



La Tarjama

ROCK PEREIRANO EN EL
UNIVERSO DIGITAL



Universidad
CATÓLICA
de Pereira

VIGILADO MINEDUCACIÓN

Facultad de Ciencias Humanas,
Sociales y de la Educación
Comunicación Social - Periodismo

LA TARIMA

Juliana Sierra Castro
Daniela Velásquez Agudelo
Felipe Fernández Trujillo

Asesora

Johanna García Ruiz

Comunicación Social - Periodismo
Facultad de Ciencias Humanas, Sociales y de la Educación.
Universidad Católica de Pereira.
Noviembre 13 del 2021

Tabla de Contenido

1. Contexto de la Investigación	8
1.1 Descripción de los Hechos.....	23
1.2 Planteamiento del Problema a Investigar.....	28
1.3 Antecedentes de la Problemática	29
1.4 Trabajo de Investigación Periodística a Profundidad	35
2. Focalización de la Temática	41
2.1 Tema General.....	41
2.2 Objetivos	41
2.3 Público Objetivo	42
2.4 Beneficiarios Directos e Indirectos	42
3. Contexto y Presentación del Soporte Digital Utilizado.....	44
3.1 Tipo de Soporte Digital Elegido	44
3.2 Título del Proyecto.....	44
3.3 Clasificación del Soporte Digital	44
<i>3.3.1 Según el Producto Final (Online, Offline, Mixto o Transmedia).....</i>	<i>44</i>
<i>3.3.2 Según su Navegación</i>	<i>45</i>
<i>3.3.3 Según su Nivel de Control.....</i>	<i>46</i>
3.4 Accesibilidad del Producto Digital	46
3.5 Hosting del Producto.....	46
3.6 Sistema de Gestión de Contenidos y Editor Web	46

4. Ejecución de la Carta Técnica, Funcional y Gráfica del Soporte Digital	47
4.1 Presentación de la Carta Técnica final	47
4.2 Carta Funcional - Arborescencia	50
4.3 Carta Gráfica.....	60
5. Ejecución de la Carta Editorial del Soporte Digital	65
5.1 Relación de Productos Textuales Finales	65
5.2 Relación de Productos Gráficos y de Animación Finales.....	65
5.3 Relación de Productos Audiovisuales Finales	66
5.4 Relación de Productos Propios de la Web Finales.....	70
6. Seguimiento del Soporte Multimedia	71
6.1 Prueba Piloto/Usabilidad	71
6.2 Puesta en Circulación.....	71
6.3 Política de Promoción y Difusión del Producto.....	74
6.4 Política de Actualizaciones del Producto Digital.....	75
6.5 Políticas de Seguridad y Mantenimiento (correctivo, preventivo, evolutivo y adaptado).....	75
6.6 Política de Evaluación Web	76
7. Conclusiones y Recomendaciones.....	77
8. Cronograma	78
9. Presupuesto.....	79
10. Referencias Bibliográficas.....	81
11. Anexos	84

Resumen

La Tarima es una investigación periodística que tiene como objetivo general documentar la transición que ha vivido el rock por causa de la pandemia, desde los eventos presenciales a los virtuales en la ciudad de Pereira, durante el año 2019 hasta el año 2021, a partir de los testimonios de músicos, gestores culturales y productores a través de una plataforma web. Para el desarrollo investigativo se definieron varios aspectos o condiciones a las que se enfrentan los músicos del rock: el paso de la presencialidad a la virtualidad por el covid-19, las ventajas y desventajas de esta para el sector musical, y las dinámicas de producción y difusión de la virtualidad para el rock. La investigación está compuesta por cada relato de vida de los diferentes músicos, gestores culturales y productores que marcan la imagen de esta investigación. Durante el proyecto se hace un abordaje de dichos aspectos y, por medio de ellos, se pretende registrar la transformación que ha vivido el rock con la virtualidad.

Palabras claves: rock, virtualidad, transición, música, transformación, gestores culturales, productores, adaptación

Abstract

La Tarima is a journalistic investigation whose general objective is to document the transition that rock music has undergone due to the pandemic, from face-to-face to virtual events in the city of Pereira, during 2019 to 2021, from the testimonies of musicians, cultural managers and producers through a web platform. For the research development, several aspects or conditions that rock musicians face were defined: the transition from presence to virtuality due to covid-19, the advantages and disadvantages of this for the music sector, and production dynamics and diffusion of virtuality for

rock. The investigation is composed of each life story of the different musicians, cultural managers and producers that mark the image of this investigation. During the research, an approach is made to these aspects and, through them, it is intended to record the transformation that rock has undergone with virtuality.

Keyword: rock, virtuality, transition, music, transformation, cultural managers, producers, adaptation

Agradecimientos

Para que La Tarima fuera posible se tuvo la participación de un grupo muy especial de personas que aportaron sus ideas para construir este gran proyecto. En un primer momento queremos reconocer la labor de Violeta Ramírez quien fue nuestra asesora en fase 1, agradeciendo todos sus aportes en esta primera etapa de construcción.

Expresamos nuestro agradecimiento también a nuestra profesora y asesora en fase 2: Johanna García Ruiz, por todo su tiempo, su dedicación, su complicidad y sus orientaciones que fueron clave para nosotros durante todo el recorrido final de nuestro trabajo de grado.

Agradecemos de todo corazón a todas las personas que participaron de las entrevistas, dándonos su tiempo y sus conocimientos, permitiéndonos comprender y comunicar las enseñanzas recogidas durante todo el proceso. También, expresamos nuestro más grande agradecimiento por la labor que cada uno de ellos hace para mantener vivo el sector cultural, en especial el rock, de nuestra querida ciudad Pereira.

A nuestro amigo Harris Tapasco, por guiarnos y ayudarnos durante la construcción de nuestra plataforma web. Y a todos nuestros amigos y familiares que estuvieron acompañándonos con sus palabras de apoyo e interés en el transcurso de la construcción de nuestro trabajo de grado.

Por último, a la Universidad Católica de Pereira, por ser nuestro soporte en nuestra educación profesional como Comunicadores Sociales – Periodistas.

1. Contexto de la Investigación

Los colombianos antes de 1957 encendían sus radios para sintonizar sus canciones favoritas de géneros como rancheras, boleros y hasta música tropical. Sin embargo, en la emisora Nuevo Mundo de Bogotá, que hacía parte de Caracol Radio, entre las once y la media noche existía una franja especial que gracias a Jimmy Reisback le dio la bienvenida al rock and roll en Colombia.

El rock and roll se caracteriza por estar compuesto por sonidos provenientes de géneros variados como lo son el jazz, blues, boogie woogie, folk y country norteamericano. Los instrumentos usados frecuentemente para la creación de este género son la guitarra eléctrica, teclado o piano, bajo, batería y la voz. Esta música nace de la creatividad de los músicos al fusionar estos géneros para crear un sonido propio y original que después empezaría a extenderse por varios países, como lo fue Colombia.

Jimmy Reisback llegó a Bogotá después de realizar sus estudios en Estados Unidos y trajo consigo una variedad de discos con sonidos completamente diferentes que se estaban gestando en ese país, entre estos había obras de Elvis Presley, Buddy Holly, Chuck Berry y Little Richard, entre otros. (Pérez, 2007)

El programa que Reisback transmitía contaba inicialmente con algunos obstáculos; se emitía por Nuevo Mundo, una emisora principalmente noticiosa y enfocada a un público mayoritariamente adulto; así, Reisback tenía que esperar a que todas las noticias fueran difundidas para luego transmitir su programa.

Además, su espacio inicialmente no gustó, ya que la audiencia adulta de Nuevo

Mundo estaba acostumbrada a la música caribeña y mexicana, y el hecho de escuchar a Elvis Presley generaba cierto trastorno en ella. (Pérez, 2007, p.27)

Pérez (2007) expresa, que a pesar de que la propuesta de Reisback haya tenido obstáculos, a la dirección de Caracol Radio le resultaba una idea innovadora traer este nuevo formato y estos nuevos sonidos, ya que empezó a atraer un público con el que no se contaba: los jóvenes.

El aliado del rock and roll no fue solo la radio, sino también el cine. Gracias a las bandas sonoras de las películas como *Rebelde sin causa* y *Semilla de maldad*, captaron más la atención de los jóvenes sobre este género, influyendo sobre sus gustos y su forma de vestir, imitando principalmente la imagen de los personajes. A finales de los años 50 nacen en Bogotá las primeras bandas de rock como Los Danger Twist y Los Dinámicos, bastante reconocidos. También surgieron bandas como Los Strangers, Los Be Boops, Los Silver Thunders, Los Caminantes, Los Desconocidos, Los Rebeldes y Los Electrónicos.

Valga anotar que para ese momento el público bogotano con que contaba el rock era aún muy reducido e igual que las agrupaciones, estaba en periodo de germinación. Una muestra de ello es que resultaba difícil conseguir los instrumentos y equipos debido a que en el país no se fabricaban y su importación era muy costosa; los músicos se valían de sus agallas y conocimientos para fabricar sus precarios instrumentos. (Pérez, 2007, p.36)

Los jóvenes tomaban el micrófono de los teléfonos públicos, lo adaptaban en la guitarra acústica para crear así una guitarra eléctrica. Este periodo de arduo trabajo, se extendería hasta los años sesenta. (Pérez, 2007)

Partiendo de lo que dice Úmberto Pérez, se entiende entonces que para los jóvenes con sueño rockero les resultaba imposible acceder a instrumentos o a los equipos de grabación, ya que en ese momento no estaba tan fortalecida esta industria en el país.

Pérez (2007) en su libro *Bogotá, epicentro del rock colombiano entre 1957 y 1975 una manifestación social, cultural, nacional y juvenil*, afirma que Radio 15, estación de radio que hacía parte del grupo Caracol, fue otro aliado para el rock colombiano. Esta estación se encargaba de apoyar las bandas de rock nacional, llamando la atención de muchos jóvenes de la época. La llegada de este género musical al país empezó a relacionarse con los jóvenes, por lo que los programas musicales que emitían rock and roll, empezaron a enfocarse en el público juvenil de este tiempo.

Gracias a esta emisora se escucharon por primera vez en Colombia a imprescindibles protagonistas de la historia del rock, como los Beach Boys, los Rolling Stones y los Beatles. El rock angloamericano fue lo más sonado en la estación. Se escuchaban tanto las canciones originales como distintos covers realizados por cantantes y músicos hispanoamericanos. Este movimiento por parte de la emisora fue conocido en Colombia como la nueva ola. (Pérez, 2007)

En el año 2007, Umberto Pérez expone que después de 1967 las cosas comenzaron a cambiar, las bandas como Los Speakers y Los Flippers que todos adoraban, empezaron a disolverse, el rock dejó de ser la música de moda y los medios de comunicación y las empresas empezaron a perder el interés.

Las separaciones de las bandas le dieron una movida al rock colombiano, es por esto que músicos rockeros como Humberto Monroy y Roberto Fiorilli empiezan a hacer

esfuerzos para no dejar morir el rock. Uno de estos esfuerzos se llamó ‘Concierto de rock ácido progresivo’. Así lo explica el autor Nullvalue (1999):

El primero fue el Festival de la Vida, y se llevó a cabo el 27 junio de 1970 en el Parque Nacional, en Bogotá. Este certamen, totalmente gratuito, fue organizado por Humberto Monroy y Edgar Restrepo, y estuvo patrocinado por Tania Moreno. A él asistieron cerca de 10.000 personas convocadas, mediante una campaña promocional basada en volantes que contenían escuetamente la palabra rock.

A finales de 1975 el rock comienza entrar en una etapa de adormecimiento donde ya no contaban con el apoyo de los medios de comunicación y las bandas se disolvían cada vez más, la balada se convirtió en el género del momento desplazando casi que por completo al rock. (Pérez, 2007) Además, “el indiscriminado consumo de drogas fue imponiéndole al rock una imagen negativa entre la sociedad” (Pérez, 2007, p. 115).

En 1980 a Colombia llegan los discos compactos (CD) y así le da la bienvenida a la era digital en el país. “Se reimprimen todos esos acetatos en CD que en un principio eran inconseguibles para un público masivo. La aparición de los videos hace más visibles a los artistas y con esto se da la aparición de los artistas multimediáticos” (Betancourt, 2011, p. 117).

Aunque la llegada de los discos compactos revolucionara el movimiento del género rock, no había escenarios para presentar a los grupos de rock colombianos, los bares ya estaban perdiendo su recurrencia, por lo que resultaba difícil para los grupos de música rock se dieran a conocer, “es así como a Mario Duarte y Julio Correal se les ocurre hacer un festival donde se presenten las bandas nacionales de forma gratuita en

una gran tarima y que deciden nombrar como Rock Al Parque” (Betancourt, 2011, p. 133).

Este festival nace por la necesidad que existía entre las bandas de rock para presentarse en vivo y adquirir conocimientos en la realización de conciertos grandes. Lo que inició como un festival para promover un circuito musical, terminó por inspirar a más de un grupo. Actualmente, el rock sigue activo en la sociedad colombiana y sigue avanzando sin detenerse. (Betancourt, 2011)

Bogotá y Medellín se encuentran entre las ciudades más importantes y pioneras del rock en Colombia. Además de estas se encuentra Barranquilla con su escuela rockera y su puerto donde llegaron los primeros discos; Valle del Cauca también tiene una tradición importante de bandas de música independiente. Así lo menciona Álvaro González Villa Marín, Director de Radiónica.

Bogotá fue el ejemplo para muchas ciudades, en especial para Pereira. La historia del rock en esta ciudad cafetera inicia en la década de los setenta, no exactamente con el surgimiento de bandas, sino con la presencia de seguidores del rock, lo que dio entrada a que a finales de la década de los 70 y a comienzos de los 80 llegara a la ciudad el hijo del cantante argentino Leonardo Favio. Él fue el vocalista de Wizard, una de las primeras bandas nacidas en Pereira en los años 80. Desde su nacimiento, otros nombres se fueron sumando a la escena del rock de aquella época como Etiopía, Tránsito Libre y Alta Tensión. En esta década nacieron también los primeros bares con temática rock, como lo fue el bar El Templo, ubicado por el cementerio San Camilo que se encuentra en la carrera 6 #32 02. (L. Pinzón, comunicación personal, 25 de septiembre de 2020).

Por otro lado, “el rock llega al Eje Cafetero conjuntamente con la ciudad de Medellín ya que durante los años 80 tuvo un movimiento muy fuerte de metal y punk, por ello es considerado un escenario muy metalero y punkero”. (A. González, comunicación personal, 12 de marzo de 2021).

Pereira se ha conocido como una de las ciudades más rockeras del país, es por eso que han salido bandas como Tránsito Libre o Wizard. Durante los años ochenta, las agrupaciones musicales no eran reconocidas a nivel nacional, eran pequeñas, experimentales y apenas estaban iniciando; por otro lado, los espacios en donde se presentaban eran bastante reducidos. “Eran un número de bandas amateur que están iniciando y su primer toque, digamos, es en los bares” (A. Patiño, comunicación personal, 12 de marzo de 2021).

Estos espacios que se les daban a las agrupaciones eran para que empezaran a ser reconocidos por el público. Los bares dedicados al rock eran pocos, por lo que estas bandas recurrían a dar sus toques y conciertos en discotecas, tabernas o bares de otros estilos de música. Dado que el género tenía un gran auge en la ciudad, la banda estadounidense Quiet Riot en el año 1989, organizó una gira por el país. Se presentaron en tres ciudades, siendo Pereira una de estas. Este concierto tuvo de escenario el estadio Hernán Ramírez Villegas, siendo esta una presentación única, puesto que:

En Pereira, el estadio no ha sido un escenario frecuentemente para conciertos de rock, (...) a pesar de que hay un estigma de la ciudad metalera, la ciudad rockera, finalmente la gente que va a los conciertos o paga su boleta, pues, finalmente no alcanza a llenar un estadio. (A. Patiño, comunicación personal, 12 de marzo de 2021).

Leonardo Pinzón, en la entrevista realizada el 25 de septiembre de 2020, afirma que en la ciudad no solo se realizaban conciertos de agrupaciones pereiranas, también recibían bandas de Manizales y a finales de esta década, contaron con la visita de bandas grandes colombianas como Ekhyrosis y La Pestilencia. Los años 90 se caracterizan por ser la cúspide del rock pereirano, la ciudad se llenó de bandas y también se volvió el escenario de bandas internacionales de países como Estados Unidos, España hasta Inglaterra.

A finales de los 90 Pereira se consolidó como una ciudad rockera, siendo un referente importante de *death metal* en Colombia, ya que muchas de las bandas más reconocidas de este género nacieron en este lugar. También, la ciudad fue visitada por bandas conocidas de la época como Aterciopelados (Colombia) y Caifanes (México), donde las personas para poder asistir a su concierto, organizado por una distribuidora de bebidas, debían coleccionar cierta cantidad de tapas plásticas para después reclamar sus entradas. (L. Pinzón, comunicación personal, 25 de septiembre de 2020).

Dos escenarios muy importantes para las bandas locales y nacionales fueron el polideportivo del centro y el polideportivo de Cuba. Estos dos espacios sirvieron de plató para bandas como Kraken o Ekhyrosis de Medellín. A raíz de la gran acogida que tuvieron estos dos coliseos en el público local, distintos bares dedicados al género empezaron a abrir en la ciudad. A pesar de la apertura de estos bares “no ha habido nunca unos escenarios, digamos, enfocados al rock como tal” (A. Patiño, comunicación personal, 12 de marzo de 2021). Esto debido a que distintas bodegas han sido acondicionadas para conciertos de agrupaciones tanto nacionales como internacionales.

Para el año 1997, el actual director de cine Diego Espinoza, hizo el primer festival de la ciudad llamado Sueños Urbanos el cual se realizó en el velódromo,

ubicado en el sector de la Villa olímpica, y para los primeros años de la década de los 2000 surgieron nuevos festivales y escenarios. Uno de estos fue Pereira Rock, realizado en el 2001 y se localizó en el Parque Metropolitano del Café. De igual forma, Jorge Mario Quintero inició en la Alianza Francesa de Pereira el festival musical llamado la *Fête de la Musique*. Esta fiesta ha sido una de las pocas que se han mantenido durante los años en la ciudad.

En la época de los 2000, comienzan a realizarse festivales de rock en diferentes lugares de la ciudad que recibieron el nombre de Viva Festival, Convivencia Rock y Festival Internacional Eje Rock. (L. Pinzón, comunicación personal, 25 de septiembre de 2020).

El Parque Olaya Herrera “es sin ninguna duda el lugar donde se han hecho más festivales, más toques, el de mayor capacidad y está en el centro de la ciudad” (A. Patiño, comunicación digital, 12 de marzo de 2021). Este ha servido como espacio para festivales como Convivencia Rock. Además, los teatros han servido también como espacio para distintos conciertos, “han sido escenario para los toques de agrupaciones y para ciertos festivales más pequeños de carácter más limitado”. (A. Patiño, comunicación personal, 12 de marzo de 2021).

Los festivales de rock son el conjunto de sentimientos en donde las personas encuentran alegría y un intercambio de saberes sonoros, lo que puede significar sin lugar a dudas el poder ver la realidad total de un ecosistema musical. (A. González, comunicación personal, 12 de marzo de 2021).

Por el momento no ha habido un festival totalmente de rock que se haya consolidado en la ciudad, uno de estos fue Convivencia Rock que se terminó en el año 2014, después de éste, nace otro evento musical llamado Eje Rock y se realiza desde

entonces. Festivales como Sueños Urbanos (1997) o Pereira Rock (2001) contaron con solo una edición. Es por eso que las fuentes consultadas concuerdan en que los escenarios más comunes para el rock presencial en la ciudad son los bares como el Bar Bajo Tierra, La Caverna del Oso o Rock Plaza. “La Caverna del Oso se volvió un lugar muy importante para los conciertos y actualmente es el espacio donde más conciertos se están realizando, pues tienen banda de planta.” (M. Sánchez, comunicación personal, 15 de marzo de 2021).

La gestación de eventos de rock en Pereira se lleva a cabo gracias a personas apasionadas por las expresiones artísticas y las letras empoderadoras del rock, estos eventos nacen principalmente para visibilizar las obras de los distintos artistas de la ciudad, desde teatro, poesía, fotografía, pinturas y hasta conciertos de distintos géneros, en especial de rock.

Para la realización de estos espacios culturales se necesitan lugares especiales llenos de esencia artística, entre estos se puede resaltar la importancia de Armada 62.

Armada 62 surge en el 2009 de la iniciativa de varios diseñadores industriales que pretendían crear un espacio donde se pudieran visibilizar los productos y las propuestas estéticas que se formaban en la ciudad. A partir de esta idea, también se sumaron otras actividades como las presentaciones musicales, convirtiéndose así en un espacio cultural con la intención de visibilizar entes culturales de la ciudad con diferentes manifestaciones artísticas independientes como música, pintura, poesía y diseño. (J. Marín, comunicación personal, 12 de marzo de 2021).

Hasta el 2019 los eventos de rock se realizaron de manera presencial, contando siempre con la normalidad de los conciertos e interacciones cercanas entre públicos y

artistas. Sin embargo, el año 2020 se caracterizó principalmente por la interrupción de la normalidad, esto se debe a que la sociedad se vio enfrentada al coronavirus.

Los coronavirus (CoV) son virus que surgen periódicamente en diferentes áreas del mundo y que causan Infección Respiratoria Aguda (IRA), es decir gripa, que pueden llegar a ser leve, moderada o grave.

El nuevo Coronavirus (COVID-19) ha sido catalogado por la Organización Mundial de la Salud como una emergencia en salud pública de importancia internacional (ESPII). Se han identificado casos en todos los continentes y, el 6 de marzo se confirmó el primer caso en Colombia. (Ministerio de salud, 2020)

Este virus con el tiempo fue extendiéndose masivamente por varios lugares del mundo, por lo que las ciudades de Colombia como Pereira no fueron la excepción. La llegada de esta enfermedad obligó a la sociedad a trasladar su cotidianidad al mundo digital, trayendo consigo infinidad de consecuencias en el gremio cultural.

Armada 62 es un ejemplo de esto, con la llegada de la pandemia a la ciudad muchos sitios se vieron afectados, por lo que tuvieron que cerrar. Así que trasladaron sus conciertos y presentaciones a nuevos formatos virtuales. (J. Marín, comunicación personal, 12 de marzo de 2021).

El sector cultural se vio afectado por esta situación, por lo tanto, se crearon alivios para esto, como fue la convocatoria de ‘Cultura en casa’, en la cual salieron beneficiados, así que durante dos meses se realizaron convocatorias con bandas de fusión, rock, punk, metal y música alternativa. (J. Marín, comunicación personal, 12 de marzo de 2021).

La virtualidad en estos escenarios le da la vigencia al rock, por eso las personas debían sumarse a estos tipos de comunicaciones y formatos digitales, para que así muchas de las expresiones no se pierdan en el tiempo. (J. Marín, comunicación personal, 12 de marzo de 2021).

El contexto actual de la humanidad se caracteriza por la constante influencia y desarrollo de las tecnologías digitales y de comunicación, que le han dado un giro a las formas de acceder y transmitir información, lo que ha producido nuevos desarrollos sociales, todo esto acercándose al concepto de cibercultura.

Ella es considerada como la cultura del ordenador. Según Derrick de Kerkhove, es donde se ha configurado un lenguaje universal: el digital. La cibercultura se puede apreciar desde tres puntos de vista: a) Interactividad, que es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que los conecta a los dos; b) Hipertextualidad: que es el acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte. Es una nueva condición de almacenamiento y entrega de contenidos; y c) Conectividad: que es lo potenciado por la tecnología, por ejemplo, internet (Quiñones, 2005, p.176).

Esto quiere decir que las nuevas tecnologías digitales han dado un nuevo significado a la cultura, ahora conocida con el nombre de cibercultura que hace referencia a la interacción del ser humano con el universo digital, con la información y además influyendo sobre las dinámicas de la sociedad.

Un aspecto importante que en estos tiempos se está utilizando es el término cibercultura por parte de diferentes autores para agrupar una serie de sucesos culturales contemporáneos relacionados en gran parte, a los nuevos cambios que vienen causando

las tecnologías digitales de la información y la comunicación sobre aspectos como la realidad, el espacio, el tiempo, el hombre mismo, y sus relaciones en todos los campos.

Algunos autores exponen diversas definiciones de este concepto:

Levy (2007) define la cibercultura como:

La totalidad de las redes de SSTC que han surgido y han sido configurados decisivamente por los impactos de las nuevas TIC digitales, la cultura digital abarca más allá de los sistemas, prácticas, entornos y medios culturales simbólicos (como los directamente relacionados con la información, la comunicación, el conocimiento o la educación) y se extiende prácticamente por todos los ámbitos de la sociedad digital.

Después de presentar las anteriores aproximaciones a la definición de Cibercultura, se advierte como un componente común, el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

La nueva sociedad y su cultura incipiente constituyen el nuevo “mundo digital”: el digitalismo es, pues, su más marcada seña de identidad (...) por eso nos podemos referir con toda razón a nuestra cultura contemporánea con la expresión “cultura digital”, conscientes de que no se trata de una forma de cultura que acaba con la anterior o que la absorbe hasta anularla, sino sabiendo que la tecnología digital, además de lo nuevo que aporta, modifica todo lo existente hasta cualificar a la cultura en su conjunto. El resultado de todo ello es lo que también se viene denominando cibercultura, la cual se puede concebir como la compleja realidad a la que van dando lugar las transformaciones tecnológicas actuales, cuyos efectos se van extendiendo reticularmente por todos los ámbitos

de nuestra vida. Según se considere esa extensión desde su núcleo inicial o desde los extremos a los que alcanza, tendremos respectivamente un concepto “estrecho” o “ampliado” de cibercultura. (Pérez, 2003, p. 20)

Uno de los caracteres más constantes del ciberarte es la participación en las obras de los que las prueban, las interpretan. Las exploran o las leen. No se trata solamente de una participación en la construcción del sentido, sino de una coproducción de la obra, puesto que el «espectador» es llamado a intervenir directamente en la actualización (la materialización, la exposición, la edición, el desarrollo efectivo aquí y ahora) de una secuencia de signos o de acontecimientos (Levy, 2007).

Dentro de las transformaciones culturales se encuentran las artes, las creaciones del ser humano buscan también adaptarse a las nuevas tecnologías como en el caso de la música. Yúdice explica:

Las nuevas tecnologías han afectado a la manera en que la música incide en la organización social, desde los tradicionales clubes de melómanos a los blogs, chats y sitios en internet en los que los gustos musicales son un componente crucial de los perfiles que atraen a la gente a relacionarse con sus congéneres, los cuales pueden vivir a la vuelta de la esquina o a 20.000 kilómetros al otro lado del mundo. (2007, p. 23)

Por otra parte, Montejano y Rojas dicen:

Estudiar dicha adaptación no se centra en los procesos creativos ni en las valoraciones estéticas, sino en las formas de acercarse al público, las audiencias que se encuentran en contextos virtuales, en lo que Castells llama la Galaxia

Internet (Castells, 2001), una sociedad conectada que integra la cibercultura (Rifkin, 2013) (2020, p. 156).

La música ha encontrado distintas formas para adaptarse a todas las alteraciones que ha traído la tecnología digital, convirtiéndose así en un fenómeno comunicacional, debido a las constantes interacciones entre los productos culturales, los individuos y las tecnologías.

En el campo musical la convergencia mediática ha favorecido la creación de obras de manera más independiente e interactiva, lo cual ha proporcionado más libertad estética. Debido a ello se han configurado nuevas experiencias sensoriales y de goce que nacen de la diversificación y personalización de las narrativas que se crean en el mundo virtual. De acuerdo con Alejandro Piscitelli, “El arte, el entretenimiento y las fantasías electrónicas tienen ahora un espacio importante para la experimentación y el disfrute, así como una amplia convocatoria a través de las TIC, en un nuevo tipo de interacción entre los sentidos y la inteligencia abstracta.” (Piscitelli, en García, 2005, p. 184). (Angulo, 2017, p. 42)

Aunque, existen opiniones divididas sobre la digitalización de la música, como lo expresa el músico Martín Peña:

Esta digitalización ha sido un reto importante para todos los músicos, porque es algo a lo que no se estaba acostumbrado y a lo que realmente no es habitual ver. En este proceso, realmente los músicos vivimos una falencia muy importante y muy grande, y es que hoy en día no se cuenta con una tecnología lo suficientemente avanzada para llevar a cabo una sesión, concierto o ensayo en

vivo, estando desde diferentes partes cada músico. Realmente, esto aún se encuentra en proceso, hay pocas interfaces.

Porque nosotros como músicos, el enemigo principal que tenemos con las bandas de internet, especialmente, y con las conexiones es la latencia. Cuando hablo de latencia, me refiero al retardo del sonido cuando yo toco mi instrumento. Si yo toco mi instrumento aquí y toco una nota y mi compañero que está conectado en su computador en Pereira, en Manizales, o donde sea que esté, lo va a escuchar siempre unos segundos tardes, lo cual es imposible para generar un ensamble en vivo en tiempo real, porque todo se va a escuchar desfasado y corrido. (M. Peña, comunicación personal, 24 de septiembre de 2020)

En cuanto al mundo digital cabe anotar que en cierta parte es una posibilidad para el rock o la música alternativa para salir adelante ante las nuevas plataformas o ante un canal de comunicación más potente. En este momento el mundo digital llega a ser como una de las herramientas eficaces de la comunicación o del intercambio de estrategias importantes que puedan llegar a cualquier país o frontera del mundo.

Existen muchas herramientas, plataformas de *streaming* o redes sociales como lugar efectivo de comunicación entre bandas. Entre estas se encuentran los podcasts, las nuevas herramientas de comunicación como Tik Tok, Club House o Twitch. Ahora es el momento donde cualquier banda puede encontrar su mejor canal para compartir su talento ya sea a nivel nacional o internacional.

1.1 Descripción de los Hechos

El mundo actual se está adaptando a la época digital y la pandemia del COVID-19 obligó a que las actividades relacionadas con la música, como lo son conciertos, toques o festivales tengan que ser virtuales. El rock no es una excepción de dicho cambio. Este género musical en la ciudad de Pereira había tenido un escenario muy grande para sus toques y conciertos, pero debido a la epidemia estos no se han podido realizar presencialmente.

Pereira ha sido conocida en todo Colombia por ser una de las ciudades más rockeras. De acá han salido bandas bastante reconocidas a nivel nacional como Wizard o Tránsito Libre. Además, ha sido escenario de conciertos y toques de bandas no solo nacionales sino internacionales como Quiet Riot.

Distintas fuentes fueron consultadas para poder ir construyendo la investigación. Leonardo Pinzón fue uno de los personajes con los que se tuvo contacto. Leo ha tenido bastante recorrido por el mundo del rock en Pereira. Él ha sido bajista de distintas bandas de la ciudad. Debido a su gran recorrido y su gran pasión por el rock, trabajó, durante 11 años, en la emisora de la Universidad Tecnológica de Pereira, en el programa El Péndulo. Además de todo esto, Leo hizo parte de quienes organizaron el último Eje Rock.

Por otro lado, Juan David Marín Múnera, mejor conocido como Amariyo, otorgó información más centrada en cómo los establecimientos culturales se han adaptado y reinventado en el mundo digital. Su profesión es diseñador industrial y se dedica a la gestión cultural. Además, él hace parte de la banda pereirana Mongos. Por otra parte, ha decidido ejercer su profesión haciendo parte de los creadores de Armada 62.

A62, como es conocida también, es un centro cultural que su enfoque es darle visibilidad a los diferentes entes culturales de la ciudad. En este espacio se realizan distintas manifestaciones artísticas como musicales, de pintura, de poesía, de literatura, de diseño o de teatro. Armada, ha sido un establecimiento bastante reconocido en la ciudad porque la mayoría de quienes se presentan allí son de la ciudad.

Otro personaje con el que se tuvo contacto fue Martín Peña. Él es un músico que lleva tocando por más de 12 años. Se dedica a dar clases en la Universidad Tecnológica de Pereira. La mayor parte de su trayectoria como artista la ha dedicado al rock alternativo en distintas bandas de Pereira y Santa Rosa, la primera agrupación de la cual hizo parte fue Tears of Glory de la ciudad de Manizales.

Álvaro González, más conocido como El Profe, fue otra de las fuentes consultadas. Es un comunicador social-periodista, escritor y músico. Actualmente es el director de Radiónica, emisora de la cual hizo parte del equipo creativo que la creó. Además de esto, fue el guitarrista y compositor de la banda musical Aldea.

Debido a que los músicos pereiranos se están reinventando en el mundo digital, el escenario se volvió mucho más amplio. “Y claro, esta época es una época de test, de prueba, de evaluación donde el rockero va a demostrar de qué está hecho” de esta manera es como Leonardo Pinzón resume esta transición de lo presencial a lo virtual. Además, Juan David Marín Múnera, cuenta que él junto Armada lo que hicieron “fue adecuarnos bien a estos formatos, lo que tenía que ver con las publicaciones ya más constantes en el Instagram, en el Facebook, YouTube y ya de alguna forma pues también fortalecer un poco esas dinámicas en las cuales pues tampoco estábamos tan familiarizados”. Esta virtualidad representa un reto para el artista y para la audiencia, pues ambos se tendrán que adaptar a los nuevos festivales virtuales.

Un problema que la virtualidad representa para los músicos de este género es que cuando los conciertos son presenciales existe una interacción continua con el público. Según Martín Peña, “la interacción con el público desafortunadamente se pierde (...) un concierto de estos es una grabación realmente de una sesión de unos músicos que se reunieron en la sala de ensayo y grabaron el concierto”. Asimismo, Álvaro González, asegura que los festivales son “sinónimo de alegría, encuentro, intercambio de saberes sonoros, de lo que puede significar sin lugar a dudas ese paso de poder ver la realidad del ecosistema musical y poderlo vivir, sudar, llorar y mucho más.”

A pesar del problema anteriormente mencionado, Amariyo ve la virtualidad como una ventaja para que el rock perdure por muchos años, según él “hay que sumarse también como a este tipo como de comunicaciones y de lenguajes para que las cosas perduren y persistan y no se pierdan en el tiempo”. Además, está de acuerdo en que la música necesita de un público para no sentir un vacío a la hora de dar los conciertos.

Una de las desventajas que tienen los conciertos y festivales virtuales es que no son en vivo. Una de las maneras de realizar estos espectáculos es la que cuenta Martín, “simplemente graban un *multitrack* con todas las sesiones de la banda, con todas las canciones, y posteriormente se edita en video y se publica para la página en la cual va a transmitir el concierto”.

Dado que los festivales presenciales actualmente no se realizan, las bandas han tenido que buscar una manera nueva de poder sobrevivir, un ejemplo de esto es Leonardo, ya que él cuenta “que muchas bandas (...) en Colombia han editado discos, han sacado grabaciones, han repasado grabaciones viejas”. Esto lo confirma Carlos Elliot, pues tanto él como sus compañeros han “colaborado en la composición de

algunas canciones durante este tiempo de pandemia, pero también pudimos aportar desde lo que sabemos hacer localmente estando más tiempo del que usualmente hemos estado en la ciudad para enlazar con otros proyectos, para tener la oportunidad de tocar con otros músicos locales”.

Carlos Elliot es un cantante, guitarrista y compositor de distintos géneros, incluido el rock. Él junto con otros artistas, productores y colaboradores han logrado llevar su música a más de 15 países. Su interés durante los últimos años ha sido inspirar al mundo a vivir su sueño por medio de la música.

No solo los festivales y bandas se vieron perjudicados por la pandemia. Los establecimientos culturales también sufrieron por no poder contar con la presencialidad. Uno de estos fue Armada 62 de Amariyo. Él mismo cuenta que el cambio a lo virtual fue muy complicado para ellos. A62, que se beneficiaba de las presentaciones presenciales, tuvo problemas para continuar con las exhibiciones virtuales. Juan David, contó que “se trataba de convencer a los artistas y a los músicos con los que teníamos que trabajar en esta plataforma virtual” pero estos eran muy renuentes, ya que en estas plataformas es muy importante “el compartir, el dar seguir, el dar un *like*, el dar una opinión”.

Amariyo sigue afirmando que “meterle eso a la cabeza a las personas era muy complicado” ya que “todavía no hay una visión empresarial, nos cuesta apoyar y darle visibilidad al otro”. Por otro lado, él confiesa que Armada no es solo “un espacio, somos una propuesta orgánica, estamos para apropiarnos de diferentes espacios mientras nos den las posibilidades”.

Pero, a pesar de las afectaciones que A62 tuvo por la pandemia, también han tenido la suerte a su favor. Esto debido a que en el 2020 fueron parte de la convocatoria de la Alcaldía de Pereira llamada Cultura en Casa. El objetivo de esta convocatoria era ayudar a incentivar la creación, formación o difusión de propuestas culturales que se llevaran a cabo virtuales o presenciales, respetando, debidamente, las medidas sanitarias decretadas por el gobierno colombiano.

Otra persona que se vio afectada por la virtualidad ha sido Mauricio Sánchez. Él es un arquitecto, artista gráfico y músico. Ha hecho parte de distintas bandas a nivel local y nacional. Uno de sus proyectos, Masáre: Concierto la Muerte y el Rock, fue una exposición artística con acompañamiento musical, en la cual él exponía sus obras. Actualmente hace parte de la banda Droom.

Al no poder tocar presencialmente, tanto Mauricio como otros integrantes de diferentes bandas de la ciudad, se unieron en un colectivo llamado Unidos por el Rock Pereira. El colectivo “inició con esa necesidad de volver a darle a los músicos los escenarios”. El cuerpo de artistas ha ido dando sus frutos, pues poco a poco los artistas han ido tocando en las calles y en parques. Mauricio, manifiesta que “de esta forma varias personas que han estado dentro del público nos han invitado a tocar en sus bares, en restaurantes, en cumpleaños” y eso ha sido un alivio para los músicos de la ciudad.

Por otro lado, las personas quienes organizaban los festivales y los toques en la ciudad vieron cómo su trabajo presencial tuvo que parar debido a la pandemia. Daniel Herrera, músico de profesión y dueño de una empresa en la cual él se encarga de la ingeniería de sonido. Él ha hecho varios estudios de sonido con Meyer Sound, una reconocida escuela que tiene sede en México.

Otra persona que vio su trabajo parar presencialmente fue Xander. Él, junto con su corporación ha desarrollado distintos festivales alrededor de la ciudad en alianza con la Secretaría de Cultura, Radiónica y el Ministerio de Cultura. Algunos de los festivales en los que ha trabajado son el Convivencia Rock, Festival de Luz Internacional o Caravana Radiónica.

Ambos han logrado que sus trabajos no se vean afectados, pues siguen creando festivales virtuales. Xander, afirma que tenía planeado hacer un festival en el Parque Olaya Herrera, pero por el temor de que la gente se metiera y se formara una aglomeración decidieron que lo mejor era hacerlo desde distintos puntos de la ciudad. Del mismo modo, Daniel ve en la virtualidad algo positivo que es que un concierto pueda llegar hasta la otra parte del mundo y cada quien la ve desde la comodidad de donde esté en ese momento.

1.2 Planteamiento del Problema a Investigar

La presente investigación nace a partir de la formulación de varias preguntas las cuales orientan el enfoque del estudio, en primer momento se cuestiona ¿es el mundo digital una posibilidad para el desarrollo del rock en Pereira?, y con base a esto nace la segunda pregunta: ¿de qué manera los músicos de rock en Pereira se han adaptado al mundo digital? Además, en tercer lugar, se pretende indagar ¿cómo han asimilado los artistas del rock los escenarios digitales?

Con base a las preguntas anteriores nace la hipótesis de esta investigación, la cual plantea el mundo digital como una posibilidad para el desarrollo del rock en Pereira. Los músicos del rock de esta ciudad se adaptan al mundo digital cambiando la manera en la que creaban sus obras, realizando ahora conciertos virtuales, plataformas

para la distribución de productos y para la interacción entre artista y audiencia. Por otro lado, los artistas del rock, lo han asimilado desde opiniones divididas, ya que muchos afirman que la esencia de esta expresión musical es el contacto entre personas y la virtualidad anula dicha esencia, mientras otros lo ven como una herramienta adecuada para la producción y distribución de sus productos de manera oportuna.

El mundo de los músicos del rock se ve hoy en día enfrentado a nuevos desafíos con la llegada de nuevas tecnologías, las cuales han determinado reglas en el campo de la música creando un terreno aún inexplorado, así que esta investigación pretende documentar periódicamente cómo ha sido el proceso de adaptación del género rock de la ciudad de Pereira a la virtualidad.

Es importante realizar este trabajo, ya que la era digital se ha instalado en el núcleo de la sociedad contemporánea y ha obligado a los artistas y a las audiencias a transformarse y a adaptarse a un mundo lleno de herramientas cibernéticas, lo cual es una oportunidad para enfocar la investigación, ya que la interacción constante entre las personas con los productos culturales y las tecnologías lo convierten en un fenómeno comunicacional.

Además, este trabajo pretende dejar como aporte periodístico una plataforma multimedia que dé cuenta del proceso de incursión de estas expresiones culturales con contenidos diversos, claros e informativos que representen con claridad los resultados de la investigación, con la participación de fuentes valiosas y expertas en el tema.

1.3 Antecedentes de la Problemática

Como primer antecedente se encuentra la investigación ‘Músicos de rock y nuevas tecnologías digitales. Una relación particular en un distrito del conurbano de

Buenos Aires' de Moreno (2017), de la Universidad Nacional de Córdoba, que tiene como objetivo indagar sobre las relaciones que existen entre las nuevas tecnologías digitales y los músicos, los cuales participaron en un festival de rock en el distrito de Avellaneda, ubicado en la ciudad de Buenos Aires. Además, busca exponer las particularidades de esa relación, específicamente en términos de representaciones y usos.

A lo largo del proyecto, se habla sobre las nuevas tecnologías digitales y cómo atraviesan y transforman las actividades sociales, desde la perspectiva de la música, donde resaltan la apropiación por parte de los músicos del festival “Arde Rock”, mayormente agrupaciones dedicadas al género rock, sobre las tecnologías y los efectos que tienen en el acceso a la producción y la circulación de las obras. La metodología empleada adopta un carácter cualitativo fundado en la realización de entrevistas, encuestas y observaciones a lo largo de talleres realizados junto a los actores sociales, interpretados desde una perspectiva crítica. Moreno (2017)

Los resultados que arrojó la investigación indican de diferentes formas el carácter democratizador y transformador de las tecnologías en los diferentes aspectos de los músicos. Los entrevistados demostraron el uso de las tecnologías en sus ensayos, en las grabaciones y en la edición de sus obras, además, les dan uso a las tecnologías para la comunicación, es decir haciendo redes con otros artistas, relacionándose con sus públicos y también para la distribución y la comercialización de sus proyectos. Finalmente, Moreno (2017) concluyó que los músicos perciben la importancia de las nuevas tecnologías desde un enfoque de producción y circulación de sus proyectos, que remite a factores económicos macrosociales. Hacen especial énfasis a las actuales formas de producción y autogestión de sus proyectos gracias a las nuevas tecnologías.

El segundo antecedente es ‘Señales alternativas de transmisión digital: Post-Rock en América Latina’ de Soto (2017), de la Universidad del Rosario. Esta investigación se realizó con el objetivo de conocer como el Post-Rock latinoamericano se convierte en un ejemplar en la adaptación de herramientas digitales y globalizadas en el panorama actual de las industrias digitales. En este trabajo se refiere a la sociedad moderna, una cultura digital especificando en las interacciones sociales en las redes virtuales, además sobre los usos alternativos de las redes digitales y las comunidades virtuales que han nacido gracias a esto. Por otro lado, también se habla sobre el surgimiento de nuevos sistemas digitales de distribución musical y como la industria musical y los músicos se han adaptado al nuevo consumo digital, centrados en artistas latinoamericanos.

Por otra parte, la metodología de la investigación es de carácter mixta, la cual recolectó contenido cualitativo y cuantitativo, partiendo de la revisión de literatura, análisis de estadísticas y el desarrollo de un trabajo de campo. De esta manera, por medio de conversaciones y entrevistas a profundidad con los actores, músicos del género Post-Rock, se pudo construir reflexiones sobre el consumo musical contemporáneo y la influencia que tiene la introducción de las tecnologías en ese proceso. Soto (2017)

Como resultado el estudio encontró que la utilización de las tecnologías digitales en el género musical Post-Rock ha presentado beneficios, como es la facilidad para distribuir globalmente contenido musical y discursivo de las agrupaciones de rock. Sin embargo, también les permitió a los artistas y seguidores nuevos formatos digitales como los blogs, para la formación de comunidades que se fundamentaran a partir del gusto musical y estético de este género de música. Por último, se concluyó que la escena Post-Rock en Latinoamérica es un ejemplo de globalización gracias a las tecnologías, ya

que muchos de los artistas y seguidores han tenido contacto con los contenidos musicales gracias a las interacciones digitales que llevaron a hacer conocida la música, los discursos y trabajos de otros artistas de otras partes del mundo. Soto (2017)

El cuarto antecedente es una investigación llamada ‘Creación musical y transformaciones tecnológicas: un aporte a la discusión sobre la producción musical en Chile hoy’, del autor Duran (2015) de la Universidad Academia Humanismo Cristiano, la cual tiene como objetivo analizar la manera en la que ha evolucionado la producción musical en Chile y la manera en la que estos procesos creativos se han visto afectados por las nuevas tecnologías.

En esta investigación se habla sobre cómo los músicos y productores musicales han enfrentado los retos que traen las nuevas tecnologías en cuanto la creación y difusión y cómo también estas han influido en el campo de la música y su socialización por parte de los autores.

Por otra parte, la metodología de la investigación, consiste en la recopilación de contenidos bibliográficos para construir un relato sobre los hitos de la historia de la tecnología de la música, y también recopilación de testimonios de diferentes actores sobre cómo la industria ha afectado los contenidos y obras, para después realizar una comparación entre la información recolectada y las entrevistas.

Como conclusión principal Duran (2015) establece:

Independientemente de las mutaciones que estos personajes hayan sufrido por los avances tecnológicos ocurridos en el ámbito de los artefactos sonoros y de las posibles formas de vivir la experiencia musical en el presente, el intérprete musical va a crear, así como el oyente va a percibir la música, siempre desde su

constitución emocional y condición de ser social, fruto de un contexto histórico determinante. Entonces, todas las mutaciones de este ser social serán reflejadas de una u otra forma en la creación y recepción musical. (p. 77)

Como cuarto antecedente se encuentran Arango y Correa en la investigación titulada “Música y comunicación: lo digital en las formas de pensar, producir y comunicar la música” hablan sobre cómo distintos artistas oriundos del Oriente antioqueño colombiano han modificado su forma de hacer música. Mediante una serie de entrevistas dichos cantantes dan su perspectiva sobre cómo ha sido crear, producir y comunicar su música a través de la tecnología digital.

El objetivo principal de esta investigación es dar a entender cómo la comunicación y la música tienen elementos compartidos. Algunos de los elementos que estos comparten son que “la música se integra en un proceso intercambio y construcción de significados...” (Arango y Correa, pg.2) al igual que la comunicación que está compuesta por unos significados que dan lógica a lo que se está transmitiendo.

La metodología de esta investigación es cualitativa, pues se basa en una serie de entrevistas realizadas entre el 2015 y el 2016. En la primera parte de la investigación se indaga la relación entre las formas de consumir y producir música en el territorio Oriental antioqueño de Colombia. Para esto fueron necesarias distintas percepciones de artistas de la región, sobre cómo la tecnología digital influye en cómo piensan, hacen y comunican su música.

Ambos autores concluyen en que la música realizada por estos artistas proyecta la identidad de esta región. Además, en la forma de hacer música la tecnología, por una gran ayuda que resulte, no es indispensable; lo análogo, físico y presencial sigue prevaleciendo. En cuanto a comunicación se refiere, la investigación concluye en que la

tecnología lleva a las redes sociales lo que está pasando en los bares, toques o conciertos, pero aún no se ha dado el momento en que alguno de los artistas de esta zona de Antioquia se da a conocer a nivel nacional.

Es por esto por lo que la tecnología se puede entender como una posibilidad para la música, pero sin llegar a ser una marca clara de vinculación total por parte de los artistas. Esto deja una incógnita: “como la comunicación digital pudiera prefigurar nuevos escenarios: nuevos territorios musicales.” (Arango y Correa, pg.7)

La investigación anteriormente mencionada se relaciona con la investigación llevada a cabo actualmente, puesto que ambas investigaciones se enfocan en cómo la música ha sido llevada a la virtualidad. “Música y comunicación: lo digital en las formas de pensar, producir y comunicar la música” realizada por Carlos Arango y Daniela Correa, sirve de apoyo para la investigación llevada a cabo, puesto que ambas se enfocan en Colombia, siendo ésta última en Pereira.

Como quinto antecedente se encuentra ‘Rock Urbano, comunicación y autenticidad en el entorno digital actual’ de Guillo (2013) de la *Universitat Autònoma de Barcelona*. Este trabajo tiene como objetivo realizar un estudio enfocado en la transmisión de la autenticidad de la música rock a través de internet, teniendo como foco el rock urbano.

A lo largo de la investigación se estudia la bibliografía que existe sobre el concepto de autenticidad de la música, y al mismo tiempo determinan categorías generales las cuales utilizan para analizar la red y obtener correlaciones.

Por otro lado, la metodología utilizada en el proyecto consiste en el análisis de actitudes y pensamientos relacionados con el concepto de autenticidad, y al mismo tiempo muestran los recursos digitales que se usan más para la transmisión de estos.

Para concluir, Guillo (2013) establece:

Las páginas tradicionales de Internet, por lo tanto, constituyen un muy bien medio para la acumulación de información sobre el rock urbano, pero, a falta de estudios más específicos, podemos intuir que no amplían el rango de consumidores, sino que amplía las posibilidades de información y contacto para los ya existentes. Sin embargo, las redes sociales, con su carácter multiplicador, sí que pueden colaborar en la difusión del rock urbano. (p.128)

1.4 Trabajo de Investigación Periodística a Profundidad

El 2020 se caracterizó por la llegada del virus Covid-19 que obligó a las personas a crear una nueva normalidad donde puedan comunicarse sin estar cerca, por esto las personas recurrieron a la tecnología dejando sus rutinas al internet.

Un ejemplo de esta relación es que la música tuvo que migrar de escenarios presenciales a virtuales. Desde los eventos más globales hasta los más locales, los asistentes solo estaban a un clic de vivir la experiencia de un concierto de sus artistas favoritos sin importar el género musical ni el lugar. Y es aquí donde el presente trabajo encontró su enfoque.

Cada vez aumentaban más y más las noticias sobre conciertos virtuales de muchos géneros, entre estos el rock. Dicho género desde sus inicios se ha caracterizado por el factor humano, sus letras y sus sonidos han sido el medio por el cual las personas han expresado sus sentimientos, fuera de eso, los instrumentos no solo transmiten

sonidos, también envían sensaciones al cuerpo de sus oyentes. Por ejemplo, el sonido del bombo de la batería no solo se escucha, sino que también se siente. Esto quiere decir que esta expresión artística siempre se ha caracterizado por la presencialidad.

Este género se convirtió en el protagonista principal de la investigación, no solo por lo anterior, sino que el proyecto se enfoca en Pereira, una de las ciudades cafeteras de Colombia, en la cual vale la pena resaltar el movimiento rockero que se desarrolla con varios eventos, artistas y lugares cada año.

Teniendo lo anterior en cuenta, se dio inicio al proceso de investigación que busca documentar cómo ha sido la adaptación del rock pereirano a la virtualidad, y para esto el primer paso fue la construcción del contexto de la investigación.

En primer lugar, se realizó una revisión documental de trabajos, artículos y libros sobre la historia del rock en Colombia. Como fuente principal se resalta el libro de Umberto Pérez Bogotá, epicentro del rock colombiano entre 1957 y 1975 una manifestación social, cultural, nacional y juvenil.

El aporte de este texto es importante para el proyecto, ya que, para entender el rock en la virtualidad, se tiene que entender este género desde sus inicios y cómo ha evolucionado a través de los años. Gracias a este libro, la investigación pudo identificar que el rock es un género extranjero, que sus sonidos y sus letras tocan principalmente corazones jóvenes, además, la llegada del rock al país causó cambios importantes en los medios de comunicación y en los distintos espacios comerciales, creando unas nuevas experiencias en bares y dándole un giro a los eventos al aire libre. Al mismo tiempo permitió reconocer la evolución de sus sonidos a través de los años, sus momentos cúspide y el adormecimiento de este movimiento musical.

Así mismo, la tesis de Felipe Betancourt, Historia de la Música Postmoderna Colombiana, permitió entender el desarrollo del rock en la década de los 90 y así entender la evolución que ha tenido dicho género hasta la fecha, y al mismo tiempo comprender la importancia de los festivales de música rock, como lo es Rock al Parque.

Con base a esto, también se realizó revisión documental sobre el tema de la cibercultura, ya que no hablamos de música desarrollada de manera convencional, sino que ésta se desenvuelve en escenarios digitales.

Para entender este concepto a profundidad se destaca el libro de Pierre Levy llamado Cibercultura: Informe al Consejo de Europa. Este libro sirvió de guía para entender a profundidad dicho concepto. Cabe destacar que se investigó en distintos documentos, pero el que tomó mayor importancia es el libro del autor Levy. Sus contribuciones son importantes para entender la teoría de la cibercultura, pero resalta el concepto de ciberarte permitiendo entender al rock pereirano en un panorama digital.

Además, se tomó muy en cuenta el siguiente artículo de Fernando Quiñones sobre la temática: De la cultura a la cibercultura. Del documento se puede rescatar que el aspecto teórico fue su mayor contribución a la investigación, iniciando con entender que es la cultura, el significado de esta sin ser intervenida por alguna tecnología, pero después profundiza en el concepto de cibercultura donde el lenguaje universal es el digital. Ahora la sociedad se ve cobijada por esta nueva cultura del ordenador que ha abarcado expresiones artísticas, en este caso la música, esta arte es tan humana que evolucionada con ella, que, si el hombre avanza a una nueva normalidad digital, ella se ve obligada a adaptarse, de lo contrario se debilitará.

Es importante resaltar que no solo se hizo revisión documental también se habló con personas que conocen y desenvuelven en el contexto del rock pereirano. Una de

estas fuentes importantes es Leonardo Pinzón, el cual se contactó el 25 de septiembre del 2020, músico pereirano, bajista de Twilight Glimmer y Belial, también parte de la organización de festivales de rock de Pereira como el Eje Rock, donde sus aportes fueron principalmente para construir la historia del rock pereirano.

La historia del rock en Pereira es muy extensa, es muy larga porque data de la década de los años 70, estamos hablando de los 70, hace 40 años que llegó el rock acá, si bien no con agrupaciones que lo ejecutarán reconocidas. Estos fueron más en los años 80 (L. Pinzón, comunicación personal, 25 de septiembre de 2020).

En los años 80 empezaron a surgir bandas propias de la ciudad trayendo consigo las primeras generaciones de rockeros a Pereria, pero la verdadera cúspide del rock en la ciudad cafetera se dio en los años 90. Durante esta década, Pereira fue el escenario de grandes bandas de rock locales e internacionales. Con base a la información dada por la fuente se pudo construir el contexto de la historia del rock pereirano, y al mismo tiempo entender la dinámica que ha tenido el rock a través de los años para empezar a entender en la actualidad cómo se desarrolla identificar cómo se desenvuelve en los distintos espacios culturales.

Por otro lado, se contactó a Martín Peña el 24 de septiembre del 2020, otro músico de la ciudad de Pereira con una trayectoria musical de 12 años donde ha navegado en géneros como ska y metal, pero siempre vinculado con el rock. Es el complemento inicial para los aportes sobre la historia del rock pereirano debido a que sus opiniones están enfocadas desde el punto de vista de músico de dicho género con la virtualidad.

El aporte más importante de Martín Peña es que la digitalización se convirtió en un reto importante para los músicos, ya que es algo que no es habitual ver ni tampoco es

algo a lo que se estaba acostumbrado hacer. También se encontró que hoy en día los músicos no cuentan con la tecnología suficiente para crear un concierto, una sesión o un ensayo en vivo, estando los músicos en diferentes lugares.

Por otra parte, también se realizó la búsqueda de antecedentes, de proyectos que se relacionen con el tema de investigación y sirvan como punto de partida y guía para el desarrollo del trabajo. Los documentos seleccionados son:

Músicos de rock y nuevas tecnologías digitales. Una relación particular en un distrito del conurbano de Buenos Aires escrito por Federico Moreno en el 2017. Este documento sirvió como principal guía ya que aborda directamente la relación que existe entre el rock y la virtualidad, y se enfocan en la creación y distribución de las obras, lo cual es un buen punto de partida para este proyecto.

Seguidamente se seleccionó el segundo antecedente llamado: Señales alternativas de transmisión digital: Post-Rock en América Latina de Carlos Mauricio Soto en 2017. Este antecedente sirvió de guía para entender el proceso de adaptación de dicho género a las herramientas digitales en el panorama de las industrias culturales y así tener un panorama más amplio sobre la temática.

Y cómo tercer antecedente Creación musical y transformaciones tecnológicas: un aporte a la discusión sobre la producción musical en Chile hoy, del autor Ramiro Durán en 2015. Este documento es un complemento para las demás investigaciones debido a sus contribuciones a este proyecto. El antecedente permitió entender cómo los músicos y los productores musicales se han enfrentado a las nuevas tecnologías específicamente en la creación y en la difusión de las obras. Todos los antecedentes nombrados anteriormente aportaron con conocimientos, pero también contribuyeron a resaltar que

es un tema actual que puede ser explorado en distintos lugares del mundo, en este caso Pereira.

Como complemento, Leonardo Pinzón como gestor principal de uno de los festivales de rock más importantes de la ciudad cuenta que para la versión del año 2020 se realizó netamente virtual “en el teatro Santiago Londoño con cámaras. Estuvo muy bonito todo, se conectaron más de 6000 personas.” (L. Pinzón, comunicación personal, 25 de septiembre de 2020). Esto es importante, porque es una clara evidencia de que el rock tuvo que buscar herramientas digitales para poder incursionar a la virtualidad y continuar vigente en la ciudad.

Por otro lado, Carlos Elliot expresa que para él tocar en vivo es “importante y es adictivo un poco, es mi oficio, uno lo hace naturalmente y fluye.” (C. Elliot, comunicación personal, 10 de mayo de 2021).

También el músico y gestor cultural Xander, habla sobre la dificultad que tuvo el público a la hora de conectarse a los eventos virtuales ya que “no estamos acostumbrados a ver desde una pantalla una experiencia que por lo general vivíamos en vivo.” (Xander, comunicación personal, 20 de mayo de 2021).

2. Focalización de la Temática

2.1 Tema General

El tema general de este proyecto es el rock, pero no en términos generales, sino el rock de la ciudad de Pereira y cómo este se ha adaptado de lo presencial a la virtualidad entre los años 2019 al 2021. El tema se desarrolla a partir de los aportes de las personas afines a la música que día a día ayudan a que este género siga vigente en la ciudad y evolucionando a distintos escenarios, como lo es el digital.

2.2 Objetivos

Objetivo General

Documentar la transición que ha vivido el rock por causa de la pandemia, de los eventos presenciales a virtuales en la ciudad de Pereira, durante el año 2019 hasta el año 2021, a partir de los testimonios de músicos, gestores culturales y productores a través de una plataforma web.

Objetivos Específicos

- Determinar cómo los músicos rockeros vivieron el paso de la presencialidad a la virtualidad tras la llegada del covid-19.
- Identificar las ventajas y desventajas que tuvo el sector musical a partir de la virtualidad, a través de la percepción de los gestores culturales de la ciudad.
- Evidenciar las dinámicas de producción y de difusión de la virtualidad en el rock a través de la posición de los productores culturales.

2.3 Público Objetivo

El público objetivo del producto digital son personas afines a la música o músicos, teniendo en cuenta que el contenido principal de la plataforma gira en torno al género rock, está principalmente dirigido a las personas con gustos similares o iguales a este género musical.

Además, el producto tiene como público objetivo tanto hombres como mujeres, ya que la música, mucho menos el rock, tiene género específico. Por otra parte, el rango de edad seleccionado estaría entre los 18 y 45 años, debido a que las personas de esta edad suelen navegar y buscar sus intereses y gustos en internet, por lo tanto, una página web es un producto adecuado para ellos.

2.4 Beneficiarios Directos e Indirectos

Directos

Los beneficiarios directos del producto, en un primer momento son los músicos, ya que son uno de los actores más importantes de la investigación, gracias al papel que cumplen día a día creando canciones y logrando que los sonidos que componen al rock se mantengan y evolucionen permanentemente.

Por otro lado, las organizaciones son otro de los beneficiarios directos, un ejemplo de esto es la Alianza Francesa de Pereira, Colombo Americano Pereira y la Secretaría de Cultura, esto se debe a que ellos como organizaciones son los que permiten crear escenarios oficiales para poder llevar a cabo espacios musicales donde el rock es uno de los actores principales.

Además, los fans de las bandas de rock son beneficiarios directos, ya que ellos son los consumidores principales de las obras de los músicos y por esto mismo se ven afectados por la adaptación de este género a la virtualidad.

También, entre los beneficiarios directos están los establecimientos como los bares o cafés, ya que ellos son uno de los espacios que permiten que este género musical siga vigente en la ciudad, no solo porque cada día retumba en su interior canciones de rock, sino que también muchos, a pesar de lo reducido que sea el espacio, disponen de un escenario exclusivo para los artistas. Un ejemplo de estos lugares son La Caverna del Oso, Rock Plaza y Shuffle

Por último, se encuentran los periodistas. Estos se pueden considerar un beneficiario directo porque el producto digital es totalmente un trabajo periodístico y puede ser de gran interés para ellos.

Indirectos:

Se encuentran como beneficiarios indirectos, las personas que asistían a los eventos presenciales. Hacen parte de este grupo debido a que el proyecto va enfocado en mostrar la adaptación de los encuentros presenciales del rock al mundo digital.

También, se encuentran las personas o empresas que se dedican a la logística de eventos musicales. Es importante incluirlos en esta lista, aunque el foco no sea en los encuentros presenciales, ellos cumplen un papel importante en la organización de los escenarios virtuales, gracias a su gestión lo hacen posible.

3. Contexto y Presentación del Soporte Digital Utilizado

3.1 Tipo de Soporte Digital Elegido

Soporte Online - Página web

La información de esta investigación periodística tiene como soporte una plataforma web, la cual tiene contenidos multimedia donde se evidencian los resultados y la interacción con las fuentes. Los formatos en los que se visualiza la información son diversos y se adaptan según las características de los temas.

3.2 Título del Proyecto

El proyecto lleva el nombre de La Tarima como referencia al lugar designado para la realización de eventos musicales como conciertos o toques de rock. Además, teniendo en cuenta el objetivo principal de la investigación, La Tarima, siendo una plataforma web, ahora hace referencia a los escenarios virtuales a los que se han adaptado las personas afines a este género musical.

Por otra parte, la intención principal de llamar a la página web La Tarima es crear para el usuario una experiencia cercana a la que se viviría en la presencialidad.

3.3 Clasificación del Soporte Digital

3.3.1 Según el Producto Final (Online, Offline, Mixto o Transmedia)

Soporte Online - Página web

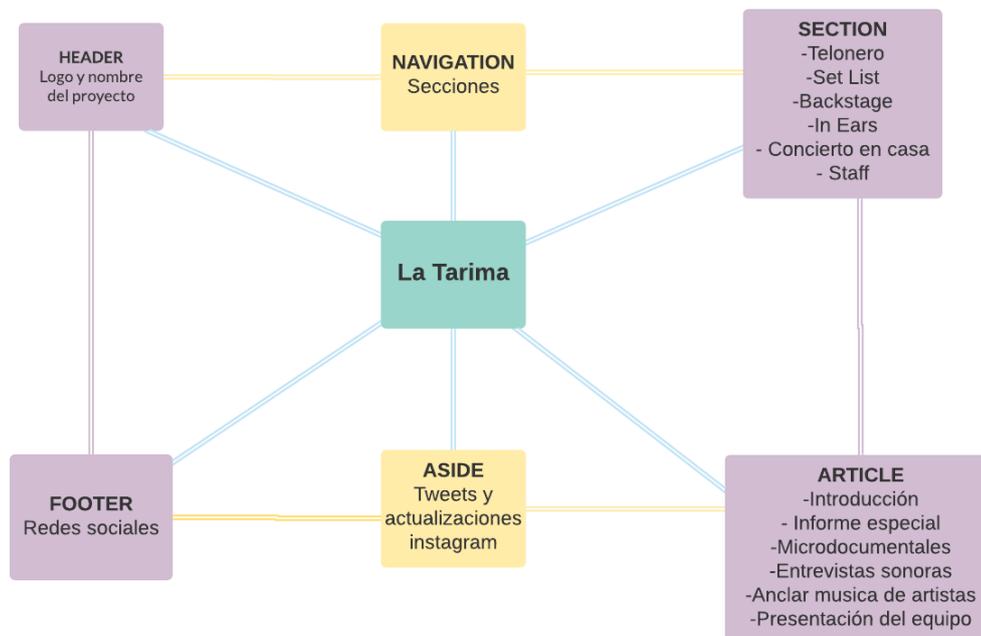
La elección de la plataforma multimedia es pertinente para el tema de investigación ya que este hace referencia a la tecnología y las oportunidades que ofrece esta, por lo tanto, la plataforma web es el mejor soporte, ya que permite exponer la información en una variedad de formatos donde se exponga con claridad como el rock

se relaciona con las tecnologías digitales, además es una alternativa interesante gracias al uso del internet.

3.3.2 Según su Navegación

Reticular. El soporte digital de este proyecto está diseñado para tener una navegación de tipo reticular, con la intención de darle libertad al usuario, sin privilegiar una trayectoria obligatoria, pero al mismo tiempo lograr una guía para que el cibernauta no tenga una experiencia frustrante al momento de navegar entre la información.

Además, este sistema de navegación es adecuado para la naturaleza del proyecto que es informativa, por lo tanto, los hipertextos que se utilicen permitirán al usuario seguir distintos caminos para encontrar la información atendiendo a sus deseos, conocimientos, necesidades etc.



3.3.3 Según su Nivel de Control

Cerrado. El producto digital es un programa cerrado debido a que los usuarios no tienen la opción de modificar el contenido que está en la web. No obstante, quienes entren a la página no tendrán que visualizar el contenido en un orden específico; los navegantes tienen la opción de consumir el contenido de la página en el orden que ellos deseen.

3.3.4 Según su Tipología

Informativo. La Tarima es un soporte que está planteado de tipo informativo, ya que, gracias a las herramientas digitales y a los contenidos planteados, el usuario puede contextualizarse y conocer sobre cómo el rock de la ciudad de Pereira se ha adaptado a la virtualidad, las ventajas y desventajas que existen para el rock y las dinámicas digitales que utilizaron para permanecer vigentes en la virtualidad.

3.4 Accesibilidad del Producto Digital

La dirección de acceso para los usuarios aparece en la web como www.latarimapereira.rocks

La razón por la cual lleva el dominio ‘rocks’ es debido a que esta extensión está relacionada principalmente a temas culturales y pueden ser usados por bandas, por festivales de música, clubes e incluso marcas de moda.

3.5 Hosting del Producto

La Tarima se encuentra alojada en Hosting Litespeed, con ancho de banda ilimitado, subdominios ilimitados, respaldos diarios y velocidad de WordPress optimizada.

3.6 Sistema de Gestión de Contenidos y Editor Web

El Sistema de gestión de contenidos del soporte web es Wordpress, este es una plataforma que permite administrar el sitio web y los contenidos de manera segura y contiene diferentes herramientas y plugins para el diseño y el manejo de la web.

Figura 1.

Logo Oficial de WordPress



Nota: Tomada de Gráficos & Logos (Fotografía). WordPress.ORG Colombia
<https://es-co.wordpress.org/about/logos/>

4. Ejecución de la Carta Técnica, Funcional y Gráfica del Soporte Digital

4.1 Presentación de la Carta Técnica final

La propuesta mediática es una página web, y fue creada en la plataforma Wordpress, la cual maneja cuatro lenguajes de programación diferentes: HTML, CSS, PHP y por último JavaScript. Cada uno de ellos está compuesto por su propio código y sus diferentes funcionalidades.

Se entiende HTML como “lenguaje de marcado de hipertexto, y le permite al usuario crear y estructurar secciones, párrafos, encabezados, enlaces y elementos de cita en bloque (blockquotes) para páginas web y aplicaciones” (Hostinger Tutoriales, 2020).

Por otro lado, CSS puede definirse como “hojas de estilo en cascada, un lenguaje de marcas enfocado a definir, crear y mejorar la presentación de un documento basado en HTML” (OpenWebinars, 2019).

Además, se puede decir que el PHP es “(acrónimo recursivo de PHP: Hypertext Preprocessor) es un lenguaje de código abierto muy popular especialmente adecuado para el desarrollo web y que puede ser incrustado en HTML” (Php s.f).

También, el JavaScript se puede definir como “es un lenguaje de programación o de secuencias de comandos que te permite implementar funciones complejas en páginas web” (MDN Web Docs, 2021).

Por otra parte, la plataforma Wordpress es una opción adecuada, debido a que contiene diferentes elementos propios de la programación web profesional. Es un software libre, lo que permite tener un control total sobre él.

Algo también importante para destacar es la gestión de medios, ya que esta plataforma da la facilidad de cargar imágenes y otros productos multimediales de una manera rápida para añadirlos a la web. Al mismo tiempo, permite añadir textos alternativos, insertar galerías entre otros.

El uso de plugins es una de las características importantes de la plataforma, ya que estos permiten modificar la página web al gusto del usuario. Estos son algunos plugins importantes que se usarán para el desarrollo del proyecto:

Absolute Reviews

Sirve para agregar cuadros con comentarios u opiniones de los usuarios del sitio web.

Canvas

Un creador de páginas revolucionario basado en bloques que se utiliza para crear diseños, una interacción de las funciones del editor de bloques de WordPress y un diseño de interfaz de usuario excepcional.

Contact Form 7

Plugin para crear formularios de contacto, el más famoso de wordpress.

Kirki Customizer Framework

Modificados de la interfaz de wordpress para hacerla más amigable

LiteSpeed Cache

Plugin para Caché de páginas de alto rendimiento y optimización de sitio de LiteSpeed

Powerkit

Una serie de herramientas útiles para sitios web. (Botones de compartir, redes sociales, formularios, galerías)

Regenerate Thumbnails

Útil para regenerar miniaturas de las imágenes subidas y cambiar los tamaños, incluso del tema.

SearchWP Live Ajax Search

Buscador avanzado dentro del sitio web

4.2 Carta Funcional - Arborescencia

La maquetación de La Tarima tiene una estructura inspirada en las páginas web de medios de comunicación musicales o culturales como lo es Radiónica y Señal Colombia.

La arborescencia del soporte se contempla de la siguiente manera:

Encabezado y menú

En el encabezado se encuentra el logo del proyecto en color blanco, acompañado de los íconos de las redes sociales Twitter, Instagram y la plataforma de audio Soundcloud, los cuales al darle clic inmediatamente redireccionan a los perfiles de La Tarima para visualizar los contenidos. También al lado izquierdo se encuentra una herramienta que permite cambiar el tema a claro u oscuro.

Además, en la parte superior se encuentra el menú compuesto por seis secciones: Telonero, Set List, Backstage, In ears, Concierto en casa y Staff. Al usar nombres tan simbólicos para las secciones, se creó un menú desplegable cuando se ubica el cursor en el nombre de una sección, para así mirar el contenido que se encuentra dentro de esta. En adición, este menú siempre se encuentra en la parte superior de la página incluso cuando el usuario se dirige hacia la parte inferior, este menú se mantiene arriba para que el cibernauta tenga más comodidad al momento de la navegación.

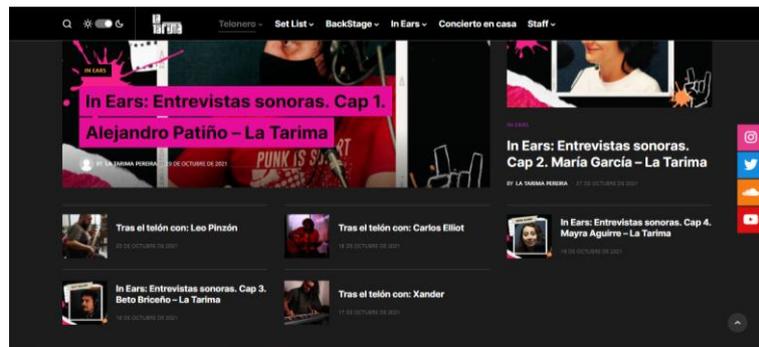
Por otra parte, se encuentra un poster de introducción a La Tarima. Al lado derecho se ubican los íconos de las plataformas donde se puede encontrar La Tarima: Instagram, Twitter, Soundcloud y Youtube. Estos íconos se ubican en cada una de las páginas del sitio web.



Contenido de la página web

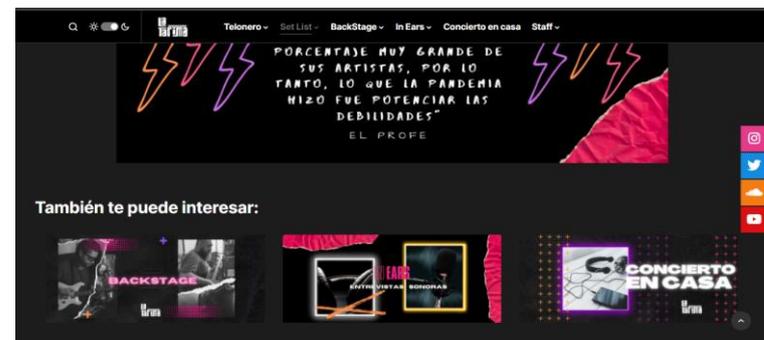
Primera sección: Telonero - Inicio. La primera sección es Telonero, haciendo referencia a los músicos que abren los conciertos antes del show principal, es decir es la parte inicial, la introducción. En esta primera parte se encuentra un video introductorio a las fuentes, un texto para dar contexto y enlaces para mostrar los contenidos que hay dentro de la página.



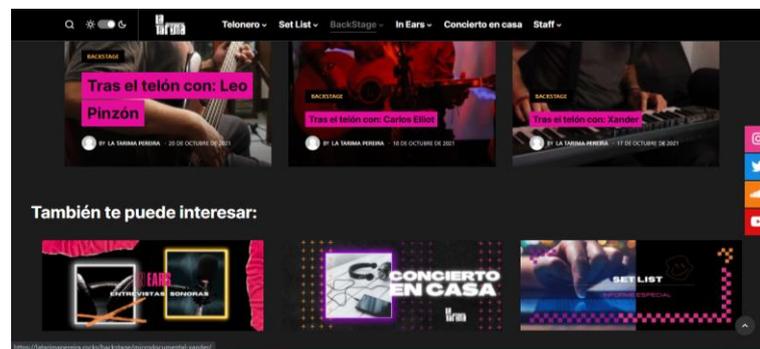


Segunda sección: Set List - Informe especial. En esta segunda sección se encuentra su respectivo banner alusivo al contenido escrito. Por otra parte, contiene el poster representativo al informe especial, contiene el informe especial y piezas gráficas que tienen frases dichas por las fuentes del texto. También, en la parte inferior hay botones para redireccionar a otras secciones para continuar la navegación.



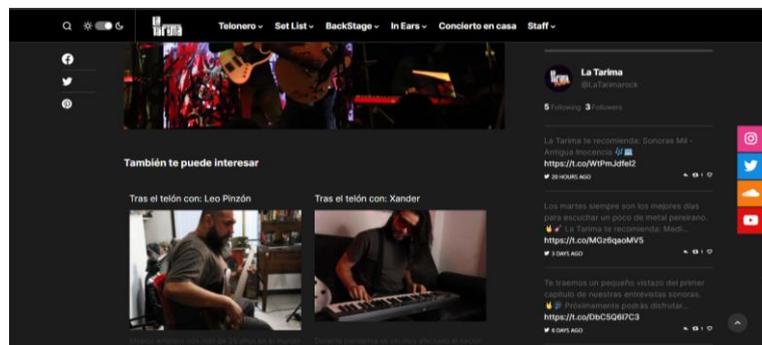


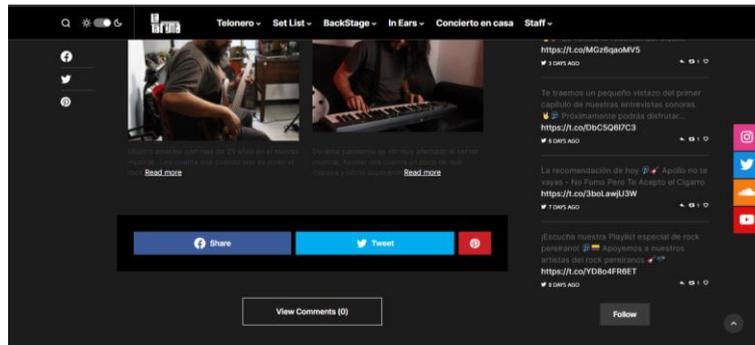
Tercera sección: Backstage - Microdocumentales. Aquí se encuentran los microdocumentales enunciados y al darle clic se puede apreciar cada uno de ellos. También cuenta con los botones para explorar más secciones de la página web.



Al dar clic en alguno de los microdocumentales se visualiza de la siguiente manera: tiene una imagen inicial presentando al personaje, al lado derecho en el *aside* se encuentran visibles las actualizaciones del Instagram y el Twitter. Sin embargo, en el lado izquierdo y en la parte inferior se encuentran iconos de redes sociales, pero estos son con la función de que el usuario pueda compartir el contenido en sus redes. Al finalizar se encuentra el cuadro de comentarios para que el cibernauta pueda dejar sus reflexiones sobre el contenido.

(La misma estructura aplica para los otros dos microdocumentales).

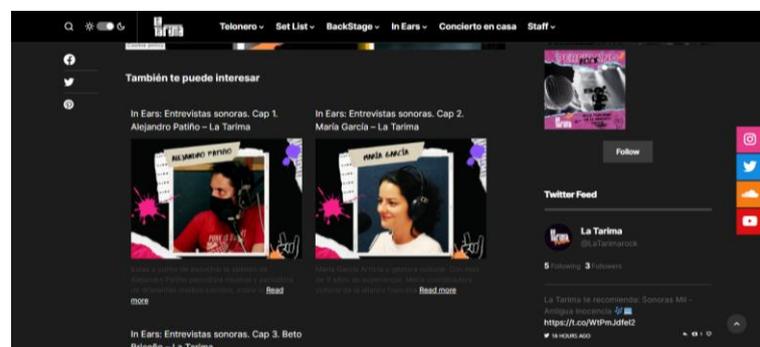
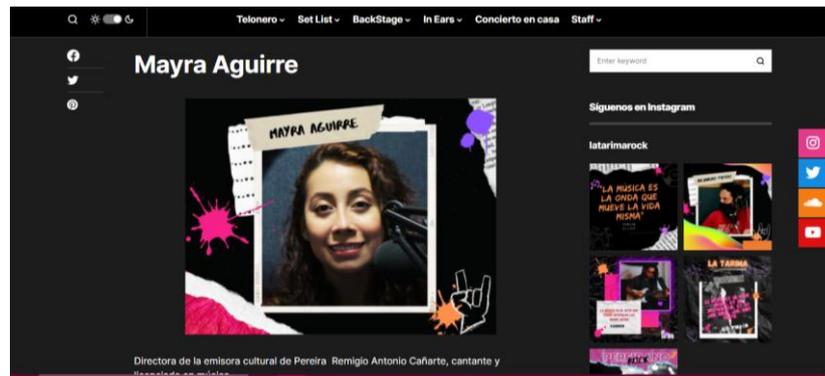




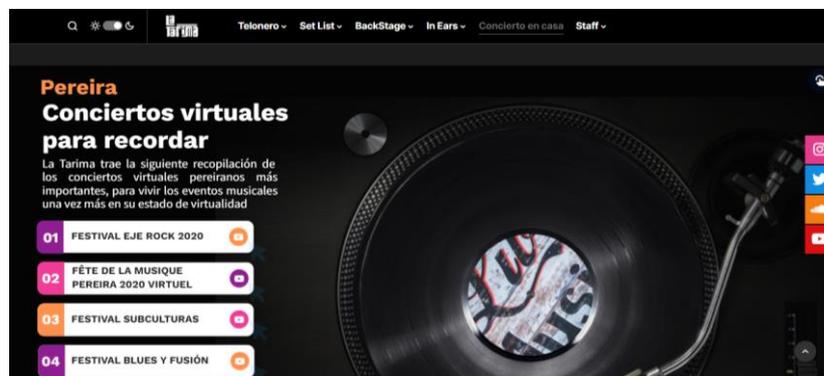
Cuarta sección: In Ears-Entrevistas Sonoras. Aquí se encuentra el banner respectivo de la sección y se enuncian cada una de las entrevistas sonoras que al darle clic inmediatamente se direcciona a la entrevista. Es el mismo tipo de estructura que la sección Backstage.



Al darle clic a una de las entrevistas sonoras se visualiza de la siguiente manera:
(Esta estructura aplica para el resto de entrevistas sonoras)



Quinta Sección: Concierto en casa. En la sección de concierto en casa se encuentran dos infografías interactivas que contienen información sobre conciertos virtuales en Pereira y música de rockeros pereiranos.





Sexta Sección: Staff - Quienes somos En esta sección se encuentra con su respectivo banner, también posters donde se presenta a los integrantes del proyecto y videos de los realizadores dirigiéndose a los usuarios que visitan La Tarima. Por último, en la sección se encuentran los agradecimientos a las personas que hicieron parte del trabajo.



4.3 Carta Gráfica

Logo negro y blanco



Lleva el nombre de la tarima para hacer referencia a que la investigación se centra en el paso de la presencialidad del rock a la virtualidad, por lo tanto, la tarima ya haría referencia a todos los escenarios virtuales en los que el rock se desarrolla.

El logo está compuesto por la tipología usada para el logo se llama *Dirty Rock*, esta se caracteriza por ser *vintage* y fue creada por *PutraCetol Studio*, además, se incorpora una estructura que hace referencia a las tarimas físicas, para hacer más claro y más directo el mensaje y el significado.

Tipografía

Inter

Esta fuente fue la elegida para la plataforma web ya que fue diseñada para las pantallas de computadora y permite crear proyectos con personalidad, modernos y actuales. También, es una buena opción para temas relacionados con la innovación y tecnología.

Colores

Los colores que serán utilizados serán el púrpura, el negro, el fucsia y el naranja.



Púrpura

Este color está relacionado con la imaginación. Es uno de los colores a los que se les asocia con la realeza. Este fue el color favorito del cantante Prince, debido a que alentaba a sus fanáticos a asistir a sus conciertos utilizando prendas moradas.

Blanco

El color blanco inspira simplicidad y frescura, además representa verdad y pureza, lo cual lo convierte en un complemento perfecto para los demás colores.

Naranja

Este es un color que transmite felicidad, energía y positividad. Este es el color utilizado en el logo de la banda Nirvana, representa la rebelión y, además, la cara feliz amarilla tiene rasgos que hacen parecer que está borracha.

Estos son los colores que se encuentran en la página ya que juntos le darán a la página web un tono de festival, ya que juntos pueden expresar felicidad, éxtasis y emoción. Además, se puede relacionar con una invitación a un festival.

Fucsia

Este es un color que resalta la diversión, la energía y el amor que transmiten las canciones de rock.

Negro

Este color es representativo para el rock, ya que al igual que este género musical representa rebeldía, independencia y libertad.

Símbolos

- Tarima
- Mano Cornuta
- Notas musicales
- Micrófonos
- Batería

Estos símbolos serán utilizados debido a que todos tienen una relación con el tema a tratar. En primer lugar, la tarima hará referencia tanto a lo virtual como a lo presencial, puesto que representará como el rock ha pasado de tener un escenario presencial a tenerlo virtual.

Por otra parte, la mano cornuta es la representación de este género en las personas. Dicha señal es con la que universalmente se le conoce a este tipo de música. El signo será distribuido por toda la página dando esencia a esta misma.

Por otro lado, las notas musicales vienen siendo el elemento a partir del cual se crean diferentes sonidos entre melodías y armonías en la música, donde la unión de cada una de ellas permite crear un sonido complejo y a su vez duradero. Es esta una de las interpretaciones que los seres humanos realizan con diferentes finalidades o propósitos de expresión.

Además, los micrófonos, conocidos como un dispositivo acústico diseñado para amplificar sonidos y transformar la presión sonora ejercida por el canal de voz, permite crear un alto nivel de potencia y empoderamiento en quienes hacen uso de este, es esencial ya que hace parte del conjunto escénico, siendo este uno de los mejores amigos de todos los cantantes en su momento del show además, es una figura y elemento icónico en el mundo de la música.

Por último, la batería es un instrumento de percusión, estos instrumentos son de gran sonoridad y motivación los cuales transfieren un poder mágico en el momento en que genera sus sonidos, además transmite una gran vibración y genera un lazo especial entre las personas con este sonido. Es utilizado para hacer referencia al poder del sonido y la conexión tan fuerte y especial con las personas al momento de su vibración.

Distribución de Contenidos

Los contenidos de la página web se distribuyen en seis secciones donde en cada una de ellas se abordan diferentes temas en formatos variados como escritos, audiovisuales y sonoros.

Infografía de Conciertos Virtuales

Esta infografía almacena los conciertos y festivales virtuales. Está compuesta por información brindada por las fuentes y material audiovisual de los eventos. Se

encontrará en la sección de concierto en casa, allí el usuario podrá disfrutar de la variedad de conciertos digitales de la ciudad que se vivieron en el 2020.

Infografía Interactiva Bares

Este elemento hace parte de la sección de Concierto en casa, con la intención de hacer un mapeo por los bares de la ciudad que han sido hogar y promotores del rock en la presencialidad y durante la virtualidad.

Informe Especial

Este informe muestra todo lo que pasó con el rock pereirano durante la pandemia. Es contado a través de diferentes fuentes y desde diferentes puntos de vista, músicos, dueños de bares y sitios culturales, por último, el director de la corporación Con Cultura de Pereira.

Microdocumental

Se encuentran en la sección de backstage. Estos productos audiovisuales fueron realizados con fuentes que permitieron alcanzar la meta de determinar cómo los músicos rockeros vivieron el paso de la presencialidad a la virtualidad tras la llegada del covid-19.

Entrevistas Sonoras

En la sección In Ears se encuentran cuatro entrevistas sonoras con una duración de 11 minutos aproximadamente, con el propósito de identificar las ventajas y desventajas que tuvo el sector musical a partir de la virtualidad, a través de la percepción de los gestores culturales de la ciudad.

5. Ejecución de la Carta Editorial del Soporte Digital

5.1 Relación de Productos Textuales Finales

CONTENIDOS PERIODÍSTICOS – PRODUCTOS TEXTUALES				
Historia	Producto Impreso	Fuentes a utilizar	Enlaces hipertextuales y multimedia	Necesidad comunicativa
Cómo se vio afectado todo el sector rockero de la ciudad durante la pandemia y cómo vieron en la virtualidad una ayuda para salir adelante.	Informe Especial.	Leonardo Pinzón, Carlos Elliot Jr., Álvaro González, Juan David Marín “Amariyo”, Xander y Daniel Herrera.	Este producto se encuentra en la segunda sección y está acompañado de imágenes.	Con este informe se responde al tercer objetivo específico, evidenciar las dinámicas de producción y de difusión de la virtualidad en el rock a través de la posición de los productores culturales.

5.2 Relación de Productos Gráficos y de Animación Finales

CONTENIDOS PERIODÍSTICOS – PRODUCTOS GRÁFICOS Y DE ANIMACIÓN

Historia	Producto gráfico y de animación	Fuentes a utilizar	Enlaces hipertextuales y multimedia	Necesidad comunicativa
Infografía interactiva que permite revivir los conciertos virtuales más importantes realizados en Pereira.	Infografía interactiva	Canales de YouTube de: Festival Eje Rock, Alianza Francesa de Pereira, Comcultura, Colombo Americano, La Caverna del oso y GPS eventos	La infografía se encuentra insertada en la sección de concierto en casa y dentro de ella se encuentran enlazados los conciertos.	Lograr que el usuario entienda más a profundidad cómo se vivió el rock pereirano en la virtualidad
Lugares en Pereira donde se llevan a cabo espacios dedicados al rock. Tanto presencial como virtual	Infografía interactiva	Rock Plaza, Shuffle, La Caverna del Oso, Melodi Bar, Delfos video bar y Golden Pub.	La infografía se encuentra insertada en la sección de concierto en casa y dentro de ella se encuentran enlazados los conciertos y se señalan también las ubicaciones de cada lugar.	Ayuda a ubicar los espacios culturales que permiten el desarrollo del rock en la ciudad.

5.3 Relación de Productos Audiovisuales Finales

**CONTENIDOS PERIODÍSTICOS – PRODUCTOS AUDIOVISUALES -
SONOROS**

Historia	Producto Audiovisual	Fuentes a utilizar	Enlaces hipertextuales y multimedia	Necesidad comunicativa
Experiencias con la realización de conciertos de rock virtuales, especialmente el Festival Eje Rock 2020.	Microdocumental.	Leonardo Pinzón (Músico y gestor cultural)	Este microdocumental está enlazado con la sección backstage y también la transmisión del Festival Eje Rock 2020 se encontrará en la sección de concierto en casa	Responder al primer objetivo específico, determinar cómo los músicos rockeros vivieron el paso de la presencialidad a la virtualidad tras la llegada del covid-19.
Video enfocado en contar cómo fue la experiencia con la realización de eventos de rock virtuales y la transición de estos.	Microdocumental.	Carlos Elliot (Músico)	El producto está enlazado con la sección de Backstage, de igual manera la música de la fuente se encuentra dentro de las playlists de Spotify y en YouTube.	El producto permite desarrollar el primer objetivo específico sobre cómo los músicos vivieron el paso de la virtualidad.

<p>Historia sobre la realización de conciertos virtuales por parte de la corporación Con Cultura.</p>	<p>Microdocumental.</p>	<p>Xander (Director de la corporación ComCultura, músico y gestor cultural)</p>	<p>El microdocumental se encuentra enlazado en la sección backstage y también en el canal de YouTube de la Tarima.</p>	<p>Responde principalmente al primer objetivo específico, ya que evidencia las experiencias de los músicos al trasladarse a la virtualidad tras la llegada por el covid 19.</p>
<p>Opinión sobre las estrategias digitales que se implementaron en el rock desde una perspectiva de una organización cultural.</p>	<p>Entrevista sonora</p>	<p>María García (Artista y gestora cultural Alianza Francesa)</p>	<p>Enlaces entre el soporte digital propio y las plataformas sonoras, para este caso Soundcloud.</p>	<p>Responder al segundo objetivo, identificar las ventajas y desventajas que tuvo el sector musical a partir de la virtualidad, a través de la percepción de los gestores culturales de la ciudad.</p>

<p>Punto de vista sobre el cambio del rock de lo presencial a lo virtual y las estrategias que se tomaron en el proceso de adaptación y cambio.</p>	<p>Entrevista sonora</p>	<p>Alejandro Patiño (Periodista cultural)</p>	<p>Está enlazado entre el soporte digital propio en la sección In Ears y la plataforma Soundcloud.</p>	<p>Esta entrevista sonora ayuda a responder al segundo objetivo sobre identificar las ventajas y desventajas de la virtualidad.</p>
<p>Las estrategias que tuvo el rock para pasar de la presencialidad a la transmisión de conciertos virtuales.</p>	<p>Entrevista sonora</p>	<p>Beto Briceño (ganador de las convocatorias y trabaja haciendo sonido y transmisiones en vivo)</p>	<p>Se encuentra en la sección In Ears y en la plataforma Soundcloud.</p>	<p>Permite conocer a profundidad las ventajas y desventajas de la realización de conciertos virtuales.</p>

Estrategias para que los músicos del rock pudieran adaptarse al cambio de la presencialidad a la virtualidad, y las nuevas oportunidades que dejó la pandemia.	Entrevista sonora	Mayra Aguirre(Directora de la emisora cultural de Pereira R emigio Antonio Cañarte, cantante	Está enlazado en la sección In Ears en la página web y en la plataforma Soundcloud.	Permite Responder al segundo objetivo, identificar las ventajas y desventajas de la virtualidad través de la percepción de los gestores culturales de la ciudad.
--	-------------------	---	---	--

5.4 Relación de Productos Propios de la Web Finales

CONTENIDOS PERIODÍSTICOS – PRODUCTOS PROPIOS DE LA WEB				
Historia	Producto propio de la web	Fuentes a utilizar	Enlaces hipertextuales y multimedia	Necesidad comunicativa
Playlist con canciones de los artistas del rock pereiranos.	Spotify	Músicos pereiranos	Enlaces entre el soporte digital propio y las plataformas musicales, en este caso Spotify.	Permite al usuario tener la experiencia de vivir y conocer el rock de manera virtual.
Playlist con presentaciones virtuales o videoclips de	YouTube	Músicos, espacios culturales, personas	Está enlazado en la infografía en la sección de concierto en casa	Posibilita al cibernauta complementar la información

bandas pereiranas.		del sector musical.		dada en los otros contenidos.
Novedades y datos sobre el sector del rock en Pereira.	Twitter-Instagram	Músicos, lugares, personas del sector musical.	Enlaces entre la página web y las redes sociales del proyecto, en este caso Twitter e Instagram.	Permite al usuario conocer y tener un mayor acercamiento con el sector del rock pereirano.

6. Seguimiento del Soporte Multimedia

6.1 Prueba Piloto/Usabilidad

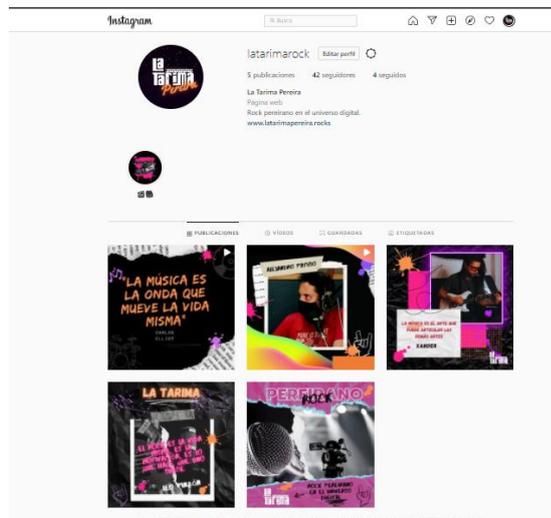
Antes de poner a circular el proyecto, se realizó la prueba piloto el día 11 de noviembre, para identificar cómo mejorar la usabilidad de los elementos del soporte. Para esto se seleccionaron tres personas ajenas al proyecto que ingresaron y navegaron por el producto digital, haciendo uso de todos los enlaces o botones y verificar su buen funcionamiento. Con base a lo que encontraron, se tomaron en cuenta sus opiniones, sugerencias y sus interrogantes para aplicarlos al producto digital.

6.2 Puesta en Circulación

Para el plan de circulación de la plataforma web, se crearon inicialmente perfiles en las plataformas donde se almacena contenido para la difusión al público, es decir que se crearon cuentas en Instagram, Twitter, Soundcloud, YouTube y Spotify.

Se escogió Instagram como plataforma principal de difusión por la variedad de contenidos que permite publicar y por el alcance que tiene entre los usuarios. En esta

red social, por medio de fotografías, historias y videos de corta duración se hace una invitación a las personas que se animen a conocer la plataforma web.



<https://www.instagram.com/latarimarock/>

Por otro lado, se creó un perfil de Twitter enfocado en recomendaciones musicales para hacer difusión del sitio web y del rock pereirano, compartiendo canciones de la playlist de Spotify de La Tarima.

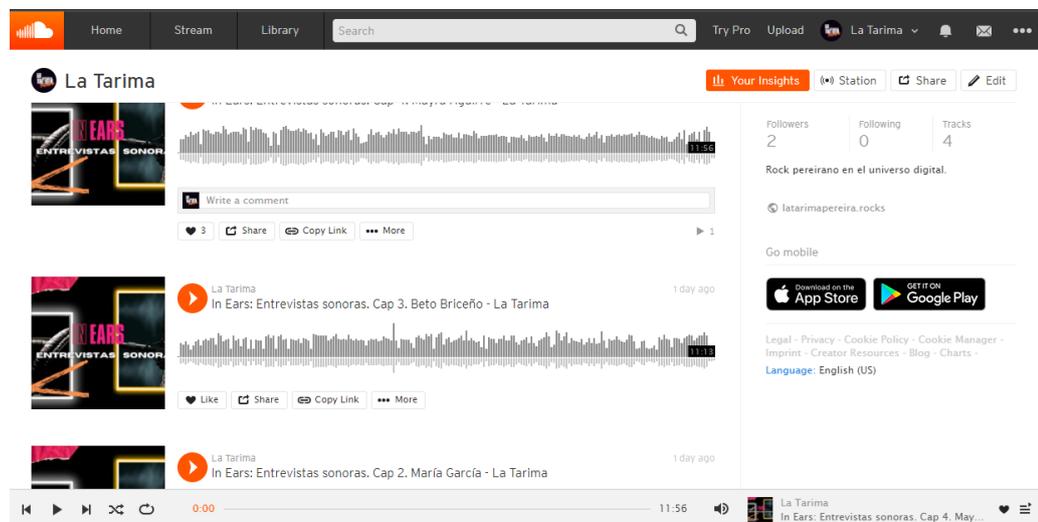


<https://twitter.com/LaTarimarock>

Además, se crearon perfiles en las cuentas de Soundcloud y de YouTube para almacenar los microdocumentales y las entrevistas sonoras.



<https://www.youtube.com/channel/UCOKTOoDX1A382wZvgAS6t6g>



<https://soundcloud.com/la-tarima-pereira>

Por otro lado, se aspira que la investigación también quede anclada en repositorios y bibliotecas de universidades ya que puede servir como referencia para futuras investigaciones sobre el rock de Pereira y su adaptación al mundo digital. Al mismo tiempo, el proyecto encuentra la posibilidad de contactar a los músicos, a gestores culturales y productores que participaron durante la creación del trabajo, para que dentro de sus plataformas de difusión compartan a La Tarima y sus contenidos.

6.3 Política de Promoción y Difusión del Producto

La Tarima es un sitio web que es el resultado de una investigación periodística a profundidad, la cual se llevó a cabo durante los años 2020 y 2021, enfocada en cómo la escena del rock de la ciudad de Pereira pudo adaptarse a la virtualidad con la llegada del covid-19, por lo tanto, esta plataforma es de carácter informativo y contextualizador, con contenidos multimedia.

En cuanto a la difusión y promoción del producto se piensa a futuro, trascender las redes sociales y crear estrategias físicas para la difusión del proyecto. Se plantea la posibilidad de presentar a La Tarima en escenarios culturales y mediáticos, por lo que se proyecta a futuro mostrar el proyecto en emisoras rockeras de la ciudad, y en lo posible lograr también su exhibición en medios locales de prensa y Tv. En adición, se plantea la creación de estrategias presenciales como la ubicación de posters dentro de bares que sean escenario del rock y dentro de organizaciones culturales, donde en este último lugar se busca proponer un espacio de conversación sobre el tema de la virtualidad y rock junto con músicos, gestores culturales y los consumidores de este género musical.

A continuación se exponen las siguientes políticas de promoción y difusión de:

www.latarimapereira.rocks

- La difusión y promoción se hará por las redes sociales del proyecto como lo son Instagram y Twitter.
- El sitio web puede ser difundido en medios de comunicación, siempre y cuando tenga la autorización de los realizadores y se les otorgue los debidos créditos a los autores.
- El proyecto debe ser citado de la siguiente manera:

Sierra, J. Fernández, F. y Velásquez, D. (2021). *La Tarima*. [Sitio Web].

Recuperado de www.latarimapereira.rocks

6.4 Política de Actualizaciones del Producto Digital

Las políticas de actualizaciones del producto digital consisten en un primer momento respetar el uso de los colores y los elementos establecidos en la identidad gráfica para todas las publicaciones. También, conservar el carácter informativo en la creación de futuros contenidos y tener la autorización de todas las personas que estén incluidas en la construcción de estos. Por otra parte, La Tarima tendrá actualizaciones cada tres meses con contenidos que complementen las publicaciones anteriores. Por último, se plantea en un futuro abrir más el campo de estudio abarcando más ciudades rockeras y bandas de rock del país.

6.5 Políticas de Seguridad y Mantenimiento (correctivo, preventivo, evolutivo y adaptado)

En cuanto a las políticas de Seguridad y Mantenimiento de La Tarima, se plantea que cada semana se realizará un control que permita vigilar que la plataforma funcione correctamente, sin errores técnicos que impidan la navegación o visualización de los contenidos. También, es importante hacer revisiones a los enlaces externos e internos periódicamente para corregir errores a tiempo, de igual manera con los componentes internos del sitio web.

Por otro lado, las contraseñas son únicamente de los autores del proyecto. Además, para la sección de comentarios no se les pide a los usuarios dar datos privados o sensibles, y se puede comentar sin mostrar el nombre.

6.6 Política de Evaluación Web

La evaluación web de La Tarima se realizará con base en: los seguidores de las distintas plataformas, las reproducciones, los me gusta y los comentarios, es decir con base a las interacciones de los usuarios en los distintos medios digitales donde se encuentra La Tarima. Al mismo tiempo, se usarán las redes sociales para abrir un espacio de diálogo con las personas y así escuchar una retroalimentación sobre el trabajo realizado.

7. Conclusiones y Recomendaciones

La transición del rock de la presencialidad a la virtualidad obedece al impacto que la tecnología digital tiene en la forma de producir, distribuir y consumir música. Tanto los rockeros, como los gestores culturales y productores se han visto influidos por los avances de las herramientas virtuales en lo relacionado con las plataformas digitales. Esta transformación y adaptación ha sido posible gracias a la combinación de diferentes herramientas virtuales e informáticas que, mezcladas, armonizan la relación del rockero, con su música y con el público.

Esto comprueba la hipótesis inicial la cual plantea el mundo digital como una posibilidad para el desarrollo del rock en Pereira. Los músicos del rock de esta ciudad se adecuan al mundo virtual transformando la manera en la que creaban sus obras, realizando actualmente conciertos virtuales, plataformas para la distribución de productos y para la interacción entre artista y audiencia.

De igual forma, este trabajo invita a profundizar sobre temas relacionados con la transformación y adaptación del rock de Pereira de lo presencial a la virtualidad, como las bondades y perjuicios que ha traído la tecnología a los músicos del rock, a los gestores culturales y productores de la ciudad.

Por último, esta investigación invita a escribir sobre el futuro del rock en la ciudad, con el fin de arrojar mejoras en el uso de las herramientas tecnológicas como medio para los conciertos de rock.

8. Cronograma

No	Descripción	Meses																																				Responsables				
		2021																																								
		Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre								
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4							
1	Redacción protocolo	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																									Grupal
2	Reportaría fuentes	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																													Grupal
3	Creación de soporte digital													■	■	■	■																					Grupal				
4	Revisión de los detalles y los avances realizados en la carta gráfica									■	■	■	■																									Grupal				
5	Envío de solicitud de cambio de asesor													■	■	■	■																					Grupal				
6	Inicio de grabaciones microdocumentales																	■	■	■	■																	Grupal				
7	Inicio de grabaciones entrevistas sonoras																					■	■	■	■	■	■	■	■									Grupal				
8	Inicio edición microdocumentales																					■	■	■	■	■	■	■	■									Juliana Sierra				
9	Inicio edición entrevistas sonoras																									■	■	■	■									Felipe Fernández				
10	Inicio de montaje del contenido a la plataforma web																									■	■	■	■	■	■	■	■					Grupal				
11	Ajustes finales protocolo																													■	■	■	■					Grupal				
12	Sustentación																																	■	■	■	■	Grupal				

9. Presupuesto

**Universidad Católica de Pereira
Programa de Comunicación Social – Periodismo
Investigación Periodística en Profundidad**

PROYECTO:	Plataforma Web La Tarima Género: Soporte Digital.
------------------	--

PRESUPUESTO ANALÍTICO DE PRODUCCIÓN DIGITAL

1.	EQUIPO HUMANO				
	Ítem	cantidad	unidad	valor unitario	valor total
1.01	Dirección Multimedia	1	Día	150.000	1.050.000
1.02	Social Media	1	Día	23.000	700.000
1.03	Director de Producción	1	Día	30.000	900.000
1.04	Diseñador web	1	Proyecto	400.000	400.000
1.05	Camarógrafo	3	Día	100.000	2.100.000
1.06	Sonidista	1	Día	70.000	490.000
	subtotal				5.640.000

2.	EQUIPO TÉCNICO				
2.01	Computador	3	Proyecto	2.500.000	7.500.000
2.02	Cámara	3	Día	250.000	5.250.000
2.03	Usb	1	Proyecto	210.000	210.000
2.04	Trípode	3	Día	130.000	2.730.000
2.05	Grabadora Zoom H6	1	Día	187.000	561.000
	subtotal				16.251.000

3.	SOFTWARE Y MONTAJE				
3.01	Hosting	1	Proyecto	171.000	171.000

3.02	Dominio	1	Proyecto	40.000	40.000
3.03	Programa de Edición	1	Proyecto	158.246	158.246
3.04	SSL	1	Proyecto	39.000	39.000
3.05	Plantilla	1	Proyecto	262.000	262.000
	subtotal				670.246

4.	PRODUCCIÓN				
4.01	Transporte terrestre	3 Personas	Proyecto	30.000	630.000
4.02	Alimentación	7 Líquidos	Proyecto	2.000	14.000
4.03	Impresiones	7	Proyecto	1.000	7.000
	subtotal				231.000

5.	Resumen				
	ítem				
5.01	subtotal 1	EQUIPO HUMANO			5.640.000
5.02	subtotal 2	EQUIPO TÉCNICO			16.251.000
5.03	subtotal 3	SOFTWARE Y MONTAJE			670.246
5.04	subtotal 4	PRODUCCIÓN			231.000
	subtotal general				22.792.246

7.	Administración e Impuestos				
7.01	subtotal				22.792.246
7.02	Total General + 10%				25.071.470

10. Referencias Bibliográficas

Angulo, A. (Abril de 2017). *Música y mediación tecnológica: nuevas dinámicas de producción y consumo cultural*. Dialnet.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6038969>

Arango, C. Correa, D. (2017). *Música y comunicación: lo digital en las formas de pensar, producir y comunicar la música*. Pontificia Universidad Javeriana.

https://www.javeriana.edu.co/unesco/humanidadesDigitales/ponencias/IV_43.html

Betancourt, F. (2011). *Historia de la Música Postmoderna Colombiana (Propuesta de Documental)* [Tesis de grado, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional Pontificia Universidad Javeriana.

<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/5619>

Duran, R. (2015). *Creación musical y transformaciones tecnológicas: un aporte a la discusión sobre la producción musical en Chile hoy* [Tesis de grado,

Universidad Academia Humanismo Cristiano Escuela de Música]. DSpace.

<http://bibliotecadigital.academia.cl/handle/123456789/2782>

Guillo, I. (2013). *Rock Urbano, comunicación y autenticidad en el entorno digital actual*. Universitat Autònoma de Barcelona.

https://ddd.uab.cat/pub/trerecpro/2013/hdl_2072_216853/TFM_Igor_Guillo.pdf

Gustavo, B. (2020). *¿Qué es HTML? Explicación de los fundamentos del Lenguaje de marcado de hipertexto*. Hostinger Tutoriales.

<https://www.hostinger.co/tutoriales/que-es-html>

MDN Web Docs. (2021). *¿Qué es JavaScript?*

https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/JavaScript/First_steps/What_is_JavaScript

Ministerio de Salud. (2020). Coronavirus.

https://www.minsalud.gov.co/salud/publica/PET/Paginas/Covid-19_copia.aspx

Montejano, Y. Rojas, G. (Junio de 2020). *Música maestro, escenarios virtuales en tiempos del COVID-19.*

Periferia.

<https://revistes.uab.cat/periferia/article/view/v25-n2-montejano-rojas>

Moreno, F. (2017). *Músicos de rock y nuevas tecnologías digitales. Una relación particular en un distrito del conurbano de Buenos Aires.*

Astrolabio.

<https://revistas.psi.unc.edu.ar/index.php/astrolabio/article/view/16827>

Nullvalue, El Tiempo (1999, 11 de noviembre) “Festival sol y la Luna” [en línea] disponible en: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-952718>

Php. (s.f). *¿Qué es PHP?* <https://www.php.net/manual/es/intro-what-is.php>

Quiñones, F. (4 de diciembre de 2005). *De la cultura a la cibercultura.* Redalyc.

<https://www.redalyc.org/pdf/4138/413835163015.pdf>

Robledano, A. (2019). *Qué es CSS y para qué sirve.* OpenWebinars.

<https://openwebinars.net/blog/que-es-css/>

Soto, C. (2017). *Señales alternativas de transmisión digital: Post-Rock en América Latina* [Monografía de grado, Universidad del Rosario]. Repositorio institucional Universidad del Rosario.

<http://repository.urosario.edu.co/handle/10336/17961>

Bibliografía

Pérez, U. (2007). *Bogotá, epicentro del rock colombiano entre 1957 y 1975 una manifestación social, cultural, nacional y juvenil*. Alcaldía Mayor de Bogotá.

Este libro habla principalmente sobre la manera en el que el rock colombiano se articula dentro de la sociedad colombiana, tomando aspectos como su primera aparición, su difusión y creación. Además, resalta la manera en cómo este género se convierte en un fenómeno cultural y social y su huella en la sociedad.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura: Informe al Consejo de Europa*. Anthropos.

El autor del texto, Pierre Lévy, expone principalmente las implicaciones culturales que han traído las TIC, donde expone el concepto de cibercultura para referirse a los nuevos sistemas culturales que surgieron en la conjunción con las tecnologías digitales.

Pérez, J. (2003). *Internautas y náufragos: La búsqueda del sentido en la cultura digital*. Trotta.

El autor, a lo largo del libro reflexiona sobre las paradojas de la cultura digital, también sobre las contradicciones que existen en la civilización tecnológica. Además, aborda temas como la globalización y la postmodernidad.

Yúdice, G. (2007). *Nuevas tecnologías, música y experiencia*. Gedisa.

En este texto se habla especialmente sobre cómo las tecnologías han incidido en la experiencia de todas las personas, no solo de los músicos o apasionados por la música, y cómo han ayudado a ampliar el papel de la música.

11. Anexos

**AUTORIZACIÓN PARA EL PROYECTO LA TARIMA, del Programa de Comunicación Social –
Periodismo de la Universidad Católica de Pereira**

Yo, Leonardo Pinzón Castro, mayor de edad identificado con la cédula de ciudadanía No. 10002433 de Pereira, en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente a los estudiantes Juliana Sierra Castro, Felipe Fernández Trujillo, Daniela Velásquez Agudelo, identificados con cc. 1004757037; y 1088352264 con cc. 1088354176 para que usen mi:

<input type="checkbox"/> Nombre	<input type="checkbox"/> Imagen	<input type="checkbox"/> Frases	<input type="checkbox"/> Declaraciones testimoniales
<input type="checkbox"/> Retrato fotográfico	<input type="checkbox"/> Locación	<input type="checkbox"/> Pintura	<input type="checkbox"/> Obra de arte
<input type="checkbox"/> Litografía	<input type="checkbox"/> Mapa	<input type="checkbox"/> Archivos de museo o colecciones	<input type="checkbox"/> Imágenes de archivo audiovisual
<input type="checkbox"/> Fotografía	<input type="checkbox"/> Obra musical original	<input type="checkbox"/> Derechos de autor	<input type="checkbox"/> Composición
<input type="checkbox"/> Intérprete	<input type="checkbox"/> Producción musical	<input type="checkbox"/> Edición musical	

Para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar en cualquier lugar del mundo, el microdocumental, titulado La Tarima, realizado como trabajo grado en la asignatura Investigación Periodística en Profundidad del Programa de Comunicación Social – Periodismo de la Universidad Católica de Pereira.

Tal utilización podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como internet, para los fines de emisión del programa y los fines promocionales e informativos que la Universidad Católica de Pereira estime convenientes.

Manifiesto que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación o sobre el tipo de campaña publicitaria que pueda realizar la Universidad Católica de Pereira, el Programa de Comunicación Social – Periodismo o los estudiantes que realizan el proyecto.

Declaro que conozco que los propósitos educativos y académicos de este proyecto, hecho por el cual en las emisiones, proyecciones y promociones del mismo, no habrá uso indebido del material autorizado ni distinto al educativo y cultural descrito.

La vigencia de autorización corresponde al término establecido en la Ley 23 de 1982.

Atentamente,

Leonardo Pinzón Castro

C.C. 10002433

Fecha: 27/10/2021

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.

Acudiente de _____ Edad: _____ TI: _____

Timecode de aparición en el programa final: _____ : _____
(Formato tomado como referencia de RTVC/SEÑAL COLOMBIA)

AUTORIZACIÓN PARA EL PROYECTO LA TARIMA, del Programa de Comunicación Social – Periodismo de la Universidad Católica de Pereira

Yo, Luis Alberto Briceño Pico, mayor de edad identificado con la cédula de ciudadanía No. 10520926 de Dosquebradas en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente a los estudiantes Juliana Sierra Castro, Felipe Fernández Trujillo, Daniela Velásquez Agudelo, identificados con cc. 1004757037 ; y 1088352264 con cc. 1088354176 para que usen mi:

<input checked="" type="checkbox"/> Nombre	<input checked="" type="checkbox"/> Imagen	<input type="checkbox"/> Frases	<input checked="" type="checkbox"/> Declaraciones testimoniales
<input type="checkbox"/> Retrato fotográfico	<input type="checkbox"/> Locación	<input type="checkbox"/> Pintura	<input type="checkbox"/> Obra de arte
<input type="checkbox"/> Litografía	<input type="checkbox"/> Mapa	<input type="checkbox"/> Archivos de museo o colecciones	<input type="checkbox"/> Imágenes de archivo audiovisual
<input type="checkbox"/> Fotografía	<input type="checkbox"/> Obra musical original	<input type="checkbox"/> Derechos de autor	<input type="checkbox"/> Composición
<input type="checkbox"/> Intérprete	<input type="checkbox"/> Producción musical	<input type="checkbox"/> Edición musical	

Para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar en cualquier lugar del mundo, **el microdocumental**, titulado La Tarima, realizado como trabajo grado en la asignatura Investigación Periodística en Profundidad del Programa de Comunicación Social – Periodismo de la Universidad Católica de Pereira.

Tal utilización podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como internet, para los fines de emisión del programa y los fines promocionales e informativos que la Universidad Católica de Pereira estime convenientes.

Manifiesto que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación o sobre el tipo de campaña publicitaria que pueda realizar la Universidad Católica de Pereira, el Programa de Comunicación Social – Periodismo o los estudiantes que realizan el proyecto.

Declaro que conozco que los propósitos educativos y académicos de este proyecto, hecho por el cual en las emisiones, proyecciones y promociones del mismo, no habrá uso indebido del material autorizado ni distinto al educativo y cultural descrito.

La vigencia de autorización corresponde al término establecido en la Ley 23 de 1982.

Atentamente,

C.C.

Fecha:

21-09-2021

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.

Acudiente de _____ Edad: _____ TI: _____

Timecode de aparición en el programa final: _____ : _____
(Formato tomado como referencia de RTVC/SEÑAL COLOMBIA)

**AUTORIZACIÓN PARA EL PROYECTO LA TARIMA, del Programa de Comunicación Social –
Periodismo de la Universidad Católica de Pereira**

Yo, José Alejandro Botino, mayor de edad identificado con la cédula de ciudadanía No. 10.007.020 de Pereira, en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente a los estudiantes Juliana Sierra Castro, Felipe Fernández Trujillo, Daniela Velásquez Agudelo, identificados con cc. 1004757037 ; y 1088352264 con cc. 1088354176 para que usen mi:

<input checked="" type="checkbox"/> Nombre	<input checked="" type="checkbox"/> Imagen	<input checked="" type="checkbox"/> Frases	<input checked="" type="checkbox"/> Declaraciones testimoniales
<input checked="" type="checkbox"/> Retrato fotográfico	<input checked="" type="checkbox"/> Locación	<input type="checkbox"/> Pintura	<input type="checkbox"/> Obra de arte
<input type="checkbox"/> Litografía	<input type="checkbox"/> Mapa	<input type="checkbox"/> Archivos de museo o colecciones	<input type="checkbox"/> Imágenes de archivo audiovisual
<input type="checkbox"/> Fotografía	<input type="checkbox"/> Obra musical original	<input type="checkbox"/> Derechos de autor	<input type="checkbox"/> Composición
<input type="checkbox"/> Intérprete	<input type="checkbox"/> Producción musical	<input type="checkbox"/> Edición musical	

Para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar en cualquier lugar del mundo, el **microdocumental**, titulado La Tarima, realizado como trabajo grado en la asignatura Investigación Periodística en Profundidad del Programa de Comunicación Social – Periodismo de la Universidad Católica de Pereira.

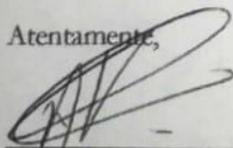
Tal utilización podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como internet, para los fines de emisión del programa y los fines promocionales e informativos que la Universidad Católica de Pereira estime convenientes.

Manifiesto que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación o sobre el tipo de campaña publicitaria que pueda realizar la Universidad Católica de Pereira, el Programa de Comunicación Social – Periodismo o los estudiantes que realizan el proyecto.

Declaro que conozco que los propósitos educativos y académicos de este proyecto, hecho por el cual en las emisiones, proyecciones y promociones del mismo, no habrá uso indebido del material autorizado ni distinto al educativo y cultural descrito.

La vigencia de autorización corresponde al término establecido en la Ley 23 de 1982.

Atentamente,



C.C. 10.007.020

Fecha: 27/07/2021

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.

Acudiente de _____ Edad: _____ TI: _____

Timecode de aparición en el programa final: _____:
(Formato tomado como referencia de RTVC/SEÑAL COLOMBIA)

**AUTORIZACIÓN PARA EL PROYECTO LA TARIMA, del Programa de Comunicación Social –
Periodismo de la Universidad Católica de Pereira**

Yo, Mayra Alejandra Aguirre Espinosa, mayor de edad identificado con la cédula de ciudadanía No. 1.033.314.040 de Pereira, en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente a los estudiantes Juliana Sierra Castro, Felipe Fernández Trujillo, Daniela Velásquez Agudelo, identificados con cc. 1004757037; y 1088352264 con cc. 1088354176 para que usen mi:

<input checked="" type="checkbox"/> Nombre	<input checked="" type="checkbox"/> Imagen	<input type="checkbox"/> Frases	<input checked="" type="checkbox"/> Declaraciones testimoniales
<input type="checkbox"/> Retrato fotográfico	<input type="checkbox"/> Locación	<input type="checkbox"/> Pintura	<input type="checkbox"/> Obra de arte
<input type="checkbox"/> Litografía	<input type="checkbox"/> Mapa	<input type="checkbox"/> Archivos de museo o colecciones	<input type="checkbox"/> Imágenes de archivo audiovisual
<input type="checkbox"/> Fotografía	<input type="checkbox"/> Obra musical original	<input type="checkbox"/> Derechos de autor	<input type="checkbox"/> Composición
<input type="checkbox"/> Intérprete	<input type="checkbox"/> Producción musical	<input type="checkbox"/> Edición musical	

Para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar en cualquier lugar del mundo, **el microdocumental**, titulado La Tarima, realizado como trabajo grado en la asignatura Investigación Periodística en Profundidad del Programa de Comunicación Social – Periodismo de la Universidad Católica de Pereira.

Tal utilización podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como internet, para los fines de emisión del programa y los fines promocionales e informativos que la Universidad Católica de Pereira estime convenientes.

Manifiesto que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación o sobre el tipo de campaña publicitaria que pueda realizar la Universidad Católica de Pereira, el Programa de Comunicación Social – Periodismo o los estudiantes que realizan el proyecto.

Declaro que conozco que los propósitos educativos y académicos de este proyecto, hecho por el cual en las emisiones, proyecciones y promociones del mismo, no habrá uso indebido del material autorizado ni distinto al educativo y cultural descrito.

La vigencia de autorización corresponde al término establecido en la Ley 23 de 1982.

Atentamente,

Mayra Alejandra Aguirre Espinosa

C.C. 1.033.314.040

Fecha: 03-10-2021

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.

Acudiente de _____ Edad: _____ TI: _____

Timecode de aparición en el programa final: _____:_____

(Formato tomado como referencia de RTVC/SEÑAL COLOMBIA)

**AUTORIZACIÓN PARA EL PROYECTO LA TARIMA, del Programa de Comunicación Social –
Periodismo de la Universidad Católica de Pereira**

Yo, Mario García, mayor de edad identificado con la cédula de ciudadanía No. 1026259917 de Bogotá, en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente a los estudiantes Juliana Sierra Castro, Felipe Fernández Trujillo, Daniela Velásquez Agudelo, identificados con cc. 1004757037 ; y 1088352264 con cc. 1088354176 para que usen mi:

<input checked="" type="checkbox"/> Nombre	<input checked="" type="checkbox"/> Imagen	<input type="checkbox"/> Frases	<input checked="" type="checkbox"/> Declaraciones testimoniales
<input type="checkbox"/> Retrato fotográfico	<input type="checkbox"/> Locación	<input type="checkbox"/> Pintura	<input type="checkbox"/> Obra de arte
<input type="checkbox"/> Litografía	<input type="checkbox"/> Mapa	<input type="checkbox"/> Archivos de museo o colecciones	<input type="checkbox"/> Imágenes de archivo audiovisual
<input type="checkbox"/> Fotografía	<input type="checkbox"/> Obra musical original	<input type="checkbox"/> Derechos de autor	<input type="checkbox"/> Composición
<input type="checkbox"/> Intérprete	<input type="checkbox"/> Producción musical	<input type="checkbox"/> Edición musical	

Para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar en cualquier lugar del mundo, el **microdocumental**, titulado La Tarima, realizado como trabajo grado en la asignatura Investigación Periodística en Profundidad del Programa de Comunicación Social – Periodismo de la Universidad Católica de Pereira.

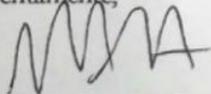
Tal utilización podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como internet, para los fines de emisión del programa y los fines promocionales e informativos que la Universidad Católica de Pereira estime convenientes.

Manifiesto que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación o sobre el tipo de campaña publicitaria que pueda realizar la Universidad Católica de Pereira, el Programa de Comunicación Social – Periodismo o los estudiantes que realizan el proyecto.

Declaro que conozco que los propósitos educativos y académicos de este proyecto, hecho por el cual en las emisiones, proyecciones y promociones del mismo, no habrá uso indebido del material autorizado ni distinto al educativo y cultural descrito.

La vigencia de autorización corresponde al término establecido en la Ley 23 de 1982.

Atentamente,



C.C. 1026259917

Fecha: 14/10/2021

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.

Acudiente de _____ Edad: _____ TI: _____

Timecode de aparición en el programa final: _____ : _____
(Formato tomado como referencia de RTVC/SEÑAL COLOMBIA)

**AUTORIZACIÓN PARA EL PROYECTO LA TARIMA, del Programa de Comunicación Social –
Periodismo de la Universidad Católica de Pereira**

Yo, Carlos Alberto Serrano Huertas, mayor de edad identificado con la cédula de ciudadanía No. 75099412 de Manizales, en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente a los estudiantes Juliana Sierra Castro, Felipe Fernández Trujillo, Daniela Velásquez Agudelo, identificados con cc. 1004757037; y 1088352264 con cc. 1088354176 para que usen mi:

<input checked="" type="checkbox"/> Nombre	<input checked="" type="checkbox"/> Imagen	<input checked="" type="checkbox"/> Frases	<input checked="" type="checkbox"/> Declaraciones testimoniales
<input checked="" type="checkbox"/> Retrato fotográfico	<input checked="" type="checkbox"/> Locación	<input type="checkbox"/> Pintura	<input checked="" type="checkbox"/> Obra de arte
<input type="checkbox"/> Litografía	<input type="checkbox"/> Mapa	<input type="checkbox"/> Archivos de museo o colecciones	<input type="checkbox"/> Imágenes de archivo audiovisual
<input checked="" type="checkbox"/> Fotografía	<input checked="" type="checkbox"/> Obra musical original	<input type="checkbox"/> Derechos de autor	<input type="checkbox"/> Composición
<input checked="" type="checkbox"/> Intérprete	<input type="checkbox"/> Producción musical	<input type="checkbox"/> Edición musical	

Para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar en cualquier lugar del mundo, **el microdocumental**, titulado La Tarima, realizado como trabajo grado en la asignatura Investigación Periodística en Profundidad del Programa de Comunicación Social – Periodismo de la Universidad Católica de Pereira.

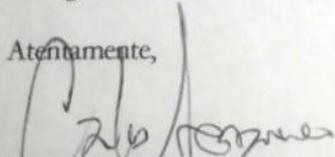
Tal utilización podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como internet, para los fines de emisión del programa y los fines promocionales e informativos que la Universidad Católica de Pereira estime convenientes.

Manifiesto que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación o sobre el tipo de campaña publicitaria que pueda realizar la Universidad Católica de Pereira, el Programa de Comunicación Social – Periodismo o los estudiantes que realizan el proyecto.

Declaro que conozco que los propósitos educativos y académicos de este proyecto, hecho por el cual en las emisiones, proyecciones y promociones del mismo, no habrá uso indebido del material autorizado ni distinto al educativo y cultural descrito.

La vigencia de autorización corresponde al término establecido en la Ley 23 de 1982.

Atentamente,


c.c. 75099412

Fecha:

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.

Acudiente de _____ Edad: _____ TI: _____

Timecode de aparición en el programa final: _____: _____
(Formato tomado como referencia de RTVC/SEÑAL COLOMBIA)

**AUTORIZACIÓN PARA EL PROYECTO LA TARIMA, del Programa de Comunicación Social –
Periodismo de la Universidad Católica de Pereira**

Yo, Alexander Garcia Zapata, mayor de edad identificado con la cédula de ciudadanía No. 1088240576 de Pereira, en uso de mis plenas facultades, autorizo irrevocablemente a los estudiantes **Juliana Sierra Castro, Felipe Fernández Trujillo, Daniela Velásquez Agudelo, identificados con cc. 1004757037 ; y 1088352264 con cc. 1088354176** para que usen mi:

<input checked="" type="checkbox"/> Nombre	<input checked="" type="checkbox"/> Imagen	<input type="checkbox"/> Frases	<input checked="" type="checkbox"/> Declaraciones testimoniales
<input checked="" type="checkbox"/> Retrato fotográfico	<input type="checkbox"/> Locación	<input type="checkbox"/> Pintura	<input type="checkbox"/> Obra de arte
<input type="checkbox"/> Litografía	<input type="checkbox"/> Mapa	<input type="checkbox"/> Archivos de museo o colecciones	<input checked="" type="checkbox"/> Imágenes de archivo audiovisual
<input checked="" type="checkbox"/> Fotografía	<input type="checkbox"/> Obra musical original	<input type="checkbox"/> Derechos de autor	<input type="checkbox"/> Composición
<input type="checkbox"/> Intérprete	<input type="checkbox"/> Producción musical	<input type="checkbox"/> Edición musical	

Para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar en cualquier lugar del mundo, **el microdocumental**, titulado La Tarima, realizado como trabajo grado en la asignatura Investigación Periodística en Profundidad del Programa de Comunicación Social – Periodismo de la Universidad Católica de Pereira.

Tal utilización podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como internet, para los fines de emisión del programa y los fines promocionales e informativos que la Universidad Católica de Pereira estime convenientes.

Manifiesto que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación o sobre el tipo de campaña publicitaria que pueda realizar la Universidad Católica de Pereira, el Programa de Comunicación Social – Periodismo o los estudiantes que realizan el proyecto.

Declaro que conozco que los propósitos educativos y académicos de este proyecto, hecho por el cual en las emisiones, proyecciones y promociones del mismo, no habrá uso indebido del material autorizado ni distinto al educativo y cultural descrito.

La vigencia de autorización corresponde al término establecido en la Ley 23 de 1982.

Atentamente,

Xander
C.C. 1088240576
Fecha: 16/09/2021

NOTA: En caso de aparición de personas menores de edad, firma el acudiente.

Acudiente de _____ Edad: _____ TI: _____

Timecode de aparición en el programa final: _____ : _____
(Formato tomado como referencia de RTVC/SEÑAL COLOMBIA)