



Identificación de aspectos teóricos y técnicos para la creación de una pantalla de premios audiovisuales en la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas y la Licenciatura en Tecnología (énfasis en Comunicación e Informática Educativa) de la Universidad Tecnológica de Pereira

Mariana Franco Rodas

Universidad Tecnológica de Pereira
Facultad de Ciencias de la Educación
Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas
Pereira
2019

Identificación de aspectos teóricos y técnicos para la creación de una pantalla de premios audiovisuales en la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas y la Licenciatura en Tecnología (énfasis en Comunicación e Informática Educativa) de la Universidad Tecnológica de Pereira

Proyecto de grado para optar al título de:
Licenciado en Comunicación e Informática Educativas

Mariana Franco Rodas

Director

Mg. Santiago Rengifo Orozco

Universidad Tecnológica de Pereira
Facultad de Ciencias de la Educación
Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas

Pereira

2019

Nota de Aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Agradecimientos

En este punto del proceso desarrollado a lo largo de mi carrera profesional redactar estas palabras es casi que un acto de amor puro. Siendo convencional no tengo más que agradecer a todas aquellas personas que de una u otra manera hicieron parte de la consecución de esta meta, empiezo entonces por aquellas personas que desde lo académico me acompañaron en este proceso, la profesora Tere, una persona que de las que se aprende a ser sujetos críticos, a ver el mundo con ojos de humanista, pero de humanista de los que les duele su realidad, de los que cambian el mundo. A Andrés Ballesteros, porque un día me dijo que "terqueara" porque a pesar de tener ideas sacadas del absurdo sabía que podía llegar a hacer de esta idea un gran proyecto, a Santiago Rengifo, por tomar mi proyecto en el último momento y acompañarme a concluir esta meta.

A mi familia, mi padre, mi madre, mi hermana y mi hijo, Jacobo, quienes durante todos estos años han sido mi sustento moral, espiritual, económico, psicológico, el motor que mueve los sueños. A mis suegros y mi pareja, quienes llegaron a mi vida a acompañarme también en mis caminos dando soporte y ánimo cuando así se hizo necesario.

Es inevitable dejar por fuera a los grandes amigos, esos que popularmente llamamos familia por elección, un selecto grupo de gente con problemas en la cabeza de la cual me llevo los mejores años de mi vida. Gracias por las risas, los aprendizajes, por permitirme verlos crecer, eso siempre lo llevaré conmigo.

Gracias a la vida misma por permitirme llegar hasta acá y saber que aunque el camino fue extenso ello mismo hizo que fuera la mejor escuela de la que se aprende a ser no solo profesional, sino a ser humano.

Tabla de contenidos

Resumen	7
Descripción y construcción del objeto de estudio	9
1.1 Definición del problema.....	9
1.2 Planteamiento de la pregunta de investigación	15
1.3 Justificación.....	16
1.4 Marco teórico	19
1.4.1 Categorías conceptuales	19
1.5 Estado de la cuestión.....	30
2. Objetivos	34
2.1 Objetivo general	34
2.2 Objetivos específicos.....	34
3. Marco metodológico	35
3.1 Enfoque de investigación	35
3.2 Diseño metodológico.....	36
3.2.1 Plan de trabajo	37
3.2.2 Unidades observables	39
4. Proceso, análisis e interpretación	41
4.1 Análisis por cada indicador de unidad observable	41
4.1.2 Análisis por categorías conceptuales	42
4.2 Procedimiento del análisis de contenido	43
4.2.1 Unidades de registro con sus respectivas unidades de contexto.....	44
4.2.2 Grupo 1 - Relación sintáctica de las unidades de registro	46
4.2.3 Grupo 2 - Relación semántica de las unidades de registro	48
4.2.4 Grupo 3 - Relación sintáctica de las unidades de contexto	50
4.2.5 Grupo 4 - Relación semántica de las unidades de contexto	51
4.2.6 Relación entre relaciones - Categorías emergentes	53
5. Modelización	64
6. Conclusiones	69

6.1 Conclusiones de la categoría emergente	71
6.2 Conclusiones generales	72
6.3 Conclusión final	73
7. Bibliografía	75
7.1 Referencias electrónicas	77
8 Anexos	78

Lista de Tablas

Tabla 1	40
Tabla 2	41
Tabla 3	42
Tabla 4	45

Lista de Anexos

Anexo 1 Premios Comunica	78
Anexo 2 Piezas de montaje publicitario.....	78
Anexo 3 Rúbrica de evaluación de obras audiovisuales	78
Anexo 4 Registros de voz intervenciones foro de diálogo público	78
Anexo 5 Asistencia foro de diálogo público.....	78
Anexo 6 Registro fotográfico gala de premiación	78
Anexo 7 Certificaciones.....	78
Anexo 8 Transcripción diálogos "Foro de diálogo público"	79
Anexo 9 Plantillas	79

Resumen

La presente investigación está orientada hacia la identificación teórica (pues contrasta diversos planteamientos de autores) y la estructura funcional de una iniciativa de reconocimiento y estímulo a la creación audiovisual universitaria.

Se direcciona sobre este segmento de población estudiantil en el contexto de la educación superior en razón a que se constituye una necesidad perentoria recoger la diversa producción audiovisual del imaginario social, visto desde la óptica de los colectivos académicos juveniles, formados en los campus universitarios, cuyo valor antropológico cultural suma tanto a la conformación de la memoria histórica, como a su vez un rol de conciencia crítica a la situación nacional, que conforma el sentido contestatario-reflexivo que sucede al interior de las universidades.

La investigación parte de la idea de que crear premios sin un espíritu discursivo, no tiene futuro; por lo anterior, se hace énfasis tanto desde las organizaciones académicas, hasta el entendimiento por los concursantes, de que estas convocatorias adaptan su estrategia de reconocimiento a la acepción del vocablo *pantalla* en cuyo significado se asocia las características imaginarias de este elemento difusor de la imagen, con sinónimos de encuentro, intercambio cultural, y diálogo de saberes.

El proceso investigativo se constituye de dos factores de naturaleza ecléctica discursiva: el primero analiza las condiciones intelectuales de la creación de este modelo de reconocimiento y el segundo apartado mezcla con el primero los conceptos de premiación y producción

audiovisual como la fuente primaria de la creación mediática universitaria; teniendo en cuenta el procedimiento a efectuar para volver realidad la iniciativa y estudiando con juicio la recopilación de *pantallas de premios audiovisuales* que en tal sentido han tenido otras experiencias de igual naturaleza en el proceso de reconocimiento a la producción audiovisual joven universitaria.

Esta exploración al mundo de la producción mediática audiovisual deja como aprendizaje el entendimiento de que hasta un premio que a la luz de cotidianidad no reviste mayor compromiso intelectual, aparte de felicitar a los ganadores y dar vida a una muestra real de las realidades expuestas desde la visión de los colectivos de producción; debe justificar su iniciativa desde la retórica creada por los conceptos *pantalla, diálogo, dialogicidad*, que constituyen el propósito intrínseco de dichas convocatorias de estímulos, cuyo plan debe no solo estimular, sino motivar a la continuidad de los eventos, a la suma de voluntades para el fortalecimiento de la *pantalla de premios audiovisuales*, y sobre todo a que desde el inicio, el concepto de la producción audiovisual constituya un diálogo de saberes y éste a su vez genere *sentidos y motivaciones* para contar historias que coadyuven a la transformación social.

Palabras Clave:

Diálogo, dialogicidad, pantalla.

Abstract

The present research Project is guided towards theoretical identification (given the fact that it contrasts several different author's perspectives) and the functional structure of a recognition and stimulus initiative for college audiovisual productions.

It was directed upon the segment of student population in the context of higher education since it constitutes an urgent need to collect audiovisual production from the social imaginary, seen from the eyes of young academic collectives inside university campuses, which add anthropological cultural value to both the construction of historical memory and assumes a critical consciousness role to the national situation, making up the reflexive-contestant sense happening in these institutions.

Keywords:

Dialogue, dialogicity, screen.

Descripción y construcción del objeto de estudio

1.1 Definición del problema

La actividad universitaria forma y configura el pensamiento profesional; de acuerdo con esto la mente estudiantil adquiere un sentido crítico sobre la realidad que es interpretada y expuesta a partir de frases sueltas, pero con sentido crítico con asiento en las redes sociales, así como la expresión de dicho sentido en la producción mediática estudiantil.

Como resultado de esta proliferación de contenidos se advierte de una producción extensa y profunda de lo que el estudiante interpreta sobre la situación local, regional, nacional y ahora gracias a la globalización, interpreta de manera coloquial el transcurrir del mundo.

De manera subrepticia, o agazapados en clandestinidad los estudiantes producen cientos de mensajes que, sin descalificar sus contenidos, o ser observados por la opinión pública, entran a formar parte del olvido sin ser tan solo vistos o criticados; estas creaciones no solo se pierden entre tantas formas retóricas de mirar con ojo crítico, o la agenda académica, sino que su impulso

se pierde; y son pocos los escenarios en los que son reconocidas como parte integral de la formación universitaria.

Cada estudiante tiene algo que contar pero no tiene los canales adecuados para multiplicar su experiencia, a lo sumo algunas historias son rescatadas por los colectivos de productores universitarios, solo que estos grupos de creación seleccionan una entre miles de historias que contar; es decir el resto del imaginario se queda en la intención, mas no es objeto de realización audiovisual, primero por los costos de producción y segundo porque no existe un proceso sistemático en el cual cada estudiante deposite como en un banco el fruto de sus experiencias y la interpretación de la realidad desde su visión.

A pesar de que, en la ciudad de Pereira, la mayor parte de la institucionalidad universitaria ha adoptado un plan de estímulos para la producción audiovisual estudiantil, no se garantiza que las historias estén en concurso en su totalidad, y tampoco que en una sola concurrencia se reúna la representatividad de la diversa propuesta universitaria, es decir es poca la capacidad de respuesta de los concursantes, por la complejidad de producir un audiovisual serio. Se cuenta con lo que hay a pesar de que son muchas las creaciones que sólo quedan en *planos o en un argumento escrito*.

Crear más espacios para la producción audiovisual, generar una política de acompañamiento a la realización; generar más compromiso para la escritura de historias y hacer extensivo a otros canales de difusión de las producciones: televisión , radio, redes etc., son las ideas que no ocurren con respecto a la complementariedad de las *pantallas de premios audiovisuales*; pero deben implementarse en aras de fortalecer esta iniciativa y se deben tener en

cuenta para su sostenibilidad en el tiempo y en la imaginación del estudiante, convirtiéndolas en proyectos factibles.

La pantalla adquiere una connotación representada como un foco o un espacio a través del cual se pueden ver fragmentos del mundo, tanto del lado del espectador como de quien es protagonista dentro de ella, estos fragmentos hablan de cómo se configuran y reconfiguran estos mundos y donde, de alguna manera, podemos entender las dinámicas de lo que sucede en la civilización de hoy. Entre los estudiantes este imaginario donde se da y recibe mensajes del mundo y sus diversas realidades, es un producto que se empieza a considerar como parte de la formación no formal universitaria.

Como lo menciona Roger Silverstone (2004): “la pantalla es el punto en el que las culturas pública y privada se encuentran, el punto de intercambio, una especie de crisol en el que se funden la información y el entretenimiento, las identidades individuales y sociales, la fantasía y la realidad” (Silverstone, 2004 p. 2).

En el ámbito universitario es posible observar estas mezclas culturales, pero es más importante hacer que el futuro profesional tome conciencia de estos contextos para que complemente su imaginario político, social y cultural; una categoría intelectual que está por hacerse, puesto que ocurre, pero de manera involuntaria.

A través de las pantallas se tiene acceso a la información, a la actualidad, a la política, a la religión, a la ciencia, bien sea en el hogar, en la calle, en el trabajo o en el estudio.

Por medio de las pantallas se opina en las redes sociales, se expresan posturas frente a temas públicos con comentarios o simplemente se busca apoyo de proyectos de tipo colectivo o

personal, es decir, las pantallas sirven como escenario tanto de consumo como de comunicación y producción.

Por otro lado, y según lo menciona Juan Alfonso de la Rosa (2007), la pantalla puede ser vista como ventana, espejo y velo y desde su mirada como ventana señala: "la pantalla como ventana nos permite descubrir nuestras diferencias y nuestras semejanzas, nos muestra como individuos al mundo, develando en este proceso nuestra cultura a los ojos de los demás y a la vez nos permite hacernos miembros de una sociedad o de una humanidad al captar las cosas que nos hacen iguales", (De la Rosa, 2007 p 104); es decir, que a través de las pantallas los sujetos ponen en juego sus condiciones humanas, culturales y sociales, en otras palabras: "el medio no es el mensaje (McLuhan, 1967) ni el mensaje es el medio (Castells, 1999). El mensaje y el medio son productos sociales, productos de los procesos de recepción y consumo y de la autonomía del sujeto social frente a las tecnologías; de ahí que tenga sentido recordar que los mensajes son las personas" (Cardoso, 2014 p 8).

Ver entonces a las pantallas como ventanas al mundo, permite entender que estas se convierten en un espacio en el que se convoca un diálogo de saberes, de saberes múltiples, en lo educativo, en lo filosófico, en lo ético, en lo ideológico, que parten de las reflexiones que nacen de los procesos académicos institucionales, pero que también parten de las mediaciones sociales de los sujetos y que muestran cómo están hablando de la sociedad en la que están viviendo quienes las emiten, Silverstone lo dice: "pensemos lo social como un mediador y no solo la tecnología en este papel, pues pese a que las instituciones y tecnologías desencadenen la mediación a través de las representaciones que producen, también son mediadas a través de los procesos sociales de recepción y consumo" (Silverstone, 2006 p s/n.).

En Colombia existe un gran número de instituciones de educación superior que imparten formación sobre medios audiovisuales y comunicación, éstas, desde sus diferentes áreas de formación, implementan en el desarrollo de sus ejercicios académicos, la realización de productos audiovisuales como parte de la formación en competencias específicas. En dichos ejercicios los estudiantes realizan productos audiovisuales y ponen en marcha los conceptos y objetivos específicos derivados de la formación recibida, así como todas sus mediaciones sociales.

En dichas instituciones en las que concurren curricularmente las teorías de la comunicación, la pedagogía, las tecnologías audiovisuales e informáticas y demás, los estudiantes realizan en el marco de sus procesos académicos diferentes tipos de producciones audiovisuales, estas realizaciones audiovisuales, como productos que se reproducen a través de pantallas, tanto como cualquier producto que pase por estas, contienen todos los elementos mencionados hasta este momento y ponen en acción todo un despliegue de saberes técnicos propios de los desarrollos tecnológicos, así como miradas específicas, con sistemas de valores, sistemas de creencias, posturas ideológicas y demás que hacen parte de sus mediaciones como sujetos sociales.

Las producciones audiovisuales de los estudiantes universitarios dan cuenta desde sus percepciones y formación académica hasta sus posturas, miradas y palabra frente al mundo que los rodea. En función de esto, permitirles a los estudiantes entablar un diálogo entre sus posturas y percepciones no solo es importante sino necesario para la consolidación de sus procesos académicos, profesionales y culturales, esto en la medida en que dicho diálogo les permite cualificar su trabajo en relación al trabajo del otro. Paulo Freire (1968) en su obra *Pedagogía del Oprimido* dice:

Al intentar un adentramiento en el diálogo, como fenómeno humano, se nos revela la palabra: de la cual podemos decir que es el diálogo mismo. Y, al encontrar en el análisis del diálogo la palabra como algo más que un medio para que éste se produzca, se nos impone buscar, también, sus elementos constitutivos.

Esta búsqueda nos lleva a sorprender en ella dos dimensiones —acción y reflexión— en tal forma solidarias, y en una interacción tan radical que, sacrificada, aunque en parte, una de ellas, se resiente inmediatamente la otra. No hay palabra verdadera que no sea una unión inquebrantable entre acción y reflexión y, por ende, que no sea praxis. De ahí que decir la palabra verdadera sea transformar el mundo. (Freire, 1968 p 70).

El diálogo entonces sustentado en la palabra, o en la imagen como palabra, le da un nuevo sentido a los procesos que llevan los estudiantes, les permite a través de esa palabra concebir nociones de cambio, Freire, (1970) señala:

La existencia, en tanto humana, no puede ser muda, silenciosa, ni tampoco nutrirse de falsas palabras sino de palabras verdaderas con las cuales los hombres transforman el mundo. Existir, humanamente, es — pronunciar el mundo, es transformarlo. El mundo pronunciado, a su vez, retorna problematizado a los sujetos pronunciantes, exigiendo de ellos un nuevo pronunciamiento. Los hombres no se hacen en el silencio, sino en la palabra, en el trabajo, en la acción, en la reflexión. (Freire, 1968 p 71).

Este proyecto busca llevar a los estudiantes de las universidades de Colombia a entablar un diálogo que les permita generar transformaciones partiendo de la mirada reflexiva tanto de su palabra expresada en imágenes como de la de sus iguales.

Y para ello presenta la pantalla como el mejor espacio para visibilizar dicha palabra, una pantalla cualificada vestida de *premios audiovisuales* donde los estudiantes de diferentes universidades converjan para mostrar sus trabajos pero también para poner a dialogar los mismos, permitiéndose y permitiéndole a sus compañeros generar reflexiones necesarias frente a las miradas de mundo que allí se evidencian y frente a la calidad de su trabajo académico personal, un trabajo que comprende el desglose de la palabra calidad, la calidad del tratamiento temático, la calidad de la imagen, el trabajo cognitivo, conceptual, ideológico y todo lo que se pone en juego a la hora de realizar un producto audiovisual.

Para ello la pantalla de los premios no solo debe ser asumida como un espacio esporádico de visibilización sino como un espacio regular a través del cual año tras año los estudiantes puedan llevar a cabo ese diálogo necesario para sus procesos académicos, sociales y culturales los cuales convergen como parte de su trabajo pedagógico y en su formación como futuros profesionales, traducándose esto en la necesidad de pensar en la implementación de un mecanismo que permita sostener dicha regularidad.

1.2 Planteamiento de la pregunta de investigación

Llegados a este punto, este trabajo busca responder a la siguiente pregunta: ¿Cómo poner en diálogo público las producciones audiovisuales de los estudiantes de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas y Licenciatura en Tecnología (énfasis en Comunicación e Informática Educativa) de la Universidad Tecnológica de Pereira a través de una pantalla de premios audiovisuales como parte de un proceso de formación de los mismos?

1.3 Justificación

Actualmente los estudiantes universitarios y futuros profesionales asisten a diferentes cambios de paradigmas respecto a la forma cómo deben asumirse en el campo laboral y profesional al cual van a enfrentarse, cambios que están mediados por las necesidades del contexto y en gran medida por los avances tecnológicos, los cuales obligan al estudiante a pensarse de nuevas formas desde su rol como estudiante y en el ejercicio de sus prácticas académicas, es decir, a pensarse en el reconocimiento de su trabajo pedagógico y en la visualización de sus ejercicios académicos como una proyección de lo que serían como profesionales.

Este panorama ve la necesidad de entender y hacer frente a dichos cambios de paradigmas abordados desde áreas de trabajo específicas. En lo referente a esta investigación estos serán abordados desde del área audiovisual, es decir, desde el reconocimiento del trabajo pedagógico del estudiante y la claridad en sus procesos de formación.

En función de lo anterior se hace necesario entonces generar estrategias y espacios como respuesta a las necesidades contemporáneas abordadas desde el área audiovisual. La estrategia consiste en generar un espacio de evento, vestido de premios audiovisuales como un escenario de visibilización y diálogo público de las producciones audiovisuales de los estudiantes universitarios del país, las cuales mostrarán desde sus diferentes abordajes, las miradas y formas de asumir el mundo de sus realizadores.

Digamos entonces, que el abordaje audiovisual de una problemática o de un tema específico, exhibe en la pantalla posturas filosóficas, percepciones, concepciones ideológicas, sistema de creencias que no solo hablan de sus creadores sino de la sociedad y la cultura de la

cual participan. Esta puesta en escena no es otra cosa que un diálogo entre distintos saberes que se enriquecen con la mirada del observador.

Esto convierte a los premios audiovisuales en una pantalla a través de la cual los estudiantes tendrán la oportunidad de reflexionar frente a su trabajo personal desde la puesta en cuestión de sus productos, generando a partir de ello transformaciones en sus procesos académicos, culturales, sociales y como futuros profesionales. Paulo Freire lo menciona:

Los hombres no se hacen en el silencio, sino en la palabra, en el trabajo, en la acción, la reflexión. Mas si decir la palabra verdadera, que es trabajo, que es praxis, es transformar el mundo, decirlo no es privilegio de algunos hombres, sino derecho de todos los hombres. Precisamente por esto, nadie puede decir la palabra verdadera solo, o decirlo para los otros, en un acto de prescripción con el cual quita a los demás el derecho de decirlo. Decir la palabra, referida al mundo que se ha de transformar, implica un encuentro de los hombres para esta transformación. (Freire, 1970 p. 71).

Es por esto por lo que esta investigación centra su trabajo en el diálogo de saberes como escenario para generar reflexiones, reflexiones que permitan a los estudiantes universitarios de Colombia generar transformaciones en cuanto al trabajo que deben realizar de manera personal en el marco de sus ejercicios académicos y en su participación como ciudadanos y actores de la sociedad. Puesto que dicha tarea no es propia solamente de las cátedras o la tarea del docente, sino como Edwards y Mercer lo señala en su estudio: “El profesor y los alumnos aportan cada uno, a la situación de enseñanza y aprendizaje, un conjunto de conocimientos, destrezas, experiencias, expectativas, valores, etc., que utilizan como marco de referencia para interpretarla y actuar de acuerdo con esta interpretación” (Edwards y Mercer, 1988 p. 13).

Es importante entonces pensar que un proyecto donde las pantallas terminen poniéndose al servicio del trabajo académico de los estudiantes y de la sociedad, es decir, un lugar donde se visibilicen y entren en diálogo con otras instituciones y a partir de ello cualifiquen su trabajo, cobra un valor agregado diferencial en la formación profesional y ciudadana.

Hoy las comunidades educativas no pueden ser comunidades cerradas, no tiene sentido que las universidades hablen solas con sus estudiantes, es necesario que entre universidades se establezca una conversación, porque cuando se pone en diálogo lo propio con lo del otro, el punto de vista, la percepción tanto en lo académico como en lo conceptual se enriquece, lo valioso de este proyecto entonces no es solamente mostrarse sino poner a conversar los productos que salen de los trabajos realizados por los estudiantes con una mirada específica, con un sistema de valores, con un sistema de creencias, con una mirada ideológica y como se ponen a dialogar todo eso con los productos audiovisuales que salen de otras universidades, es entonces un ejercicio de valoración de la calidad no solo de la imagen sino también del tratamiento temático.

La pertinencia de esta investigación se da en el planteamiento de que los estudiantes son el resultado de lo que para efectos prácticos aprenden en los procesos de enseñanza aprendizaje que llevan a cabo en la escuela, por tal razón formar a los estudiantes para que terminen su proceso en la línea audiovisual viendo en la pantalla y ofreciendo en la pantalla calidad se convierte en una preocupación menos para los mismos a la hora de llevar a cabo su ejercicio, puesto que aporta herramientas didácticas de gran valor para su desempeño como futuros educadores y profesionales.

1.4 Marco teórico

Por la mente del mago y cineasta francés George Méliès nunca paso la idea de que daría los primeros pasos para la predicción de la llegada del lenguaje audiovisual a la imaginación humana; dotando el cine de ficción y espectáculo para la sociedad este ingeniero de la imagen y maestro de la ilusión, hizo de la pantalla una mágica ventana de la cual salían reflejadas las realidades y el *corpus* cultural; por primera vez los auditorios se vieron así mismos, no desde la inmovilidad del espejo, sino que en sus cortos este maestro de la cinematografía especuló con su narrativa por vez primera acerca del diálogo entre las intersubjetividades de las relaciones humanas.

1.4.1 Categorías conceptuales

El presente trabajo se sustenta teóricamente sobre las categorías filosóficas del diálogo y la dialogicidad en cuanto práctica educativa y reflexión colaborativa; y desde otra arista del proyecto se analiza la pantalla como difusora de reflexiones e interlocuciones, dinámicas a las que apunta este proyecto.

1.4.1.1 Diálogo

Se aborda esta característica de la razonabilidad humana para evidenciar los elementos relevantes de la reflexión acerca del papel mediático de la pantalla en el pensamiento social.

Para ello se ha consultado buena parte de la obra de Paulo Freire que hace un análisis profundo de la educación liberadora y el acto del diálogo infundado en la palabra.

En términos de Paulo Freire el diálogo es un encuentro de los hombres a través del cual se activan sus mediaciones, estableciendo una interacción de la cual se alimentan todas las partes, una interacción que no es meramente decir la palabra sino poner en la mesa una relación

de intercambio que permita nutrirse a cada uno y de alguna manera pensarse y pensar en el mundo del que participan a diario.

Este autor sostiene que: “al intentar un adentramiento en el diálogo como fenómeno humano se nos revela la palabra: de la cual podemos decir que es el diálogo mismo”. (Freire, 1970 p 70).

Este proceso implica entonces el mínimo de dos sujetos que comparten, discuten y conciertan sus ideas; en el caso de la pantalla en la convocatoria existe un diálogo entre múltiples actores al ser expuesto el objetivo de convocar al diálogo entre participantes, comunidad y *Stakeholders* (interesados de concurrir al diálogo).

La esencia del diálogo es la palabra no como vehículo sino como acción y reflexión que dependen entre sí y se complementan solidariamente.

Es el diálogo en suma un espacio a través del cual la palabra dicha y en relación con el otro empieza a convertirse en la puerta de salida al cambio.

“No hay palabra verdadera que no sea una unión inquebrantable entre acción y reflexión y, por ende, que no sea praxis. De ahí que es lógico decir que la palabra verdadera transforma el mundo”(Freire, 1970 p. 70).

Cuando la palabra es dicha de manera autentica, contribuye también a su transformación. Lo cual da cuenta entonces que pensar en diálogo dialogicidad (práctica educativa del diálogo) es pensar en evolución e implica el encuentro de las personas para dicho cambio.

La propiedad reflexiva, y pedagógica adquirida desde la pantalla, y gracias a la explosión de los mensajes audiovisuales; al incremento de tecnologías que desarrollaron las pantallas individuales; hizo que el diálogo como expresión y muestra del saber creciera exponencialmente;

a la vez que la dialogicidad comenzó a formar desde la opinión hasta el imaginario intersubjetivo de actores.

"Al objetivar su mundo, el alfabetizando se reencuentra en él, reencontrándose con los otros y en los otros, compañeros de su pequeño "círculo de cultura". Se encuentran y reencuentran todos en el mismo mundo común y, de la coincidencia de las intenciones que los objetivan, surgen la comunicación, el diálogo que critica y promueve a los participantes del círculo. Así juntos recrean críticamente su mundo: lo que antes los absorbía, ahora lo pueden ver al revés" (Freire, 1970 p. 8).

En este espacio donde se conjugan saberes, experiencias en un contexto metalingüístico es prudente detenerse a reflexionar sobre los lenguajes utilizados para la constitución de la cadena de mensajes construidos desde el diálogo.

Para ello se ha consultado la tesis del investigador y filósofo Rafael Echeverría (2017) acerca de algunos aspectos estructurantes del lenguaje.

En primer lugar, se origina la idea de que el lenguaje induce a la acción, la movilidad de ideas y la movilidad física; de su importancia en la racionalidad humana ha marcado una evolución que denotó el avance de la inteligencia; sin embargo, el investigador reconoce que este ha sido un campo del conocimiento que ha sido dejado a un lado en la investigación filosófica.

Echeverría hace un recuento de dos categorías visibles en el uso del lenguaje, (designativo y constitutivo) en sus palabras anota lo siguiente: "el enfoque designativo despliega una mirada atomista sobre el lenguaje, enfatizando la relación del individuo con las palabras; el enfoque constitutivo desarrolla una mirada holística, que predefine las condiciones de existencia de los seres humanos" (Echeverría, 2017).

Otra postura interesante que reúne las características del dialogo y la dialogicidad como estructura de las *actividades e influencia de la pantalla* en la historicidad evolutiva de los humanos, es compilada por Ludwig Wittgenstein con quien nace la filosofía de lenguaje.

Su tesis propone que afirma: “lenguaje es como una manera para llegar a comprender los desafíos éticos, de sentido de vida, que caracterizan a los seres humanos”. (Wittgenstein, 1922).

Su interés gira alrededor de la relación entre lenguaje y ética, en sus propuestas busca establecer la frontera entre el lenguaje y sus limitaciones éticas.

Es desde esta visión que la *pantalla* cobra un significado ontológico que hace reflexionar sobre el materialismo de las cosas en relación con las normas establecidas en sociedad que colindan con la moral y sus paradigmas comportamentales.

Pero este autor sorprende aún más con su planteamiento *lúdico* en la utilización y aprendizaje del lenguaje, que al ser apropiado en la exposición de contenidos de la *pantalla* crea un sentido que el ser humano ha explotado desde la niñez: el juego como estrategia del saber que transforma aspectos de la existencia; al respecto este investigador afirma: “todo lenguaje es una forma de vida. Abrirnos a un nuevo juego lingüístico implica, por lo tanto, transformar nuestra modalidad de vida”. (Wittgenstein, 1922).

La lógica aplicada por el investigador austríaco permite entender que el lenguaje “como un conjunto de juegos lingüísticos diversos, de prácticas distintas, de modalidades diferentes de operar, ello lo conduce a reconocer el estrecho vínculo que el lenguaje establece con nuestras modalidades de existencia”. (Wittgenstein, 1922).

En su tesis se infiere que la variedad de juegos del lenguaje utilizado *habilita* al usuario para el entendimiento reflexivo, y conforman el tipo de vida que somos capaces de conducir.

En la *pantalla* esta multiplicidad de juegos percibidos desde los metalenguajes visuales, auditivos y en dialogicidad, revisten su mayor atractivo pues provocan aprender los códigos que habilitan su comprensión.

Teniendo en cuenta que el lenguaje motiva a la acción, se recoge la postura de la investigadora Hanna Arendt quien establece una relación biunívoca entre el discurso y la acción.

Siendo esta relación un subproceso resultante del ejercicio del diálogo y que, en el caso de la *utilidad discursiva de la pantalla*, es el fin o propósito de la iniciativa universitaria de reconocimiento a la creación audiovisual.

Puesto que la *pantalla* es un eje que proporciona ideas éticas, juegos lingüísticos y el ensamble del diálogo estimulando la dialogicidad, se tiene que para Arendt: "el pensamiento era secundario al discurso, pero discurso y acción se consideraban coexistentes e iguales, del mismo rango y de la misma clase", "propiciar algo más fundamental que encontrar las palabras oportunas, en el momento oportuno, es la acción" (Arendt, 1993. p 29)

1.4.1.2 Dialogicidad

“Expresarse, expresando el mundo, implica comunicarse. A partir de la intersubjetividad originaria, podríamos decir que la palabra, más que instrumento, es origen de la comunicación. La palabra es esencialmente diálogo. En esta línea de entendimiento, la expresión del mundo se consustancia en elaboración del mundo y la comunicación en colaboración. Y el hombre sólo se expresa convenientemente cuando colabora con todos en la construcción del mundo común; sólo se humaniza en el proceso dialógico de la humanización del mundo". (Freire, 1970 p. 13).

Hablar de dialogicidad es accionar un diálogo que traspase las fronteras de la simple comunicación, en la que se asiste solo a poner algo en común con el otro si no, donde establecer dicho diálogo prescriba un acto de reciprocidad en donde todos toman algo para sí y para los

demás del acto mismo de dialogar. En donde dialogar sea reconocerse a sí mismo, reflexionar sobre sus acciones, criticarse, apropiarse de mundo en el que se habita, sea un acto de problematización, de revolución, de liberación. Siendo todo esto nada menos que dialogicidad.

1.4.1.3 Pantalla

El origen de la palabra “pantalla” tiene un posible origen del catalán, en una combinación de los términos *pàmpol* (lámpara) y *ventalla* (ventana). Diccionario etimológico (2016).

En el diccionario de la Real Academia Española *pantalla* define como: superficie sobre la que se proyectan las imágenes del cinematógrafo u otro aparato de proyecciones.

El desarrollo realizado en torno al término *pantalla*, guarda relación con lo que el autor Lev Manovich menciona en su obra, “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación”: "existe en nuestro espacio normal, en el espacio de nuestro cuerpo, y actúa como una ventana abierta a otro espacio, que es el espacio de la representación y que normalmente presenta una escala diferente a la de nuestro espacio habitual". (Manovich, 2001 p. 147).

Esta visión, a la que el autor denomina “pantalla clásica”, da cuenta del carácter de ventana a otros mundos que tiene la pantalla, una ventana en la que es posible generar representaciones en donde se evidencian realidades construidas.

De acuerdo con lo anterior la *pantalla de premios audiovisuales* es utilizada como difusor de la reflexión intersubjetiva entre actores; su discurso no solo despierta el imaginario y ficción que origina sensaciones interpretadas de acuerdo con la experiencia de cada *visualizador*, como fruto de las reacciones cerebrales a la exposición de un lenguaje mediático, sino que a la vez forma criterio y desacraliza viejas creencias que pueden ser objeto de cambio y transformación.

Por otra parte, el autor da cuenta también de una evolución de esta visión de pantalla apuntando que se suma a códigos y lenguajes que deben ser aprendidos para dar validez a la acción de la dialogicidad:

“pero añade algo nuevo: puede mostrar una imagen que cambia en el tiempo. Es la pantalla del cine, el video y la televisión. La pantalla dinámica trae también consigo una determinada relación entre la imagen y el espectador; un cierto régimen visual, por decirlo así”.(Manovich, 2001 p. 148).

Este tipo de modalidad al que el autor define como “*pantalla dinámica*” no es más que una ventana en la que se empieza a generar una conexión entre el sujeto y la imagen que está del otro lado de la pantalla, una relación en la cual el espectador empieza a sentirse plenamente identificado o no con lo que ve a través de ella y donde la realidad empieza a cobrar sentido dentro de la pantalla más que en el mismo espacio físico en el que habita el sujeto.

El discurso audiovisual encuentra entonces en la pantalla su complemento ideal y perfecto que desde la invención de los hermanos Lumiere hasta las pantallas *personales*, ha venido creando ficción y el pensamiento humano se ha visto transformado debido a la exposición continua de mensajes y sentidos que parte desde la cultura cambiante en cada región y en cada tendencia suscitada por la interacción de la dialogicidad formativa con el imaginario social que produce movilidad y cambio.

Pero en consonancia a la evolución de la *pantalla* como estatus de reconocimiento y diálogo, siempre a la pantalla se llega con incertidumbre sobre el contenido y si su visualización rompe incógnitas preestablecidas en el acto de lectura de los diversos metalenguajes emitidos por la *pantalla*, que en su maduración se encontró con la estrategia de construir red.

A propósito de esta característica Gilles Lipovetsky y Jean Serroy en su obra, “La pantalla global”, aluden este planteamiento así:

La red de las pantallas ha transformado nuestra forma de vivir, nuestra relación con la información, con el espacio tiempo, con los viajes y el consumo: se ha convertido en un instrumento de comunicación y de información, en un intermediario casi inevitable en nuestras relaciones con el mundo y con los demás. Vivir es, de manera creciente, estar pegado a la pantalla y conectado a la red.(Lipovetsky y Serroy, 2007 p. 271).

Este concepto al que ellos llaman “pantalla mundo” profundiza aún más en la relación que los sujetos tejen entorno a las pantallas, una relación en el que habitar el mundo es de alguna manera habitar la pantalla, convirtiéndola en un elemento casi que vital en la relación hombre mundo.

Por su parte Roger Silverstone en su ensayo: “De la sociología de la televisión a la sociología de la pantalla, Bases para una reflexión global”, dice al respecto de la pantalla:

La pantalla se convertirá en el umbral, en la puerta a un mundo público de oportunidades y ocasiones simbólicas y materiales. La pantalla es el punto en el que las culturas pública y privada se encuentran, el punto e intercambio, una especie de crisol en el que se funden la información y el entretenimiento, las identidades individuales y sociales, la fantasía y la realidad. (Silverstone, 2004 p. 2).

Este concepto da luces de un avance significativo en el papel de la pantalla, donde esta es vista como un espacio en el que los sujetos generan interacción con el otro, y además de ello generan una interacción en la que se une lo privado y lo público de alguna manera, un espacio en el que se da un intercambio, un intercambio de mundos o de visiones de mundo.

En consonancia con lo anterior se observa como la pantalla ha apropiado contenidos de alta controversia y posturas que, aunque diversas, crean el debate racional y marcan tendencia en las formas de adaptarse a los discursos audiovisuales.

En otras palabras, las ficciones vistas en la pantalla crean discusión y adeptos enfrentados, como resultado de la información transmitida, entre ellos la disrupción de mitos como la sexualidad y las diversas afrentas que sufren las opciones sexuales, una irremediable discusión que reta dogmas, y teorías psicoeducativas; la corrupción política y la pasividad del Estado por las conveniencias de la tradición de castas y apellidos que buscan con afán el continuismo; la paz tan negociada y tan difícil de respetar en el país de las guerras; y el consumismo que no solo involucra las adicciones a las drogas, sino las adicciones que son invisibles pero desgastantes a la vulnerabilidad humana como las redes, el Smartphone, la música misógina, el descarrilamiento de la retórica religiosa o los males de la educación...

Siguiendo esta línea de hallazgos, hablar de la pantalla es ampliar el espectro de la ficción hacía otros conceptos en los que están inmersas las dinámicas generadas por ella misma; Roger Silverstone menciona además dos conceptos en los que pone de manifiesto el papel de la pantalla:

“La sociología de la pantalla requiere el compromiso de pensar en la pantalla no solo como objeto material, como producto de la tecnología, sino también como objeto social y simbólico, como foco no solo de una serie de prácticas de comunicación sino también como parte de la cultura”. (Silverstone, 1992 p. s/n.)

Pensar entonces en la funcionalidad discursiva de la pantalla es pensar en el papel de esta en la sociedad a la que asiste, es pensar cómo ella forma parte de las construcciones culturales en

las que se sumergen quienes participan de sus mensajes. Al igual que el acto de producir contenidos visuales para alimentar el propósito intrínseco de dicho elemento.

En virtud de esto es importante afirmar que otro actor de gran valor para la constitución de la creación audiovisual es el productor o los colectivos realizadores de contenidos documentales y de ficción, quien documenta desde su óptica de realidad interpretada; la pantalla así adquiere una característica polivalente y abierta a las diferentes posturas o visiones de la realidad, dando base a la intersubjetividad social. Esta propiedad de la pantalla es la que invita al diálogo permanente entre expositores y observadores.

Se abre entonces la puerta a otro concepto sobre el que dicho autor hace hincapié, la sociología de la mediación vista en su ensayo sobre las pantallas de la televisión, y que consiste en la preocupación por el carácter de este medio de comunicación.

Para Silverstone en la pantalla de hoy no hay nada garantizado puesto que la pantalla puede incluir tanto como excluir, aislar tanto como integrar; el autor sostiene que la comodidad que puede transmitir la pantalla está condicionada a la posición económica de la familia; y es que como se ha podido observar esta decisión de adquirir una pantalla involucra necesariamente la capacidad de mediación entre la tecnología y los patrones culturales de quien la utiliza.

Silverstone sostiene que: “la sociología de la mediación implica que busquemos comprender cómo los procesos comunicacionales cambian los entornos sociales y culturales que los sustentan, así como las relaciones que los participantes, tanto individuales como institucionales, guardan con ese entorno y establecen entre sí”. (Silverstone, 2006 p. s/n.)

Lo anterior da cuenta de cómo la interacción que se teje entorno a la pantalla entra en juego con las mediaciones de los sujetos que de ella participan, lo cual da como resultado la

necesidad de adentrarse a comprender el papel de las mediaciones en dicha interacción y los resultados que estas interacciones tienen en la participación de los sujetos en el mundo que habitan.

La sociología de la pantalla no solo involucra aspectos que, como la economía, la mediación entre la tecnología y los contenidos; el hecho filosófico del diálogo y su desarrollo educacional en la dialogicidad que entra en mediación con los efectos del acto de visualizar la pantalla.

En la iniciativa de emprender la implementación de la *pantalla de premios audiovisuales* se hace palpable el acto de mediación entre los entendimientos logrados por la mediación entre la tecnología y el desafío de establecer un diálogo que motive a la acción y movilización.

En la mediación entre la pantalla de premios y la cultura se halló que, según Jesús Martín Barbero, este paso mediado se dio por primera vez en la transición de cultura popular a la cultura de masas pues el auge de la pantalla creció desde la tecnología para crecer tanto en contenidos como en canales de transmisión desde los cuales las *pantallas* asumieron un rol de mediación en la transformación del consumo y de los patrones culturales.

Desde este enfoque Barbero sostiene que: “desde una perspectiva cultural, las mediaciones abordan el fenómeno de la comunicación de masas como una arena de negociación entre distintos integrantes de las sociedades, en particular, Estado, burguesía, comunidades rurales y las nacientes masas urbanas”. Barbero (1987).

La pantalla entonces permite estas negociaciones entre actores sociales en acomodamiento a los adelantos multimediáticos y el surgimiento de nuevos diálogos entre actores sociales; esto transformó las relaciones entre las personas [...] donde hay la *resignificación* que las audiencias hacen de las culturas hegemónicas. (Barbero, 1987).

1.5 Estado de la cuestión

Investigaciones como “El Homo Screen” u Homo Pantalicus caracterizado por su estrecha relación y dependencia de la pantalla; le dan el sustento al hecho de reconocer en la *pantalla*, a manera de ver del autor: “[...] la principal interfaz cognitiva y elemento común de todas las formas comunicativas mediadas” (Márquez, 2015, párrafo. 1).

Un concepto moderno y nacido del útero del nuevo siglo denominado *del conocimiento*, que permite la conexión entre las expresiones del *homo* y la sociedad que habita con el ojo crítico del diálogo concertado, pero sin perder de vista el carácter *escrutador* de la crítica argumentada e interpretada por el contexto audiovisual.

Al tenor de lo expuesto el autor consigna la idea de que la acepción pantalla es *per se* compleja de significar, puesto que su ámbito se ha ido modificando desde la funcionalidad de dicho elemento, hasta las variadas significaciones de su potencial creador, asociado a la cultura, la imaginación y la interpretación que en ellas se observa desde el primer corto presentado en París por los hermanos Lumiere, (Salida de los obreros de la fábrica) en 1885, y en el cual se observa con estupefacción como un tren pasa delante de la pantalla, dando la sensación de que “sale de ella” provocando susto y estampida; hasta la influencia cognitiva de las ficciones creadas, hoy en día y que no ha cambiado a pesar de los siglos.

En ese entonces la pantalla era una simple pared o en el mejor estilo estético una tela blanca, sin saber aún que la imagen que salía como subproducto del cinematógrafo (máquina) se ve en la pantalla con su magia creadora; en aquel ayer no se tenía ni idea del poder de la pantalla que fue en esencia la transmisora del mensaje audiovisual.

Otras experiencias que le dan sustento al estado del arte de la presente investigación se referencian en los ejemplos promovidos dentro de los claustros universitarios, véase los casos particulares:

La Universidad Católica de Manizales, creó la iniciativa titulada: “*Premios Crema de la Publicidad*”. "Los premios son el mejor escenario que existe para enaltecer las acciones meritorias de un estudiante, ofreciéndole la motivación hacia el constante mejoramiento, enriquecen la cultura académica dándole carácter profesional; pues establecen puntos de referencia que permiten la preparación hacia los grandes retos del medio; y a su vez, son una estrategia de posicionamiento, pues brinda la posibilidad de mostrar al exterior los alcances que se viven internamente; sirven como vitrina interna, porque son un indicador que detecta el estado actual y permite compartir las tendencias existentes, y vitrina externa, porque muestra nuestro compromiso con lo que hacemos, nuestra identidad y nuestra proyección y el grado de responsabilidad necesarias para cualificar constantemente nuestras acciones". (Universidad Católica de Manizales, 2004)

La Universidad Católica de Pereira, creó la iniciativa titulada: “*Premios Corte Final*”. "Los Premios Corte Final premian el talento de los jóvenes realizadores de productos audiovisuales, fotográficos, sonoros, escritos y transmedia, que hayan realizado sus obras durante el proceso académico universitario. Los Premios fueron creados por los estudiantes de Comunicación Social – Periodismo de la Universidad Católica de Pereira en el año 2001, con el fin de generar un espacio de intercambio académico y de incentivar a los estudiantes universitarios de carreras afines a la comunicación, la creación visual, audiovisual, escrita, sonora y multimedia, para que muestren sus obras y así contribuyan a mejorar la calidad de los

productos que se están realizando en las universidades de la región y del país". (Universidad Católica de Pereira, 2001)

La Universidad Pontificia Bolivariana, creó la iniciativa titulada: "*Premios Hétores*". "Estos son una entrega de galardones que se realiza en la ciudad de Medellín, los cuales premian parodias realizadas por estudiantes universitarios, profesionales o con aspiraciones de serlo, en categorías como: Mejor Película o Serie de TV, Musical, Comercial y Doblado. Todos los vídeos nominados en la noche participan en la categoría: Mejor Vídeo de la Noche. Se dividen en varios comités en forma de trabajo colaborativo, que trabajan juntos, pero con tareas específicas, estos son: Ceremonia y Logística, Televisión, Comunicaciones, Mercadeo, Social Media y Publicidad". (Universidad Pontificia Bolivariana, 1986)

La Universidad Autónoma de Manizales, creó la iniciativa titulada: "*Premios Césares*". "Desde 1997, los Premios Césares reconocen las mejores realizaciones audiovisuales de los estudiantes de instituciones colombianas de educación técnica, tecnológica y universitaria. Este año, por cuarta ocasión consecutiva, invita a estudiantes universitarios latinoamericanos, como oportunidad de intercambio cultural entre jóvenes que hacen lo mismo, de diferentes maneras y en diversos territorios". (Universidad Autónoma de Manizales, 1997)

La Universidad Jorge Tadeo Lozano, creó la iniciativa titulada: "*Premios Mono Osorio*". "Desde el año 2009 se lleva a cabo la entrega de premios a la producción audiovisual universitaria 'Mono Osorio', evento creado en homenaje al fallecido productor colombiano Jaime "el mono" Osorio, que desde su primera edición ha buscado reconocer los trabajos destacados de la TRAM en cuanto a producción, dirección, dirección de fotografía, dirección de arte, escritura de guion y montaje. En cada una de sus versiones, el evento ha contado con más

de 15 trabajos participantes, realizados por estudiantes del programa. En el año 2011 el evento abrió su convocatoria a otros programas académicos de la Universidad y carreras relacionadas con el quehacer audiovisual de la ciudad de Bogotá". (Universidad Jorge Tadeo Lozano, 2009)

Este mapeo de los galardones a lo destacado de la producción audiovisual universitaria global y la participación de entidades que lo fomentan, quedaría escueto si no se reconoce el valor y la importancia de tales iniciativas. En tal sentido Emilio Aumente, funcionario de la comunidad cordobesa de España, en el acto de entrega de premios del I^{er} Concurso Audiovisual sobre Igualdad, Violencia de Género y Seguridad Vial de la policía local de Córdoba, ha exaltado la iniciativa resaltando la importancia de la prevención de problemas y delitos como la violencia de género, las adicciones o el acoso escolar o el ciberacoso, y lo esencial de prevenir desde la educación y el protagonismo del alumnado y de romper el silencio y el oscurantismo con mensajes elaborados por los y las estudiantes. (Aumente, 2017).

Esta cultura de reconocer la producción inicial de los estudiantes universitarios es una tendencia de la cual se valen la academia y los centros de estudio para explorar los lenguajes y la diversidad en contenidos de los realizadores universitarios; como se puede observar en espacios más direccionados, las convocatorias de concurso direccionan las temáticas hacia la exposición de temas controversiales de la sociedad sin limitar la libertad de expresión. En Europa estas iniciativas se realizan desde los ámbitos universitarios y escolares.

2. Objetivos

2.1 Objetivo general

Poner en diálogo público las producciones audiovisuales de los estudiantes universitarios del país a través de una pantalla de premios audiovisuales como parte de un proceso de formación de los mismos.

2.2 Objetivos específicos

- Teorizar sobre la importancia de este reconocimiento en el ámbito universitario.
- Generar un espacio de diálogo público que permita a los estudiantes universitarios de Colombia reflexionar sobre su quehacer como ciudadanos, profesionales y demás.
- Poner a dialogar los temas de interés de los estudiantes universitarios y como estos guardan relación con las dinámicas culturales contemporáneas.

3. Marco metodológico

3.1 Enfoque de investigación

Una investigación de enfoque cualitativo es aquella que se fundamenta en el paradigma interpretativo, es decir, aquella que busca interpretar los significados que los sujetos de investigación le dan a sus comportamientos, a los de los demás y a los objetos con los que se relacionan, lo cual permite definir una forma de comprender la realidad social y humana basada precisamente en lo humano, en donde las relaciones que se dan son dinámicas y por ende las interpretaciones deben serlo también, basados en el contexto de dichas relaciones.

Por su parte, la presente investigación tiene como objeto de estudio resolver la siguiente pregunta: ¿Cómo poner en diálogo público las producciones audiovisuales de los estudiantes universitarios del país a través de una pantalla de premios audiovisuales como parte de un proceso de formación de los mismos?

Basados en lo anterior la presente investigación es de enfoque cualitativo puesto que en ella se da una relación entre los estudiantes universitarios y las producciones audiovisuales que ellos mismos realizan, una relación que pone de manifiesto sus visiones de mundo, sus interpretaciones del mismo, sus creencias, ideologías, en general sus formas de habitar y vivir el mundo, y es allí donde la ciencia centra su interés, en las dinámicas que se gestan a través de la relación del objeto y el sujeto, en este caso en la intrincada relación entre los estudiantes y las manifestaciones expresadas por los mismos a través de las producciones audiovisuales que realizan.

3.2 Diseño metodológico

Este diseño metodológico de tipo no experimental, y de corte transeccional se desarrolló a través de un proceso de recolección de datos de tipo descriptivo, con el objetivo de dar respuesta a la pregunta de investigación, además de dar alcance a cada uno de los objetivos planteados.

Datos obtenidos de la participación de jóvenes, estudiantes de los programas de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas y Licenciatura en Tecnología (Énfasis en Comunicación e Informática Educativa) de la Universidad Tecnológica de Pereira en formación, de quinto semestre en adelante, en el evento "Foro de diálogo público", parte del certamen denominado "Premios Comunica U".

Por su parte el evento Premios Comunica U, se constituye por decirlo de alguna manera como la imagen corporativa del corazón de este proyecto, el cual centró sus intereses en la interacción dada de manera dialógica entre los participantes a través del foro de diálogo público antes mencionado.

La recogida de la información se dio a través del registro de voz como instrumento de recolección de información, en el cual se tuvieron en cuenta las intervenciones de los estudiantes participantes a través del foro de diálogo público (Anexo 4).

Los registros de voz tomados en el foro de diálogo público fueron transcritos para facilitar el procesamiento de datos (Anexo 8).

Se llevó a cabo el protocolo de análisis de contenido (AC) como estrategia para entender las participaciones de los estudiantes en el foro, convirtiendo la información allí recolectada en dato, proceso constructivo a través del cual se dieron relaciones emergentes en el fenómeno estudiado.

Las relaciones emergentes del proceso de análisis de contenido se llevó a cabo a través de la identificación de unidades de registro (UR) y unidades de contexto (UC) obtenidas de los diálogos dados entre los jóvenes en el foro, entre dichas unidades se establecieron relaciones de tipo sintáctico y semántico y posteriormente se dieron relaciones entre relaciones, destacando solo el nivel semántico de las mismas, lo cual permitió llegar a un proceso de agrupación entre unidades de registro (UR) y unidades de contexto (UC) para obtener nuevas categorías de tipo emergente, las cuales surgieron sustentadas en el planteamiento teórico de la investigación.

De las categorías emergentes que surgieron se dio además un proceso de modelización que buscó llegar a un solo término que lograra interpretar los datos de manera coherente con los objetivos de la investigación, llegando con este proceso a una categoría única: pantalla dialógica.

3.2.1 Plan de trabajo

Se realizó una versión piloto de los premios denominada "Premios Comunica U" la cual estuvo dirigida a una parte de la población universitaria del país, específicamente se realizó una simulación solo con estudiantes de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas y Licenciatura en Tecnología (Énfasis en Comunicación e Informática Educativa) de la Universidad Tecnológica de Pereira. (Anexo 1).

Se incluyó una sola categoría para la simulación, esta fue la categoría audiovisual, la cual contó con las siguientes opciones de obras, presentadas al público como categorías de participación:

-Corto.

- Filminuto.

- Video (videoclip, video de ciudad, video educativo, video autobiográfico, video autobiográfico).

- Magazine.

- Serie web.

Se realizó el montaje publicitario a través del diseño de piezas gráficas y de video para difusión de la convocatoria, bases del evento y demás actividades propias de la realización de los premios (Anexo 2).

Se dio apertura a la convocatoria y se hizo la recepción de las respectivas obras audiovisuales realizadas por los estudiantes, las cuales fueron recibidas a través de un espacio de la página web (Anexo 1). Duración máxima de las obras 30 minutos.

Se convocó un selecto grupo de actores del medio audiovisual para la evaluación de las obras audiovisuales participantes del evento, asumiendo estos el rol de jurados, participaron en total 5 jurados, uno por cada tipo de producto (Anexo 2).

Se dio cierre a la convocatoria y se inició el proceso de selección de las obras a nominar a través de una rúbrica de evaluación diseñada la cual respondía a criterios de evaluación asociados a la presente investigación, se seleccionaron 15 obras nominadas del total de 42 obras recibidas en la convocatoria, 5 por cada tipo de producto. (Anexo 3).

Se publicaron los nominados y la fecha de programación para el foro de diálogo público y la gala de premiación (Anexo 2).

Se realizó el foro de diálogo público del cual algunos participaron algunos de los equipos realizadores de las producciones nominadas o seleccionadas en el proceso de evaluación ejecutado por los jurados (Anexo 5).

Se llevó a cabo la gala de premiación de las obras, en la cual fueron premiadas cinco producciones audiovisuales, una por cada tipo de producto participante, de ello se llevó registro fotográfico (Anexo 6).

Se llevó a cabo un proceso de constancia de todas las obras participantes del evento identificando en la misma los participantes, nominados y ganadores, dicha constancia fue firmada por el Director de la Escuela de Español y Comunicación Audiovisual de la Universidad Tecnológica de Pereira y por la Directora y organizadora del evento "Premios Comunica U" (Anexo 7).

Cabe resaltar que el proyecto estuvo dirigido, en su versión piloto, exclusivamente a los estudiantes de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas y Licenciatura en Tecnología (Énfasis en Comunicación e Informática Educativa) de la Universidad Tecnológica de Pereira que certificaron que las obras inscritas en la convocatoria fueron realizadas como parte de un ejercicio académico universitario. Para versiones posteriores estará dirigido a estudiantes de todo el país de programas de comunicación, periodismo, televisión, cine, fotografía y afines que hayan realizado productos audiovisuales propios de los ejercicios académicos de sus programas.

3.2.2 Unidades observables

Las unidades tomadas en cuenta para la realización del análisis se sustentan en las categorías conceptuales planteadas durante la investigación, abordadas desde las intervenciones

y diálogos establecidos por los estudiantes participantes en el foro de diálogo público producto del proceso de participación del certamen "Premios Comunica U".

Tabla 1

ANÁLISIS A LAS UNIDADES OBSERVABLES POR CATEGORÍA	
Indicador	Realizadores audiovisuales
PANTALLA	Los realizadores audiovisuales, quienes en este caso son estudiantes universitarios establecen relación con la pantalla no solo en su uso cotidiano a través de diferentes dispositivos de los cuales está hace parte sino también en el ejercicio académico de contar sus propias historias a través de la pantalla como parte de su quehacer como estudiantes de programas afines a la comunicación.
DIALOGICIDAD	Esta categoría está presente en el ejercicio comunicativo que llevan a cabo los realizadores cuando prescriben un diálogo del cual todos se nutren tanto en la ejecución de sus ejercicios académicos desde los roles que asumen en las producciones audiovisuales que realizan, como en el acto mismo de reflexionar sobre su papel como actores de la sociedad a través de las representaciones del mundo que figurativizan en sus producciones.

DIÁLOGO	<p>Los realizadores desarrollan esta categoría en la interacción que establecen con otros realizadores audiovisuales donde cada uno tiene una historia que contar, un experiencia particular de su rol como realizador, una forma de recrear el mundo a través de sus representaciones, un discurso que poner en acción.</p>
---------	--

4. Proceso, análisis e interpretación

4.1 Análisis por cada indicador de unidad observable

Tabla 2

ANÁLISIS POR CADA INDICADOR DE UNIDAD OBSERVABLE	
Indicador	Realizadores audiovisuales
PANTALLA	<p>Los realizadores audiovisuales, quienes en este caso son estudiantes universitarios establecen relación con la pantalla no solo en su uso cotidiano a través de diferentes dispositivos de los cuales está hace parte sino también en el ejercicio académico de contar sus propias historias a través de la pantalla como parte de su quehacer como estudiantes de programas afines a la comunicación.</p>

DIALOGICIDAD	<p>Esta categoría está presente en el ejercicio comunicativo que llevan a cabo los realizadores cuando prescriben un diálogo del cual todos se nutren tanto en la ejecución de sus ejercicios académicos desde los roles que asumen en las producciones audiovisuales que realizan, como en el acto mismo de reflexionar sobre su papel como actores de la sociedad a través de las representaciones del mundo que figurativizan en sus producciones.</p>
DIÁLOGO	<p>Los realizadores desarrollan esta categoría en la interacción que establecen con otros realizadores audiovisuales donde cada uno tiene una historia que contar, un experiencia particular de su rol como realizador, una forma de recrear el mundo a través de sus representaciones, un discurso que poner en acción.</p>

4.1.2 Análisis por categorías conceptuales

Tabla 3

ANÁLISIS A LAS UNIDADES OBSERVABLES POR CATEGORÍA	
PANTALLA	<p>La pantalla vista y entendida como un espacio a través del cual no solo se transmitan imágenes sino como ventana a otros mundos donde se establece una relación entre la imagen y el espectador, una imagen construida desde las miradas polivalentes de sus realizadores y donde se da de alguna manera una nueva forma de habitar el mundo, un</p>

	espacio de intercambio y de construcción social.
DIALOGICIDAD	Se presenta cuando en el ejercicio que llevan a cabo los estudiantes en sus realizaciones audiovisuales va más allá de una simple comunicación y ponen entonces en marcha más bien un diálogo reflexivo, crítico, que los interpele tanto en su manera de habitar en el mundo como en la forma en que quienes asistan como espectadores a sus obras logren percibir dicho diálogo.
DIÁLOGO	Visto como una característica de la razonabilidad humana a través de la que se genera reflexión, la cual se da a través de la palabra y donde esta no solo es expresada en imágenes sino también en la interacción de grupos de realizadores audiovisuales. Un reflexión que a través del lenguaje motiva a la acción.

4.2 Procedimiento del análisis de contenido

Para analizar las intervenciones de los estudiantes de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas y Licenciatura en Tecnología (Énfasis en Comunicación e Informática Educativa) de la Universidad Tecnológica de Pereira, que participaron con sus producciones audiovisuales en el foro de diálogo público realizado en el marco de la pantalla de premios audiovisuales denominada "Premios Comunica U", se implementó la técnica del análisis de contenido (AC).

El análisis de contenido (AC) como técnica de la investigación cualitativa permite abordar el texto desde una postura de análisis la cual lleve a una interpretación a profundidad de los datos (procesamiento - análisis - interpretación). "En este sentido, el AC actuaría como una suerte de filtro epistemológico que constriñe el conjunto de las interpretaciones posibles, en relación con un determinado corpus textual, dentro de un cierto marco teórico". (Navarro y Díaz, 1995 p. 155)



Para hacer un análisis interpretativo de las percepciones captadas en el foro de diálogo público llevado a cabo con los estudiantes participantes del mismo fue esencial identificar tres niveles comunicativos: primero, lo sintáctico, haciendo referencia a la superficie del texto; segundo, lo semántico, haciendo referencia al significado nato de las palabras o expresiones; y tercero, lo pragmático, haciendo referencia al significado de la expresión en un contexto particular.

4.2.1 Unidades de registro con sus respectivas unidades de contexto

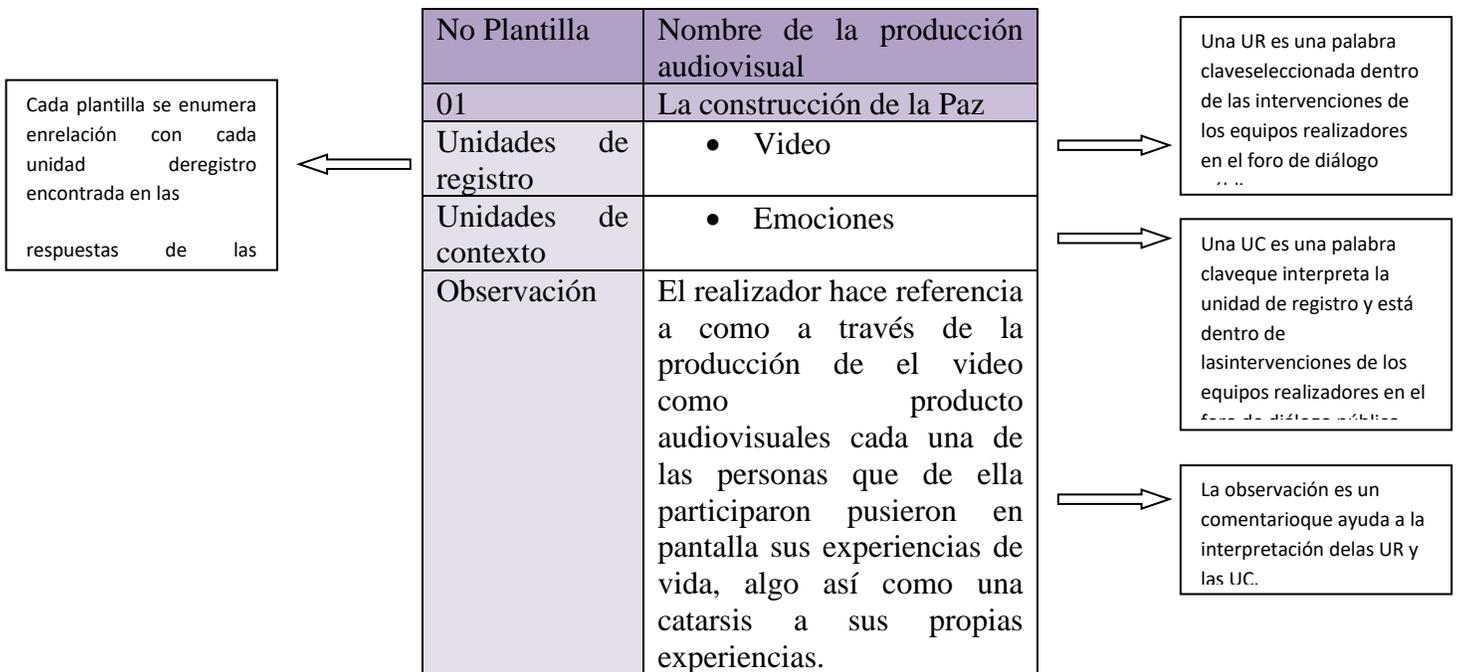
En la fase inicial del (AC) se partió de la identificación de las **unidades de registro (UR)**: "cada unidad de registro es un tipo de segmento textual claramente discernible" (Navarro y Díaz, 1995 p. 166). Para el caso de esta investigación se identificaron un número considerable de unidades de registro, las cuales fueron resultado de las interacciones dadas entre los estudiantes en el antes mencionado foro de diálogo público del cual participaron los mismos como parte del proceso de postulación al certamen "Premios Comunica U", unidades que guardan directa relación con el contexto del cual son resultado.

Cada unidad de registro fue agrupada con su respectiva **unidad de contexto (UC)**: "Una unidad de contexto es un marco interpretativo de la relevancia de las unidades de registro detectadas por el análisis" (Navarro y Díaz, 1995 p. 167). En función de lo anterior, las unidades de contexto partieron de las unidades de registro y de la relación dada entre ambas, obteniendo así una interpretación más precisa.

Cabe mencionar que el proceso de identificación de las unidades de registro y las unidades de contexto es un proceso manual de lectura de la transcripción de los diálogos de los estudiantes participantes en el foro de diálogo público, identificando allí palabras claves que guardaran directa relación con el marco teórico de la presente investigación.

Posterior al proceso de identificación de las (UR) y las (UC), resultado de los objetivos planteados en la investigación, éstas se relacionaron de manera organizada en plantillas que permitieron identificar a que equipo realizador pertenecían, indicando el nombre de la producción audiovisual de la cual hicieron parte los mismos (Anexo 9).

Tabla 4

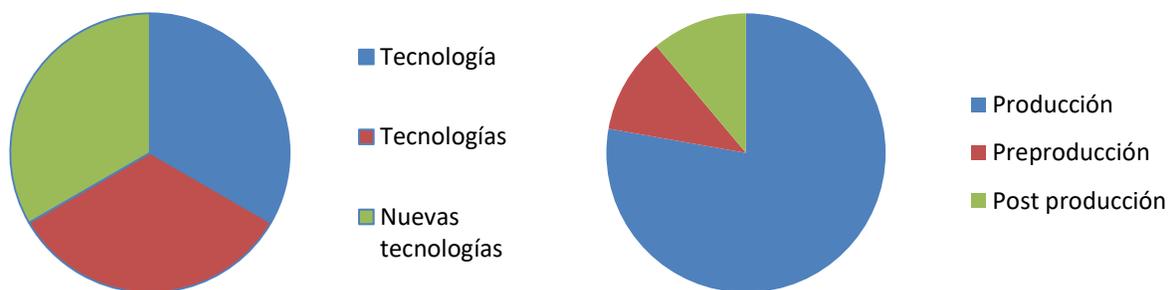


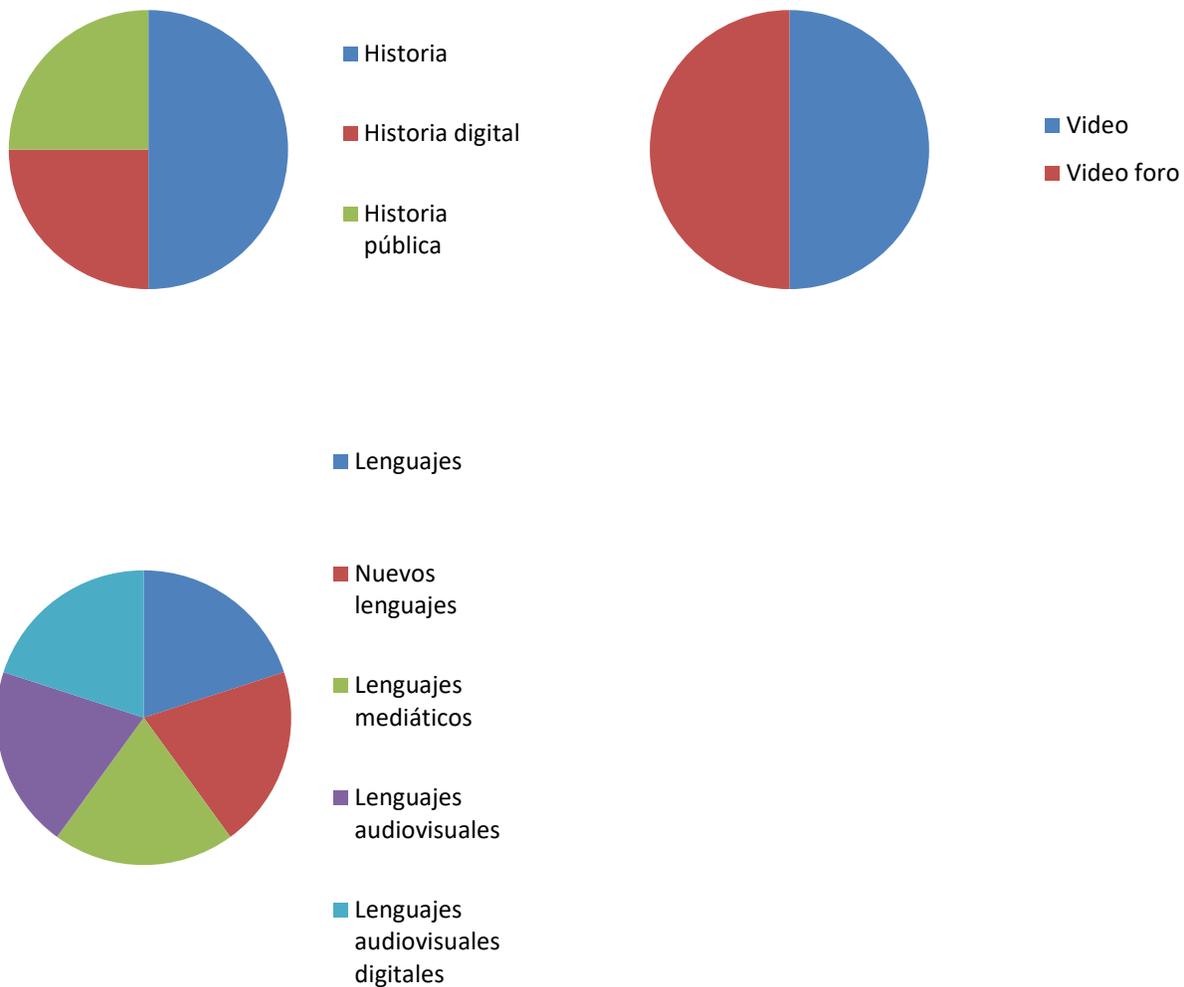
Se agrupó así cada (UR) con su respectiva (UC), de esta forma se explicó la relación entre ambas y el contexto al que se referían.

Este procedimiento se aplicó al diálogo que se registró en el foro, lo que permitió reconocer el lenguaje que tienen los estudiantes participantes y el manejo que tienen del lenguaje digital. Se identificaron conceptos relacionados entre ellos y los puntos de vista que cada uno tiene frente a la realidad que los rodea y de la cual están permeados. Se pudo identificar una apuesta por realizar producciones audiovisuales con contenido de calidad y con los medios de producción acordes a este, apostando tanto a lo estético como a un discurso que viene inferido en ellos. Existe una preocupación por lo que sucede a su alrededor y por reflejar la realidad cercana a cada uno de ellos, como se puede evidenciar en el diálogo del foro.

Después de la extracción de las (UR) y las (UC), una vez plasmadas en las plantillas, se agruparon a partir de los niveles del hecho comunicativo (sintáctico, semántico y pragmático), dando como resultado las unidades relacionadas sintácticamente y las relacionadas semánticamente.

4.2.2 Grupo 1 - Relación sintáctica de las unidades de registro





Los resultados obtenidos en las gráficas, dieron paso a la necesidad de realizar un análisis semántico para agrupar las palabras, en este sentido y a su vez, llevar a cabo un agrupamiento donde a pesar de no ser similares en su morfología, éstas guarden una relación desde su significado.

A través del presente ejemplo se pretende dar a entender de manera más clara lo que se planteó, la palabra **producción** cuyo significado es: “**Acción de producir**” (RAE, 2001), se identificó en repetidas ocasiones en las intervenciones de los realizadores en el foro y fue seleccionada como unidad de contexto o de registro, según fuera el caso, la cual guarda relación

con palabras derivadas de ella como: preproducción o posproducción, palabras que también remiten al acto de producir algo, sin embargo puede llegar a darse el caso de que éstas sean utilizadas con otro sentido, todo en función del hecho comunicativo que prescriben y el contexto desde el cual se enuncian.

4.2.3 Grupo 2 - Relación semántica de las unidades de registro

Se encontró necesario, la realización de un segundo grupo de las palabras que se localizaron en el diálogo del foro, dado a través de su relación desde el nivel semántico, el cual fue tomado desde la relación del significado estricto de las mismas, determinado por la (RAE) (Real academia de la lengua española) y desde su contexto.

En este nivel se ubican palabras que, aunque no guardan relación desde el nivel sintáctico si se relación desde el nivel semántico, es decir, palabras que llevan de una u otra manera al mismo sentido o a través de las cuales se quieren expresar ideas similares. Tomando el ejemplo antes mencionado, de la palabra producción se pueden hacer nuevas agrupaciones, con palabras como realización, grabación, edición, ya que éstas remiten de una u otra manera a la acción de producir visto desde diferentes niveles o partes de la acción.

- Tecnología
- Tecnologías
- Celular
- Digital
- Nuevas tecnologías

- Producción
- Preproducción
- Postproducción
- Realización
- Grabación
- Edición

- Lenguajes
- Nuevos lenguajes
- Lenguajes mediáticos
- Lenguajes audiovisuales
- Lenguajes audiovisuales digitales

- Contar
- Relato
- Historia
- Hablamos
- Historia digital
- Historia pública
- Desplazamiento

- Pantalla
- Escenario
- Mostrar
- Refleja

- Audiovisual
- Series web
- Video
- Video foro
- Magazine
- Stop Motion
- Documental
- Cine
- Televisión
- Largometraje

- Análisis
- Significa
- Teorías en la imagen
- Reflexión

- Emociones
- Dificultades
- Reconocernos

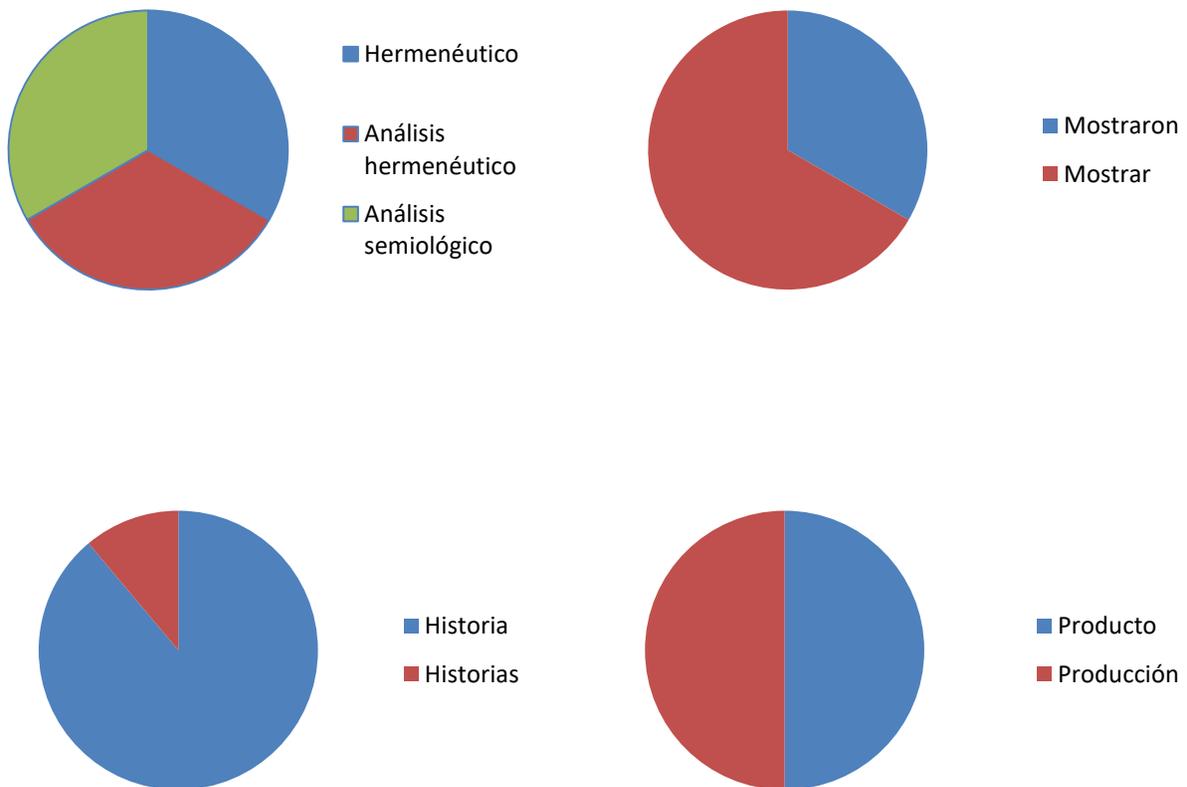
- Proceso
- Equipo
- Proyecto
- Experiencia

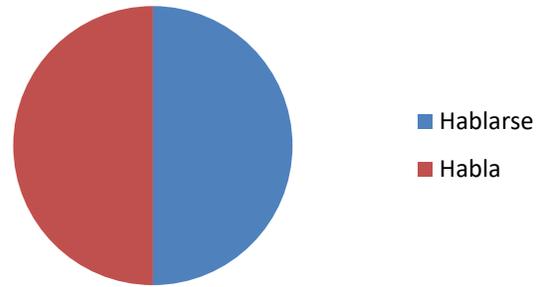
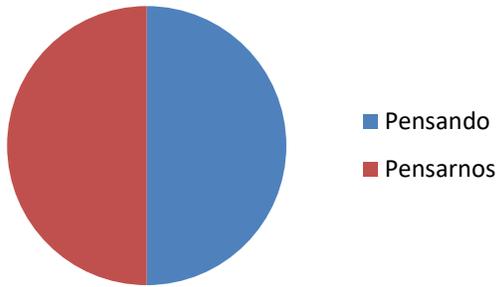
- Público
- Espectador

- Idea
- Opiniones
- Estética
- Culturizar
- Mirada policromática
- Propuestas

4.2.4 Grupo 3 - Relación sintáctica de las unidades de contexto

Como un tercer conjunto de palabras, se tomaron en cuenta las unidades de contexto (UC) que tienen una relación sintáctica de la misma forma que se realizó este ejercicio en el grupo 1, es decir, las unidades de contexto que tienen una concordancia fonológica, se identificó de igual forma el porcentaje de las repeticiones en las que estas actúan de acuerdo al contexto en el que son nombradas y se determinan a través de subgrupos de relaciones, todas igualmente tomadas desde las intervenciones de los realizadores en el foro.





4.2.5 Grupo 4 - Relación semántica de las unidades de contexto

Para continuar con el análisis, se tomaron en cuenta las unidades de contexto (UC) desde su relación semántica, de la misma manera que se llevó a cabo este análisis en el grupo 2, se identificaron subgrupos de unidades basados en una división semántica determinados por el significado en el contexto y por el determinado por la RAE, ya que así no tengan una similitud sintáctica, sí guardan una relación de sentido.

Como en ejemplos anteriores este nivel permite agrupar palabras que sintácticamente no tienen ninguna relación pero que por su significado pueden ubicarse en un mismo grupo. Tomamos como ejemplo las palabras: gente, personas, seres humanos, las cuales se usan para referirse a sujetos y que de manera contextual son utilizadas para expresar la relación de los realizadores con sus producciones audiovisuales.

- Hermenéutico
- Análisis hermenéutico
- Análisis semiológico
- Entender
- Escuchar

- Hablarse
- Habla
- Comunicar
- Transmiten
- Contar
- Sucede

- Roles
- Trabajo
- Proyecto
- Papeles
- Hicimos

- Uso
- Atención
- Manejarlo
- Transformar
- Elementos



Este análisis realizado sacó a relucir una relación entre los conceptos y nos llevó al proceso de interpretación deseado, ya que es posible el surgimiento de nuevos elementos como categorías emergentes y permite que se puedan construir elementos nuevos, basados en las categorías conceptuales que se indican anteriormente. Esto es gracias a la relación que se

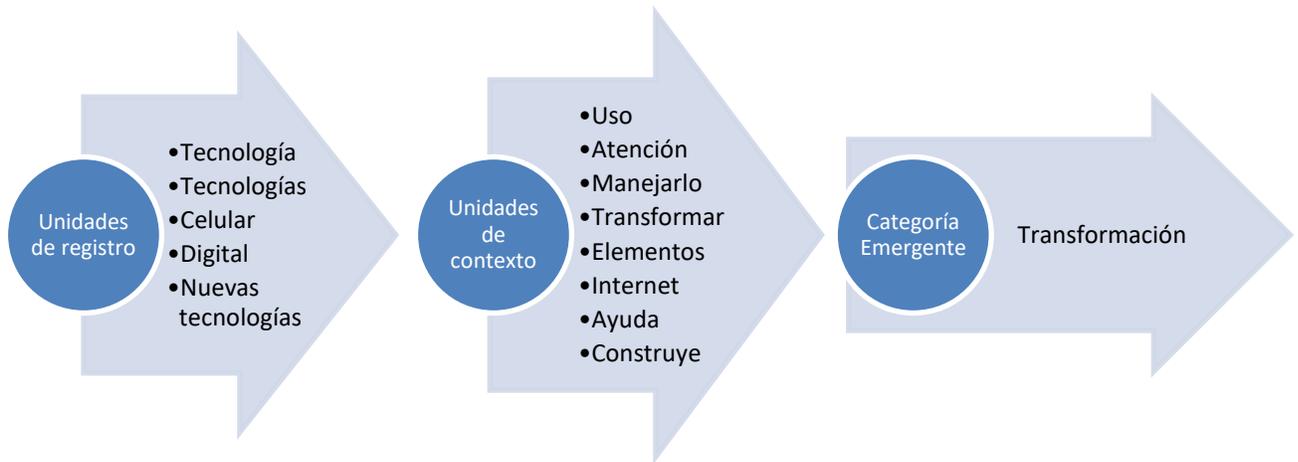
encontró entre las unidades de registro desde lo semántico (grupo 2) y las unidades de contexto también desde el conjunto semántico (grupo 4).

4.2.6 Relación entre relaciones - Categorías emergentes

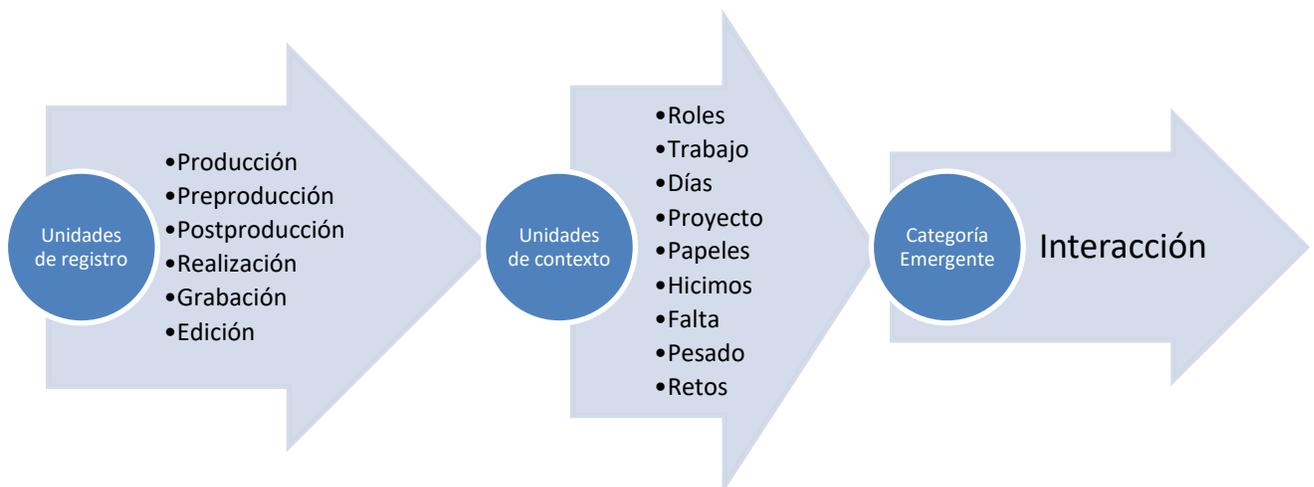
Una vez se hizo la reagrupación, se identificaron las relaciones que tienen las unidades que se iban a utilizar, se procedió, por medio del método deductivo, a la abstracción del análisis de contenido en cada una de las categorías sintácticas, pragmáticas y semánticas según los objetivos que se plantearon, para así, encontrar el resultado de estas y establecer un estimado del uso de cada una de estas unidades.

Por consiguiente, se buscaron las palabras concretas y las relaciones que ayudaron a identificar los conceptos que le dieron sentido al material que se estaba estudiando, ya que la carga semántica que tienen es la clave para la abstracción del significado, el cual es el enfoque de la investigación.

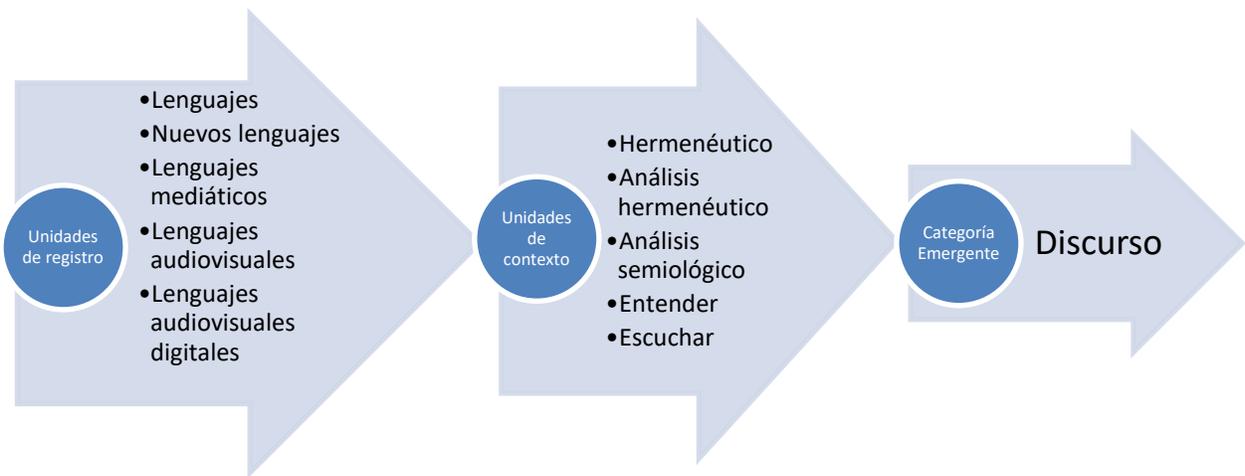
El proceso que se tuvo para la contextualización que se logró se puede evidenciar en las gráficas siguientes, mostrando el análisis de las relaciones de registro y contexto, que nos arrojó el término resultante que las concatenó todas.



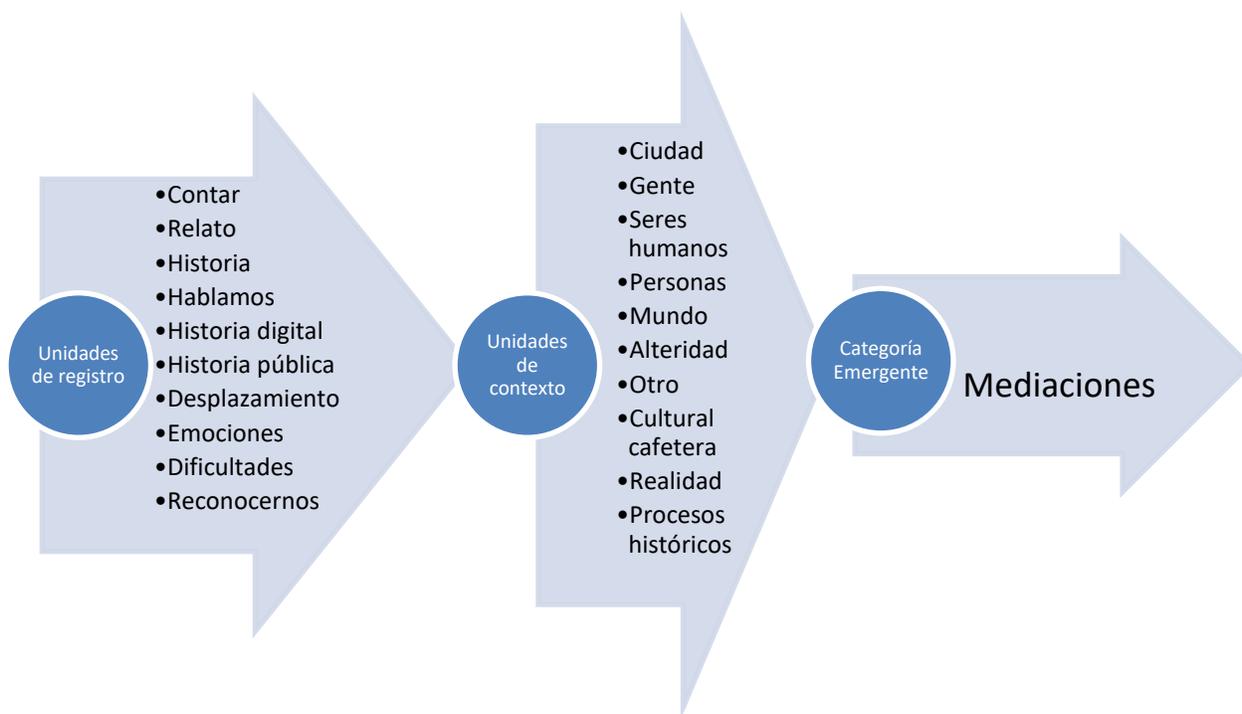
La categoría emergente, transformación, surge de la identificación de como las diferentes formas de las tecnologías y la manera en cómo se establecen relaciones con las mismas ha cambiado y pueden ser usadas para generar más cambios en la forma en que se relacionan los seres humanos.



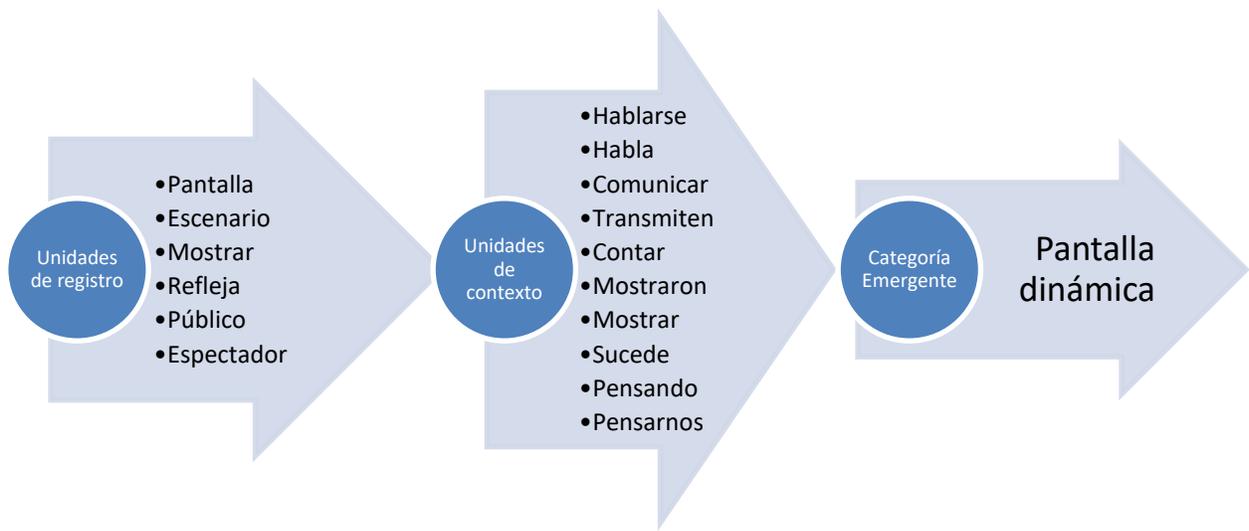
La presente categoría da cuenta del intercambio que suscitan los procesos de producción audiovisual donde los sujetos asumen diferentes roles que les permiten interactuar con el otro de manera dialogante.



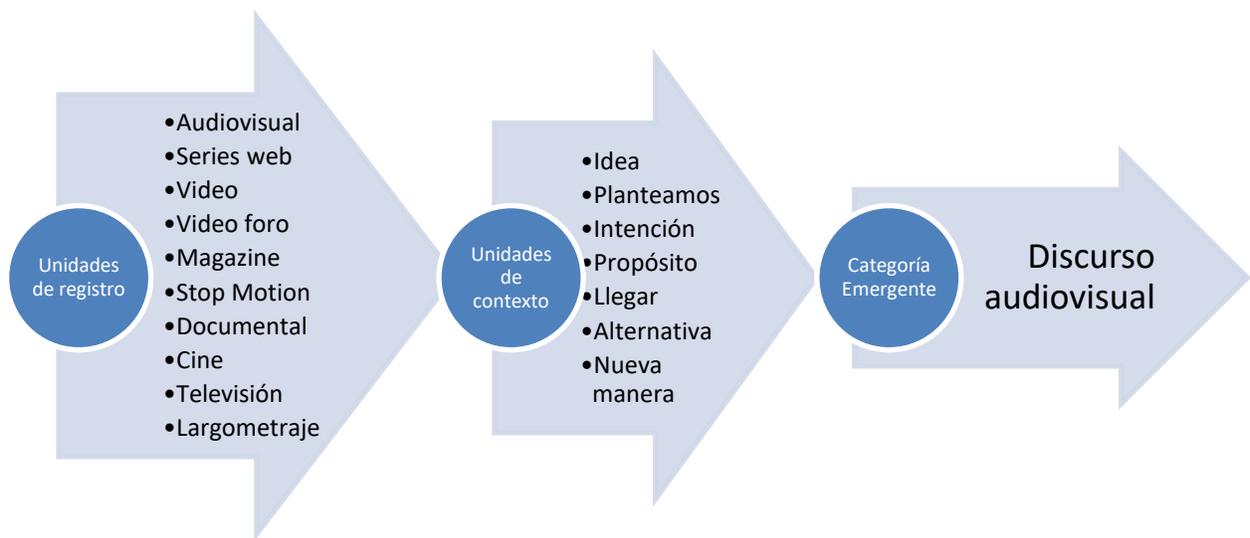
La categoría, discurso, nace de comprender que la variedad del lenguaje conlleva al entendimiento reflexivo, mismo que moviliza la acción. Discurso entonces como resultado de la estrecha relación entre lenguaje y acción , relación que emerge a través de la pantalla y de su multiplicidad de juegos lingüísticos.



A través de la pantalla los sujetos ponen en juego sus formas de comprender el mundo, sus sistemas de creencias, ideologías, procesos y demás, los cuales transmiten por medio de las forma o el contenido de sus relatos o discursos. En función de lo anterior, esta categoría emerge como resultado de lo que nace de las historias contadas por los sujetos, es decir sus mediaciones.



Esta categoría permite evidenciar la relación que se da entre el sujeto y la imagen que se proyecta a través de la pantalla, donde el sujeto ya no es un ente aislado de lo que la pantalla proyecta sino más bien parte de ella, puesto que la pantalla cobra un dinamismo que le permite verse identificado en la misma.



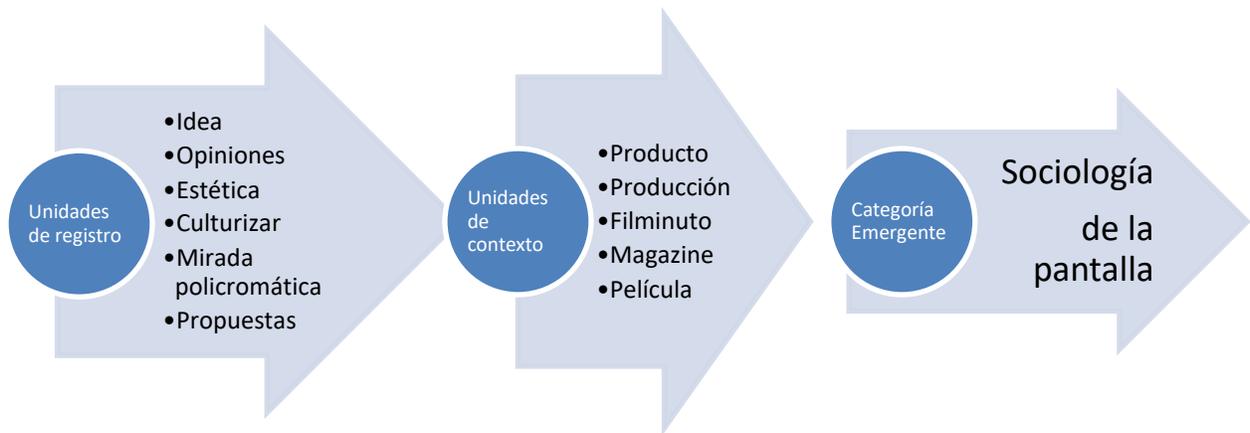
El discurso audiovisual como categoría emergente se evidencia en la necesidad de los sujetos de transmitir mensajes de formas diversas, los cuales de una u otra manera movilicen un cambio o generen un impacto sobre el otro, papel que claramente juega la pantalla, donde los sujetos inevitablemente interactúan.



Del inevitable proceso de interacción y comunicación que establecen los sujetos a través de la realización de un producto audiovisual se genera un proceso aún más significativo, y es un proceso en el cual los sujetos participantes no solo ponen en marcha sus mediaciones sino que construyen otras nuevas, reflexionan sobre su quehacer, problematizan, es decir, ponen en marcha nada menos que la dialogicidad, esta como diálogo que trasciende la mera comunicación con el otro y va más hacia tomar algo del otro que le permita transformar su mundo.



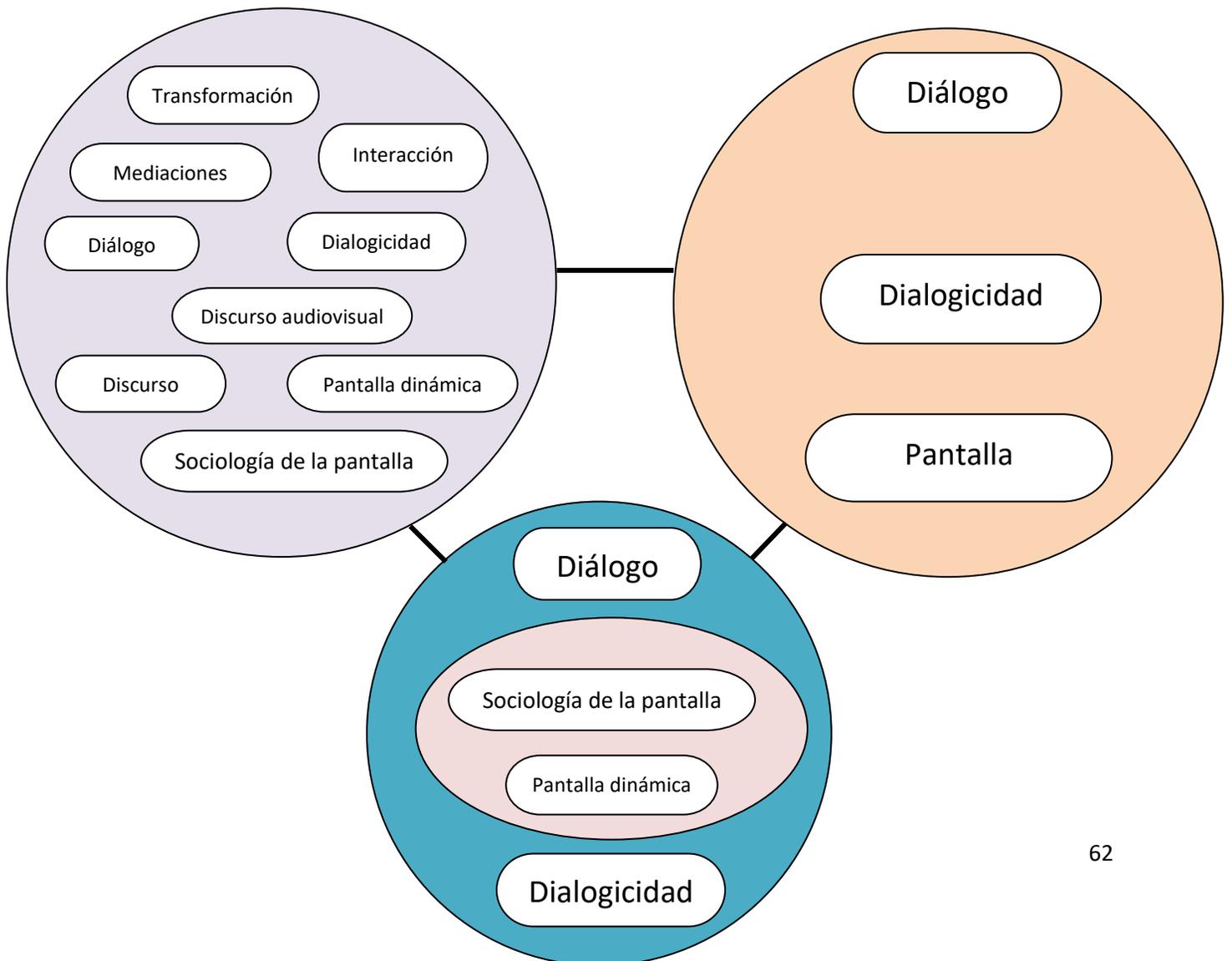
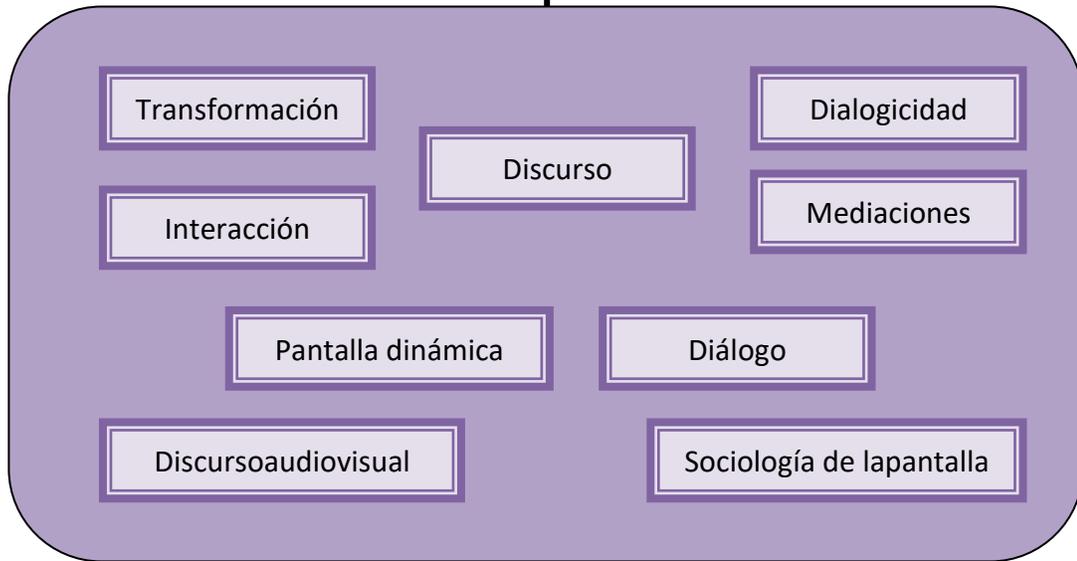
Es a través de la palabra expresada en imágenes, expresada en historias, que los estudiantes no solo transmiten mensajes sino que también establecen un diálogo con el otro, diálogo que les permite de manera recíproca generar reflexiones, hacer análisis, identificar significados. De allí que surja la categoría diálogo como resultado de las relaciones anteriores.



Esta categoría emergente nace de la relación que se da entre los diferentes productos que pueden ser transmitidos a través de la pantalla como resultado de lo que los sujetos expresan a través de ella, un espacio donde lo público y lo privado se encuentran, de intercambio de miradas y visiones de mundo, donde la pantalla no juega un papel meramente ligado a lo tecnológico sino que establece un papel como objeto social, como parte de la cultura a la que asiste.

Del anterior análisis interpretativo se pudo identificar que las categorías que emergieron de las interacciones de los realizadores en el foro guardaban relación en uno u otro sentido con las categorías conceptuales propias de esta investigación dando como resultado la necesidad de establecer una relación entre relaciones que permitiera acercarse cada vez más a los objetivos planteados en la concepción de este proyecto.

CATEGORÍAS EMERGENTES



En este orden de ideas, el resultado arrojó una correlación entre la pantalla y su función como ventana al mundo. Por su parte los términos de los que se halló relación directa fueron Diálogo y Dialogicidad, los cuales han sido eje de la investigación como dos de las unidades de análisis escogidas, profundizando en la semántica de estos y a lo cual, el diálogo que se forma en el ejercicio de la pantalla de premios realizada, se encuentra en armonía con este resultado del análisis de las unidades que obtuvimos.

Diálogo emerge no solo como una categoría del marco teórico de esta investigación sino como resultado de la interacción que se da entre los equipos realizadores en el desarrollo del foro realizado, donde a través de la palabra estos ponen en acción sus formas de habitar el mundo expresándolo no solo en imágenes sino también en el ejercicio mismo de la realización, ejercicio sobre el que se puede reflexionar a través de la interacción misma. Sin embargo es allí donde se centra la atención, y es en la necesidad de establecer dichos espacios de interacción que permitan generar reflexiones que los estudiantes están en capacidad de hacer pero que a falta de espacios no logran desarrollar.

Dialogicidad por su parte como la problematización de su existencia, de su ejercicio, de su accionar como sujetos políticos, sociales, académicos, como actores. Donde se establece una relación con el otro que permite verse reflejado a sí mismo, tanto desde sus debilidades como desde sus fortalezas, encaminándose así en una crítica que construya y busque de una u otra manera la transformación. No obstante esta puesta en escena de manera dialógica requiere de ir más allá de la mera realización de producciones audiovisuales, requiere de pensar dichas producciones para que éstas interpelen a sus espectadores y para ello se requiere de un desapego de lo tecnológico para ir más hacia un acercamiento a la profundidad en el mensaje, proceso que requiere de planteamiento investigativos más rigurosos y de mayor calidad. Un ejercicio que saca

al estudiante de la nota como objetivo de producir y lo ubica en acto comunicativo que prescribe hacerlo.

De otro lado emergen relaciones que no están directamente relacionadas, pero que terminan uniéndose por el contexto de su significado. Estas son las categorías: pantalla dinámica y sociología de la pantalla.

Pantalla dinámica y sociología de la pantalla son dos categorías que se relacionan porque de manera contextual permiten ver como los sujetos no solo se identifican con lo que ven en la pantalla y empiezan de alguna manera a coexistir a través de ella sino también de cómo esta es nada menos que un espacio en el cual los sujetos que construyen su contenido ponen en marcha sus visiones de mundo, hablan de sí y de los demás uniendo inevitablemente lo público y lo privado, dando cuenta de la cultura misma a la que asisten y de la cual son parte.

De la ausencia de relación de algunas categorías se puede ver entonces como el proceso de realización audiovisual que realizan los estudiantes requiere del fortalecimiento de más y mejores espacios de reflexión sobre su quehacer como realizadores, donde éstos desde su concepción apunten a una mirada alejada de la instrumentalización del ejercicio académico y vaya hacia generar con los mismos cambios en su forma de asumir su rol de estudiantes y futuros profesionales.

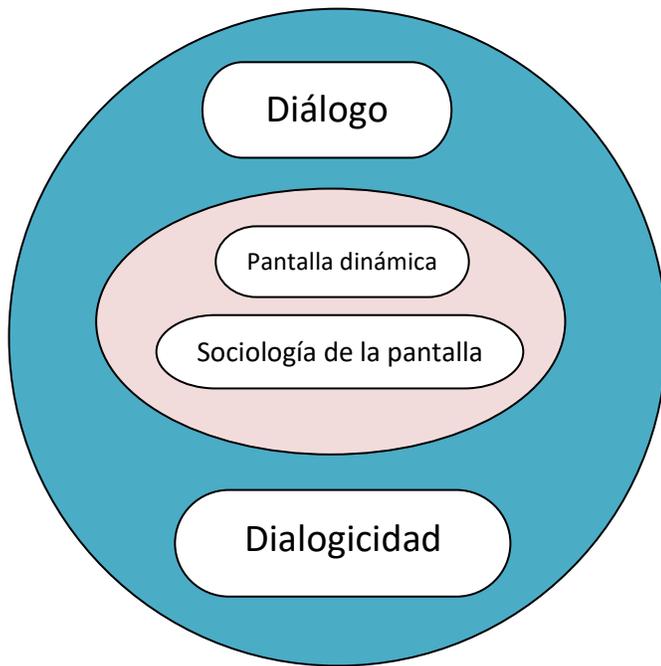
5. Modelización

Para llevar a cabo el proceso de modelización se hizo indispensable volver a las intenciones planteadas en la pregunta y los objetivos de la investigación, en donde a partir de las unidades observadas y su contexto se pueda simplificar lo que allí se muestra.

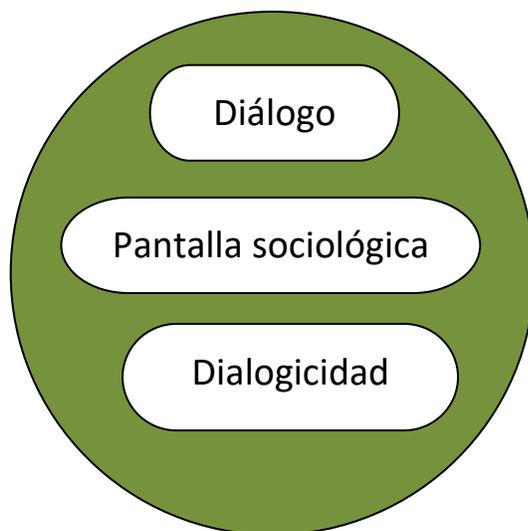
Razón por la cual se regresó entonces a la pregunta, la cual centra su atención en cómo poner en diálogo público las producciones audiovisuales de los estudiantes de Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas y Licenciatura en Tecnología (énfasis en Comunicación e Informática Educativa) de la Universidad Tecnológica de Pereira a través de una pantalla de premios audiovisuales como parte de un proceso de formación de los mismos, por lo tanto el objetivo general va en torno a que entre las producciones audiovisuales de los estudiantes, estas como construcciones sociales de los mismos se establezcan un diálogo de saberes.

Este apartado de la investigación se plantea como un análisis interpretativo donde se puedan de alguna manera entender las categorías emergentes desde un parámetro puntual, la dialogicidad, así pues se pretendía interpretar la categorías mencionadas, para llegar a una modelización (representación) que diera paso a entender los conceptos abordados en la investigación y de esta manera se pueda visibilizar las transformaciones que se dan a partir del diálogo con la pantalla.

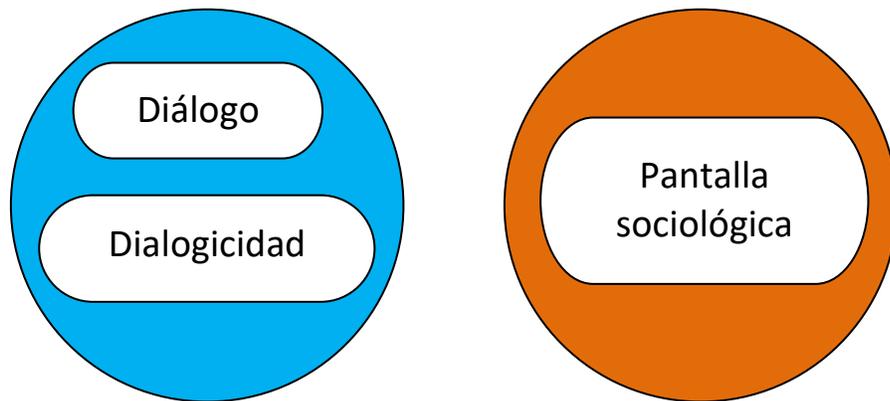
A partir de las categorías que emergieron en la relación planteada, es decir:(diálogo, pantalla dinámica, sociología de la pantalla, dialogicidad) se pretende una mayor delimitación que permita abstraer hasta llegar a una sola categoría que de paso a interpretar todo el proceso de investigación.



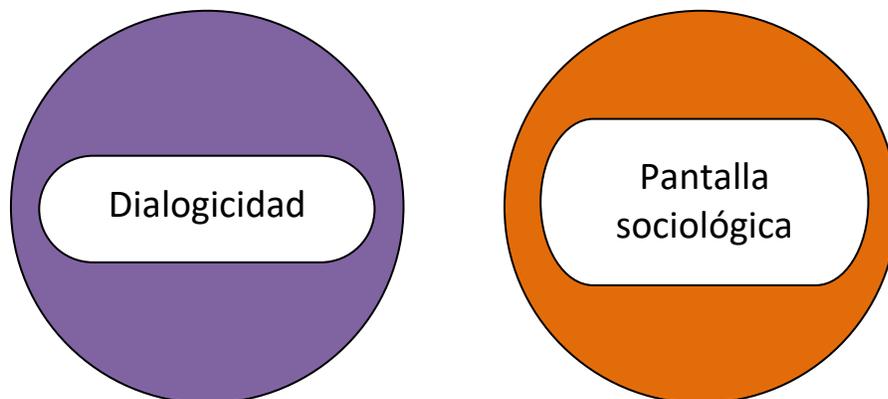
El segundo paso de este proceso se dio a través de la correlación en un solo concepto de las categorías que no estaban directamente unidas pero que se relacionaban por su significado en contexto, dando así como resultado de la relación de las palabras pantalla dinámica y sociología de la pantalla al concepto de pantalla sociológica.



Llegados a este punto se dividieron en dos grupos los conceptos, lo cual se llevo a cabo a partir del significado en contexto de cada categoría. De esta manera, los términos de diálogo y dialogicidad quedaron en un mismo grupo dado que su significado corresponde a un mismo sentido del acto comunicativo. Por su parte la categoría pantalla sociológica se mantuvo al no tener otra con que relacionar en este punto.



Aquí fue necesario convertir cada grupo en un solo concepto que hablara por así decirlo, de un significado global, es decir, un solo concepto que las contuviera, de esta manera el resultado del grupo de diálogo y dialogicidad quedó el concepto de dialogicidad, como extensión del acto de dialogar, mientras que el concepto de pantalla sociológica nuevamente se mantuvo.

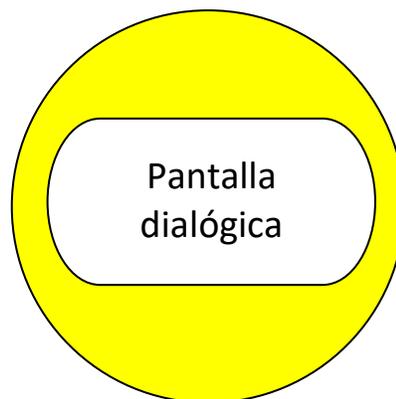


En el último punto se buscó entonces llegar a un solo concepto en el fenómeno abordado por esta investigación, concepto que no solo contuviera de alguna manera los dos últimos términos sino que condensara todo el proceso de investigación.

Síntesis que se logró a partir del término **pantalla dialógica**, término que evidencia como a través de la pantalla puede generarse un diálogo que conlleve a transformaciones profundas y de sentido no solo en el quehacer de los estudiantes desde su rol como realizadores sino del abordaje de la misma como ventana al mundo.

El diálogo transformador, el acto dialógico emerge entonces como una necesidad en los procesos de formación de los estudiantes, proceso puesto en marcha en el ejercicio de ser realizadores audiovisuales y que debe ser abordado desde esta perspectiva, llevando así al ejercicio de producir a un nivel de formación de mayor profundidad.

Este concepto visto como un aspecto a abordar desde el ejercicio de realizar producciones audiovisuales y en la necesidad de asumirlo como parte del ejercicio mismo de producir, es decir, producir para hacer de la pantalla una pantalla dialógica.



Finalmente esta modelización permitió ver que es indispensable en el proceso de formación de los estudiantes que estos piensen sus producciones más allá de la recurrencia en lo

tecnológico, donde el producto hable no solo a través de la técnica, o a través de estética de la imagen y alejado de una mirada muy instrumental, sino que hable de su desarrollo reflexivo y de transformación que compromete el acto de producir, yendo más allá de lo que ofrece el programa o la asignatura para la que se produce y pensando en que a partir de sus producciones no solo ellos mismos sino otros construyan un nuevo nivel de aprendizaje y formación.

6. Conclusiones

El objetivo de la investigación que se plantea es llegar al término que nos desencadena en el análisis del diálogo que se realizó en el "foro diálogo público" que se llevó a cabo, el cual se refiere a la Pantalla Dialógica, denominada de esta manera a la posibilidad que ofrece el uso de esta herramienta para la generación de ideas y reflexiones por parte de los participantes en este, ya que este es un medio para llegar a todo el mundo y que el mundo llegue a nosotros.

Esta representación de la realidad por parte de los estudiantes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas y Licenciatura en Tecnología (énfasis en Comunicación e Informática Educativa) de la Universidad Tecnológica de Pereira, se entrelaza entre la pantalla y el diálogo, los cuales crean un canal de discursos e ideas de cada uno de los participantes.

Así pues, el objetivo era visualizar los discursos de cada uno de los participantes en el foro desde el diálogo que se generó y cómo la oralidad es primordial para crear reflexiones acerca del producto entregado y la opinión de sus productores. De tal manera, como se ha demostrado anteriormente, todos los términos y el vocabulario entrelazan a cada uno de los suscritos y entre ellos se crean códigos que no les son extraños, ya que son los mismos que manejan en el ámbito académico y artístico en el que se desempeñan.

Se identifica, en primera instancia, que muchas de las producciones que realizan los estudiantes solo se quedan en las aulas de clase o simplemente en la idea, no salen a flote y esto hace que los trabajos audiovisuales que se presentan no tengan la calidad necesaria ni la posibilidad de explorar alternativas tanto estéticas como de contenido, ya que solo tienen como espectadores a los profesores y en algunos casos a los compañeros de clase, lo que limita la profundidad de estos.

Observando este suceso, se realiza una propuesta para que los equipos productores de contenidos audiovisuales se unan y participen en la convocatoria que se realiza para que envíen sus trabajos y puedan ser vistos por una gran cantidad de personas. Se usa como incentivo el hecho de concursar por más que una nota, el reconocimiento de un público externo, llevando a los realizadores a tener un mayor esfuerzo y trabajo más comprometido para poner su nombre en alto.

El ánimo que lleva a estos estudiantes a crear un mejor guión, un contenido más profundo y con más apuesta estética hizo que llegara una gran cantidad de propuestas, las cuales se fueron depurando y se eligieron las nominadas.

La utilización de la pantalla como herramienta y sistema de comunicación, hace necesario que los temas que se tratan sean más elaborados, ya que se logra ver este objeto como un eje regulador de información, que puede censurar contenidos, llevar a crear nuevos pensamientos, manipular ideas o hacerlas florecer, como se puede observar, es un elemento que se localiza en todas partes, tanto en los dispositivos electrónicos que manejamos a diario, como los celulares, el computador, la televisión, la publicidad, entre otros, objeto que se vuelve esencial en todos los

aspectos de nuestra vida actual y que nos comunican con personas distantes y nos enseñan el mundo.

Los participantes de los Premios Comunica U, se unieron a esta propuesta para hacer uso de la Pantalla Dialógica, la cual posibilita que los estudiantes puedan hacer una abstracción de la realidad y logren plasmar sus ideas expresadas por los diferentes formatos audiovisuales. La respuesta fue positiva, por lo que se realiza una selección de las obras bajo unos criterios más de contenido y visual, las cuales se notificaron a sus respectivos creadores.

Este proceso, como se ha mencionado en el corpus del proyecto, nos lleva a realizar una gala de premiación, a la cual asisten los participantes de las obras nominadas y se realiza así, el reconocimiento a las mejores, según el criterio de evaluación que se estableció. Todo este proceso, nos lleva a lo más importante y nuestro objetivo, que es el foro de diálogo público.

Este permitió que los creadores de las obras estuvieran en un diálogo y pudieran expresar lo que cada uno piensa de las obras que presentaron y nos cuenten qué fue lo que más les impactó y les llamó la atención para llevar ese contenido que expusieron a través de la pantalla.

El foro fue el recurso más importante de esta actividad para llegar a comprender qué piensan las personas detrás de las obras, ya que el hecho de realizar una explicación oral y que lleve una reflexión de los estudiantes asistentes, permite comprender la magnitud y la importancia de este ejercicio.

6.1 Conclusiones de la categoría emergente

A partir de los resultados que nos arroja la observación del foro realizado y de la conversación con los diferentes realizadores audiovisuales, se concluye que:

Pantalla Dialógica:

Es un término que surge de las categorías conceptuales que encontramos en el diálogo que tuvieron los realizadores en el Foro, recogiendo así, los conceptos que ellos manejan y los medios en el que los ponen en acción, los cuales son la pantalla y el diálogo. Se puede observar que el lenguaje usado para estas producciones y la transliteración del pensamiento y de la realidad a un formato audiovisual, ya sea en cualquiera de las categorías que mostraron, nos lleva a identificar una Pantalla Dialógica, la cual se entiende como un medio por el cual, las ideas se comunican a la comunidad y esta recibe el mensaje, y por medio del foro, se realiza un diálogo con estos para una sociabilidad en doble sentido y nutra la experiencia de ambos lados.

6.2 Conclusiones generales

La importancia de las expresiones culturales se basa en la posibilidad de abstraer la realidad y el pensamiento que cada una de las personas que se dedican a generar producciones artísticas, específicamente audiovisuales, a través de un medio de comunicación, que se visualiza por medio de la pantalla, y la apropiación del mensaje que se transmite y que se recibe, creando un diálogo de retroalimentación en ambas partes.

Se da por sentado que no es suficiente el hecho de transmitir una producción audiovisual por medios masivos o llegar a proyectarlo a una incierta cantidad de personas, sino que se debe llegar a un punto más allá. Se identifica que los integrantes de cada uno de los grupos que participaron en los Premios Comunica U, necesitaban este espacio para darse a conocer, ya que, como todo artista, quiere mostrar su producto al público y participar en esta clase de galas, por lo tanto, se está incentivando a las mentes creativas a que expongan sus ideas.

Todos los participantes del foro, tuvieron la oportunidad de crear un diálogo y retroalimentar sus propuestas y conocer más a fondo la de los demás, lo cual no se ha tenido en cuenta la importancia de esto, por eso, la base ha sido precisamente este aspecto del evento donde el acto de producción prescriba reflexionar sobre sus accionar de manera más profunda sustentado en las visiones de mundo propias y de otros.

El lenguaje utilizado es totalmente apropiado y el conocimiento en el campo se comparte, como se puede ver en el contenido ya expuesto, ya que todos apuntaban a lo mismo, comparten un vocabulario acorde con el contexto y se nota el conocimiento de cada uno de ellos del tema tanto técnico como de contenido, ya que fueron realizaciones colectivas y que reflejaban su realidad más inmediata.

Los estudiantes que participaron en la Pantalla de Premios Audiovisuales en la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas y la Licenciatura en Tecnología (énfasis en Comunicación e Informática Educativa) de la Universidad Tecnológica de Pereira, necesitan de estos espacios de diálogo para permitir nutrir su trabajo, no solo en el campo académico, sino en su formación profesional.

6.3 Conclusión final

La educación universitaria sigue siendo catedrática en muchos aspectos, tanto en los programas teóricos como en este caso, uno más práctico, por lo que el incentivo a que los estudiantes realicen producciones audiovisuales y se inscriban en eventos como los Premios Comunica U, hace que se dinamicen las esferas académicas y se permita profundizar más en sus procesos de formación. La implementación de la pantalla dialógica aprovecha los recursos que

tenemos como seres humanos de comunicación y la necesidad que tenemos de implementarla en cualquier forma, en especial de forma artística, por lo que se ha llegado a suplir una necesidad de los estudiantes y la comunidad universitaria al darles la oportunidad de estar involucrados en estos espacios.

Una Pantalla Dialógica es necesaria para los encuentros de los estudiantes que requieren aprovechar sus producciones y no dejarlas solo para un aula de clase, por este motivo, el foro realizado en la gala de premiación es el punto de intervención más importante y conclusiva de la investigación realizada.

Cabe dar cuenta que esta investigación se realizó con el fin de visualizar los comportamientos y las necesidades que tienen los estudiantes universitarios y de aprovechar su creatividad y necesidad de diálogo a través de los medios audiovisuales, razón por la cual la creación de la Pantalla Dialógica es de vital importancia en el campus universitario y en las dinámicas de la vida académica.

7. Bibliografía

Arendt, H. (2009). La Condición Humana. [En línea]. Recuperado de:

<https://clea.edu.mx/biblioteca/Arendt%20Hanna%20-%20La%20Condicion%20Humana.pdf>

Cardoso, G. (2014). Sociología de las pantallas. Recuperado de:

<https://books.google.com.co/books?id=qqDNAgAAQBAJ&pg=PT274&lpg=PT274&dq=sociologia+de+la+pantallaas+cardozo&source=bl&ots=0eDV5KPDrf&sig=iy2tXJinhHLX5qbbpEK-iEkC0eE&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwiopqLS5LPdAhUizlkKHxfZAXoQ6AEwB3oECAMQAQ#v=onepage&q=sociologia%20de%20la%20pantallaas%20cardozo&f=false>

Castells, M. (1999) La era de la información. Recuperado de:

http://www.felsemiotica.org/site/wp-content/uploads/2014/10/LA_SOCIEDAD_RED-Castells-copia.pdf

Cinema Esencial. (s/f). Llegada del tren a la estación de La Ciotat. Recuperado de:

<http://cinemaesencial.com/peliculas/llegada-del-tren-la-estaci%C3%B3n-de-la-ciotat>

De La Rosa, J. (2007). La pantalla, de lo local a lo global. Recuperado de:

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=11&id_articulo=5488

Echeverría, R. (2017). La Filosofía del Lenguaje. Artículo. New field Consulting. Recuperado de:

<https://www.newfieldconsulting.com/la-filosofia-del-lenguaje/>

El País. (2016). Georges Méliès, el mago que convirtió el cine en arte, fantasía y espectáculo. [En línea]. Recuperado de:

https://elpais.com/cultura/2018/05/03/actualidad/1525328820_070614.html

Edwards, D. Mercer, N. (1988) El conocimiento compartido. Recuperado de: www.psykhe.cl/index.php/psykhe/article/download/119/118

Freire, P.(1970). Pedagogía del oprimido. Recuperado de: <https://educacion.idoneos.com/124370/>

Gubern, R. (2000). El eros electrónico. Grupo Santillana. Recuperado de: <https://escienciadecultura.files.wordpress.com/2013/10/gubern-el-eros-electronico.pdf>

Heard, K, W. (1918). El método de proyectos. [En línea] Recuperado de: <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/051037/articulo-pdf>

Márquez, I. (2018). ‘Homo Screen’: el humano pantallizado. Recuperado de: <https://telos.fundaciontelefonica.com/homo-screen-humano-pantallizado/>

Mcluhan, M; Fiore, Q. (1967) The medium is the message: An inventory of effects, Nueva York: Bantam. Recuperado de: <https://www.abebooks.com/book-search/title/medium-message/author/mcluhan-marshall/first-edition/>

Navarro, P y Díaz, C. (1995). Análisis de contenido. En: Delgado, Juan Manuel y

Gutiérrez, Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales.

Real Academia Española. (2001). Producción. En *Diccionario de la lengua española* (23.ª ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/producci%C3%B3n?m=>

Sampieri, R., Fernández, C y Baptista, M (2014). Metodología de la investigación, p. 551.

Sander, K. (2008). La investigación en Comunicación Política: La búsqueda de la perspectiva para ver el “elefante de la habitación”. Recuperado de: <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=3&rev=74.htm>

Silverstone, R. (1992) Consuming Technologies: Media and Information in Domestic Spaces. Recuperado de: https://www.infoamerica.org/documentos_pdf/silverstone03.pdf

Silverstone, R. (2004). De la sociología de la televisión a la sociología de la pantalla. Bases para una reflexión global.

Silverstone, R. (2006). Media and Morality: On the Rise of the Mediapolis.

Viché, M. (2014). La dialogicidad. Metodología de una animación sociocultural liberadora. Recuperado de: http://quadernsanimacio.net/ANTERIORES/veinte/index_htm_files/dialogicidad.pdf

7.1 Referencias electrónicas

Universidad Autónoma de Manizales. (1997). Premios Césares. Recuperado de <http://www.umanizales.edu.co/cesares/>.

Universidad Católica de Manizales. (2004). Premios Crema de la Publicidad. Recuperado de <http://www.ucm.edu.co/diversidad-en-la-publicidad/premios-crema/>.

Universidad Católica de Pereira. (2001). Premios Corte Final. Recuperado de <http://premioscortefinal.com/reglamento/>.

Universidad Jorge Tadeo Lozano. (2009). Premios Mono Osorio. Recuperado de <http://www.utadeo.edu.co/es/proyecto/realizacion-de-audiovisuales-y-multimedia/47/premios-mono-osorio-2013>.

Universidad Pontificia Bolivariana. (1986). Premios Hétores. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Premios_H%C3%A9tores.

<http://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadelOprimido.pdf>

8 Anexos

Anexo 1 Premios Comunica

https://drive.google.com/drive/folders/1NZCMZdz1_dl2pg_AEjMG6ENnFwY-DRft?usp=sharing

Anexo 2 Piezas de montaje publicitario

https://drive.google.com/drive/folders/1NZCMZdz1_dl2pg_AEjMG6ENnFwY-DRft?usp=sharing

Anexo 3 Rúbrica de evaluación de obras audiovisuales

https://drive.google.com/drive/folders/1NZCMZdz1_dl2pg_AEjMG6ENnFwY-DRft?usp=sharing

Anexo 4 Registros de voz intervenciones foro de diálogo público

https://drive.google.com/drive/folders/1NZCMZdz1_dl2pg_AEjMG6ENnFwY-DRft?usp=sharing

Anexo 5 Asistencia foro de diálogo público

https://drive.google.com/drive/folders/1NZCMZdz1_dl2pg_AEjMG6ENnFwY-DRft?usp=sharing

Anexo 6 Registro fotográfico gala de premiación

https://drive.google.com/drive/folders/1NZCMZdz1_dl2pg_AEjMG6ENnFwY-DRft?usp=sharing

Anexo 7 Certificaciones

Anexo 8 Transcripción diálogos "Foro de diálogo público"

https://drive.google.com/drive/folders/1NZCMZdz1_dl2pg_AEjMG6ENnFwY-DRft?usp=sharing

Anexo 9 Plantillas

https://drive.google.com/drive/folders/1NZCMZdz1_dl2pg_AEjMG6ENnFwY-DRft?usp=sharing