

**ELEMENTOS DISCURSIVOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL DE CASA KOLACHO
A TRAVÉS DE LA PLATAFORMA YOUTUBE QUE POSIBILITAN VISIBILIZAR LA
TRANSFORMACIÓN SOCIAL DE LA COMUNA 13**

Johnatan Lopera Restrepo

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LUIS AMIGÓ
COMUNICACIÓN, PUBLICIDAD Y DISEÑO
COMUNICACIÓN SOCIAL
MEDELLÍN-ANTIOQUIA**

2022

**ELEMENTOS DISCURSIVOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL DE CASA
KOLACHO A TRAVÉS DE LA PLATAFORMA YOUTUBE QUE POSIBILITAN
VISIBILIZAR LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL DE LA COMUNA 13**

Johnatan Lopera Restrepo

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE
COMUNICADOR SOCIAL**

ASESOR

Pablo Andrés Huertas Obregoso

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LUIS AMIGÓ
COMUNICACIÓN, PUBLICIDAD Y DISEÑO
COMUNICACIÓN SOCIAL
MEDELLÍN-ANTIOQUIA**

2022

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Dedicatoria

Quiero dedicar esto a mi familia, particularmente a mi madre y mis amados hijos por la paciencia y el tiempo que dejé de vivir y compartir con ellos por cumplir este sueño académico, por el apoyo durante estos años, sin su amor esto no habría sido posible. A Dios por bendecirme y darme la fuerza necesaria para no rendirme y cumplir con este objetivo.

A mis amigos y compañeros por ser en esos momentos donde sentía rendirme la voz de aliento para no decaer.

A los docentes que hicieron parte de este proceso de formación y que con cada enseñanza dejaron una huella imborrable.

Johnatan Lopera Restrepo

Agradecimientos

A los docentes que acompañaron el proceso de elaboración de este trabajo de grado desde los siguientes cursos:

- VII Nivel – Teorías Cognitivas y del Aprendizaje: Claudia Teresa Herrera
- VIII- Semiótica de la Educomunicación: Pablo Andrés Huertas Obregoso
- IX – Etnografía de la Comunicación – Educación: Pablo Andrés Huertas

Obregoso

- X – Comunicación, educación y ciudad: Pablo Andrés Huertas Obregoso

De igual manera a los docentes que hicieron parte de este proceso de aprendizaje, a Casa Kolacho por el acompañamiento, Graffitour C13, a mi madre y mis hijos por su paciencia y por estar presente en esos momentos de crisis y de logros, de aciertos y desaciertos, por su comprensión y por apoyarme en todos estos años, a mis amigos, compañeros de estudio. A Dios gracias por no dejarme desfallecer cuando creía que no sería posible.

TABLA DE CONTENIDO

Ficha técnica del problema de investigación planteado.....	VIII
1. Planteamiento del Problema de Investigación	1
1.1 Justificación del Proyecto de Investigación desde la Línea y la Sublínea de la Facultad.....	1
1.2 Formulación de la pregunta Problema.....	2
1.3 Objetivos	3
1.3.1 General.....	3
1.3.2 Específicos.....	4
2. Marco Teórico.....	5
2.1 Antecedentes.....	5
2.2 Códigos de comunicación.....	9
2.3 La percepción.....	11
2.3.1 Componentes de la percepción.....	11
2.3.2 El plano.....	15
2.3.3 El color.....	16
2.3.4 La forma.....	16
2.5 El signo y el lenguaje	16
2.5.1 La semántica.....	17
2.5.2 La pragmática.....	17
2.5.3 La sintáctica.....	17
2.6 Elementos dinámicos de la imagen.....	18
2.6.1 El ritmo.....	18
2.6.2 La repetición.....	18
2.6.3 La temporalidad.....	19
2.7 Mensaje lingüístico.....	19
2.7.1 Mensaje denotado.....	19
2.7.2 Mensaje connotado.....	19
2.8 Análisis documental de contenido de la imagen.....	20
2.8.1 Visionado y lectura de la imagen.....	20
2.8.2 La Descripción.....	20
2.8.3 Identificación.....	21

2.8.4 Interpretación.....	21
2.8.5 Resumen Documental.....	21
2.8.6 Organización de los datos.....	22
3. Metodología de la Investigación.....	23
3.1 Paradigma y Tipo de Investigación.....	23
3.2 Delimitación.....	24
3.2.1 Objeto de Investigación.....	24
3.2.2 Tiempo y Escenario.....	25
3.3 Diseño de la Investigación.....	25
3.4 Técnicas de Generación y Recolección de Información.....	25
3.4.1 Observación no participante.....	26
3.4.2 Entrevista.....	27
3.4.3 Cuestionario – Encuesta Sencilla.....	28
3.5 Técnicas de Análisis de Información.....	29
3.6 Muestreo Intencional.....	29
3.7 Plan de Trabajo.....	30
3.7.1 Cronograma de la investigación.....	30
3.8 Presupuesto de la Investigación.....	32
4. Sistematización y Análisis de la Información.....	33
4.1 Organización de Datos Cualitativos Para el Análisis.....	34
4.2 Análisis Categorical.....	36
5. Conclusiones.....	47
6. Referencias.....	50
7. Índice de graficas.....	VI

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Grafica 1.....	28
Grafica 2.....	30
Grafica 3.....	31
Grafica 4.....	31
Grafica 5.....	32
Grafica 6.....	33
Grafica 7.....	34
Grafica 8.....	35
Grafica 9.....	35
Grafica 10.....	39
Grafica 11.....	39
Grafica 12.....	40
Grafica 13.....	40
Grafica 14.....	42
Grafica 15.....	42
Grafica 16.....	43
Grafica 17.....	43
Grafica 18.....	44
Grafica 19.....	44

FICHA TECNICA

Título del proyecto de investigación: Elementos discursivos del lenguaje audiovisual de Casa Kolacho a través de la plataforma YouTube que posibilitan visibilizar la transformación social de la comuna 13.

Línea de Investigación: Comunicación y Ciberculturas

Sublínea: Comunicación Digital

Facultad: Comunicación, Publicidad y Diseño

Programa Académico: Comunicación Social

Palabras clave: Transformación, Educación, Colectivo cultural, Cultura, Arte, Comuna 13, elementos discursivos, lenguaje audiovisual, YouTube, Comunicación Digital.

RESUMEN DE LA PROPUESTA INVESTIGATIVA: Este trabajo pretende identificar como son usados los elementos discursivos del lenguaje audiovisual emitidos a través de la plataforma YouTube de Casa Kolacho y por medio de este explicar cómo este territorio, la comuna 13 San Javier ha sido resiliente a pesar de los diferentes fenómenos sociales que existen.

Esta propuesta investigativa se enfoca en identificar, analizar y mostrar los elementos discursivos del lenguaje audiovisual que utiliza el Colectivo Cultural Casa Kolacho para mostrar a través de la plataforma digital YouTube la transformación que ha tenido el territorio y como las ciberculturas influyen en el mismo.

Es por esto que este proyecto de grado trata de establecer los elementos dinamizadores que se desarrollan en la plataforma digital como YouTube, la cual hace parte de los nuevos procesos de comunicativos virtuales en el mundo moderno.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DESDE LA LÍNEA Y LA SUBLÍNEA DE LA FACULTAD

Desde la línea de investigación Comunicación y Ciberculturas este trabajo de grado se permite realizar un análisis de la plataforma audiovisual YouTube del Colectivo Cultural Casa Kolacho (CK) donde se tendrán en cuenta el manejo del discurso audiovisual, los diferentes elementos semióticos de la imagen que componen un mensaje, y como estos han ayudado para la transformación de la Comuna 13 de la ciudad de Medellín usando la comunicación como elemento, *las ciberculturas* como un mundo de redes informáticas y de realidad virtual, y desde la sublínea Comunicación digital usaremos la plataforma digital YouTube como herramienta para transmitir el mensaje. Cuando hablamos de *ciberculturas* nos referimos a todos los procesos sociales, políticos y culturales, desarrollados a través de las herramientas TIC.

El término “cibercultura” se considera el más apropiado para nombrar la línea, porque tiene una connotación cercana al campo de la comunicación social, al referirse a los fenómenos amplios que se presentan en aquellas sociedades de la comunicación y de la información. Este concepto también suele usarse como sinónimo de sociedad digital (Levy,2007), en cuanto involucrara toda la masa de fenómenos particulares vinculados a la tecnología digital. (Quiceno, 2019)

Dicha transformación inició en el año 2011 gracias a la conformación del colectivo cultural CK entre otros y a sus diferentes programas académicos y educativos desarrollados en este sector de la ciudad de Medellín.

Por medio del arte y la cultura se han logrado desarrollar procesos de comunicación que han permitido tener una transformación acerca de la visualización y

concepto de la comuna 13. YouTube ha sido la plataforma audiovisual escogida para analizar dentro de los videos allí encontrados, aquellos elementos discursivos audiovisuales que permiten llevar los mensajes de transformación social del territorio a través de la imagen, el color, las cámaras, los planos, la música, entre otros.

Una de los medios digitales usados para mostrar el desarrollo y los avances de las diferentes estrategias comunicativas y educativas de CK ha sido la plataforma digital YouTube, a través de esta, se han arrojado algunos mensajes de transformación del territorio apoyados desde los elementos discursivos audiovisuales que han ayudado a generar un cambio social en la Comuna.

1.1 FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA PROBLEMA

La siguiente investigación es importante para conocer como por medio de las plataformas digitales audiovisuales, en este caso YouTube como herramienta de las ciberculturas, transmiten mensajes de transformación en este caso del territorio, se hace una invitación a los espectadores a conocer una comuna llena de fenómenos sociales, pero la cual se ha aferrado a la resiliencia de sus habitantes para mostrar aquellos procesos educativos y comunicativos que han permitido esas transformaciones de las diferentes dinámicas y comportamientos sociales como los son las políticas, económicas, artísticas, culturales, entre otras.

Debido a esto, se ha querido realizar un abordaje desde los elementos discursivos del lenguaje audiovisual para conocer el mensaje que permite algunos cambios sociales a través del discurso audiovisual por medio de la plataforma YouTube.

A través de la plataforma digital YouTube, el Colectivo Cultural Casa Kolacho (CK) visibiliza los diferentes programas educativos desarrollados en la Comuna13, y motivados

desde la cultura **Hip-Hop**, se ha logrado obtener algunos resultados de transformación social de este territorio.

Son diferentes actividades culturales, artísticas y educativas las que se implementan en este centro cultural, pero en nuestra nueva era digital las plataformas audiovisuales han jugado un papel importante para la transmisión del mensaje que se quiere brindar y existen algunos elementos del lenguaje audiovisual que ayudan a reforzar ya transmitir el mensaje.

Las acciones comunicativas dentro de este proceso se enfocan en poder transmitir el mensaje de transformación a través de la plataforma digital YouTube y como el arte y la cultura como bases fundamentales de la sociedad, permiten cambios en los estilos y comportamientos de vida de los habitantes del territorio.

¿Cómo son manejados los elementos discursivos del lenguaje audiovisual que han sido emitidos a través de la plataforma YouTube del colectivo cultural Casa Kolacho y que permiten mostrar la transformación de la comuna 13 San Javier?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 General

Analizar los elementos discursivos del lenguaje audiovisual que contienen los mensajes del colectivo cultural Casa Kolacho a través de la plataforma digital YouTube que permiten visibilizar la transformación de la comuna 13.

1.3.2 Específicos

- Identificar los elementos discursivos audiovisuales que propone el colectivo cultural.

- Estudiar los códigos comunicativos de los elementos discursivos del lenguaje audiovisual que han sido emitidos a través de la plataforma YouTube del CK.
- Determinar la efectividad del mensaje enviado a través de la plataforma YouTube del colectivo cultural casa Kolacho por medio de los elementos discursivos del lenguaje audiovisual.

2. MARCO TEÓRICO O REFERENTE CONCEPTUAL

2.1 ANTECEDENTES

En esta parte presentaré los datos investigados y profundizados desde los estudios académicos que se han realizado con el objeto de estudio de mi investigación. Para este proceso se tuvo en cuenta las tesis y artículos académicos que se encontraron en diversos lugares como repositorios, bibliotecas universitarias y bases de datos académicas.

Este trabajo de grado pretende analizar el material audiovisual encontrado en el canal del Colectivo Cultural Casa Kolacho la plataforma digital YouTube. En total se realizará el estudio y análisis de los 11 videos que se encuentran YouTube para poder lograr los objetivos de esta investigación.

Como contexto histórico es importante acotar que; en las enseñanzas de las madres y los padres de los que alguna vez habitamos, y los que aún habitan los barrios de San Javier, reza un dicho: “¡cuidado, las paredes tienen oídos!”, los jóvenes crecíamos y atendíamos que esas mismas paredes ¡también tenían voz! y hablaban a través de los graffitis y sus colores, estas intervenciones gráficas fueron apareciendo con el pasar de los años en los muros, esos mismos muros que hoy nos relatan cómo comuna, los cuales fueron intervenidos gracias a los diferentes colectivos culturales del territorio, entre ellos “Casa Kolacho”.

La comuna 13 está ubicada al occidente de Medellín, conformada por 22 barrios y 36 subsectores (barrios pequeños), tiene una población de unos 170.000 habitantes entre estratos sociales 1, 2, 3 y 4 los cuales su gran mayoría son población mestiza, pero algunos barrios y subsectores de la comuna aún conservan esa primera raza que habitó y fundó la comuna 13 en los años 60’s y 70’s, afrocolombianos desplazados del Urabá antioqueño y el departamento del Chocó.

Casa Kolacho nace desde la pasión compartida por el arte y la cultura entre jóvenes artistas de la cultura urbana Hip- Hop, graffiteros, escritores, cantantes, bailarines, productores audiovisuales y musicales, fotógrafos y Dj's de la comuna 13 San Javier, su fin es aportar por medio de los elementos artísticos que componen este estilo de vida y los programas de aprendizaje de este colectivo cultural ¡su grano de arena! para la transformación social de la comuna ante Medellín, Colombia y el mundo.

Este espacio artístico y cultural es el reflejo de la pasión por la comuna, es la visión de un colectivo cultural por un territorio mejor y siempre con una mirada a la evolución y a la transformación del territorio, CK se ha convertido en un lugar representativo, cultural, una casa de oportunidades, arte, amor y talento.

Los colectivos culturales funcionan como una estrategia territorial que busca mantener la idiosincrasia, los estilos y formas de vida, el conocimiento, tradiciones y costumbres que caracterizan a un determinado pueblo, o clase social.

En el proyecto de grado “Los Colectivos De Comunicación Ciudadana: Una Apuesta Local De Participación Comunitaria Para El Cambio Social Estudio de casos múltiples”, el autor Durán Gutiérrez Orley concluye que uno de los principales interrogantes que plantean quienes buscan poner en marcha el diseño y el uso de programas de comunicación para la transformación social es ¿cómo se puede lograr la participación de las comunidades en los procesos donde se gestionan y producen las acciones comunicativas que ayudan a mejorar las condiciones de vivir?. La búsqueda de respuestas a este interrogante toma gran relevancia ya que, desde la actividad plena de la comunicación para la transformación social, la participación ciudadana se considera como uno de los pilares fundamentales.

Para (Gumucio, 2011, pág. 22) la participación de los diferentes actores sociales, en la comunicación para el cambio social implica procesos de crecimiento colectivos que anteceden a la creación de mensajes o productos, estos y la difusión de los mismos, son elementos que complementan el proceso de comunicación.

Entendiendo el lenguaje audiovisual como una manifestación comunicativa y que se experimenta por medio de los sentidos de la vista y el oído estos contenidos icónicos están por encima de los que provienen del habla.

Estos procesos de comunicación audiovisual por medio del lenguaje, organizan las imágenes y los sonidos para codificar ideas o sensaciones, y envían un mensaje específico que el hombre percibe y comprende. El emisor propone un contenido que el receptor interpreta de acuerdo a su capacidad de inferir desde la imagen y el sonido.

En este texto se recopila información extraída de los videos del colectivo cultural Casa Kolacho (CK) incluidos en el canal de la plataforma digital de YouTube. Esta investigación es una mirada a las diferentes formas de comunicación del CK enfocado en los elementos del discurso que contiene el lenguaje audiovisual y como estos permiten interpretar y entender los cambios sociales de este territorio, como por medio del arte y la cultura, las imágenes, el color, los planos, los iconos, los signos lingüísticos, los discursos audiovisuales, se reinventa la comunidad y de igual manera estas manifestaciones artísticas derivadas de la cultura Hip – Hop se permite generar oportunidades de aprendizaje a los habitantes del territorio por medio de la plataforma digital YouTube.

En el trabajo de grado “Proceso de creación de contenido en YouTube. Caso de estudio: canal xBANTONx”, (Sabogal, 2016) indica que estas nuevas tecnologías han brindado muchas posibilidades y estas acercan a las comunidades a través de las diferentes redes sociales, una de estas oportunidades se da por medio de la plataforma

YouTube y los mensajes son dados por los llamados *youtubers*; que son quienes crean el contenido y se enfocan en generar y dar lugar a los contenidos dentro de YouTube, de esta forma se dan a conocer y generan vínculos con los espectadores.

De esta manera el CK genera contenido audiovisual y es compartido para la audiencia, este contenido permite observar las diferentes dinámicas de comportamiento del territorio y las actividades educativas que se producen dentro de Casa Kolacho y el cual es compartido con los habitantes de San Javier.

YouTube es una plataforma audiovisual con más de miles de millones de usuarios y hace presencia en más de 80 países, esto permite que haya cientos de millones de reproducciones al día. Es por esto que es posible afirmar que la plataforma digital YouTube es un medio apropiado para transmitir los videos de transformación y cambio del territorio que elabora el colectivo cultural CK.

Sabogal (2016) manifiesta que los creadores de contenido deben actualizarse constantemente, los contenidos que generan deben ir mejorando en aspectos como la calidad técnica y de mensaje, esto le permite a quién crea el contenido, entender el impacto que tendrá en la audiencia.

Encontramos tres posiciones muy interesantes que propone Adrián Fernández López en su trabajo de grado “YouTube como plataforma de difusión de contenido y soporte publicitario. Análisis de los youtubers más relevantes en el ámbito nacional español”, estas posiciones que tiene el espectador en función de su participación con el contenido generado posibilitan la comprensión de los mensajes implícitos en los videos de la plataforma digital YouTube, y de igual manera se agrega una cuarta posición que es la del consumidor. Estas son el consumo, la interpretación, la difusión y la creación.

Es importante de igual manera presentar los elementos discursivos del lenguaje audiovisual que permiten la transmisión de los mensajes implícitos y explícitos que se encuentran en los videos que el colectivo cultural Casa Kolacho agrega en YouTube, estos elementos discursivos son descritos en el “Taller de Producción de Mensajes” elaborado por (Graells, 1995) que indica que el lenguaje audiovisual está conformado por algunos símbolos y normas en las que se deben usar y que posibilitan esta manera de comunicación.

Para Marqués (1995, pág. 1), en el lenguaje audiovisual se pueden considera varios aspectos o dimensiones que son: morfológicos, sintácticos, semánticos, estéticos, y didácticos. En el caso de los aspectos didácticos refiere que cuando este material de audio y video tenga una intención pedagógica, considerará una inclusión de recursos que facilitarán el entendimiento y el aprendizaje de los contenidos creados.

2.3 Códigos de comunicación

Se le nombra código de comunicación a la forma del lenguaje que se manifiesta y se lleva el mensaje de quien lo da a quien lo recibe: a quien da el mensaje se le llama emisor y a quien recibe este se le llama receptor, este lo interpreta y trata de entenderlo. A esto se le nombra idiomas o lenguaje.

Dichos códigos pueden ser lingüísticos o no. Los lingüísticos hablan de aquellos que se dan del lenguaje, y los no lingüísticos, son los que vienen de diferentes áreas. Los códigos de comunicación lingüísticos pueden ser orales y escritos. Los orales son esos que percibimos a través del sentido de la vista y del oído, y estos a su vez se transmiten de manera espontánea. Los códigos de comunicación escritos se dan a través de la lectura, y es necesario tener un aprendizaje formal.

Algunos de estos códigos de comunicación son los idiomas que se dan en la humanidad como el inglés, francés, el alemán, español, el mandarín, entre otros, y los demás códigos son el lenguaje de sordomudos o de señas, el código o clave morse y las señales de tránsito.

Es importante hacer referencia e identificar los códigos de comunicación existentes, ya que para que el mensaje transmitido por el emisor sea comprendido por el receptor se debe dar claridad de cual o cuales códigos son usados en esta investigación.

La semiología de Pierce describe el lenguaje como señales o signos que comunican, representan o dicen algo. Son también, aquellos sonidos articulados entre sí mismos, el hombre dice lo que piensa y siente. Es su capacidad para crear diferentes formas de comunicarse por ejemplo la pintura, la música, la mímica, la danza, entre otras; pero el más importante de ellos es la lengua.

El colectivo cultural Casa Kolacho ha creado un lenguaje y logra comunicar a través de esas diferentes formas de expresión, ha usado la pintura, la danza, la música, para transmitir un mensaje de transformación del territorio que puede evidenciarse en el material audiovisual analizado.

Esto los ha llevado a hacer uso de los códigos de comunicación lingüísticos naturales, los cuales son aquellos que son percibidos a través del oído y la vista y son transmitidos de manera espontánea de padres a hijos.

Para que dichos códigos funcionen se debe dar el proceso de comunicación tradicional donde existe un emisor y un receptor. En este caso se usaría una herramienta digital que ayuda a transportar el mensaje para que llegue a ese receptor que debe codificar o decodificar el mensaje para ser interpretado. Este último es muy importante ya

que depende de la capacidad y del conocimiento de los códigos de comunicación del receptor, que lo hagan comprender el mensaje.

2.4 La percepción

Sin duda alguna la percepción tiene mucha importancia en el proceso comunicativo. Este proceso implica captar la información a través de los sentidos y luego, lo procesa para poder dar un significado al mensaje.

Villafañe (1985, pág. 78) cita a Aristóteles como el primer pensador que le da naturaleza al conocimiento a través de los sentidos y estos desarrollan algunos conceptos de inducción y abstracción e la información. Estos se dan a través de la inducción y se llega al conocimiento basado en nuestras propias experiencias.

Existen diferentes tipos de percepción, y para que esta se dé, es necesario tener objetos que captar, y según sean estos objetos percibidos, se van a diferenciar entre tres tipos de percepción: la percepción real de los que es un objeto en su forma y textura, la percepción personal o la percepción social.

2.4.1 Componentes de la percepción.

Se refiere a percepción o percibir a los elementos que no se dan por separado, sino que constituyen una realidad y estos son: el proceso sensorial, el proceso simbólico y el proceso afectivo. Villafañe (1985) dice que el primer contacto que se tiene nuestro entorno se da a través de la visión, el oído o el tacto. Estas sensaciones hacen parte de la primera fase en cuanto a cómo se recibe la información y como esta es producida cuando los sentidos reciben dicha información.

Este trabajo pretende analizar los elementos discursivos del lenguaje audiovisual y su mensaje de transformación implícitos en los videos a través de los códigos de

comunicación, los cuales son emitidos por el colectivo cultural CK de la comuna 13 San Javier de Medellín a través de YouTube.

Estos elementos se emiten a través de la plataforma digital y transmiten un mensaje de cambio y de transformación, que han permitido aumentar el turismo en este sector de la ciudad de Medellín, y de esta forma genera un dinamismo en la economía, la adaptación a los nuevos cambios del discurso, la interacción de los diferentes actores que hacen parte de la comuna 13 tanto del estado como de los habitantes de esta comuna, y que han generado una experiencia e intercambio culturales y muchas oportunidades laborales y académicas.

Este análisis se realizará por medio del enfoque Interpretativo – cualitativo y nuestro enfoque es el análisis de contenido. El tiempo que se ha tomado como referencia para el análisis de contenido será de los últimos 2 años y el escenario será la plataforma digital YouTube del colectivo cultural Casa Kolacho.

El diseño de esta investigación es no experimental, la intención en este proceso de análisis es observar los diferentes elementos que componen el discurso y las narrativas audiovisuales usadas por el colectivo cultural Casa Kolacho que transmiten un mensaje de cambio y transformación del territorio.

Este análisis se abordará desde el corte transversal ya que su intención, es realizar una investigación donde se observen y analicen los datos de las diferentes variables encontradas en un tiempo determinado de los últimos 4 años acerca del contenido en la plataforma YouTube del colectivo cultural Casa Kolacho.

Las observaciones que se realicen en esta investigación de corte transversal serán de tipo descriptivo, y trataremos de acercarnos al mensaje denotativo y connotativo implícito que se transmite a través de los diferentes videos en el canal de YouTube del

colectivo cultural CK, y se apoyan de los diferentes discursos y recursos audiovisuales. Para Sampieri, Collado y Baptista". (2014) el análisis de tipo descriptivo busca ser específico en las características y los perfiles personales, grupos de personas o seres vivos, y comunidades, de igual manera los procesos, o cualquiera de los fenómenos que se pueda estudiar.

De igual forma Sampieri (2014, pág. 198) también indica que las diferentes técnicas o los diferentes métodos de generación y recolección de los datos y de la información, consiste en recoger los datos pertinentes sobre los conceptos o variables de del muestreo o casos participantes de grupos sociales, fenómenos, procesos, organizaciones, entre otros.

Para este trabajo de grado se usará la ficha de análisis de contenido organizada por categorías y variables, estas contendrán cada punto específico que se quiere analizar para con ello conseguir los resultados del estudio y lo que se quiere demostrar.

En el análisis de esta investigación se realizará una observación no participante debido a que, como investigador, no se tendrá contacto directo con el fenómeno observado y sólo se registrará y analizará la información que aparece como resultado de la investigación a través de los elementos audiovisuales que representan el contenido aportado por el colectivo cultural CK por medio de la plataforma digital YouTube.

Egg (2003) indica que la observación es la manera natural de acceder al conocimiento, la mayor parte de aprendizajes que adquieren las personas es una combinación entre observación y empirismo.

Las representaciones visuales son transmisoras de significación, y estas contienen algunos elementos que producen su significado entre ellas encontraremos propuestas geométricas que propone Vinci y Kandinsky (Wong, Dondis, Villafañe), otros proponen

significados que parten de los significados que componen las representaciones visuales (Barthés, Joly, entre otros).

Los signos como representación del lenguaje, según Saussure, (2008) se describen como una entidad psíquica que contiene un significante (sonido) y un significado (concepto) que de igual manera se apoyan de los vínculos naturales entre los que significa y el significado.

Pierce manifiesta que el signo se compone de materia, quiere decir que los signos pueden percibirse con alguno de los sentidos; se puede ver, sentir, en caso de los colores, de los objetos o de los gestos, se puede oír, en este caso la música, olerlo, y tocarlo.

El signo refiere a la parte que se percibe del signo, y el significante; a lo que significa, el referente a lo que significa, es este pues el resultado. Pierce divide lo que representa el signo en tres partes importantes para su comprensión: el icono, es la representación analógica del signo.

Algunos ejemplos de esto serían: el humo para significar el fuego, las huellas en la tierra como significado de quien camina, estas son las clases de signos en la que se da una relación entre lo que significa y lo que se refiere, o por nombrar otro ejemplo, las banderas de los países, entre otros.

Esta representación del signo está ligada a las diferentes culturas, esta variación en la interpretación está ligada a los diferentes contextos en que pueda ser usado el icono. En este apartado tendremos en cuenta los elementos morfológicos de la imagen, que para Villafañe serán el objeto de análisis para poder poner en contexto los elementos discursivos del lenguaje audiovisual, los cuales tienen implícito el mensaje de transformación del territorio.

Nos enfocaremos desde las miradas de Justo Villafañe en los elementos superficiales para este caso de estudio y análisis de algunos de los elementos como lo son el plano, el color y la forma.

Villafañe (2008, pág. 232) dice que en sus investigaciones, se propone que la imagen se compone por algunos elementos, este los organiza en grupos: unos son los elementos morfológicos como los puntos, las líneas, el plano, las texturas, el color y las formas, también están los elementos dinámicos, como el movimiento, la tensión, y el ritmo, y los elementos escalares o de proporción como la dimensión, el formato, la escala y la proporción.

2.5 El plano

Dentro de las narrativas audiovisuales los planos ayudan a enfatizar algún elemento que se desee resaltar dentro de los videos. Hay diversos tipos de planos que ayudan a identificar lo que se quiere mostrar.

Puede ser un paisaje o algo específico de él, o un animal o sus características, también un objeto o una persona, se puede mostrar con más o menos detalle según el tipo de plano o encuadre de cámara y la intención comunicativa de lo que se desee mostrar.

Los tipos de planos que podemos encontrar dentro de las narrativas audiovisuales son: plano detalle o close up, primer plano (PP), plano medio, plano americano o general, plano entero o panorámico.

El termino posee diferentes interpretaciones dependiendo a que se refiera o para que se use, en este caso o para el presente trabajo de grado aplicaría para al referirnos a los encuadres, a los formatos, o a los cuadros desde el enfoque de camarografía.

2.5.1 El color

La definición desde su dimensión objetiva (Etenza, 2008) expresa que es una forma visible que proviene de energía de la luz, y como resultado de las células fotorreceptoras de la retina entre otros.

Villafañe (2008, pág. 234) dice que se debe tener presente que el color tiene dos naturalezas, una es la de la paleta de colores, con sus diferentes características y que el color es una experiencia sensorial que se percibe a través de la vista y necesita de la luz.

2.5.2 La forma

En este punto nos centraremos en las formas representadas a través de los videos del colectivo cultural CK, estas formas se manifiestan a través de los puntos, las líneas, las figuras geométricas implícitas en las intervenciones gráficas de los muros en la comuna 13.

Etenza (2008, pág. 238) manifiesta que las formas son dinámicas y que dentro de ellas la tensión se produce en sus partes menos consientes. Esto produce tensión en las formas y se da la deformación de la imagen.

2.6 El signo y el lenguaje

Para hacer referencia al lenguaje traeremos a Charles Peirce desde la semiótica como ciencia la cual es un lenguaje para hablar de signos. El signo se conforma por las tres partes de la triada semiótica, la parte que se ve del signo, el significante, lo que significa, y en su fin lo que termina de representar.

La semiosis ilimitada indica que todo signo interpreta a otro signo. Es el fenómeno por el cual un signo da aparición a otro signo. El modelo de pregnancia semántica define el resultado del proceso de cómo se lee la imagen. A este proceso se le define como el

proceso de lectura de la imagen mental como una estructura desde la semántica, sintáctica, y pragmática.

2.6.1 La semántica

La semántica es una ciencia, la de los significados, donde el resultado es un sistema en el que se originan y expresan diferentes lenguajes, que dan sentido y significado al objeto. Zecchetto (2002) indica que se pueden estudiar cómo se relacionan los signos con los objetos a los que se le aplican.

Se indica entonces la relación entre los signos, se hace un análisis entre la relación de lo que se piensa de un objeto y de el objeto mismo. Es la semántica entonces considerada una rama de aprendizaje empírico de la semiótica, esta es el estudio de los significados del lenguaje.

2.6.2 La pragmática

Es esta la interpretación y aplicación del objeto desde su sentido funcional y donde su utilidad prima. En términos generales, toma en consideración los nexos entre el signo y quien lo interpreta o decodifica, es decir, se habla de la dimensión que se encarga de estudiar como el sujeto interpreta el signo.

Para Zecchetto (2002, pág. 21) puede también estudiarse la relación de los signos con el intérprete y con las personas que utilizan los signos. Aparece entonces una dimensión de la pragmática en la semiosis, y a este estudio se le conoce pragmática.

2.6.3 La sintáctica

La sintáctica o sintaxis se establece tras la relacione de orden entre aquellos elementos que componen de objeto los cuales brindan una lectura completa del objeto, o

sea que analiza la similitud de los signos con los objetos de los que se refiere. Esta es tal vez la dimensión más rigurosa de las 3, al ser la que estudia como las relaciones entre los signos.

Finalmente, para Zecchetto (2002) se debe tener en cuenta la relación existente entre la forma de los signos entre ellos. A esta relación se le agrega en la definición de los signos pues el uso habitual de ellos agrega un sistema de significación.

2.7 Elementos dinámicos de la imagen

2.7.1 El ritmo

Como indica Villafañe (1985, pág. 139) el ritmo se asocia al tiempo y este implica un orden. Este es un factor dinámico de la imagen que se produce por elementos espaciales y cuando se dan relaciones que producen estructuras rítmicas.

Ana Etenza (2008) indica que para que se dé el ritmo se deben dar elementos que puedan transportarlo y, para poder darse esto, se ha de tener propiedades intensivas y cualitativas.

2.7.2 La repetición

Cuando en el diseño se usa la misma forma varias veces, se está usando la repetición, este es uno de los métodos más simple para realizar un diseño. Se pueden diferenciar algunos tipos de repetición como el de la figura o el de tamaño, y solo de da si las figuras son uniformes.

Otras de las repeticiones que podemos encontrar son: la repetición de color, pero que pueden cambiar en figura y tamaño. De igual manera existen repeticiones de textura, de dirección, repetición de dirección, de posición, repetición de espacio y repetición de gravedad.

2.7.2 La temporalidad

Esta forma morfológica de la imagen refiere por temporalidad al tiempo bien sea en el que se desarrolla la imagen, o al que se quiere llevar al espectador, o cuando queremos representar dos tiempos paralelos, pero representaciones distintas.

Justo Villafañe (1985) incide que se establece un modelo de tiempo real en las imágenes de dos formas, de cada una de ellas surgen imágenes distintas. Una de esas formas es la secuencia, esta presenta el tiempo real y le da un significado, y la simultaneidad que representa de forma abstracta el tiempo real.

2.8 Mensaje lingüístico

La imagen brinda de inmediato el primer mensaje el cual su esencia es lingüística; para poder ser codificado no requiere más conocimientos que el de la escritura misma y ayuda a diferenciar los elementos inmersos de la escena.

Para Barthes (1982, pág. 38) el mensaje implícito en el lenguaje está presente en las imágenes en forma de titular, o un texto explicativo, en los artículos de periódico, en el dialogo de película, de igual manera la escritura y la palabra.

2.8.1 Mensaje denotado

Para leer una imagen icónica denotada solo se necesita apelar a un saber que depende de la percepción, sin necesidad de recurrir a un código social y cultural, puesto que esta relación entre el significado y lo que significa es de analogía y cuasi – identidad.

Barthes (1982) afirma que, en la imagen denotada, se desempeña la estructura general del mensaje icónico y juega un papel particular por qué se puede empezar a distinguir la imagen denotada y vuelve natural al mensaje que simboliza.

2.8.2 Mensaje connotado

Se trata de signos discontinuos que exigen saberes sociales y culturales y que remiten a saberes sociales y culturales puestos en funcionamiento para leer la imagen, pero la polisemia de la imagen se debe a que entre distintos individuos e incluso dentro de un mismo individuo se da una pluralidad de saberes sociales y culturales.

Para Barthes (1982) Se trata de signos discontinuos que exigen saberes sociales y también los culturales y estos refieren significados. La diferenciación de estas definiciones es totalitaria, pues depende de aquellos saberes de sociedad y culturales puestos en funcionamiento, para leer la imagen, pero la polisemia de la imagen se debe a que distintos individuos e incluso dentro de un mismo individuo se da una pluralidad de saberes sociales y culturales.

2.9 Análisis documental de contenido de la imagen.

La imagen puede describir diferentes sensaciones, es descriptiva, comparativa y cuenta o narra en si misma diferentes contextos. El análisis de la imagen permite conocer las diferentes perspectivas de la misma, diferentes puntos de vista.

María del Carmen LaCruz (2010, pág. 85) manifiesta que la riqueza en la expresividad de la imagen la hace una modalidad de la comunicación humana muy precisa. A lo largo del tiempo, el estudio ha brindado interés en las ciencias sociales, en los antropólogos, psicólogos, sociólogos, pedagogos, expertos de comunicación social.

2.9.1 Visionado y lectura de la imagen

Leer las imágenes es un proceso cognitivo y que no se aleja de la interpretación que culturalmente puede dar cualquier sujeto. Pero para que esta lectura se dé, es importante tener presente que es necesario los conocimientos técnicos de la imagen, pero de igual forma los conocimientos empíricos de significado de la imagen.

2.9.2 La Descripción

La descripción permite contar que se percibe, que se encuentra o que se haya en la imagen, es ese encuentro discursivo de lo que se puede observar en la imagen.

LaCruz (2010) dice que la descripción debe resaltar de forma objetiva los seres y objetos representados en la imagen, y deben incluir datos de la edad, el género, y las expresiones y gestos.

2.9.3 Identificación

La identificación permite reconocer y personalizar esos elementos que integran la imagen, de ella hacen parte identificar las personas, los objetos, las formas, los lugares y demás acontecimientos que se hallen en la imagen.

Para María LaCruz (2010) este proceso consiste en individualizar y personalizar los temas y motivos que se dan a raves de las personas, las figuras, los objetos, los lugares entre otros que se dan igual que en la anterior. La identificación se da mediante la identificación de los atributos de la escena.

2.9.4 Interpretación

Este es pues el resultado de la lectura y la identificación de lo que se encuentra en la imagen, es esa deducción que se hace de lo que muestra la imagen, esta interpretación puede surgir desde el conocimiento adquirido de forma académica, científica, cultural y empírica.

2.9.5 Resumen Documental

Este resumen permite hacer una descripción de la imagen en un contexto limitado, no pretende dar significado, quiere contar la imagen en un lenguaje claro.

LaCruz (2010) indica que la función es dar una descripción del contenido semántico que está la imagen y se da mediante la elaboración de un texto en su

lenguaje natural. También aporta información detallada y estructurada y permite al usuario tomar decisiones.

2.9.6 Organización de los datos

El proceso de investigación cualitativa es no lineal, caso contrario a las investigaciones de tipo cuantitativo. No hay un orden específico, las etapas se construyen con acciones que se dan para así poder lograr llegar a los objetivos planteados en este trabajo de grado y dar solución a la pregunta problema.

La muestra, junto con los datos recogidos de datos y el análisis de la información de los son actividades que se dan de forma simultánea. En este proceso de recolección de la información para esta investigación se realiza el análisis del contenido audiovisual que se encuentra en la plataforma digital YouTube del colectivo cultural Casa Kolacho. De igual manera se analizarán los antecedentes de tipo investigativo que vayan acorde con esta investigación y usaré la entrevista y la encuesta como método de recolección de la información.

Luego, se evaluaré la muestra, analizaré los datos recogidos y se realizará un análisis final. En este enfoque de carácter cualitativo, la recolección de los datos es importante porque son los que darán el resultado de la investigación y hacen llegar hasta el cumplimiento de los objetivos, pero su propósito final no es medir las variables para inferir o hacer un análisis estadístico. Lo que busca hacer el estudio cualitativo, es poder acceder a esos datos y que luego estos se conviertan en información de personas, seres vivientes, y también de comunidades y situaciones.

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 PARADIGMA Y TIPO DE INVESTIGACIÓN

Para entender mejor el tipo de investigación y lo que luego permitirá el desarrollo metodológico, es muy importante comprender que es un paradigma; este proceso investigativo está construido a partir de un paradigma cualitativo, vamos entonces a diferenciar ambos términos, para ello se ha elegido la siguiente definición extraída de del artículo “los conceptos de conocimiento, epistemología y paradigma, como base diferencial en la orientación metodológica del trabajo de grado”.

Francy Ríos (2006, pág. 7) indica que el paradigma es una estructura coherente construida por diferentes conceptos, también se construye por creencias metodológicas y teóricas que entre si permiten la selección, la evaluación y las críticas de diferentes temas, problemas y métodos.

Teniendo claro lo que es un paradigma, ahora es importante definir lo que es un paradigma interpretativo – cualitativo y nuestro enfoque es el análisis de contenido. Para Bardin (1986) este es pues el análisis de contenido y tiene un conjunto de herramientas metodológicas, cada vez son más precisos y mejorables.

Para el análisis de contenido la recolección de estos datos que se quieren investigar y el análisis, son un proceso que se da paralelo; donde el análisis que se hace no es un informe.

En el texto de Metodología de la Investigación, Sampieri (2014, pág. 418) manifiesta que, en el análisis de los datos, el acto más importante es la acción es que recibimos datos que no están estructurados, y a estos datos les damos una estructura. Los datos son diferentes, pero esto consisten en observaciones de quien investiga y de quien narra. A estos datos se pueden acceder desde la observación de los elementos: visuales, auditivos, textos, y demás.

Para Sampieri (2014, pág. 418) La finalidad del análisis cualitativo es entonces poder explorar los datos recolectados, poderles dar una estructura organizada en categorías y unidades, de igual manera describir experiencias de quienes participaron según su punto de vista, analizar el lenguaje y las expresiones; encontrar conceptos, categorías, y distinguir temas y comportamientos presentes en los datos investigados, de esta forma con el fin de darles un sentido a los datos. También es importante poder interpretar y explicar esos datos en función nuestro problema de investigación para con ello poder entender el contexto en el cual están inmersos los datos, de esta forma se pueden reconstruir hechos e historias.

La investigación se centra en visibilizar como por medio de la plataforma digital YouTube de CK se ha ayudado a generar la transformación del territorio a través de mensajes implícitos en los discursos y narrativas audiovisuales y como este medio toma un papel importante para ello. De igual manera es de tipo Interpretativo porque se trata de dar un contexto desde el análisis a todos esos elementos discursivo del lenguaje audiovisual apoyados en la semiótica de las imágenes.

3.2 DELIMITACIÓN

3.2.1 Sujeto u objeto de Investigación.

Este trabajo de grado tiene como objeto de estudio el contenido audiovisual que se encuentra el canal de YouTube del colectivo cultural Casa Kolacho. En los diferentes videos subidos al canal de CK, se puede evidenciar como este colectivo cultural poco a poco y a través de los años ha podido generar estrategias comunicativas y proyectos educativos por medio de la cultura HIP – HOP y expresadas a través de las narrativas y herramientas audiovisuales que envían un mensaje denotativo a sus espectadores.

Es de esta manera, que los integrantes de este colectivo cultural transforman el territorio, y llevan a la audiencia a identificar aquellos cambios sociales logrados en la comuna 13 San Javier.

3.2.2 Tiempo y Escenario

El tiempo que se ha tomado para el avance y desarrollo de la investigación de este trabajo de grado, será a partir del año 2021-2 al año 2022-1, y el escenario será la plataforma digital YouTube del colectivo cultural Casa Kolacho y el contenido allí encontrado.

3.3 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

Esta investigación es de carácter no experimental, y la intención de este análisis es observar los diferentes elementos que componen el discurso y las narrativas audiovisuales usadas por el colectivo cultural Casa Kolacho que transmiten un mensaje de cambio y transformación de los barrios de la comuna. Kerlinger (2014) manifiesta que la investigación no experimental es una investigación en la que no es posible manejar las variables.

Este análisis se abordará desde el corte transversal ya que la intención, es hacer una investigación observacional y analizar aquellos datos desde las diferentes variables encontradas en un periodo de tiempo de los últimos 4 años acerca del contenido en la plataforma YouTube del colectivo cultural Casa Kolacho.

Las observaciones que se realicen en esta investigación de corte transversal serán de tipo descriptivo, y trataremos de acercarnos al mensaje denotativo y connotativo implícito que se transmite a través de los diferentes videos en el canal de YouTube del colectivo cultural CK, y se apoyan de los diferentes discursos y recursos audiovisuales.

3.4 TÉCNICAS DE GENERACIÓN Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Existen diferentes formas o maneras de realizar la recolección de los datos que nos lleven a acceder de forma directa o indirecta a interactuar con el objeto de estudio dependiendo de cuál sea el enfoque de la misma. Estos datos pueden ser recolectados a través de la observación participante o no, el muestreo, los grupos focales, la entrevista, las encuestas, entre otros.

Para Sampieri (2014, pág. 184) las técnicas o métodos de generación o recolección de datos o información consisten en poder recoger datos adecuados sobre las variables de las unidades de la muestra y análisis o casos de los que participan, o de los grupos, o los diferentes fenómenos, entre otros.

La recolección de los datos es importante ya que lo que se busca es que estos mismos nos brinden la información de las personas, de los seres vivientes, de igual manera de las comunidades, o las situaciones y procesos de las comunidades. Estas expresiones pueden ser sus formas de vivir, de interactuar, entre otras.

3.4.1 Observación no participante

En el análisis de esta investigación se realizará una observación no participante donde debido a que, como investigador, no se tendrá contacto directo con el fenómeno observado y sólo se registrará y analizará la información que aparece como resultado de la investigación a través de los elementos audiovisuales que representan el contenido aportado por el colectivo cultural CK por medio de la plataforma digital YouTube.

La observación es la manera natural de acceder al conocimiento, la mayor parte de aprendizajes que adquieren las personas es una combinación entre observación y empirismo, Egg (2003, pág. 29). Describe este proceso en buena parte como lo que aprende la mayoría de las personas a lo largo del tiempo y de su vida.

Si bien la observación es un proceso que permite acceder a la información y por ende al conocimiento, también es importante tener presente que dicha observación permite participar o no, directa o indirectamente de los resultados que arroje el fenómeno estudiado y por tal razón manipular dicha información a favor o en contra de este.

Para el caso de esta investigación se realizará una observación documental definida dentro del esquema de la clasificación de las técnicas de observación (Duverger, 1962) y donde se permite realizar análisis de documentos o análisis de contenido específicamente en este caso.

Se pretende desde la observación no participante analizar esos mensajes implícitos desde la objetividad y subjetividad que se encuentran en los videos subidos a la plataforma digital YouTube del colectivo cultural CK, y que a través de los elementos discursivos del lenguaje audiovisual posibilitan la transformación de la comuna.

Esta investigación usa diferentes instrumentos para comparar esas diferentes variables que se desean analizar y en algunos casos dependiendo del objeto de estudio se llegan a combinar algunas de esas formas para la recolección de los datos.

Sampieri (2014) afirma que algunos de los instrumentos que se usan para recoger datos son los cuestionarios, los registros del contenido y la observación, también se usan las pruebas estandarizadas, los instrumentos mecánicos o electrónicos.

Para este trabajo de grado la herramienta que usaremos será la ficha de análisis de contenido organizada por categorías y variables, estas contendrán cada punto específico que se quiere analizar para con ello conseguir los resultados del estudio y lo que se quiere demostrar.

3.4.2 Entrevista

La entrevista permite recoger los datos que se requieren en el proceso de investigación. Estas entrevistas deben ser dirigidas a los actores que hacen parte del objeto de investigación según sea el modelo.

Para Sampieri, Collado y Fernández (2014, pág. 403) una de las técnicas que se usará es la entrevista, esta la definen como una reunión en la cual se conversa y se intercambia información entre personas.

3.4.3 Encuesta sencilla

Para medir la percepción y la interacción de las personas con el canal de YouTube del colectivo cultural de CK, es importante realizar un cuestionario a través de una encuesta por medio de la aplicación Google Forms, donde por medio de las preguntas podremos identificar que piensan las personas del material audiovisual que allí se encuentra.

Grafica 1. Cuestionario Google Forms



Casa Kolacho (CK), una mirada a los mensajes y discursos audiovisuales

Esta encuesta busca conocer la percepción que tienen las personas acerca del canal de YouTube del Colectivo Cultural Casa Kolacho (CK), y que tanto creen que se ha podido cambiar la imagen de la Comuna 13 San Javier de la ciudad de Medellín por medio de los mensajes implícitos y explícitos del contenido audiovisual que allí se encuentran. Si no conoces el canal de YouTube por favor ingresa y observa los videos, este proceso es importante para que tus respuestas sean objetivas. ¡GRACIAS!

<https://www.youtube.com/user/CasaKolacho>

Para esta investigación se eligió realizar una encuesta con preguntas cerradas para respuestas cerradas (SI/NO).

Sampieri, Collado y Fernández”. (2014, pág. 217) manifiestan que las preguntas cerradas contienen opciones de respuesta que han sido delimitadas y

establecidas en pro del resultado de la información. Esto quiere decir, que se presentan diferentes posibilidades para que los encuestados den respuesta.

3.5 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

Se realizará un proceso de análisis multivariado porque compararemos la información extraída de cada uno de los videos a observar y para poder encontrar aquellas similitudes dentro del discurso. El cruce de la información encontrada, permitirá hallar relaciones de causa – efecto y desarrollar un modelo de predicción basado en dichas variables. Para este análisis de los datos, es importante que, al recibir los datos no estructurados, se les dé una estructura.

El análisis multivariado ayudará a comparar esos elementos discursivos del lenguaje audiovisual que se usan entre un video y otro y, que lleva consigo un mensaje de transformación, así podremos identificar que similitudes o diferencias encontramos en el material analizado.

Finalmente, esta técnica de análisis permitirá encontrar relaciones entre los mensajes implícitos en los videos analizados, y que permiten que, a través del lenguaje audiovisual, los elementos del discurso, los códigos de comunicación, el lenguaje y los símbolos, llegue la transformación del territorio.

3.6 MUESTREO INTENCIONAL

Se tendrá en cuenta el muestreo intencional no probabilístico debido a que la representación de la muestra que se tomará para este análisis recolectado, no hace una significación total de la población, porque se limita a observar el trabajo realizado por un solo colectivo cultural de la comuna.

En el libro Metodología de la Investigación Sampieri (2014) indica que hay dos tipos de muestras que se usan en las investigaciones y estas son las no probabilísticas, y su finalidad no es generalización de los términos de probabilidad.

Este muestreo no probabilístico, permite trabajar con la muestra que se tomará para ser objeto de estudio y análisis, y se limita al contenido audiovisual subido a la plataforma digital YouTube y encontrado en el canal del colectivo cultural CK entre el año 2016 al 2020.

3.7 PLAN DE TRABAJO

Cronograma de la investigación

Este trabajo empezó a ser elaborado en el mes de febrero del año 2020. En medio de este proceso se ha tenido asesoría en cuanto a la elaboración de este trabajo de grado de la docente Claudia Teresa Herrera Caicedo y el docente Pablo Andrés Huertas Obregoso, en las asignaciones de teorías cognitivas y semiótica de la comunicación respectivamente.

Se ha analizado el contenido inmerso dentro del canal de YouTube del colectivo cultural CK, se han visitado las instalaciones de CK, se ha tenido encuentros con los actores principales y generadores del contenido que se encuentra en la plataforma digital. Alguno de ellos es: "Jehhico", "Ciro", "Jairito", "tatam" integrantes del colectivo cultural.

De igual manera se ha realizado y se continuará la lectura de los diferentes artículos, libros y trabajos de grado que se han usado como referencia para esta investigación, se tiene programadas entrevistas con algunos personajes protagonistas del contenido a analizar.

Grafica 2 Cronograma año 2020 -1

Actividad	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
1. Planteamiento del problema					
2. Establecimiento de objetivos.					
3. Justificación					
4. Rastreo de antecedentes					

Grafica 3 Cronograma año 2020 -2

Actividad	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
1. Construcción del marco teórico					
2. Diseño de la investigación					
3. Trabajo de campo					
4. Análisis de la plataforma digital YouTube					

Grafica 4 Cronograma 2021 – 1 y 2

Actividad	Febrero – Marzo	Abril - Mayo	Agosto – Septiembre	Octubre - Noviembre
1. Proceso de Investigación				
2. Lectura de los textos investigativos				
3. Elaboración de las fichas de análisis				

Grafica 5 Cronograma 2022 - 1

Actividad	Febrero	Marzo	Abril	Mayo
1. Sinterización de resultados				
2. Análisis de los datos				
3. Entrega final de trabajo de grado				

3.8 PRESUPUESTO DE LA INVESTIGACIÓN

Los valores y las variables mencionadas a continuación están siendo tomados únicamente desde el inicio de la elaboración de este trabajo de grado y es una

aproximación a lo que se podría invertir hasta el final de la misma, el tiempo estimado de dos (2) años y seis (6) meses hasta la culminación del mismo.

Grafica 6. Tabla de costos

GASTOS	COSTOS
Matricula (5 semestres)	13.000.000
Copias	250.000
Pasajes (combustible moto)	1'500.000
Alimentación	2'500.000
Materiales	1'000.000

Este presupuesto puede estar sujeto a cambios por que año tras año hay incremento en las variables anteriormente justificadas.

4. SISTEMATIZACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Esta investigación cualitativa es no lineal, caso contrario a las investigaciones de tipo cuantitativo. No hay un orden específico, las etapas se construyen con acciones las cuales se dan para poder cumplir con los objetivos planteados y responder a la pregunta problema.

Para la sistematización, organización y el análisis de los elementos investigados en el transcurso de este proceso, la información se organizó así: se establece por medio de una matriz categorial realizada en Excel en donde se ubicaron las categorías de este trabajo, estas categorías indican aspectos relevantes de la información recolectada y las herramientas de recolección que fueron usadas, para poder determinar así el análisis del contenido, la relación entre ellos y la coherencia entre dichas categorías organizadas, objetivos y el marco teórico de este trabajo.

Para esta investigación se usaron en este caso, las entrevistas, el cuestionario sencillo y la observación no participante, como también las fichas de análisis de contenido donde se alojaron los datos recogidos.

La muestra, los datos recogidos y el análisis de estos son actividades que se dan de forma paralela. En el proceso de investigación y posterior recolección de los datos para esta investigación se realizó análisis del contenido audiovisual que se encuentra en la plataforma digital YouTube del colectivo cultural Casa Kolacho. De igual manera se analizarán los antecedentes de tipo investigativo que vayan acorde con nuestra investigación y se usara la entrevista y también la encuesta como método de recolección de los hallazgos.

4.1 ORGANIZACIÓN DE DATOS CUALITATIVOS PARA EL ANÁLISIS

Para dar orden a los datos y de la información obtenida a través de las herramientas de obtención de datos de los 11 videos analizados en el canal de YouTube de CK en la plataforma digital, se hizo uso de la construcción de un sistema categorial. Los datos recogidos y alojados en cada instrumento muestran la relación de los objetivos de investigación y el marco teórico según la teoría de los autores.

Grafica 7. Matriz categorial

Categoría	Subcategoría	Video 1	Video 2	Video 3	Video 4	Video 5	Video 6	Video 7
LENGUAJE	Pragmatica	Microfono = cantar, hablar, amplificar. Lápiz = dibujar, diseñar, pintar, escribir. Música = cantar, bailar, escuchar. Narrador = cuenta historias.	Balón = Jugar, patear. Cancha = deportes, juego, competencia. Cámara = Grabar, filmar, fotografar.	Aerosol = pintar, decorar. Paredes = casas, barrio, territorio. Ferrey Citro = artista, narrador, guía	Aerosol = pintar, decorar. Paredes = casas, barrio, territorio. Narrador = Habla, guía, contextualiza DJ = Música, ritmo, talento	Aerosol = pintar, decorar. Paredes = casas, barrio, territorio. Música = cantar, bailar, escuchar.	Balón = Jugar, patear. Cancha = deportes, juego, competencia. Cámara = Grabar, filmar, fotografar.	Microfono = cantar, hablar, amplificar. Lápiz = dibujar, diseñar, pintar, escribir. Música = cantar, bailar, escuchar. Visitar sitios y lugares diferentes
	Semantica	Escuela = Lugar de aprendizaje. Enseñanza = proceso de aprendizaje. Bailar = proceso de mover el cuerpo y las extremidades con ritmo. Dibujar = Representar figuras de personas, animales o cosas en una superficie mediante líneas trazadas con los útiles e instrumentos adecuados, como lápiz, papel, entre otros. Cantar = Formar con la voz sonidos melódicos y variados o que siguen una melodía musical.	Cancha = lugar o practicar deportes. Jugar = realizar una actividad que entretiene. Celebrar = festejar un triunfo o logro.	Barrio = Lugar donde habitan personas. Narración = cuenta y narra lo que se quiere expresar. Caminar = proceso de mover el cuerpo y las extremidades para llegar a un punto deseado. Dibujar = Representar figuras de personas, animales o cosas en una superficie mediante líneas trazadas con los útiles e instrumentos adecuados, como lápiz, papel, entre otros.	Barrio = Lugar donde habitan personas. Narración = cuenta y narra lo que se quiere expresar. Caminar = proceso de mover el cuerpo y las extremidades para llegar a un punto deseado. Dibujar = Representar figuras de personas, animales o cosas en una superficie mediante líneas trazadas con los útiles e instrumentos adecuados, como lápiz, papel, entre otros.	Dibujar = Representar figuras de personas, animales o cosas en una superficie mediante líneas trazadas con los útiles e instrumentos adecuados, como lápiz, papel, entre otros. Cantar = Formar con la voz sonidos melódicos y variados o que siguen una melodía musical.	Cancha = lugar o practicar deportes. Jugar = realizar una actividad que entretiene. Celebrar = festejar un triunfo o logro.	Escuela = Lugar de aprendizaje. Enseñanza = proceso de aprendizaje. Bailar = proceso de mover el cuerpo y las extremidades con ritmo. Dibujar = Representar figuras de personas, animales o cosas en una superficie mediante líneas trazadas con los útiles e instrumentos adecuados, como lápiz, papel, entre otros. Cantar = Formar con la voz sonidos melódicos y variados o que siguen una melodía musical. Visitar = Visitar lugares o conocer destinos turísticos diferentes a los habituales

Grafica 8. Matriz categorial - Objetivos específicos

Objetivos específicos	ELEMENTOS DE LA IMAGEN				
	ELEMENTOS DINÁMICOS DE LA IMAGEN	Son los elementos que permiten que la imagen adquiere naturaleza dinámica, y con el movimiento, la tensión y el ritmo.	* Repetición * Ritmo * Temporalidad	* Repetición : SE DENOMINA REPETICIÓN A USAR LA MISMA FORMA MAS DE UNA VEZ Y EXISTEN DIFERENTES TIPOS DE REPETICIÓN. * Ritmo : el ritmo esta asociado a la temporalidad y produce un orden ya sea sincronico o asincronico. * Temporalidad : DESDE LA SECUENCIA Y LA SIMULTANEIDAD	Los elementos de narrativa audiovisual también evolucionaron ya no solo se habla de movimientos internos con primario, secundario y terciario, sino se habla de Semántica, Estética, Expresiva y Morfológica.

En el artículo “La investigación cualitativa y su relación con la comprensión de la subjetividad” de la Revista Humanismo y Sociedad, Ana Serna (2006, pág. 8) indica que, el sistema categorial ayuda a la construcción de los referentes conceptuales, y también ayuda a dar sentido las categorías seleccionadas.

El sistema categorial usado en esta investigación se estructuró a través de una ficha realizada en Excel donde se deposita la información adquirida con la investigación y se da orden a las categorías, subcategorías y análisis obtenido que arrojan las entrevistas, las encuestas y el material audiovisual observado y analizado desde los diferentes textos y autores citados en este trabajo de grado.

Grafica 9. Matriz Categorial – Entrevistas

Entrevistas		
Entrevista 1	Entrevista 2	Entrevista 3
<p>Profesor Víctor Hugo Deossa Ro</p> <p>Con la llegada de los elementos Multimediales, la interactividad, el Asincronismo y las redes sociales, los elementos evolucionaron y ya se habla de comunicación Multisensorial, ya no sólo prevalece lo visual y lo auditivo, sino que se habla de crear Sensibilidad y buscar movilización. Lo que ha creado una serie de profesionales pioneros en crear contenidos que tocan aspectos que antes no se miraban como la morfología, la sintaxis, la didáctica y el feed back.</p> <p>Los elementos de narrativa audiovisual también evolucionaron ya no solo se habla de movimientos internos como el</p>	<p>Profesor Jorge Rojas</p> <p>¿Cuáles son los elementos discursivos del lenguaje audiovisual? Lo primero que yo diría acá es que estamos hablando de un lenguaje, y para la construcción de un lenguaje o para poderlo llevar a cabo, los elementos discursivos nos basamos en símbolos y signos símbolos que deben conocer tanto quien elabora el contenido como quien lo interpreta o a quien va dirigido. Es muy importante que haya una coherencia en ese sentido, por que cuando yo hablo en español y lo hablo de la manera correcta y alguien entiende español pues obviamente me puede entender el idioma, pero si yo hablo en un idioma que alguien no me entiende pues la posibilidad de tener ese contenido pues va ser obviamente un poco complejo.</p> <p>El lenguaje verbal por ejemplo se basa en las vocales, en las palabras, en las frases, pero el lenguaje audiovisual se basa obviamente en otros elementos que tienen que ver por ejemplo con la escala de los planos, y no solamente los planos visuales porque conocemos los planos; el plano general, el plano americano, el plano medio, el primerísimo primer plano (PPP), también nos tenemos que ir al tema de lo auditivo, en lo auditivo hay diferentes planos, no es lo mismo escuchar una voz en primer plano que en un segundo plano visual por ejemplo, en cuanto a lo visual los ángulos de cámara, los puntos de toma, no es lo mismo hacer un ángulo en picado que en contrapicado, los movimientos de cámara en cuanto al tema de la narrativa por ejemplo, como se hacen todos los movimientos de cámara, que significa un plano, un zoom, un trévelin, cuando utilizo un movimiento de Dolly, un movimiento de grúa, hoy en día de manera contemporánea por ejemplo, se utilizan una serie de recursos. Cuando uno esta construyendo la imagen a nivel visual va el tema de la profundidad de campo, existe la mucha y la poca profundidad de campo, existe también el tema del foco que</p> <p>¿Cuáles son los elementos de la narrativa audiovisual? Para explicarte esta pregunta la voy a dividir en dos, en la parte auditiva esta por ejemplo la música, las voces, el sonido ambiente,</p>	<p>Jhon Fernegiro - Integrante CK</p> <p>¿Crees que el contenido audiovisual del canal de YouTube de CK deja un mensaje claro de transformación de la Comuna 13 San Javier? El poco contenido audiovisual que hay en el canal ha servido para mostrar lo que Casa Kolocho ha venido desarrollando durante mucho tiempo, el hablar de que hoy hay chicos que en su momento en los primeros videos que se ven en el canal, aprendiendo a hacer graffiti y aprendiendo a hacer rap, entre otras, hoy soy profesores, son artistas dentro del territorio eso ya planta de entrada un episodio de transformación de la comuna.</p>

4.2 ANÁLISIS CATEGORIAL

Para la interpretación de los datos recogidos se tuvo que realizar el proceso de triangulación de la información para así poder tener argumentos comprobables que soportaran los resultados y las conclusiones.

Ana María Ramírez (Serna, 2006) en La investigación cualitativa y su relación con la comprensión de la subjetividad la describe como una búsqueda de patrones que ayudan a desarrollar y corroborar la manera en cómo se interpreta el fenómeno humano objeto de la investigación.

En este punto traeremos la pregunta de investigación y los objetivos planteados al inicio para que junto con los resultados obtenidos en el desarrollo del marco teórico puedan mostrar la respuesta a dicha pregunta.

Se ha dado entonces un proceso de investigación que ha generado resultados a través de algunos métodos de investigación y también de recolección de datos como los son: *la encuesta sencilla* realizada por medio de la plataforma Google Forms, *la entrevista* a diferentes actores del proceso como integrantes del colectivo cultural CK, docentes universitarios especialistas en producción audiovisual y un grupo conformado por 108

personas escogidos por medio de la red social Facebook de quien realiza esta investigación. Estos resultados se ven reflejados en tablas de análisis de contenido, uso de matrices categoriales, gráficos, y diagramas.

Inicialmente se generó la inquietud de ¿Cómo son manejados los elementos discursivos del lenguaje audiovisual que han sido emitidos a través de la plataforma YouTube del colectivo cultural Casa Kolacho y que permiten mostrar la transformación de la comuna 13 San Javier?, y se plantearon objetivos como; analizar los elementos discursivos del lenguaje audiovisual que contienen los mensajes del colectivo cultural Casa Kolacho a través de la plataforma digital YouTube que permiten visibilizar la transformación de la comuna.

Además, identificar los elementos discursivos audiovisuales que propone el colectivo cultural, estudiar los códigos comunicativos de los elementos discursivos del lenguaje audiovisual que han sido emitidos a través de la plataforma YouTube del CK y determinar la efectividad del mensaje enviado a través de la plataforma YouTube del colectivo cultural casa Kolacho por medio de los elementos discursivos del lenguaje audiovisual.

A través del proceso observación realizado en esta investigación pudimos analizar los elementos discursivos del lenguaje audiovisual usados por el colectivo cultural en los videos realizados y subidos en el canal de CK en la plataforma digital YouTube. Estos Elementos junto con las narrativas audiovisuales permiten demostrar que YouTube es un medio importante para transmitir mensajes apoyados en los videos, y que esta plataforma digital es una herramienta adecuada para transmitir el material y a través de ellos visibilizar la transformación del territorio.

Se identificaron elementos discursivos del lenguaje audiovisual encontrados en los videos de CK como el manejo de planos, ley de tercios, sonidos, voz en off, ángulos de cámara, movimientos de cámara, profundidad de campo, el foco de imagen, entre otros y estos a su vez ayudan a dar sentido al mensaje y pueden ser interpretados por los receptores.

Se estudiaron los códigos de comunicación usados por el colectivo cultural CK y se hallaron códigos naturales orales expresados a través de del lenguaje audiovisual, donde se transmiten signos lingüísticos y no lingüísticos. Por último, tratamos de determinar a través de una encuesta realizada a 108 personas, la efectividad del mensaje de transformación de la comuna por medio de los videos que se encuentran en la plataforma digital del colectivo cultural CK.

Para esta investigación el proceso de triangulación de datos, permite verificar y comparar la información obtenida a través de las diferentes herramientas usadas, y organizadas por categorías y subcategorías como puede observarse en la gráfica 6, lograr llegar a los objetivos que se plantearon en este trabajo y así poder hallar la respuesta a la pregunta problema planteada.

Estas categorías representadas en la matriz categorial fueron; el lenguaje el cual subcategorizamos en la pragmática, la semántica y la sintaxis y los cuales nos permiten entender el lenguaje como la unión de señales y signos que ayudan a comunicar algo. En este caso, estas subcategorías nos ayudaron a identificar como se usan algunas herramientas entre ellas los lápices, los micrófonos, los aerosoles, el color, las consolas, la música, el baile, las cámaras, los muros y demás representaciones artísticas entendidas por el público como generadoras de acciones de cambio en el territorio.

Grafica 10 lenguaje

Categoría	Subcategoría	Video 1	Video 2	Video 3	Video 4	Video 5	Video 6
LENGUAJE	Pragmatica	Micrófono = cantar, hablar, amplificar. Lápis = dibujar, diseñar, pintar, escribir. Música = cantar, bailar, escuchar. Narradores = cuenta historias.	Balón = jugar, patear. Cancha = deportes, juego, competencia. Cámara = Grabar, filmar, fotografar.	Aerosol = pintar, decorar. Paredes = casas, barrio, territorio. Femey-Dio = artista, narrador, guía	Aerosol = pintar, decorar. Paredes = casas, barrio, territorio. Narradores = Habla, guía, contextualiza . DJ = Música, ritmo, talento	Aerosol = pintar, decorar. Paredes = casas, barrio, territorio. Música = cantar, bailar, escuchar.	Balón = jugar, patear. Cancha = deportes, juego, competencia. Cámara = Grabar, filmar, fotografar.
	Semantica	Escuela = Lugar de aprendizaje. Enseñanza = proceso de aprendizaje. Bailar = proceso de mover el cuerpo y las extremidades con ritmo. Dibujar = Representar figuras de personas, animales o cosas en una superficie mediante líneas trazadas con los útiles e instrumentos adecuados, como lápiz, papel, entre otros. Cantar = Formar con la voz sonidos melodiosos y variados o que siguen una melodía musical.	Cancha = lugar o practicar deportes. Jugar = realizar una actividad que entretiene. Celebrar = festejar un triunfo o logro.	Barrio = Lugar donde habitan personas. Narración = cuenta y narra lo que se quiere expresar. Caminar = proceso de mover el cuerpo y las extremidades para llegar a un punto deseado. Dibujar = Representar figuras de personas, animales o cosas en una superficie mediante líneas trazadas con los útiles e instrumentos adecuados, como lápiz, papel, entre otros.	Barrio = Lugar donde habitan personas. Narración = cuenta y narra lo que se quiere expresar. Caminar = proceso de mover el cuerpo y las extremidades para llegar a un punto deseado. Dibujar = Representar figuras de personas, animales o cosas en una superficie mediante líneas trazadas con los útiles e instrumentos adecuados, como lápiz, papel, entre otros.	Dibujar = Representar figuras de personas, animales o cosas en una superficie mediante líneas trazadas con los útiles e instrumentos adecuados, como lápiz, papel, entre otros. Cantar = Formar con la voz sonidos melodiosos y variados o que siguen una melodía musical.	Cancha = lugar o practicar deportes. Jugar = realizar una actividad que entretiene. Celebrar = festejar un triunfo o logro.
		* Los cantantes usan el micrófono para cantar. * Los niños usan el lápiz para dibujar o escribir. * Los bailarines usan la música para bailar. * Los D...	* Las personas usan las canchas para practicar algún deporte o divertirse. * Las cámaras son usadas para grabar o fotografar personas, animales, cosas...	* Ciro cuenta la historia de la comuna 13 como guía turístico. * Los graffiteros usan los aerosoles para pintar los muros del barrio. * Los bailarines usan la...	* Los cantantes usan el micrófono para cantar. * Los niños usan el lápiz para dibujar o escribir. * Los bailarines usan la música para bailar. * Los...	* Los cantantes usan el micrófono para cantar. * Los graffiteros usan los aerosoles para pintar los muros del barrio. * Las cámaras son usadas para...	* Las personas usan las canchas para practicar algún deporte o divertirse. * Las cámaras son usadas para grabar o fotografar personas, animales, cosas...

Otra de las categorías analizadas fueron los elementos de la imagen donde pusimos total atención a los planos, las formas y el color. De esta forma identificamos que las narrativas audiovisuales se apoyan en estos elementos para dar forma y sentido al mensaje que el colectivo cultural quiere transmitir.

Grafica 11 Elementos de la imagen

Categoría	Subcategoría	Video 1	Video 2	Video 3	Video 4	Video 5	Video 6	
ELEMENTOS DE LA IMAGEN	Plano	Se usan planos medios, cerrados, abiertos, planos detalle y primerísimos primeros planos (PPP), de igual forma planos generales y panorámicos.	Se usan planos medios, cerrados, abiertos, planos detalle y primerísimos primeros planos (PPP), de igual forma planos generales y panorámicos.	Se usan planos medios, cerrados, abiertos, planos detalle y primerísimos primeros planos (PPP), de igual forma planos generales y panorámicos.	Se usan planos medios, cerrados, abiertos, planos detalle y primerísimos primeros planos (PPP), de igual forma planos generales y panorámicos.	Se usan planos medios, cerrados, abiertos, planos detalle y primerísimos primeros planos (PPP), de igual forma planos generales y panorámicos.	Se usan planos medios, cerrados, abiertos, planos detalle y primerísimos primeros planos (PPP), de igual forma planos generales y panorámicos.	
	Forma	Las imágenes captadas desde el material audiovisual, los colores, los contrastes y los demás elementos plásticos de la imagen generan diferentes sensaciones. Dentro de los videos existen diferentes elementos que generan forma. Las Líneas, los puntos, las figuras geométricas usadas para crear las piezas graficas allí encontradas.	Las imágenes captadas desde el material audiovisual, los colores, los contrastes y los demás elementos plásticos de la imagen generan diferentes sensaciones. Dentro de los videos existen diferentes elementos que generan forma. Las Líneas, los puntos, las figuras geométricas usadas para crear las piezas graficas allí encontradas.	Las imágenes captadas desde el material audiovisual, los colores, los contrastes y los demás elementos plásticos de la imagen generan diferentes sensaciones. Dentro de los videos existen diferentes elementos que generan forma. Las Líneas, los puntos, las figuras geométricas usadas para crear las piezas graficas allí encontradas.	Las imágenes captadas desde el material audiovisual, los colores, los contrastes y los demás elementos plásticos de la imagen generan diferentes sensaciones. Dentro de los videos existen diferentes elementos que generan forma. Las Líneas, los puntos, las figuras geométricas usadas para crear las piezas graficas allí encontradas.	Las imágenes captadas desde el material audiovisual, los colores, los contrastes y los demás elementos plásticos de la imagen generan diferentes sensaciones. Dentro de los videos existen diferentes elementos que generan forma. Las Líneas, los puntos, las figuras geométricas usadas para crear las piezas graficas allí encontradas.	Las imágenes captadas desde el material audiovisual, los colores, los contrastes y los demás elementos plásticos de la imagen generan diferentes sensaciones. Dentro de los videos existen diferentes elementos que generan forma. Las Líneas, los puntos, las figuras geométricas usadas para crear las piezas graficas allí encontradas.	Las imágenes captadas desde el material audiovisual, los colores, los contrastes y los demás elementos plásticos de la imagen generan diferentes sensaciones. Dentro de los videos existen diferentes elementos que generan forma. Las Líneas, los puntos, las figuras geométricas usadas para crear las piezas graficas allí encontradas.
	Color	Los colores generan armonía visual, en nuestra cultura generan un ambiente de alegría, cambio y transformación, permiten cambiar la estética del territorio y acompaña el discurso audiovisual dándole sentido a la narrativa visual. Se tiene en cuenta al	Los colores generan armonía visual, en nuestra cultura generan un ambiente de alegría, cambio y transformación, permiten cambiar la estética del territorio y acompaña el discurso audiovisual dándole sentido a la narrativa visual. Se tiene en cuenta al	Los colores generan armonía visual, en nuestra cultura generan un ambiente de alegría, cambio y transformación, permiten cambiar la estética del territorio y acompaña el discurso audiovisual dándole sentido a la narrativa visual. Se tiene en cuenta al	Los colores generan armonía visual, en nuestra cultura generan un ambiente de alegría, cambio y transformación, permiten cambiar la estética del territorio y acompaña el discurso audiovisual dándole sentido a la narrativa visual. Se tiene en cuenta al	Los colores generan armonía visual, en nuestra cultura generan un ambiente de alegría, cambio y transformación, permiten cambiar la estética del territorio y acompaña el discurso audiovisual dándole sentido a la narrativa visual. Se tiene en cuenta al	Los colores generan armonía visual, en nuestra cultura generan un ambiente de alegría, cambio y transformación, permiten cambiar la estética del territorio y acompaña el discurso audiovisual dándole sentido a la narrativa visual. Se tiene en cuenta al	Los colores generan armonía visual, en nuestra cultura generan un ambiente de alegría, cambio y transformación, permiten cambiar la estética del territorio y acompaña el discurso audiovisual dándole sentido a la narrativa visual. Se tiene en cuenta al

De igual manera, en la categoría de los elementos dinámicos de la imagen estudiamos en cada uno de los videos la repetición de las imágenes, de los planos y de los elementos que dan estética a la imagen, de igual manera se analizó el ritmo y la temporalidad. Estos elementos dinámicos generan profundidad al mensaje, dinamismo a la imagen y recordación en el público que observan los videos.

En una cuarta categoría, la retórica de la imagen analiza de las imágenes y lo que puedan significar o representar a través del mensaje lingüístico, la denotación y connotación del mismo. Así pues, las personas que observan los videos pueden sacar sus propias conclusiones a través de las interpretaciones que se hagan de los videos el mensaje es codificado según las experiencias, el conocimiento propio y el análisis colectivo.

Grafica 12 retorica de la imagen

Categoría	Subcategoría	Video 1	Video 2	Video 3	Video 4	Video 5	Video 6
RETÓRICA DE LA IMAGEN	Mensaje Lingüístico	Los jóvenes del Colectivo Cultural Casa Kolecho realizan un festival de aprendizaje en la Escuela Eduardo Santos de la comuna 13 San Javier. Allí enseñan a los niños de las diferentes manifestaciones artísticas de la cultura Hip Hop.	Los integrantes de CK hacen un video de fútbol llamado "La 2T" que consiste en no dejar caer el balón al suelo y sumar 21 toques con el balón. Es un juego cotidiano de la práctica del fútbol.	A través de este video "Dico" cuenta la historia de paz, amor, resiliencia, arte y cultura que ha permitido la transformación de la comuna 13 San Javier. Se hacen tomas de planos generales, medios y primeros planos para mostrar la intervención gráfica de los barrios de la comuna 13.	En el video se muestra a los posibilitadores del cambio de estigma de violencia de la comuna 13, se muestra los espacios y los actores posibilitadores de la transformación a través del arte y la cultura Hip Hop.	El video nos deja ver la habilidad del artista APOLLO 13 decorando una de las paredes de CASA KOLACHO. El arte nace en la comuna 13 y permite a través de las intervenciones gráficas mostrar el talento de los artistas.	El video muestra a los integrantes de dos colectivos culturales disputando un partido de fútbol, donde se puede ver la unión, la camaradería, la felicidad de poder compartir con tranquilidad en la cancha deportiva del barrio.
	Mensaje denotado	Los integrantes del colectivo cultural CK enseñan a los niños que están diferentes horas de arte a través de la cultura Hip Hop. A través de las herramientas que proporcionan las diferentes manifestaciones artísticas se generan actividades de aprendizaje. De igual manera se generan espacios de aprendizaje y se comparte conocimiento a través de estas actividades.	Los jóvenes se unen para competir y para ganar, se participa para compartir, se reúnen para ver y disfrutar. Se usan los espacios deportivos para desarrollar de mejor manera esta actividad.	Dico invita a las personas que observan el video a conocer su historia y la historia de la comuna 13, con imágenes que muestran los solares, las calles, las obras de arte y demás manifestaciones artísticas de la comuna.	el video muestra como un grupo de jóvenes con iniciativas propias logra crear un espacio cultural llamado CASA KOLACHO donde enseñan a través del hip hop las diferentes manifestaciones artísticas de la cultura como lo son: el baile, la música, a ser DJ, a bailar, y de igual manera la importancia de compartir entre amigos.	se puede observar al artista pintar con sus herramientas una pared, dichas herramientas son aerosol, pincel, entre otros.	se pueden ver a los jóvenes del barrio jugar fútbol, interactuar entre ellos y que los raba con la cámara.

Por último en la categoría del proceso de análisis documental de contenido de la imagen, se analizó el visionado y lectura de la imagen, la descripción, la identificación, la interpretación y el resumen documental de cada video observado y estudiado dejando como resultado el reconocimiento de cada una de las partes del video como por ejemplo la lectura que se hace de cada una de las imágenes y sus contextos, la descripción de cada uno de los elementos que allí se ubican, la identificaciones de los mensajes, los lenguajes, los signos y símbolos y, además, los códigos de comunicación usados en el material audiovisual, la interpretación del mensaje y el resumen individual o colectivo de lo observado.

Grafica 13 análisis de la imagen

Categoría	Subcategoría	Video 1	Video 2	Video 3	Video 4	Video 5	Video 6
PROCESO DE ANÁLISIS DOCUMENTAL DE CONTENIDO DE LA IMAGEN	Descripción	El video se graba en la institución educativa Eduardo Somoza ubicado en el barrio del mismo nombre. Muestra como se les enseña a los niños las diferentes manifestaciones artísticas del hip hop. Se ven los niños jugar, participar, cantar, reír, pintar, modelar, entre otras actividades.	El video se graba en una de las canchas de la comuna 13, es allí donde se desarrolla la actividad de la "2T". Todos y cada uno de los jugadores participan de esta actividad.	se observan las diferentes formas, colores, calles, muros que hacen parte del recorrido grafittour de la comuna 13. de igual manera podemos ver a ciro caminar por dichas calles, y el apoyo audiovisual permite observar la intervención grafita de esta parte de la comuna 13 ubicada en el sector Independencias 1.	se observan a los jóvenes en la casa cultural enseñando a los niños diferentes formas del arte, como la música, la pintura y el baile.	a través de su talento APOLLO 13 le regala al colectivo cultural casa kolacho una obra para adornar sus muros, usa aerosoles de diferentes colores para plasmar su obra.	dos equipos de futbol conformados por artistas del barrio disfrutan de un partido de futbol, de la amistad que los une, del compartir momentos deportivos en la cancha de su barrio.
	Identificación	se observan procesos de enseñanza, a la comunidad educativa comportar espacios en el festival, los actores que hacen parte de este proceso son: educadores, jóvenes de los colectivos culturales y a los estudiantes de la institución educativa.	se observa la camaradería, la alegría de compartir y de jugar, también podemos ver como tanto hombres y mujeres comparten de la misma actividad con alegría y compañerismo.	Ciro es un joven de la comuna 13 que hace parte del colectivo cultural casa kolacho. Es raperero y estudiante de ciencias políticas de la UdeA. Al caminar su comuna hace la invitación para que las personas visiten la comuna y puedan ser testigos del cambio del territorio.	en este video se registran algunas formas de enseñanza para los niños de la comuna 13, en este video aparecen algunos de los integrantes del colectivo cultural, saludándose y riendo, compartiendo su conocimiento de la cultura hip hop en el mismo espacio.	APOLLO 13 es un graffitero de la comuna 13 y ha ayudado a cambiar el estigma social de violencia del territorio con su arte del graffiti, APOLLO enseña a los niños de la comuna a dibujar de forma gratuita a través del colectivo cultural	cada uno de estos personajes hace parte del cambio y la transformación de la comuna a través de sus colectivos artísticos: Casa Kolacho y Son Batá son dos de los muchos colectivos culturales que existen en la comuna 13.

Estas categorías entre ellas y según el análisis respectivo de cada video permiten relacionar el sentido de la imagen, los códigos de comunicación y los elementos discursivos del lenguaje audiovisual, y como cada uno de ellos da sentido y forma al mensaje transmitido en el material audiovisual por medio de la plataforma digital YouTube.

Por otro lado, se obtuvieron resultados a través de una encuesta sencilla donde se propusieron preguntas claves para con ello, y a través de las respuestas de los participantes, poder resolver los objetivos de este trabajo. Se seleccionó a los participantes a partir de ciertas variables sociodemográficas, con el fin de tener una amplia perspectiva para determinar si los discursos y las narrativas audiovisuales que están implícitos en los videos de la plataforma digital YouTube del colectivo cultural Casa Kolacho están generando un cambio en la forma de ver los cambios del territorio.

Las encuestas sencillas que se realizaron a través de la plataforma Google Forms a las 138 personas consultadas permitieron deducir que la mayoría de ellas conocen los procesos educativos del colectivo cultural, conocen la comuna San Javier, han visitado la comuna y han ingresado al canal de YouTube a observar los videos que allí se encuentran. De 138 personas encuestadas se refleja lo siguiente:

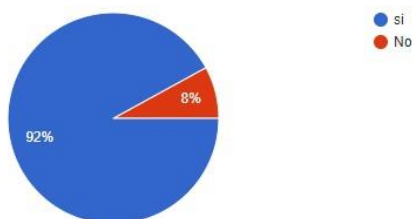
El total de personas encuestadas fue de 138, las cuales fueron invitadas por medio de Facebook a participar del proceso de investigación. La encuesta constaba con 14 preguntas cerradas con única opción de respuesta (SI/NO) y de carácter personal desde su conocimiento del proceso investigado.

La minoría de personas encuestadas indican que el canal de YouTube del colectivo cultural CK no es el medio adecuado para transmitir los mensajes de transformación del territorio.

Gráfica 14 El Hip – Hop como herramienta cultural influyente en el cambio del territorio.

¿Es YouTube una plataforma adecuada para transmitir mensajes audiovisuales que permitan entender los cambios en los estilos de vida?

138 respuestas

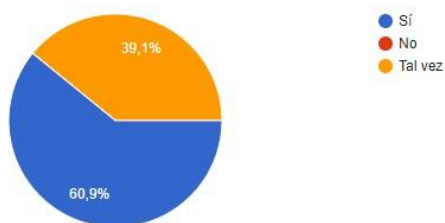


La mayoría de las personas encuestadas manifiestan que los mensajes implícitos en los videos del colectivo cultural CK y transmitidos a través de la plataforma digital YouTube, impactan de manera positiva a las personas que los observan.

Gráfica 15 Claridad del mensaje transmitido en los videos del canal de YouTube de CK.

¿Crees que el contenido audiovisual del canal de YouTube de CK deja un mensaje claro de transformación de la Comuna 13 San Javier?

138 respuestas

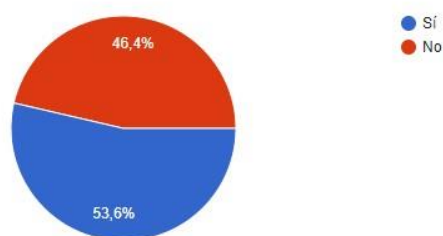


La mayoría de personas encuestadas responden que conocen de los procesos educativos que desarrolla el colectivo cultural CK en la comuna.

Gráfica 16 Conocimiento de los procesos educativos de CK

¿Conoces de los procesos educativos del colectivo cultural de CK?

138 respuestas

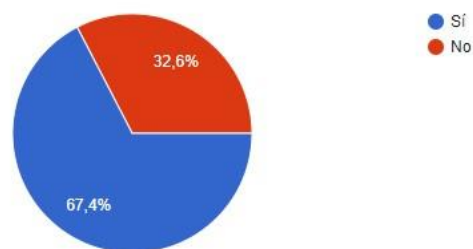


La mayoría de personas que contestaron la encuesta manifiestan haber podido hacer el recorrido turístico Graffitour de la comuna 13.

Gráfica 17 Porcentaje de encuestados que han hecho el Graffitour de la comuna 13

¿Has tenido la oportunidad de hacer el Graffitour de la Comuna 13?

138 respuestas



La mayoría de personas indican que el contenido audiovisual del canal de YouTube de CK deja un mensaje claro de transformación de la Comuna 13 San Javier.

Gráfica 18 Los mensajes implícitos en los videos impactan de manera positiva a las personas

¿Crees que los mensajes implícitos en los videos de CK llegan a impactar de forma positiva a las personas que los observan?

138 respuestas

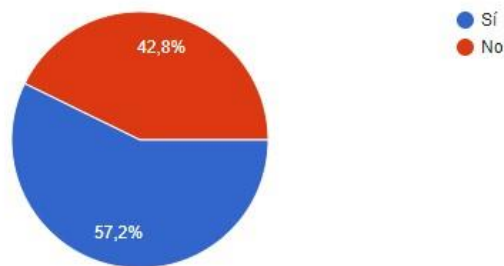


79 personas de las 138 encuestadas, conocen el canal de YouTube del colectivo cultural CK.

Gráfica 19 Conocimiento del canal de YouTube de CK

¿Conoces el canal de YouTube de Casa Kolacho?

138 respuestas



La mayoría de personas encuestadas conocen San Javier. La minoría de personas encuestadas no logran identificar los mensajes de transformación implícitos en los videos de CK que se encuentran en la plataforma digital.

Podríamos concluir que la mayoría de las personas encuestadas conocen del colectivo cultural CK, creen que la plataforma digital YouTube es un buen medio para transmitir el contenido de CK y que los discursos y narrativas audiovisuales transmiten un mensaje de cambio y transformación del territorio.

Los objetivos de este trabajo de grado nos dieron la ruta para la elaboración del marco teórico el cual explica y desarrolla la intención principal de nuestra pregunta de investigación y nos permite analizar, estudiar e identificar cuáles son los elementos discursivos del lenguaje audiovisual que permiten visibilizar los mensajes de transformación de la Comuna 13 San Javier por medio del material audiovisual de CK a través de la plataforma audiovisual YouTube.

Otra de las herramientas que se usaron para la investigación y recogida de datos fueron las entrevistas a 3 expertos los cuales dieron profundidad y claridad en los puntos analizados, en los elementos discursivos del lenguaje audiovisual usados en los videos del canal de YouTube de CK en estas entrevistas participaron Jorge Rojas docente

universitario y productor audiovisual, Víctor Hugo De Ossa productor audiovisual del canal Televid y docente universitario y Jhon Ferney Ciro integrante del colectivo cultural CK, artista urbano, guía de Graffitour y estudiante de Ciencias Políticas de la UdeA.

5. Conclusiones

La finalidad de este trabajo de grado era poder analizar, identificar y estudiar, cuales son y como son manejados los elementos discursivos del lenguaje audiovisual en los videos que se encuentran en la plataforma YouTube.

Después de realizado el proceso de análisis de la información adquirida por medio de fichas de análisis, matrices categoriales, encuestas y la observación en medio del proceso de investigación, y la cual fue extraída de los 11 videos del canal de YouTube del colectivo cultural Casa Kolacho podemos concluir que los diferentes elementos discursivos del lenguaje audiovisual usados en los videos son efectivamente bien usados y logrados para mostrar en la plataforma digital YouTube y, que esta la plataforma es la adecuada para mostrar esos mensajes de transformación que ha tenido el territorio en el transcurso de los años, lo cual permite que las personas que ven los videos pueden inferir que hay mensajes positivos de cambio en el material audiovisual presentado por CK.

Se tuvo en cuenta para las conclusiones de este trabajo de grado, aquellos resultados que se obtuvieron por medio de las herramientas de análisis, de esta forma logramos tener estas conclusiones.

3 Los elementos discursivos del lenguaje audiovisual encontrados en los videos y que enriquecen el discurso y el mensaje implícito en ellos fueron: los planos audiovisuales (cerrados, abiertos, picados, contrapicados, medios, generales, primeros planos entre otros). De igual manera estos elementos discursivos se apoyan en los planos sonoros que hacen parte de los videos analizados (Voz en Off, sonidos ambientes, musicalización, testimonios, etc.).

4 Encontramos en cada uno de los videos, que el colectivo cultural CK usa códigos de comunicación como la música, los signos, los símbolos, las señales, para mostrar no solo la transformación que ha tenido la comuna sino, cada una de las acciones que permiten que estos cambios en las dinámicas sociales puedan darse dentro del territorio y reflejados en los videos.

5 El mensaje enviado a través de la plataforma YouTube del colectivo cultural casa Kolacho por medio de los elementos discursivos del lenguaje audiovisual ha sido efectivo y así lo demuestra la encuesta realizada a las 10 personas escogidas a través de Facebook y a la cual se le envió la encuesta para ser resuelta. Los resultados muestran que el 60,9 % de las personas encuestadas creen que el contenido audiovisual de CK deja un mensaje claro de transformación del territorio. De igual manera el 52,2% de las personas encuestadas indican que si se evidencias en los videos los procesos educativos del colectivo cultural que ayudan a la transformación de las dinámicas sociales de los habitantes del territorio. El 92% de las personas consultadas indican que es YouTube la plataforma adecuada para transmitir los mensajes de cambio y de transformación del territorio. Y el 96,4% manifiesta que los mensajes implícitos en estos videos llegan a impactar de manera positiva a las personas que observan este material.

Los profesionales entrevistados como el docente Jorge Rojas de la Universidad Católica Luis Amigó, el docente y productor audiovisual Víctor Hugo DeOssa del Canal Televid indican que los elementos discursivos del lenguaje audiovisual ayudan a dar coherencia al mensaje y a la narrativa de los mismos, estos elementos sirven para dar contexto al mensaje que quiere replicarse, ayudan a dinamizar la imagen, y se apoyan de los demás elementos técnicos audiovisuales para lograr el sentido del mismo.

YouTube es una de las plataformas audiovisuales más vista en todo el mundo, cuenta con reproducciones en mas 88 países, es por esto que es posible afirmar que los videos que allí se depositan y que están en el canal de Casa Kolacho y que han sido vistos por alrededor de 3.800 personas en total, tienen un gran alcance para que personas de todas partes del mundo se enteren de los de cambios y las dinámicas, y transformación del territorio.

De igual manera cada uno de los elementos técnicos audiovisuales, como también los signos, los símbolos, los diferentes lenguajes, narrativas, entre otros, usados en la elaboración de los videos de CK, reflejan la pasión con la que este colectivo cultural ha trabajado durante más de una década en poder minimizar los diferentes fenómenos sociales que se encuentran en la Comuna.

Este trabajo realizado por los integrantes de Casa Kolacho, ha permitido que los jóvenes, niños y niñas de la comuna 13 puedan acceder a oportunidades de vida y de aprendizaje diferentes en un territorio que ha sido marcado por la violencia y por las desigualdades sociales.

Desde la línea de investigación *comunicación y ciberculturas* podemos agregar, que los medios audiovisuales son herramientas de transmisión de información muy necesarios en la actualidad ya que permiten tener una visión cosmopolita del mundo, estas plataformas digitales como YouTube permiten el intercambio de información, entre ellas las representaciones culturales y artísticas de las comunidades.

La sublínea comunicación digital entonces, nos permite indagar acerca de la funcionalidad y la interactividad de las comunidades con la tecnología y los medios digitales que posibilitan la comunicación, el intercambio cultural y muestran las diferentes dinámicas sociales a través de la internet.

6. Referencias

Cárdenas Cristina, 2002, Hacia una semiótica de la educación – sinéctica 19

Etenza Ana I, 2008, Elementos básicos de las representaciones visuales funcionales –
Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona.

Ezequiel Ander Egg, 1995, Métodos y técnicas de investigación social IV – técnicas para
la recolección de datos de información. Buenos Aires, Cap. 2 La Observación, Lumen
Humanitas.

Campos Guillermo y Lule Nallely, 2012, La observación, un método para el estudio de la
realidad Vol. VII, México, Xihmai, Universidad De La Salle, Pachuca.

Hernandez, Fernandez y Baptista. Metodología de la Investigación. Editorial Mc Graw Hill.
Mexico. 2001.

<http://www.scielo.br/pdf/csp/v21n3/18.pdf>

<https://decoradosmoya.es/elementos-del-lenguaje-audiovisual/>

[https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/que-es-la-observacion-
no-participante-y-que-usos-tiene](https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/que-es-la-observacion-no-participante-y-que-usos-tiene)

<https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf> - OTZEN, T. & MANTEROLA C.

Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. Int. J. Morphol., 35(1):227-232,
2017

(PDF) Galeano Eumelia Diseno de proyectos en la investigación cualitativa | Osiris Vesga
- Academia.edu

Galeano_Eumelia_Diseno_de_proyectos_en_I (1).pdf

matriz de categorías - YouTube

Código (Comunicación) - Concepto, ejemplos, codificación y decodificación

Fuente: <https://concepto.de/codigo-comunicacion/#ixzz7JqTO30u0>

Microsoft Word - TPM - Lenguaje Audiovisual.doc (unlp.edu.ar)

Fernández - YouTube como plataforma de contenido y soporte publicitario. Análisis de los youtuber...pdf (upv.es)