



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

PROYECTO AUDIOVISUAL COMO APORTE AL RECONOCIMIENTO DE LA CULTURA URBANA DEL FREESTYLE PARA LA CASA DE LA LIRA DE LA CIUDAD DE CUENCA

AUTORES:

JONNNATHAN MATEO PATIÑO GOMEZ, JORGE EFRAIN CENTENO JUELA

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
DISEÑADOR GRÁFICO CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNÓLOGO SUPERIOR**

TUTOR ACADEMICO:

MG. Bruno Nievecela

CUENCA – ECUADOR, FEBRERO, 2024

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.

SUDAMERICANO



CARRERA DE DISEÑO GRAFICO

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el/la/los estudiantes: **CENTENO JUELA JORGE EFRAIN Y PATIÑO GOMEZ JONNATHAN MATEO** con el título “**PROYECTO AUDIOVISUAL COMO APORTE AL RECONOCIMIENTO DE LA CULTURA URBANA DEL FREESTYLE PARA LA CASA DE LA LIRA DE LA CIUDAD DE CUENCA**”, 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,



Mg. Bruno Fernando Nievecela Avila





DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, CENTENO JUELA JORGE EFRAIN Y PATIÑO GOMEZ JONNATHAN MATEO, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología DISEÑO GRAFICO, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre “50/50” 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,



CENTENO JUELA JORGE EFRAIN



PATIÑO GOMEZ JONNATHAN MATEO

SUDAMERICANO



Resumen

En el presente proyecto de titulación, busca fomentar la apreciación de la cultura hip-hop, con especial énfasis en el freestyle, mediante de un documental “RIO Y RIMA EL FREESTYLE QUE BROTA EN CUENCA” ante las diversas expectativas que giran en torno a este fenómeno, se pretende destacar los aspectos más relevantes a su creación, desarrollo y el impacto que ejerce en la ciudad. Se presentarán artistas en acción para resaltar la importancia de cada colaborador. Asimismo, se exhibirán puntos turísticos de la ciudad, eventos, y organizaciones o instituciones que respalden el arte urbano en Cuenca. Los enfoques multimedia se plantean como una eficaz herramienta para la promoción del arte urbano, permitiendo la manifestación auténtica de la esencia de esta cultura.

En este contexto, se adoptará un enfoque multifacético que fusiona la investigación con material visual y narrativo desafiando así los estigmas asociados al freestyle mediante contenidos multimedia. Para alcanzar estos objetivos, se llevará a cabo una exhaustiva revisión de antecedentes, abordando la historia y origen del freestyle en Cuenca. Además, se realizará una investigación sobre organizaciones, instituciones que respalden este movimiento. La revisión de antecedentes proporcionará una base sólida para comprender el desarrollo del arte urbano en Cuenca y los desafíos que enfrenta.

Esto incluirá entrevistas con artistas urbanos locales y nacionales, así como miembros de la comunidad, se recopilará información sobre estereotipos comunes y las experiencias tanto de los artistas como de la comunidad, la investigación derivará conclusiones y

recomendaciones a partir de los hallazgos del proyecto, ofreciendo orientación sobre cómo contribuir al crecimiento del arte urbano.

Palabras clave: Documental, freestyle, Cuenca, enfoques multimedia.

Abstract

In this degree project, we seek to promote the appreciation of hip-hop culture, with special emphasis on freestyle, through a documentary” RIO Y RIMA EL FREESTYLE QUE BROTA EN CUENCA” Given the various expectations that revolve around this phenomenon, the aim is to highlight the most relevant aspects of its creation, development and the impact it has on the city. Artists in action will be featured to highlight the importance of each collaborator. Likewise, tourist points of the city, events, and organizations or institutions that support urban art in Cuenca will be exhibited. Multimedia approaches are proposed as an effective tool for the promotion of urban art, allowing the authentic manifestation of the essence of this culture.

In this context, a multifaceted approach will be adopted that fuses research with visual and narrative material, thus challenging the stigmas associated with freestyle through multimedia content. To achieve these objectives, an exhaustive background check will be carried out, addressing the history and origin of freestyle in Cuenca. In addition, research will be carried out on organizations and institutions that support this movement. The background check will provide a solid foundation for understanding the development of urban art in Cuenca and the challenges it faces.

This will include interviews with local and national urban artists as well as community members, information will be collected on common stereotypes and the experiences of both

artists and the community, research will derive conclusions and recommendations from the project's findings, offering guidance on how to contribute to the growth of urban art.

Keywords: Documentary, freestyle, Cuenca, multimedia approaches.

Dedicatorias

Con alegría esta dedicatoria es para la madre que siempre creyó en mí, aun en mis momentos más oscuros, tu fe ha sido mi luz en momentos difíciles y a pesar de mis errores y desvíos, tú nunca me dejaste de confiar en mí, tú amor incondicional y el apoyo constante me ha llevado a superar todos mis obstáculos y alcanzar este logro, gracias por ser mi inspiración, este triunfo es tuyo tanto como el mío, te amo más de lo que las palabras pueden expresar.

JORGE CENTENO

En primer lugar, agradezco a mis padres por su incondicional apoyo, por confiar en mí y permitirme la libertad de perseguir mis sueños. Mi abuelita y mi tía merecen un reconocimiento especial por su inquebrantable respaldo, el cual ha sido una fuente constante de motivación. Además, quiero dedicar un sincero agradecimiento a mí mismo. A lo largo de este camino, he enfrentado desafíos que solo yo conozco, y a pesar de las circunstancias adversas, no me rendí. Esta travesía ha fortalecido mi determinación y ha sido fundamental para llegar a este punto, asimismo, extendiendo mi gratitud a la vida por brindarme la oportunidad de llevar a cabo este proyecto. A lo largo de este proceso, he tenido el privilegio de conocer personas maravillosas, así como de crear y compartir momentos significativos.

JONNATHA PATIÑO

Índice de contenido

Contenido

Resumen	5
Abstract.....	6
Dedicatoria.....	7
Índice de contenido	8
Indices de figura.....	10
Indice de tablas.....	Error! Bookmark not defined.
Indice de anexos.....	Error! Bookmark not defined.
Introducción	1
Problemática.....	3
Justificación	6
Objetivos generales.....	8
Objetivos específicos.....	8
Preguntas de investigación.....	8
¿De dónde se tomó la referencia para lograr el diseño gráfico implementado en el proyecto?	9
¿Cómo se pretende conseguir los datos para la realización del proyecto?.....	9
¿Cuáles fueron los principales programas de software que se utilizaron en la realización del proyecto?.....	10
Marco teórico	10
Marco conceptual.....	12
Diseño Gráfico Audiovisual.....	12
Transiciones	12
Primer plano	14
Plano detalle . (Extreme Close up)	14
Ángulo de toma	14
Metodología de la investigación	17
Brief	18
Centro cultural casa de la lira	18

Ubicación de la empresa:	18
Target:.....	18
Información de la institución:	18
Homólogos.....	19
Documental historia y evolución de hip hop.....	19
Figura 1	19
Documental historia y evolución de hip hop	19
Figura 2	20
Artista Dillon.....	20
Figura 3	21
Documental: Bogotá capital del rap, Real a mi manera.....	21
Capitulo II metodología del diseño	22
Fases de la metodología desing thinking.....	23
Capitulo III propuesta del diseño	25
Figura 4	25
Textos creativos.....	25
Figura 5	27
Animación	27
Figura 6	28
Frame	28
Figura 7	29
intro.....	29
Figura 8	30
Transiciones	30
Figura 9	31
Corte audiovisual	31
Figura 10.....	32
Audio	32
Figura 11.....	33
Plano	33
Figura 12.....	34
Cronograma de actividades	35
Recomendaciones	38
Biografías.....	39

Indices de Figura

Figura 1	19
Documental historia y evolución de hip hop	19
Figura 2	20
Artista Dillon	20
Figura 3	21
Documental: Bogotá capital del rap, Real a mi manera	21
Capitulo II metodología del diseño	22
Fases de la metodología desing thinking	23
Capitulo III propuesta del diseño	25
Figura 4	25
Textos creativos	25
Figura 5	27
Animación	27
Figura 6	28
Frame	28
Figura 7	29
intro	29
Figura 8	30
Transiciones	30
Figura 9	31
Corte audiovisual	31
Figura 10	32
Audio	32
Figura 11	33
Plano	33
Figura 12	34

Introducción

Este proyecto de titulación propone el desarrollo de un documental “RIO Y RIMA” que pretende documentar la historia del freestyle, el enfoque no se limitara a narrar el origen y evolución del freestyle, sino que también busca fomentar una conexión más profunda entre la ciudadanía y esta expresión artística contribuyendo al reconocimiento y aprecio de la cultura del freestyle en la ciudad de Cuenca. En colaboración con la Casa de la Lira, este proyecto se convierte en un testimonio visual que busca reconocer, respetar y amplificar las voces del freestyle en Cuenca, construyendo puentes entre el pasado, presente y futuro de esta cultura urbana.

Según Albert Einstein, la incapacidad para expresar de manera simple algo complicado indica una falta de comprensión suficiente sobre el tema. Este principio se aplica a las batallas de freestyle, que, a pesar de no ser tendencias contemporáneas, poseen una riqueza que merece ser comunicada de manera accesible. El freestyle, más que un subgénero musical, es una forma de expresión artística, un subgénero de rap donde se improvisan rimas y versos sobre diversos temas sin preparación previa. En Cuenca, esta disciplina ha ganado popularidad, convirtiéndose en un componente dinámico y emocionante de la escena musical y artística de la ciudad.

El presente proyecto se propone documentar el origen, la evolución y el impacto cultural y social del freestyle en Cuenca a través de entrevistas, recopilación de información y encuestas, mostrando diferentes planos de la ciudad. Más allá de la documentación, se busca otorgar un reconocimiento adecuado a los artistas y respaldar el crecimiento de la cultura urbana en la ciudad. El contenido audiovisual generado será diseñado considerando los

elementos esenciales para una producción efectiva y, además, se pretende crear material multimedia destinado a las redes sociales, en colaboración con los artistas y organizaciones que forman parte de la cultura urbana.

La producción audiovisual se concibe como una herramienta creativa y comunicativa que va más allá de la mera documentación. Cada fase del proceso, desde la elección de técnicas de grabación hasta la producción y edición se orienta hacia la narración de la historia del freestyle, el diseño de este proyecto se enfocará en potenciar la narrativa, la estética y la experiencia visual, utilizando transiciones, efectos, tipografías, planos y tercios inferiores de manera cuidadosa y coherente con el objetivo de resaltar la riqueza cultural del freestyle en Cuenca.

La fusión de imágenes, sonidos y narrativa se convierte en un lenguaje propio para transmitir la intensidad y autenticidad de esta forma de expresión, contribuyendo así al campo de la producción audiovisual desde una perspectiva innovadora y culturalmente enriquecedora; se aplicarán elementos audiovisuales que potencien la calidad estética y la efectividad comunicativa del documental. Se prestará especial atención a las transiciones entre escenas, asegurando que sean fluidas y coherentes. Además, se emplearán efectos visuales que resalten momentos clave y añadan un elemento visualmente atractivo a la producción.

La selección de tipografías se realizará considerando la legibilidad y la cohesión con la temática del freestyle, asegurando que la información textual sea clara y complementaria a la experiencia visual, utilizando técnicas que resalten la estética única de esta expresión artística. Se explorarán diferentes ángulos y perspectivas para capturar la diversidad de la

escena y transmitir la autenticidad de los artistas y su entorno. Además, se aplicarán principios de composición visual para crear una experiencia cinematográfica cautivadora.

Problemática

Desde tiempos remotos, se ha observado al arte como una forma de evasión y escape de la cotidianidad. La música, como una de las ramas fundamentales del arte, no pasa desapercibida; tiene la capacidad de comunicar emociones y sentimientos mediante la combinación de melodía y ritmo. El "Rap" se destaca como uno de los géneros musicales en los cuales prevalece el uso de la palabra. Este género se centra en la utilización de la poesía de manera melódica y estructurada, incorporándola hábilmente en un ritmo.

Según Ordoñez A, (2022) Uno de los géneros musicales ampliamente reconocidos es el hip hop, considerado entre los más populares, especialmente en América Latina. Su popularidad ha alcanzado tal magnitud que, en la ciudad de Río de Janeiro, a finales del año 2017, se oficializó la declaración del hip hop como patrimonio cultural inmaterial a través de la Ley No 2799. Cabe destacar que el hip hop no se limita exclusivamente al ámbito musical, ya que abarca diversas manifestaciones artísticas, incluyendo el grafiti, el rap, las batallas de danzas urbanas y el Djing

La sociedad cuencana puede carecer de una visión completa y no estar completamente consciente de la riqueza que hay detrás de la creación, desarrollo e impacto que tiene el freestyle en la ciudad, la falta de comprensión y aprecio por la cultura hip-hop, en la ciudad de Cuenca ha impedido que sea reconocida como algo positivo para la ciudad, existen expectativas y estereotipos que rodean este arte urbano, estereotipado como vandalismo, o delincuencia.

En una encuesta realizada por Juan Francisco Barreto en 2022, se evidencia que un 84% de los encuestados no conoce sobre la historia del freestyle en Cuenca es decir que no se tiene conocimiento sobre el impacto que tiene el freestyle en la ciudad, especialmente en los jóvenes ya que el freestyle se puede convertir en una forma de expresión, hobbies o inclusive convertirse en una fuente de trabajo, en esta encuesta realizada, se pueden destacar algunos artistas como: lil weed, High modo, Motta Souls, Yeskman, howi, andy green, OQ Sabor entre otros, quienes eran conocidos por participar en competencias y ya tenía su trayectoria.

La pandemia tuvo un impacto considerable en la participación y el desarrollo del freestyle en la ciudad, debido a las restricciones de distanciamiento social que dificultaron la organización de eventos y reuniones. La incapacidad para llevar a cabo encuentros en persona limitó las oportunidades de práctica y competición, lo que resultó en una marcada disminución del interés y la participación en la comunidad de freestyle. Además, muchos miembros de la comunidad se vieron obligados a buscar otras actividades debido a las dificultades económicas, contribuyendo así al estancamiento temporal del progreso del freestyle. Esta falta de interacción y motivación afectó negativamente la dinámica y vitalidad de la escena del freestyle en la ciudad.

La percepción pública puede estar sesgada por prejuicios y desconocimiento, la falta de reconocimiento también puede traducirse en una limitada presencia de eventos y apoyo institucional dedicado al arte urbano en la ciudad generando una carencia en el reconocimiento de su valor cultural y social.

El mecanismo oficial para la solicitud de presentaciones públicas exigía que los artistas cumplan muchos requisitos, la mayoría de veces los procesos fueron detenidos en algún momento del juicio, sugiriendo esto como una de prácticas de censura. Sin embargo, la

tenacidad y persistencia de bandas arraigadas en el heavy metal urbano y la cultura hip-hop han aumentado su popularidad y visibilidad en lugares como plazas, bares y parques, así como actividades culturales en la ciudad, y especialmente a través de su uso Redes sociales. (Sánchez,2020 p.21)

Justificación

En la actualidad las plataformas digitales y los diferentes eventos que se han realizado han logrado que el freestyle en la ciudad sea reconocido sin embargo no todos conocen el impacto cultural que tiene y su historia y origen impidiendo así que sea reconocido todo como una forma de expresión cultural positiva, que enriquezca el entorno urbano y la identidad social de la ciudad. El freestyle en Cuenca surgió a través de eventos locales como batallas de rap callejeras y pequeñas competencias improvisadas en parques, plazas y otros lugares públicos donde los jóvenes comenzaron a improvisar rimas y batallar entre sí.

El presente proyecto busca el aprovechar las plataformas digitales como espacio para la difusión sobre el freestyle en Cuenca motivado por razones personales, ya que desde muy temprana edad el hip hop ha estado presente en las vidas de los realizadores. Han participado como espectadores en diversos eventos de hip hop y competencias de freestyle, como las batallas de gallos, desarrollando un profundo amor por esta cultura. A través del documental, aspiran a transmitir su pasión y visión sobre el freestyle, deseando que el público pueda percibirlo de la misma manera que ellos lo hacen y se sientan motivados a formar parte de este movimiento. Más allá de generar artistas, reconocen que el freestyle puede ser una forma de trabajo para diversas personas, como cineastas, diseñadores, marcas de ropa y emprendedores en otros campos.

El freestyle ejerce un impacto social considerable en la ciudad de Cuenca, especialmente entre los jóvenes, quienes lo ven como una pasión o un pasatiempo significativo. Muchos de ellos optan por invertir su tiempo en practicar o adentrarse en el mundo del freestyle

en lugar de dedicarse a actividades ilícitas. Además, los freestylers se preparan de manera exhaustiva para las batallas, dedicando tiempo a la lectura y al estudio de diversos temas que luego aplican en sus actuaciones. Esta preparación no solo mejora su desempeño en el escenario, sino que también educa e involucra a los espectadores, quienes desarrollan interés por una variedad de temas. Más allá de atraer a un cierto grupo de personas, el freestyle tiene el poder de unir a diferentes grupos culturales, creando así una comunidad diversa y cohesionada. En última instancia, el freestyle tiene el potencial de cambiar perspectivas y fomentar un cambio positivo en la sociedad.

En la actualidad, la percepción del freestyle ha experimentado una notable mejora. En contraste con la antigua asociación de esta expresión con actividades vandálicas juveniles, cada vez más personas se toman el tiempo de investigar y comprender en qué consiste el freestyle. Esta evolución ha generado un impacto cultural significativo, ya que el freestyle no solo atrae a jóvenes específicos, sino que ha logrado captar la atención de personas de todas las edades y orígenes.

La elección de un video documental como medio de comunicación se fundamenta en la capacidad de ofrecer una exposición clara y efectiva. La producción audiovisual permite transmitir el mensaje de manera más impactante, ya que cada detalle del video tiene el potencial de cautivar y emocionar a una audiencia diversa. Esta producción cuenta con un lenguaje visual, imágenes, escenas y una narrativa cuidadosamente elaborada que lo hacen accesible para todo tipo de espectadores, abriendo así la posibilidad de llegar a una amplia audiencia.

Objetivos generales

Desarrollar un producto audiovisual mediante las herramientas de diseño y edición de video como aporte al reconocimiento de la cultura del freestyle para la casa de la Lira de la ciudad de Cuenca.

Objetivos específicos

- Recopilar información sobre el origen y la evolución del arte urbano(freestyle) en la ciudad de Cuenca
- Documentar el origen, la evolución y el impacto cultural y social que tiene el freestyle en la ciudad
- Desarrollar un producto audiovisual que resalte el arte urbano para su difusión en diferentes redes sociales desde una perspectiva del Diseño Gráfico.

Preguntas de investigación

¿De dónde surge la idea de abordar el tema del freestyle en Cuenca para el proyecto de titulación?

Para nosotros el hip hop es más que una cultura, es parte de nuestras vidas, nos hemos percatado que el hip hop no es socialmente aceptado del todo en la ciudad ya que existen expectativas negativas o estereotipos erróneos, además la mayoría de personas desconocen el

origen y cómo se desarrolló el freestyle en Cuenca. La idea nace por la necesidad de dar un enfoque diferente a la cultura hip hop especialmente al freestyle, resaltando el impacto cultural y social que genera en la ciudad.

¿Cuáles son las expectativas que se pretende lograr mediante la propuesta?

Generar interés y un conocimiento más profundo sobre la cultura del hip hop, brindando un enfoque más amplio sobre la cultura para así lograr generar más apoyo a los artistas y eventos que se realizan en la ciudad

¿De dónde se tomó la referencia para lograr el diseño gráfico implementado en el proyecto?

Se tomo referencia de documentales de hip hop, realizado por plataformas como Netflix, además cortometrajes sobre el origen del freestyle en otros países latinos, también nos inspiramos en arte urbano a nivel nacional e internacional como grafitis, murales, portadas de discos, posters videos musicales entre otros

¿Cómo se pretende conseguir los datos para la realización del proyecto?

Realizando entrevistas a la comunidad local, incluyendo artistas y espectadores, en las cuales nos compartirán su perspectiva sobre la creación y evolución del freestyle cuenca además recopilaremos información y material audiovisual sobre el origen del freestyle, así como su desarrollo y evolución.

¿Cuáles fueron los principales programas de software que se utilizaron en la realización del proyecto?

Para el presente proyecto se utilizarán programas de edición de contenido audiovisual como: Adobe Premiere, After effect y programas de diseño como Photoshop e Ilustrador

Marco teórico

La cultura hip-hop, especialmente el freestyle, se ha convertido gradualmente en un fenómeno cultural, que trasciende no sólo las fronteras geográficas sino también las sociales.

Reuniendo datos acerca de la variable en el actual proyecto de investigación, se identificaron diversas tesis a nivel nacional que abordan temáticas similares y han aportado de manera significativa al proceso de investigación. Estos estudios previos han llegado a diversas conclusiones relacionadas con la temática propuesta:

Según Ordoñez(2022) en una de sus investigaciones dice que: El hip hop ha adquirido una gran relevancia a nivel mundial, destacándose especialmente en Latinoamérica, se observa un aumento en la presencia de murales en las calles, así como en las actividades relacionadas con el break dance, los cantantes de rap y las batallas de freestyle, en el Puente Roto, durante las tardes de los viernes o sábados, es común ver a varios jóvenes reunidos, participando en improvisaciones y batallas por un podio en el evento.

Sin embargo, existe una incógnita sobre la usencia de mujeres en competencias o eventos, las personas señalan que la ciudad aún no está preparada para presenciar mujeres en el freestyle, argumentando que muchas veces las letras son machistas y groseras, y que no se sentirían cómodos atacando de esa manera a una mujer, además, sostienen la creencia de que las mujeres son demasiado tímidas para participar. A través de una encuesta, se consultó a las

mujeres que asisten a estos eventos, y respondieron que les encantaría participar, pero no se sienten preparadas, experimentan vergüenza y creen que seguramente perderían debido a la experiencia acumulada por los participantes masculinos a lo largo de los años. (Ordoñez,2022 p.243,244).

Según Barreto (2022), en su proyecto de tesis ““Diseño de una revista digital sobre los inicios y desarrollo del rap en la ciudad de cuenca” en el año 2022, sus principales conclusiones fueron:

La recopilación de información histórica sobre el Rap en la ciudad presentó ciertas dificultades, ya que las fuentes bibliográficas disponibles en internet son escasas. Esto condujo a llevar a cabo una investigación de campo que incluyó la organización de entrevistas directas con artistas locales del género. Estas entrevistas se llevaron a cabo tanto de manera presencial como por videollamada, considerando que algunos artistas no residían en el país.

Adicionalmente, surgió un inconveniente al compilar las imágenes destinadas a cada página de la revista, dado que la falta de registros oficiales dificultó el acceso a estas. La mayoría de las imágenes utilizadas fueron proporcionadas por los propios raperos, mientras que otras fueron obtenidas de sitios web abandonados, conciertos independientes, redes sociales públicas o videoclips.

A pesar de los desafíos encontrados en la elaboración de la revista, se ha observado una gran aceptación por parte del público, especialmente de los exponentes del género Rap. Esto se debe a que encuentran reflejado en ella un marco de progreso, cambio y positivismo dentro de la historia de una cultura que se originó a raíz de desigualdades, discriminación y estereotipos.

Marco conceptual

Diseño Gráfico Audiovisual

La disciplina del diseño audiovisual, en tercera persona, se caracteriza por la integración de elementos visuales y sonoros con el propósito de generar una experiencia multimedia. Su enfoque final reside en la creación de una comunicación efectiva y atractiva dirigida al espectador o usuario, haciendo uso de herramientas como el software de edición de vídeo y audio, así como equipos de grabación y efectos especiales. Este tipo de diseño encuentra aplicación en diversos contextos, desde la producción cinematográfica y televisiva hasta la creación de presentaciones y material publicitario. (Moreira, 2023)

Transiciones

Las transiciones desempeñan un papel crucial en el ámbito audiovisual al permitir cambios de escena o asegurar la continuidad, dependiendo del objetivo específico que se persiga en cada caso. En el lenguaje audiovisual, las transiciones no se limitan únicamente a cambios visuales, sino que también abarcan aspectos sonoros, estos elementos son fundamentales para construir una narrativa envolvente, y en el contexto cinematográfico, sería inconcebible llevar a cabo la producción de una película sin incorporar transiciones. (Grau, 2022)

Los planos fotográficos

De acuerdo con el sitio web Cámara 360, el plano general fotográfico es aquel en el que el sujeto se destaca claramente en el centro de la imagen, pero el entorno también aporta una parte relevante de la información del conjunto. Este tipo de plano no recorta ninguna parte del sujeto y la perspectiva utilizada tiene una gran influencia en el resultado final. (Cámara 360, 2023)

Plano general o plano largo.

Los planos fotográficos son una forma de arte visual que permite capturar y expresar la belleza y la emoción de un momento o un lugar. Los planos fotográficos se definen por la distancia entre el sujeto y la cámara, y cada uno tiene un efecto diferente en la composición de la imagen. Existen diferentes tipos de planos fotográficos, como el gran plano general, el plano general, el plano entero, el plano americano, el plano medio, el plano medio corto y el primer plano. Cada uno de estos planos se utiliza para crear composiciones visuales interesantes y transmitir diferentes sensaciones al espectador. (Cámara 360, 2023)

Plano entero

El plano entero es un tipo de plano fotográfico que muestra el cuerpo entero del sujeto, sin cortar ninguna parte de él. Este plano se utiliza para mostrar la acción o el movimiento del sujeto, así como su relación con el entorno. Por ejemplo, una fotografía de un bailarín en un escenario es un plano entero. (Cámara 360, 2023)

Primer plano

El primer plano es un tipo de plano fotográfico que muestra el rostro o una parte específica del sujeto. Este plano se utiliza para expresar las emociones y los sentimientos del sujeto, así como para resaltar su expresividad. Por ejemplo, una fotografía de una mujer llorando es un primer plano. (Cámara 360, 2023)

Plano detalle

El concepto de plano detalle implica capturar una toma cerrada de una parte específica del rostro, como los labios, ojos o nariz. En este tipo de toma, los detalles se amplifican al máximo, alcanzando un punto álgido de carga emocional. Esta perspectiva no proporciona referencia alguna sobre el entorno ni siquiera del propio sujeto (diaz,2013)

Ángulo de toma

Los ángulos y la altura de la cámara son elementos del lenguaje fotográfico que tienen el potencial de conferir una gran fuerza a las imágenes al crear puntos de vista poco convencionales. Comprender estos aspectos constituye un medio efectivo y accesible, aunque a menudo subestimado, para mejorar la calidad de las fotografías (colorado 2019)

Ángulo normal o convencional.

La posición de ángulo normal o convencional en fotografía no implica cambios en la angulación de la cámara y es una decisión típica. A lo largo de la historia, esta elección se originó en la dificultad de cambiar la angulación con las cámaras del siglo XIX montadas en trípodes. Hoy en día, con las cámaras modernas, es fácil ajustar el ángulo hacia arriba o hacia abajo según sea necesario. (Díaz, 2013)

Ángulo frontal

En el ángulo frontal, se observan ambos ojos y toda la boca, así como las dos mejillas frontalmente. La cabeza se gira hacia uno de los hombros, que queda ligeramente adelantado, mientras que el otro queda ligeramente retrasado (Díaz, 2013)

Ángulo tres cuartos

Tres cuartos en avance. Una mejilla queda completamente a la vista mientras que la otra queda a medias. La nariz no sale del perfil. La elección del lado depende de la posición de las luces y de la forma de la cara. (diaz,2013)

Ángulo picado

En el ángulo tres cuartos en avance, una mejilla queda completamente visible, mientras que la otra queda parcialmente oculta. La elección del lado depende de la posición de las luces y de la forma de la cara (Díaz, 2013).

Los tercios inferiores

Los tercios inferiores han de brindar a tu audiencia información pertinente, pero tampoco han de distraer. Se supone que son visibles e invisibles al mismo tiempo. En definitiva, un tercio inferior es una combinación de texto y/o elementos gráficos colocados en la zona inferior de la pantalla de televisión para dar más información a la audiencia. No necesariamente tiene que ocupar el “tercio inferior” de la pantalla, pero de ahí recibe su nombre. Aunque hay quien los llama rótulos. (ruiz 2022)

Guion

La descripción tradicional y ampliamente aceptada del guion cinematográfico se refiere a este como una "herramienta de trabajo" que "dirige" el proceso de filmación de una película al proporcionar un conjunto de instrucciones para su realización. (pollarolo, 2011)

El storyboard

El storyboard se presenta como una herramienta técnica gráfica que incorpora secuencias de dibujos, anticipando la representación visual de un producto cinematográfico antes de su filmación y proyección en pantalla. A través de los dibujos, se establece la

estructura, el ritmo, la narrativa y la superposición de los planos. Este instrumento facilita la eficacia en la labor del equipo técnico y creativo. (piedra,2016)

Metodología de la investigación

Este proyecto adopta un enfoque cualitativo, centrándose en la realización de entrevistas para explorar a fondo la naturaleza de la experiencia de diversos artistas dentro del contexto del freestyle en la ciudad de Cuenca. Las entrevistas se llevarán a cabo de manera detallada y abierta, con el propósito de recabar información significativa y contextual sobre el origen, impacto y evolución del freestyle cuencano. Además de las entrevistas, se planea una inmersión en la comunidad y el entorno del freestyle, participando en actividades y observando tanto el comportamiento de los freestylers como de la audiencia.

Para el desarrollo del presente proyecto se realizará una investigación exhaustiva sobre los antecedentes del freestyle en Cuenca, incluyendo diversas teorías sobre su origen en la ciudad. Esto se llevará a cabo mediante entrevistas con artistas urbanos locales y nacionales, así como con miembros de la comunidad, quienes compartirán sus perspectivas sobre el freestyle en general y cómo lo perciben en Cuenca. Además, se realizará una investigación sobre las organizaciones o instituciones que apoyan este movimiento. También se recopilará contenido audiovisual, como videos o fotos, que sirvan como referencias históricas del freestyle en la ciudad.

Brief

Centro cultural casa de la lira

Ubicación de la empresa:

La casa de la lira se encuentra ubicada en La Condamine 12-124, Cuenca,

Target:

Al ser un centro cultural, se encuentra abierto para todas las edades, lo que posibilita que cualquier individuo tenga la oportunidad de acceder y participar de los eventos que organiza la institución. No obstante, es importante tener en cuenta que el público objetivo puede diferir según las distintas actividades ofrecidas, que abarcan desde charlas hasta talleres.

Información de la institución:

Propietario: Lcdo. Carlos Francisco Vásquez Gomezcoello

Redes sociales.

Facebook: Centro Cultural

Instagram: Culturaqe

Homólogos

Documental historia y evolución de hip hop

Bajo la dirección de Doug Pray en 2001, este documental relata la historia, el surgimiento y la progresión del DJ en la escena del hip hop, con un enfoque particular en el arte del scratch mediante historias o experiencias que relatan los entrevistados. En él, se destacan varios artistas importantes que han desempeñado roles cruciales en la historia del hip hop, a pesar de ser desconocidos para la mayoría. Estos artistas han sido fundamentales para escuchar, tocar y creación de un nuevo estilo musical.

Figura 1

Documental historia y evolución de hip hop



Nota: introducción del documental que se encuentra en la plataforma de youtube

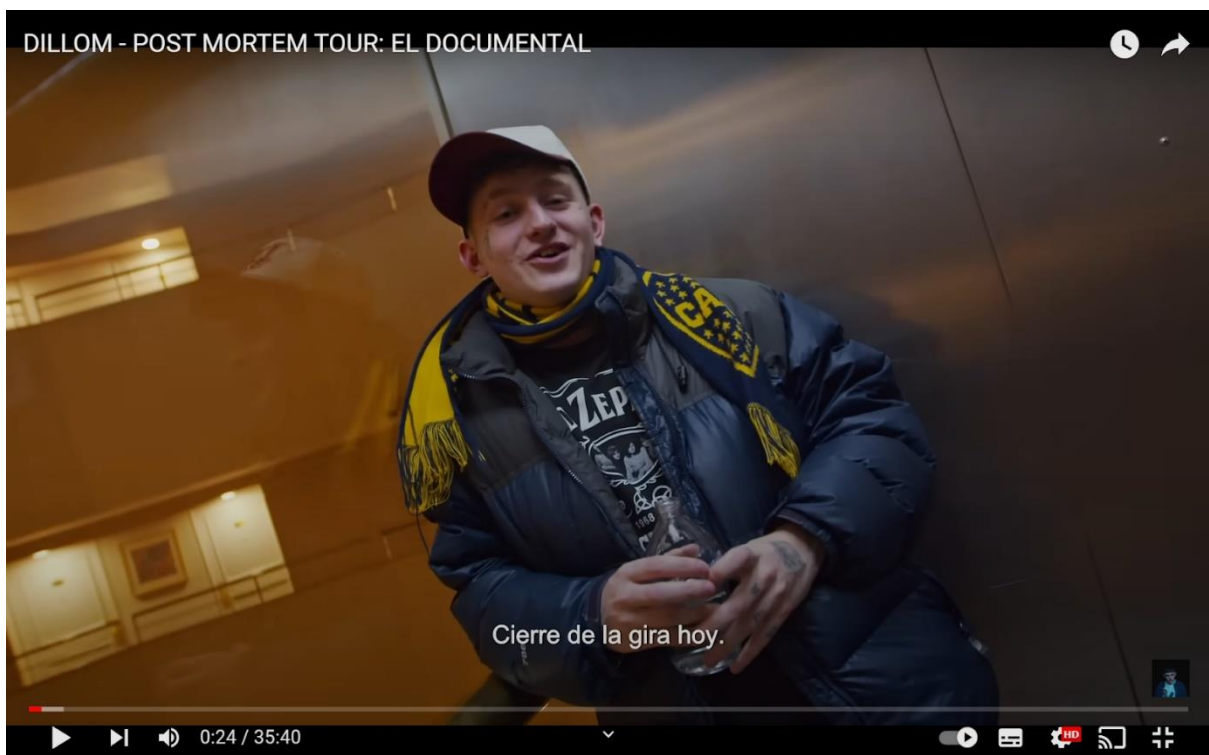
Tomado de (a firewalk films production)

Dillon-post mortem tour: El documental

Este documental explora la gira del artista Dillon después del lanzamiento de su álbum, ofreciendo una visión detallada de lo que sucede detrás del escenario durante sus espectáculos. Se centra en aspectos como la preparación, la selección de vestuario, la configuración del escenario y la calidad del audio, entre otros elementos que suelen captar la atención del público. A través de diversos planos, efectos visuales y sonoros, el documental proporciona una nueva perspectiva sobre la experiencia de ser artista, generando un sentido de conexión única con el espectador.

Figura 2

Artista Dillon



Documental: Bogotá capital del rap, Real a mi manera

Este documental conmemora el vigésimo quinto aniversario de Hip Hop al Parque, centrándose en la cultura del freestyle en la ciudad de Bogotá. Con la participación de numerosos invitados y artistas locales, la producción narra la evolución del freestyle, incorporando elementos visuales como títulos, tercios inferiores y detalles informativos sobre los artistas utilizando tipografías diseñadas para captar la atención del espectador. Además, se emplea una paleta de colores que complementa tanto el escenario como el contenido que se presenta.

Figura 3

Documental: Bogotá capital del rap, Real a mi manera



Capítulo II metodología del diseño

El Design Thinking se destaca como una metodología centrada en la generación de soluciones innovadoras para problemas complejos. Al basarse en la empatía, la creatividad y la acción, este enfoque se orienta completamente hacia el usuario. Se estructura en cinco fases fundamentales: Empatía, Definición, Ideación, Prototipado y Validación. Cada fase cumple un papel crucial en el proceso de diseño, permitiendo una comprensión profunda del problema, la generación de ideas creativas y la iteración continua para garantizar que las soluciones satisfagan las necesidades del usuario de manera efectiva.

Al aplicar la metodología de Design Thinking a nuestro proyecto, podremos desarrollar una buena narrativa que impacte a la audiencia, demostrando nuestra habilidad para resolver este problema de una manera creativa. Esta metodología nos permite centrarnos en comprender profundamente las necesidades de nuestros usuarios, lo cual es fundamental para crear una narrativa efectiva.

Fases de la metodología desing thinking

La metodología de desing thinking se complementa con cinco fases que son:

Empatía: Se inicia adentrándose en la escena del freestyle en Cuenca para intentar comprender a la audiencia, a los participantes y organizadores. Se llevarán a cabo entrevistas abiertas para abordar temas en profundidad y comprender las necesidades y desafíos principales que ha enfrentado el freestyle a lo largo de su historia.

Definición del problema: Basándose en la información recopilada en las investigaciones y entrevistas, se enfocarán en tres puntos clave: el origen, el impacto social y cultural, y la evolución que ha tenido a lo largo de los años. El objetivo es unir el pasado, presente y futuro en un solo video accesible para todas las personas interesadas.

Ideación: Mediante el uso de técnicas de generación de ideas, se crearán una gran cantidad de ideas y conceptos para el documental. Se buscará ser creativos e implementar nuevas técnicas de diseño que sean innovadoras y permitan contar la historia en Cuenca de manera impactante.

Prototipado: Se crearán borradores del documental y prototipos cortos sobre el estilo visual, las entrevistas y la estructura narrativa. Esto permitirá mostrar a los diferentes artistas que forman parte del proyecto, obtener su punto de vista y retroalimentación, y afinar las ideas antes de continuar con la producción final del documental.

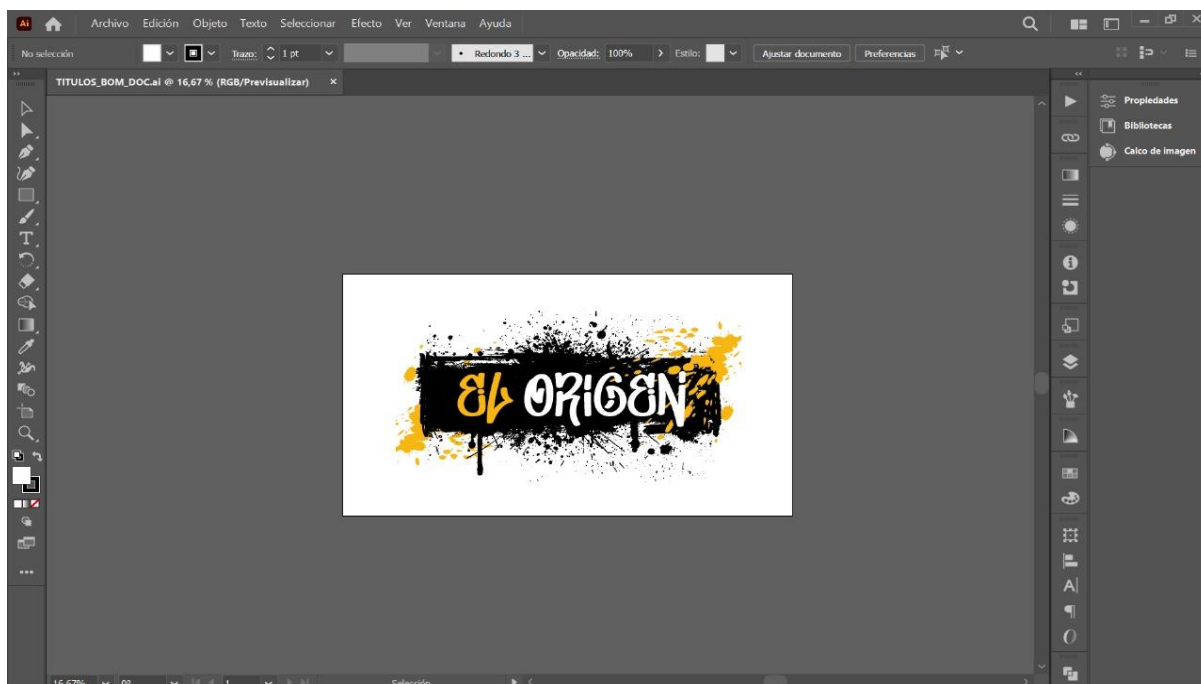
Testeo: Se desarrollarán prototipos de la producción final para realizar pruebas con un grupo de personas, para evaluar la efectividad en la comunicación y analizar el impacto que tiene en la audiencia.

Capítulo III propuesta del diseño

Para seleccionar una narrativa visual adecuada, se llevó a cabo una investigación exhaustiva sobre los diferentes métodos para crear contenido audiovisual con el fin de captar de manera directa la atención de la audiencia. Se utilizaron una variedad de tipos y herramientas de edición de video, además de implementar procesos de diseño.

Figura 4

Textos creativos



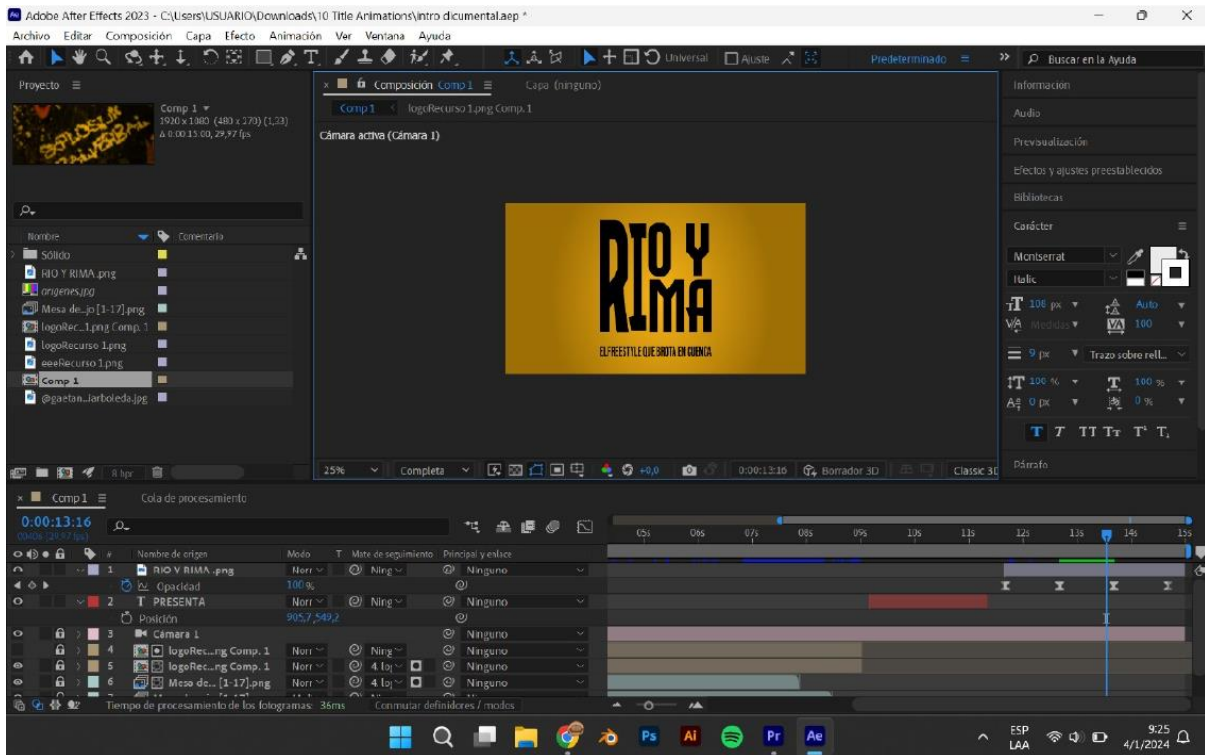
Nota: Tipografía creativa en ilustrador por Centeno, J.,Patiño.M(2023)



Nota: Tipografía creativa en Illustrator por Centeno, J., Patiño, M. (2023)

Un título creativo se refiere a un nombre, denominación o encabezado cuidadosamente diseñado para destacar por su originalidad y atractivo visual. A través de la elección de una tipografía específica, se busca resaltar la originalidad y creatividad del título. Al emplear diversas herramientas, el objetivo va más allá de meramente comunicar información, aspirando a suscitar interés en el lector y atraer la atención de manera única. Se busca generar curiosidad y distinguirse entre otros tipos de texto, estableciendo así una presencia memorable y distintiva

Figura 5
Animación

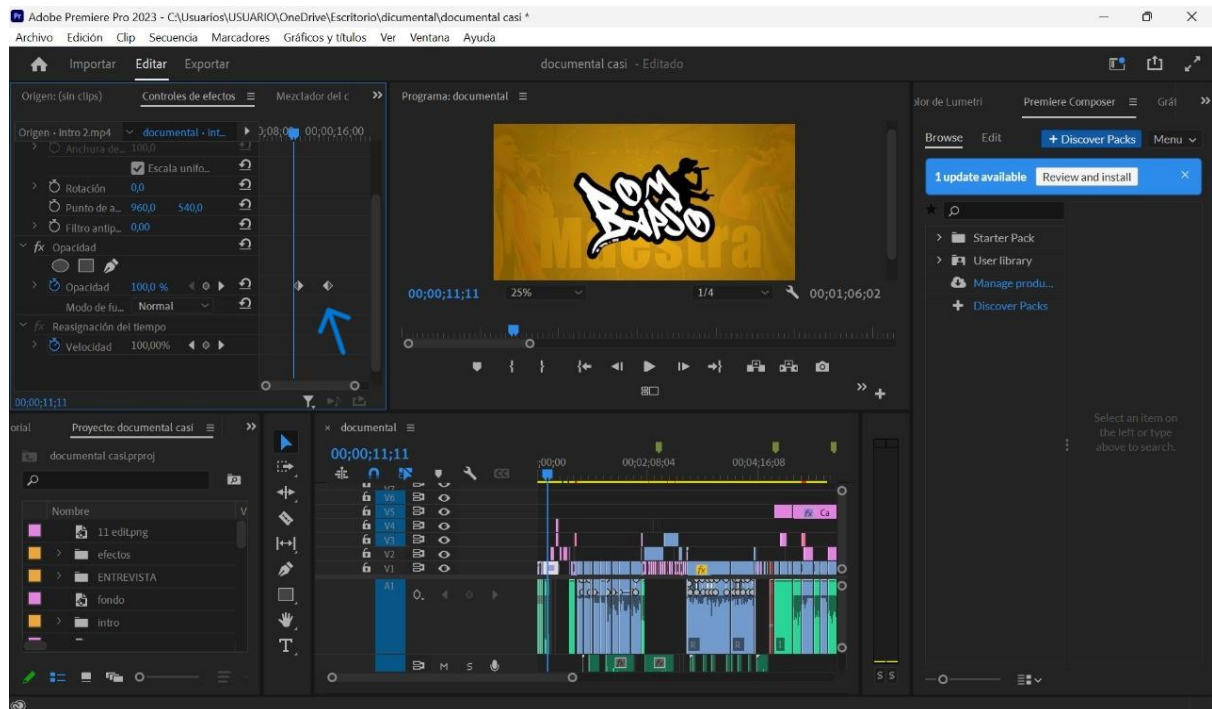


Nota: Tipografía animada en premier pro por Centeno, J.,Patiño.M(2023)

La animación es la técnica mediante la cual se logra transmitir la sensación de movimiento a diversas formas visuales, como imágenes, dibujos, figuras, recortes, objetos, personas y representaciones computarizadas. Este efecto se logra capturando fotografías que registran cambios mínimos de manera repetitiva en un modelo (realidad) o en una representación tridimensional virtual. mediante el uso de frames intentaremos dar una visión diferente, generando afectos únicos y llamativos.

Figura 6

Frame



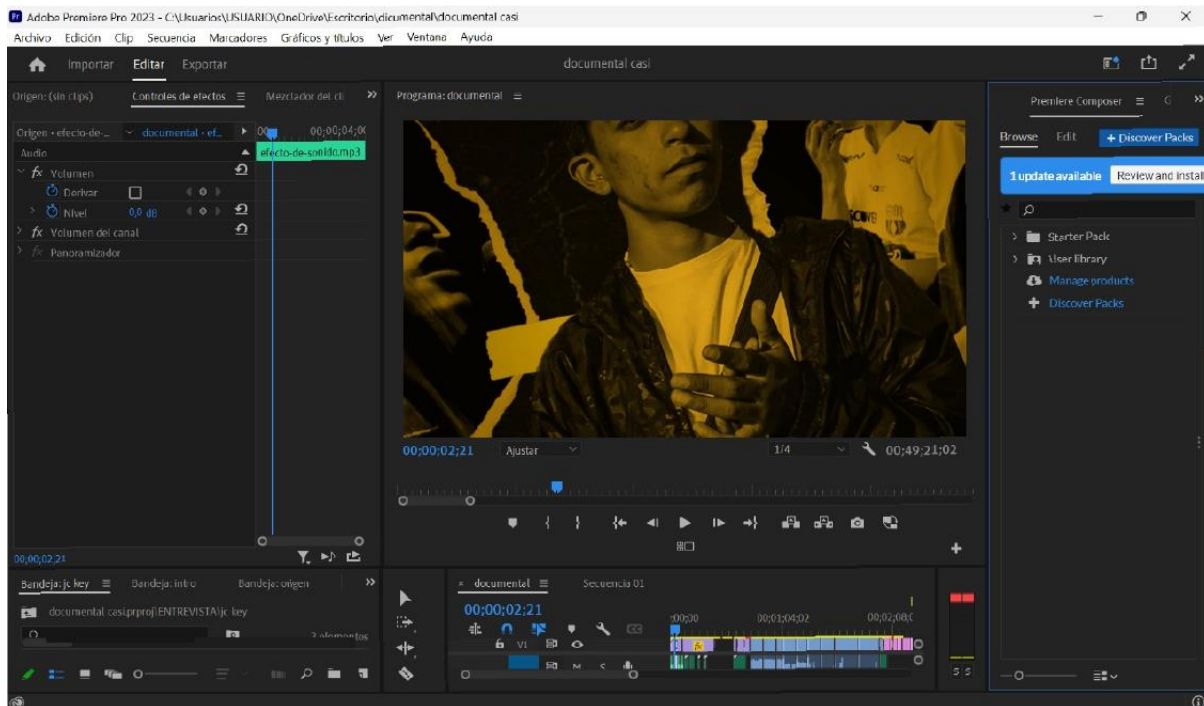
Nota: Aplicación de frame para generar una rampa de velocidad en premier pro por Centeno.,

Patiño.M(2023)

Los frames (cuadro) son un elemento implementado por Netscape, que permite dividir la pantalla en varias áreas independientes, unas de otras, y, por tanto, con contenidos distintos. Los frames clave desempeñan un papel crucial al establecer el momento temporal en el que se define un valor específico para una propiedad de capa. En este contexto, se utilizarán estas propiedades para realizar modificaciones en áreas del espacio, la opacidad o el volumen de audio.

Figura 7

intro

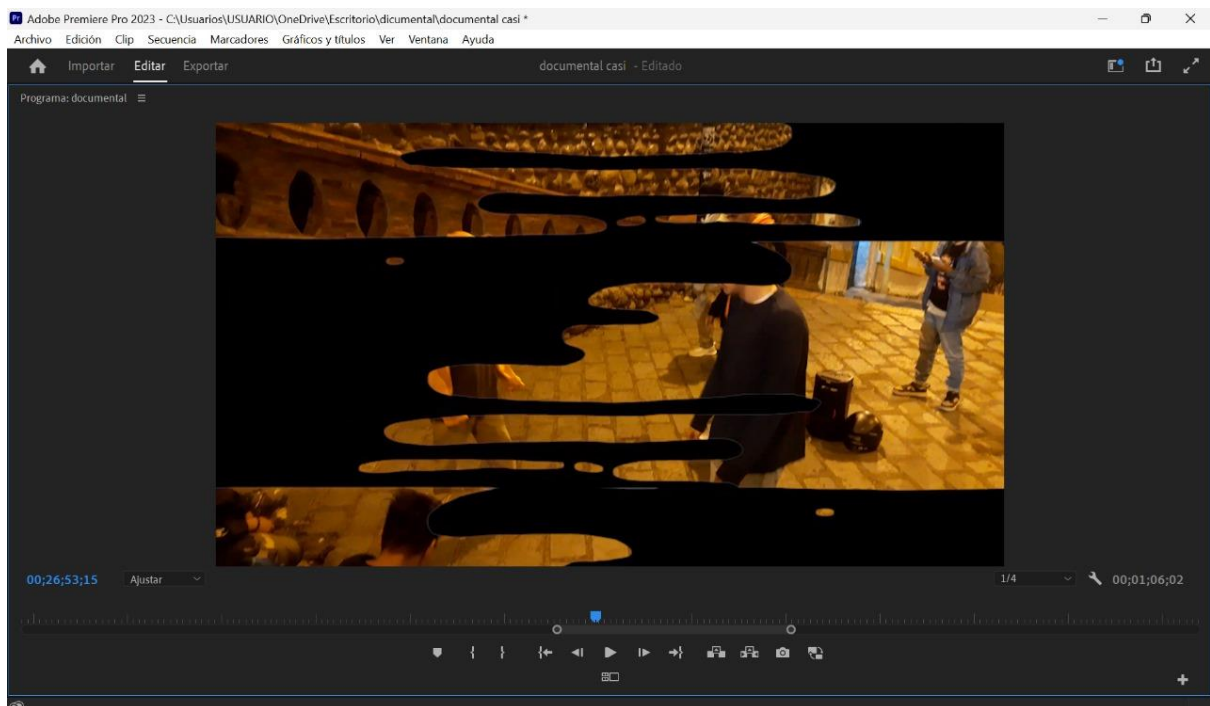


Nota: Intro animado en premier pro por Centeno, J., Patiño.M(2023)

En el documental se aborda la noción de secuencia de apertura, comúnmente conocida como "intro", la cual constituye una porción de metraje utilizada al inicio de películas, series o programas de televisión, precediendo a la presentación del título. En este contexto, se emplean diversos fotomontajes con el objetivo de crear una introducción visualmente llamativa e icónica. La elección consciente de colores juega un papel fundamental en la captación inmediata del interés de los espectadores, incentivándolos a participar activamente en la experiencia del documental desde sus primeros momentos.

Figura 8

Transiciones



Nota: Transición animada en premiere pro por Centeno, J.,Patiño.M(2023)

Una transición sirve para cambiar de escena o bien para darle continuidad. Se propone la aplicación de diversas transiciones, cada una con un propósito específico dando continuidad a la narrativa. Estos elementos resultan cruciales para la creación de una historia convincente. Se destaca la importancia de estas transiciones, permitiendo el uso del diseño para crear o diseñar transiciones personalizadas que se ajusten al contexto del documental.

Figura 9

Corte audiovisual

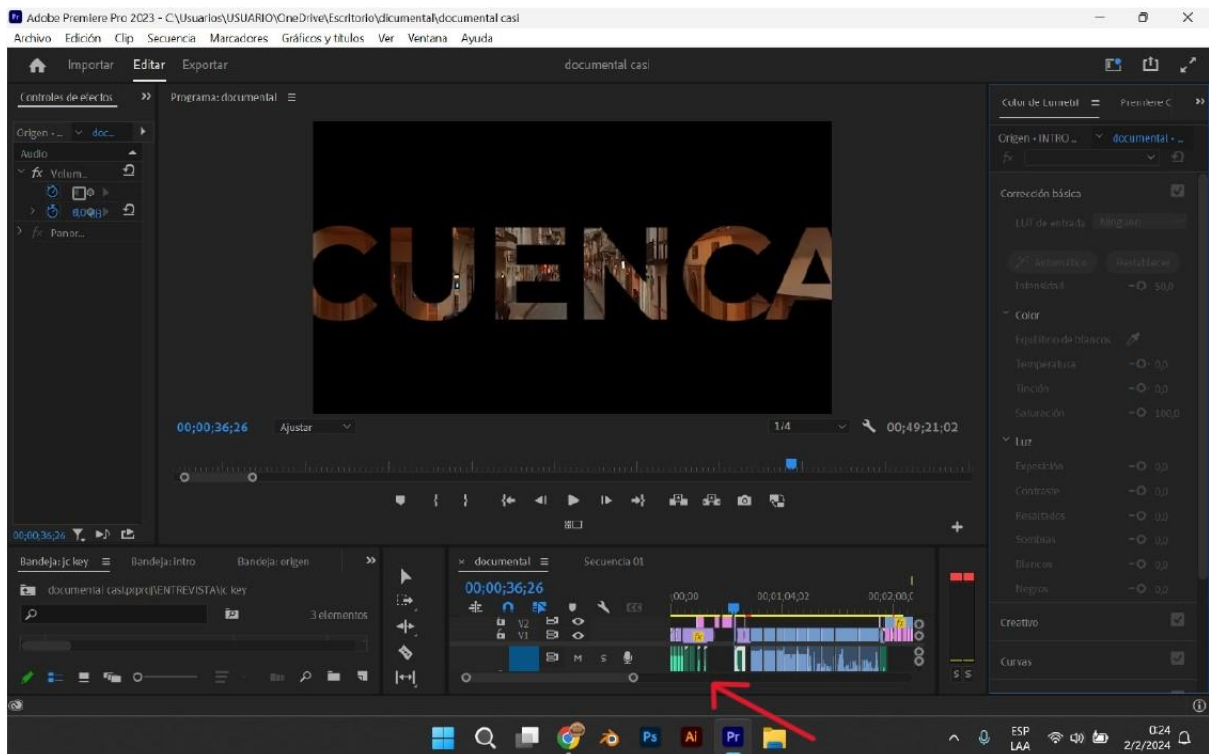


Nota: Diseño realizado por illustrator y animado en premiere pro por Centeno, J.,Patiño.M(2023)

En el documental, se aborda la importancia de los cortes en la fase de posproducción, edición y montaje de vídeo. Aj corte audiovisual se define como un cambio brusco, comúnmente utilizado en una secuencia fílmica, facilitando la transición de una escena a otra, al igual que las transiciones, la aplicación de diferentes métodos de diseño en los diversos cortes presentes en el documental permite la creación de una narrativa visual completa y atractiva para los espectadores

Figura 10

Audio



La incorporación del sonido no es solo un componente técnico, si no una herramienta esencial, para poder transmitir emociones del espectador y haci poder tener una conexión mas profunda entre la audiencia y el contenido visual en la cual guía la interpretación emocional, La elección cuidadosamente para aplicar en los tercios inferiores crea un ambiente emocional específico, influyendo de cómo se percibe.

Figura 11

Plano



Nota: Fotografía tomado por Bombapso (2023)

En el ámbito audiovisual, el término "plano" se refiere a la representación visual física de los objetos, personajes o elementos presentes en una imagen, tal como son percibidos por el observador. Dependiendo el lugar en el que se encuentre. Se proyecta la utilización de una variedad de planos con el propósito de exhibir diferentes áreas de la ciudad, así como eventos y lugares donde se practica el freestyle. Se busca, además, la exploración de técnicas creativas, como el uso de máscaras de recorte, para realizar animaciones que interactúen de manera dinámica con el entorno de la escena.

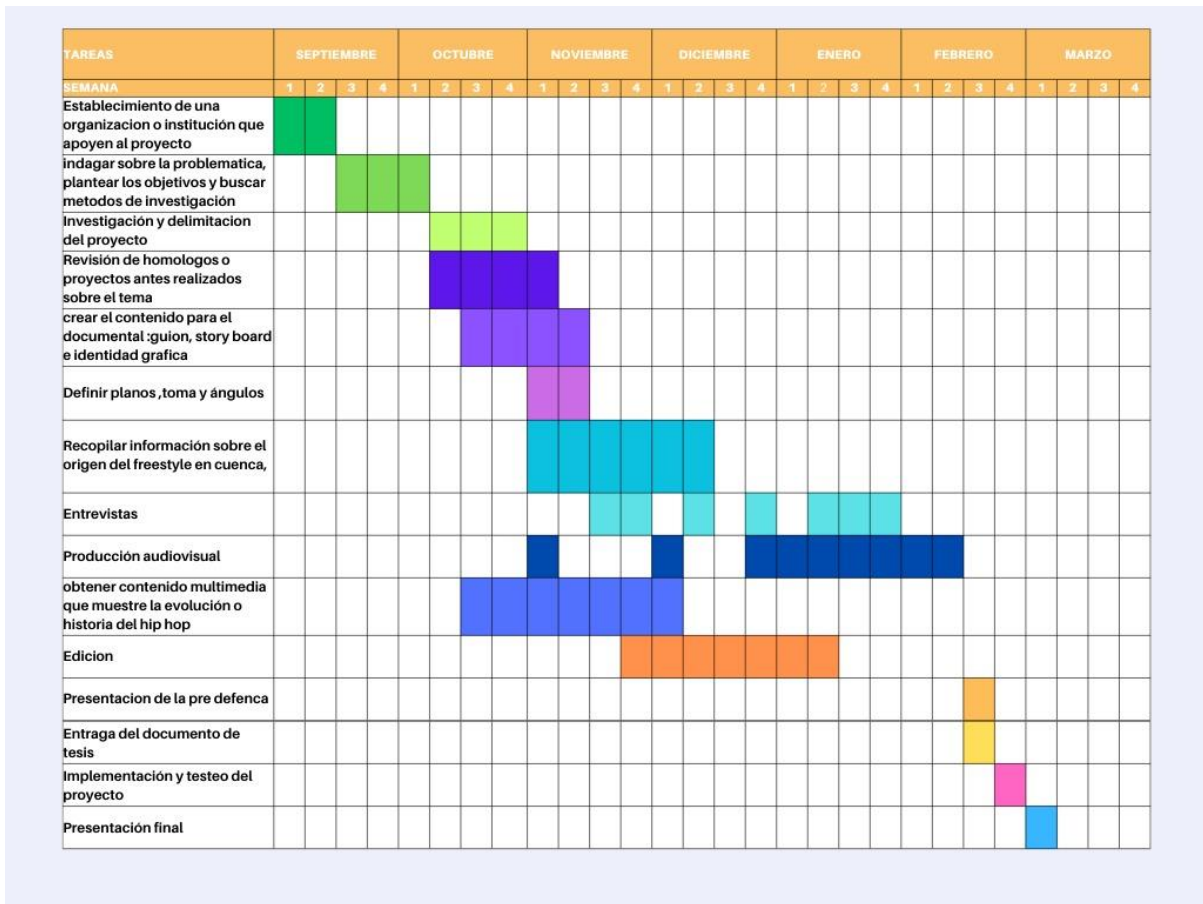
Figura 12

créditos



La aplicación de los créditos no solo es un modo de culminar una producción, sino una forma de agradecimiento a quienes conformaron para el proyecto. Se busca también dejar un mensaje positivo para aquellas personas interesadas en el freestyle. Se seleccionará cuidadosamente una tipografía legible para la audiencia y una cromática acorde con la ética del vídeo para tener una mejor visualización al leer los créditos.

Cronograma de actividades



Nota: Planificación del proyecto, según el tiempo de entrega Centeno, J.,Patiño.M(2023)

Conclusiones

El presente proyecto representa un valioso aporte al reconocimiento de la cultura urbana del freestyle en la ciudad de Cuenca. A través de las redes sociales, que en la actualidad se ha convertido en una herramienta fundamental para la difusión de información, el documental resultante alcanzará a un público más amplio, permitiendo así la divulgación de esta cultura y dejando una huella evidente en las plataformas como; YouTube, Instagram y TikTok de las organizaciones que nos apoyan, ya que el documental se encontrará disponible en dichas plataformas digitales.

Esto asegura un acceso fácil para el público en general a información relevante sobre el freestyle. El respaldo recibido ha permitido no solo la creación del documental, sino también el desarrollo de una identidad visual completa, incluyendo marca, redes sociales y manual de identidad. Esta iniciativa ha fortalecido nuestra presencia y contribuirá significativamente a alcanzar nuestros objetivos finales, además de servir como un recurso adicional para aumentar la apreciación de la cultura del freestyle.

El freestyle en la actualidad ha sido más aceptado socialmente, gracias al creciente interés de las personas por comprender en qué consiste y dejar de considerarlo como vandalismo. Los freestylers se están preparando más, dedicando tiempo a leer, mejorar sus técnicas y perfeccionar su espectáculo antes de cada presentación, lo que contribuye a elevar la calidad del evento.

A pesar de que la presencia del freestyle en Cuenca ha disminuido debido a la pandemia, en los últimos meses , hemos observado un impacto similar a sus inicios. Por ello, es crucial

seguir brindando visibilidad a proyectos como este, ya que cada vez tienen un mayor impacto en la sociedad y contribuyen al enriquecimiento cultural de la comunidad.

Recomendaciones

Con base en los resultados obtenidos en la presente investigación, se emite la recomendación, presentar el freestyle y al hip hop desde una perspectiva diferente, utilizando el diseño como una herramienta innovadora y creativa para mostrar a la audiencia una faceta distinta de esta forma de expresión. Esto puede ser una manera efectiva de captar la atención de un grupo diverso de espectadores.

Además, se hace un llamado a las instituciones u organizaciones para que brinden apoyo financiero para la organización de eventos de freestyle, con el objetivo de impulsar este movimiento en la ciudad y fomentar un mayor interés en el tema. Finalmente, se sugiere prestar mayor atención a los proyectos académicos previamente realizados, ya que contienen información valiosa sobre el freestyle y el hip hop en general en la ciudad. Asimismo, es importante tener en cuenta los proyectos organizados por las organizaciones de freestyle, ya que pueden ofrecer insights valiosos y contribuir al desarrollo continuo de esta cultura urbana en la comunidad.

Las personas interesadas en llevar a cabo proyectos relacionados con el hip hop o alguno de sus cuatro elementos, pueden contactar a Bombapso a través de las redes sociales, o bien, comunicarse con alguna organización que respalde la escena del freestyle en Cuenca, como Reyes de la Cuadra, La Sociedad del Freestyle, Nenas Invadiendo Espacios, o con gestores culturales como Andrea Ordoñez y Juan José Crespo (Míster).

Biografías

<http://art-toolkit.recursos.uoc.edu/es/tiempo-y-transiciones/>

<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n1/p3.html>

<https://www.cpaonline.es/blog/postproduccion-digital/que-es-un-tercio-inferior/>

<https://oscarenfotos.com/2019/04/13/angulos-y-altura-de-camara/>

https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/9049/1/Introduccion_a_After_Effects.pdf

<https://ny.curbed.com/2017/8/11/16130756/hip-hop-history-bronx-dj-kool-herc>

<https://www.hiphopintegration.com/history-of-hip-hop>

<https://www.dw.com/en/how-teenagers-from-the-bronx-invented-hip-hop-50-years-ago/a-66501099>

<https://graffitensis.com/historia-graffiti-4-datos/>

https://los40.com/los40/2019/01/28/musica/1548690894_821133.html