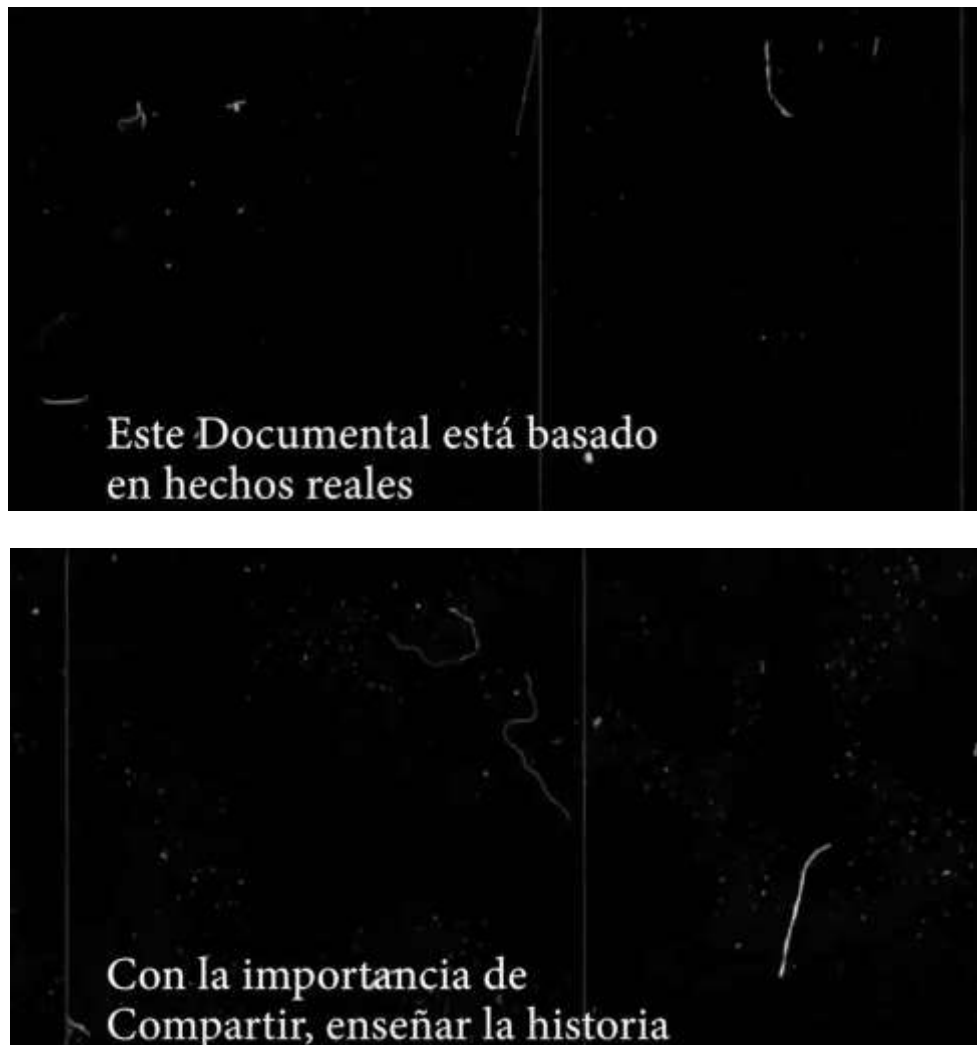
La fase de ejecución del presente proyecto de desarrollo audiovisual se divide en 2 partes, que corresponde a: el documento relacionado con el Break dance y el Workshop .

2.3.1. Documental: “El break Dance en Cuenca”

2.3.1.1. Presentación inicial

El documental inicia con una presentación de las temáticas que se van abordar durante todo el contenido multimedia. Para contextualizar al observador, se colocan algunas frases contundentes que tienen la misión de atraer la atención que fueron colocadas en la parte interior izquierda con una fuente tipográfica legible con alto nivel de contraste a comparación del fondo. Para dar un mayor dinamismo a esta parte del material, se incorporó algunos efectos de ruido en la señal que se asemeja mucho al efecto producido en las televisiones de túnel de la antigüedad. En la figura 18 se muestra algunos fotogramas extraídos del documental:

Figura 18. Presentación del documental



2.3.1.2. Introducción

Para la elaboración de la parte introductoria, se continuó con una temática del efecto de las televisiones de tubo y el ruido visual típico en los 80`s y 90`s que fue la época con mayor auge de la cultura Hip hop. Asimismo, se incorporó la palabra Hip Hop con un efecto de luces de neón que fueron muy comunes en las calles de Bronx durante el apogeo del Break Dance. Las letras aparecen de manera secuencial combinado efectos de luces, brillos y transiciones. En la figura 19 se muestra una secuencia:

Figura 19. Título de la introducción del documental.



Para continuar con la introducción, se usa el mismo efecto de transición del título de la introducción para ingresar un primer corto de miembros de la comunidad del Break Dance, así como extractos de presentaciones y eventos realizados en la ciudad.

Figura 20. Cortos integrados en la introducción.



Del mismo modo, se aprovecha esta parte para realizar un primer acercamiento con el protagonista y presentador del documental, donde se integran algunos cortos de video que muestran las habilidades artísticas y físicas del exponente. Lo mencionado se ve en la figura 21.

Figura 21. Cortos integrados en la introducción.



Para finalizar con la introducción, se presenta el título principal de todo el documental que hace una presentación en escena con efectos de movimiento que están coordinados con la música de fondo. Del mismo modo, se mantiene la misma estética del resto de la presentación con efectos de disturbio en la señal y se incorporan otros elementos gráficos con las señales de play y la hora que fueron típicas de las videocámaras antiguas. (ver figura 22)

Figura 22. Cortos integrados en la introducción.



2.3.1.3. Desarrollo del documental

Para iniciar con el desarrollo del documental, se realiza una presentación del protagonista donde se identifican sus datos biográficos, experiencia y su historia dentro de la cultura Hip Hop. Se incluye dentro de la presentación sus nombres en la parte inferior con una fuente legible y alto contraste que mantiene la estética del título del documental en color amarillo. Como se puede observar en la figura 23, se respetó los bocetos iniciales de la escenografía, es decir, se colocaron algunos elementos representativos de todo el estudio bibliográfico amplio que tuvo que realizar para conocer más de la temática del Hip hop, la colocación de una repisa con libros, revistas,

carpetas, cassetes para relacionar a este aspecto del entrevistado que hacen la representación del conocimiento, aprendizaje que nos da esa emoción de curiosidad para aprender acerca de la cultura y finalmente una silla común que es de casa para el exponente.

Figura 23. Presentador de documental y escenografía



Durante el relato del exponente se van integrando cortos de video que representan el relato del presentador con la finalidad de dar dinamismo y mantener la atención del espectador. Para esto, se usan varios efectos de video para realizar las transiciones. Una muestra de lo mencionado se presenta en la figura 24.

Figura 24. Escenas incluidas en el relato



Hay algunos momentos durante el desarrollo que se mencionan algunos personajes importantes para la historia que comenta el protagonista. Por lo tanto, se incluyen fotografías con efectos de movimiento durante estas partes. (ver figura 25)

Figura 25. Escenas incluidas en el relato



Por otro lado, también se incluyen algunas definiciones importantes para el relato de manera escrita con la misma gama de colores utilizado en todo el documental que se presenta en a la figura 26.

Figura 26. Definiciones incluidas dentro del documental



También, con la finalidad de dar contraste a la narrativa se cambió el plano para el presentador y su vestuario del cual, se tomó como referencia sus colores para la elaboración de la gama de colores utilizada en todo el material audiovisual. (ver figura 27)

Figura 27. Cambio de plano del documental



Finalmente, se incluyeron los créditos del documental con algunas imágenes de fondo relacionados con la temática y que fueron sustraídas de la misma comunidad.

Figura 28. Créditos del documental



2.3.2. *WorkShop*

Para la presentación inicial del Workshop se realizó la misma estrategia planteada en la introducción del documental, es decir, una combinación de efectos de las letras que dan dinamismo, brillo y movimiento a las letras. También, se aplicó un efecto de luminiscencia en el fondo de color amarillo que se puede observar en la figura 29.

Figura 29. Título del Workshop



Una vez concluida la parte de la presentación del título se procede inmediatamente con la parte de la instrucción, donde el protagonista hace una demostración de los pasos utilizados en el Break Dance. En la figura 30 se muestra que se dispuso el nombre del paso en la parte inferior para que los observadores puedan conocer el nombre del movimiento en todo momento.

Figura 30. Primer paso de baile



Del mismo modo, se implementaron varias tomas del mismo movimiento integrados en la misma pantalla para que el espectador pueda visualizar de mejor manera los movimientos ejecutados: (Ver figura 31)

Figura 31. Paso de baile en varias perspectivas



Cada paso de baile, tuvo una portada de presentación, una muestra de esto se observa en la figura 32.

Figura 32. Portada de Indian Step



Al finalizar el Workshop se presenta las redes sociales del exposante.



Cronograma de actividades

Objetivos	Actividades	diciembre	enero	febrero
Caracterización del problema	Elaboración de entrevista	■		
	Aplicación de instrumento		■	
	Análisis de información recolectada			■
Recolección de información bibliográfica	Revisión de repositorio y principales documentos de la red			■
	Selección de documentos de acuerdo a criterios			■
Elaboración de material audiovisual	Realización de tomas y grabación			■
	Diseño de material gráfico			■
	Elaboración del material audiovisual			■
Validación	Validación del material audiovisual			■
Elaboración del documento	Escritura de la tesis	■	■	■

CONCLUSIONES

Se realizó la recopilación de la información teórica y gráfica sobre la cultura Hip Hop relacionado con su historia y directrices básicas y se pudo evidenciar no es solo un género musical, es una cultura y estilo de vida que consiste en diversas expresiones artísticas. También, se pudo evidenciar a través de la literatura que el Hip Hop es un amalgama de historia, fiesta, música, deseo de paz, diversión y expresión artística que tristemente es incomprendida por miembros tradicionalistas de las urbes actuales que desconocen sus orígenes debido al poco material educativo que esté enfocado en desarrollar conocimientos y competencias en la población sobre la cultura Hip-Hop, sus prácticas, su evolución, sus agentes, ideas, principios y como se relaciona con la música y el baile para conformar una cultura rica y diversa dentro de las ciudades.

Se realizó un Work Shop digital de cómo realizar los pasos básicos que son incluidos dentro del Break Dance donde se implementaron diversas técnicas de enfoque, disposición de cámara y estructuración de video que permita mejorar la demostración educativa a los observadores. Asimismo, se incorporó técnicas visuales que brindaron dinamismos y movimiento a cada presentación para mantener entretenido a los espectadores.

Se realizó una propuesta audiovisual sobre la cultura Hip Hop dirigida a miembros y personas externas de la comunidad cuencana para que puedan relacionarse de mejor manera con los miembros de esta comunidad, conozcan su historia, sus costumbres, estilo de vida, competencias, conocimientos y destrezas que ayudará a reducir la discriminación que existe en la actualidad a sus miembros. Asimismo, se incorporaron varias técnicas de edición gráfica y de video para mostrar de manera estética y entretenida todo el contenido.

RECOMENDACIONES

Es recomendable motivar a estudiantes a realizar propuestas audiovisuales ya que tiene un gran aporte para la sociedad acerca de la cultura hip hop, este es un tema muy amplio y merece que se dé a conocer más.

Ser inclusivos con los miembros de la cultura que puedan transmitir y compartir el conocimiento y difusión de las ideas, pensamientos ya que todos merecen tener respeto y sobre todo una buena aceptación en la sociedad. Contar con más espacios aptos para los integrantes de la cultura en el cual se pueda llevar de mejor manera la propuesta, ya que esta propuesta audiovisual se puede dar a conocer en eventos que apoyen o sean de la cultura ya que no hay ninguna institución que haya dado a conocer como fue la evolución o historia del break dance en la ciudad de Cuenca, quienes son los pioneros, que personas aportaron con información, las malas experiencias que tuvieron que pasar, etc.

Motivar a las personas a invertir tiempo con la investigación y búsqueda de más información acerca del Hip Hop en la ciudad de Cuenca ya que es un estudio amplio y profundo. Analizar cuál fue la trayectoria de los exponentes de la ciudad, darles el reconocimiento e importancia por el aporte que dieron a la cultura y como hoy en día siguen activos apoyando a la cultura.

BIBLIOGRAFÍA - WEBGRAFÍA

- Adobe. (2019, diciembre 18). *Adobe Premiere Pro: ¿qué es y por qué es el mejor?* Treintaycinco mm. <https://35mm.es/adobe-premiere-pro-que-es/>
- Álvarez, A. R., & Cunha, L. I. D. (2014). La «cultura hip hop»: Revisión de sus posibilidades como herramienta educativa. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 26(2), Art. 2. <https://doi.org/10.14201/teoredu2014261163182>
- ASALE, R.-, & RAE. (s. f.). *Video / Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado 29 de diciembre de 2022, de <https://dle.rae.es/video>
- Bagur-Pons, S., Rosselló-Ramon, M. R., Paz-Lourido, B., & Verger, S. (2021). El enfoque integrador de la metodología mixta en la investigación educativa. *RELIEVE. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 27(1). <https://www.redalyc.org/journal/916/91668059003/html/>
- Euroinnova. (2022). *Qué es after effects / Euroinnova*. Euroinnova Business School. <https://www.euroinnova.ec/blog/que-es-after-effects>
- Fundeu RAE. (2022). «vídeo» y «video» son formas correctas / *FundéuRAE*. Vídeo y video son formas adecuadas. <https://www.fundeu.es/recomendacion/video-video/>
- Martínez-Hernández, M., Varela-Ruiz, M., Díaz-Bravo, L., & Torruco-García, U. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7), 162-167.
- Medina Jiménez, J. V. (2021). *Aportes del Break Dance para el desarrollo de la convivencia en los niños y niñas: Un recorrido desde las voces de los maestros*. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/13570>

- Moscoso, J. N. (2017). Los métodos mixtos en la investigación en educación: Hacia un uso reflexivo. *Cadernos de Pesquisa*, 47, 632-649. <https://doi.org/10.1590/198053143763>
- Núñez, S., & Alejandra, E. (2018). *El video como herramienta de apoyo en la educación superior* [BachelorThesis, Universidad Técnica de Ambato.Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Informática y Computación]. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/27391>
- Ocampo, A. M., Villa, N., & Rodríguez, I. C. (2016). El «Hip Hop» como medio de expresión y generador de cultura entre los jóvenes de los sectores marginados de la ciudad de Cali. *instname:Universidad Autónoma de Occidente*. <http://hdl.handle.net/10614/5478>
- Pérez-Rufí, J.-P. (2018). Producción y edición del vídeo de bajo presupuesto: Estudio de caso de «Lost Ones» (Joan Thiele) de Giada Bossi. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 9(2), Art. 2. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.2.4>
- Ramírez, M. G., Rojas, R. G. de T., & Martínez, A. A. (2020). YouTube y coronavirus: Análisis del consumo de vídeos sobre la pandemia COVID-19. *Revista Latina de Comunicación Social*, 78, Art. 78. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2020-1471>
- Salazar Estacio, V. H. (2013). *Análisis descriptivo del hip hop en la ciudad de Quito*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/1459>
- Vazquez Moreno, C. M. (2019). *Identidades urbanas y la apropiación del espacio público: Hip-hop en el Parque Calderón de la ciudad de Cuenca* [BachelorThesis]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/31869>

ANEXOS

Anexo 1. Entrevista a la líder de la institución

PREGUNTAS PARA ENTREVISTA DE EL DOCUMENTAL

QUE ES PARA TI EL HIP HOP

Para mí es todo, no solamente los pilares como el DJ, Graffiti, Mc, Bboying para mi es todo ya que gracias a el cambio mi vida, el hip hop ayudo a encaminarme a tener una visión, pensamiento y objetivo en mi vida, me ayudo a darme confianza para el hip hop y la vida en general, te da un refugio que necesitas y poder explotarlo

COMO FUE TU VIDA

No tenía un camino fijo a donde llegar no tenía algo que me motivé, tenía una vida cotidiana, conocí el break y mi vida cambio era más tímido y el baile me ayudo, también a tener más fortaleza, tener más seguridad, tener constancia en hacer algo. El hip hop me enseñó a que tengo que estudiar movimientos, hablar en público, expresarme. No me imagino mi vida sin el breakin estoy agradecido con él y trato de devolverle lo que hizo por mí, antes hacia pesas y era muy tieso y con el breakin me ayudo a la búsqueda constante de parecerme más a un bboy

CUAL ES TU AKA Y PORQUE

Mi nombre es Franko Cabrera Mi aka es RITMOW, representa el ritmo de la música, de la vida, seguir las notas musicales que van arriba y abajo la vida es igual tiene altos y bajos, alegrías y tristezas, no estar en un lado si no siempre estar en movimiento, como el baile estar arriba abajo y todo.

DESDE CUANDO COMENZASTE A BAILAR

Estoy en el hip hop hace 20 años tengo 39 años, pero conociendo a profundidad más el hip hop 10 años, en esos diez años entendí el porqué de muchas cosas, empecé en el 2003 a bailar, empecé bailando en el colegio en el Sudamericano con mis amigos, ahí conocí el breakin, muchas personas ahí me dieron a conocer y me guiaron, formamos un grupo que se llamaba spirit soul, aprendí de una manera empírica, mis amigos sabían más que yo y me enseñaban pero yo seguía aprendiendo en mi casa

CUAL FUE TU TRAYECTO HASTA AHORA

Conocí personas, lugares, el hip hop te recompensa tu esfuerzo, con el breakin conocí a mi esposa, pude estar en otros países comencé a bailar desde el colegio lo bailaba por bailar, el tener que ser constante cuando nos sacaban de ciertos lugares. Con la oportunidad que tuve de viajar pude entender muchas cosas y saber que tengo que volver a empezar de 0 y hacerlo correctamente, auto analizarme y decir quiero verme como ellos y así seguir creciendo

COMO FUE EL ORIGEN DEN BREAK DANCE EN LA CIUDAD DE CUENCA

Primero comenzamos bailando en fiestas, en baños en desahogos en una discoteca, también en la Tropicana había batallas, pero yo todavía no batallaba aun yo me vinculé cuando estaba en el colegio ahí comencé a ir a batallas, al principio veía y no bailaba.

Luego comenzamos a bailar en la glorieta ese fue nuestro punto de encuentro para bailar los fines de semana, de ahí se impulsó el hip hop, teníamos presentaciones en los colegios y así nos expandimos mi crew y las personas con las que bailaba ya que cada uno tenía su público y así se iba impulsando más a la cultura

Muchas personas bailaban en fiestas con las tornamesas, siempre hubo el baile, pero no había un fundamento, ya que pandillas también bailaban en las fiestas

Varias personas comenzaron a viajar a Quito y Guayaquil para obtener información y compartir con los demás para saber cómo se realiza correctamente una técnica.

La Glorieta se convirtió en nuestro lugar ya que tenía un piso liso para bailar, tenía techo para la lluvia y electricidad, antes de eso entrenábamos en parques pero teníamos que llevar extensiones o pedir luz en alguna casa y el piso no nos ayudaba, aparte la Guardia Ciudadana nos mandaba de ahí, en la Glorieta también nos mandaron pero la gente nos apoyaba a que sigamos ya que veía que no hacíamos nada malo, se convirtió en el centro de la ciudad para los bboys tanto de la ciudad como de afuera.

QUE OTRAS PERSONAS APORTARON A LA CULTURA

Fueron muchas personas las que aportaron y muchas crews que se vincularon y aportaron, Crucito, Pereke, Dj Max, Popeye, Henry Novillo y más personas, disculpen si me olvidé de alguna persona, pero con ellas son con las que más compartí, pude entrenar en sus casas, etc. para los que no les nombro igual están ahí presentes.

QUIEN FUE TU MAESTRO O PILAR PARA APRENDER

Maestros no tuve, pero mis primeros guías fueron mis compañeros del colegio, Popeye, Crucito, Alex, ellos bailaron antes que yo entrenábamos en la casa de ellos, pero luego de eso aprendí con videos le comprábamos a los chicos que venían de Guayaquil, luego llegó el internet y los descargábamos de una página francesa yo tenía como 30gb de videos con los que aprendía, tome talleres de danza contemporánea para entender movimientos, tener líneas y así poder conectar con el breakin

No tuve maestros solo personas que me aportaban con información o me decía puedes hacer esto, mejorar tal cosa, etc. Escuchar la vida de ellos entender cómo ven el baile

QUIENES ORGANIZARON LAS PRIMERAS BATALLAS

El primer evento fue Austral Session vinieron chicos de Perú, Guayaquil y de todo el Ecuador. Las batallas lo organizaban Peligro, Dj max, Alex Berrezueta y Jhony peligro mucha gente vino acá a compartir, la gente también viajó a Quito y Guayaquil a competir, muchas personas organizaron eventos yo también organicé algunos eventos, en general los eventos ayudaron a que crezca la cultura, cada evento tuvo su aporte

CUALES SON LAS BATALLAS MAS IMPORTANTES EN LA CIUDAD

No hubo batallas importantes en sí porque siempre realizaban diferentes personas, pero había batallas que hacían en Quito que muchas de las veces al ganador le daban un pase o viaje pagado para otro evento fuera del país, pero en la ciudad era batallas normales, ya que había eventos grandes o pequeños, pero donde se podía compartir

QUE PERSONAS APORTARON CON INFORMACION

Todos aportamos a la cultura, gente Old School cada persona tiene un entendimiento diferente de la cultura, cada persona que tiene sus viajes y tiene su punto de vista pero cada persona va transmitiendo a cada generación y así unir la vieja escuela y la nueva escuela, pero también personas que estaban o comenzaron son: Peligro, Dj max, Alex Berrezueta, y muchas más personas fueron aportando a la cultura con información ya que viajaban o compartían su conocimiento, nos decía este paso se llama así, se hace de tal manera, pero fueron muchas personas las que aportaron.

CUAL ES TU APORTE EN LA CULTURA

Mi aporte a la cultura es que siempre me he estado moviendo, dando talleres en lugares lejanos y cerca, realizando eventos, gestionando que personas de otros países vengan a dar

talleres en nuestra ciudad, dando información a las personas que quieran aprender y que se acerquen, se noten las ganas por aprender, también estando presente en los eventos o ser jurado de alguno de ellos

COMO VIVES DE LA CHULTURA HOY EN DIA

Vendo ropa Vintage ya que el hip hop me dio paso a entender la vestimenta y su importancia que tiene en la cultura, ya que influye es como nuestra armadura. Organizando eventos, competencias, dando talleres o clases.