

BICHEJOS: PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN Y LA PARTICIPACIÓN DE LA AUDIENCIA EN LA CONSTRUCCIÓN DE LOS CONTENIDOS

Juan Diego Andrango

Carolina Loor Iturralde

Facultad de Comunicación y Artes Audiovisuales

Universidad de las Américas. Ecuador

RESUMEN

Este capítulo presenta la metodología para la producción académica de una serie de animación desde la perspectiva de jóvenes en situación de vulnerabilidad. Parte de una visión constructivista del aprendizaje, en el cual la academia, comunidad y audiencia, confluyen para producir los episodios de una serie animada. Por consiguiente, propone posibles prácticas pedagógicas/educativas en el entorno de formación en animación y en cualquier otra rama que se adapte al uso lúdico de las artes, así como de la *performance* y de las nuevas tecnologías. Los objetivos de esta animación fueron impulsar la creatividad; desarrollar un pensamiento analítico entre los distintos actores; reconocer y valorar nuevas formas de representación narrativa, y medir la comprensión de los mensajes presentes en cada episodio de la serie.

Incluimos en este texto los análisis generales que obtuvimos a partir de la difusión de los contenidos de animación y de la serie *Bichejos*, que resultaron de esa metodología y prácticas educativas, de acuerdo con el modelo tripartito de comportamiento: cognición, conación y afectividad.

Cuando un individuo participa en una experiencia colectiva, como en la construcción narrativa (preproducción) de los capítulos de la serie animada, el nivel de apropiación y pregnancia se amplía por dos factores: la pertenencia al contenido producido y la contribución tanto individual como colectiva de ideas. En el caso de Bichejos, la experiencia que se construyó tuvo que ver en la relación que se dio entre los jóvenes y profesores de la Fundación, estudiantes y docentes de la Universidad de las Américas y los espectadores, quienes en un determinado momento fueron espectadores de escuelas de la ciudad de Quito.

PALABRA CLAVE: Animación, vinculación, sociedad, multimedia, serie animada

SUMMARY

This chapter presents the methodology for the academic production of an animation series from the perspective of young people in vulnerable situations. It is based on a constructivist vision of learning, in which the academy, community and audience come together to produce the episodes of an animated series. Consequently, it proposes possible pedagogical/educational practices in the environment of animation training and in any other branch that adapts to the playful use of the arts, as well as performance and new technologies. The objectives of this animation were to boost creativity; developing analytical thinking among the different actors; recognise and value new forms of narrative representation, and measure the understanding of the messages present in each episode of the series. We include in this text the general analyses that we obtained from the dissemination of the animation content and the Bichejos series, which resulted from this methodology and educational practices, according to the tripartite model of behaviour: cognition, conation and affectivity. When an individual participates in a collective experience, such as in the narrative construction (pre-production) of the chapters of the animated series, the level of appropriation and pregnancies is increased by two factors: belonging to the content produced and both individual and collective contribution of ideas. In the case of Bichejos, the experience that was built had to do with the relationship that occurred between the young people and professors of the Foundation, students and teachers of the University of the

Americas and the spectators, who at a certain time were spectators of schools in the city of Quito.

KEYWORD: Animation, bonding, society, multimedia, animated series.

1.La animación como espejo que construye una realidad

La representación de una situación de la vida real a través de la animación puede ser una fórmula que permita una fácil identificación de un individuo con un problema, una asimilación rápida de una narrativa, pero, sobre todo, puede ser un recurso de comunicación que genere pregnancia en una audiencia y permanezca en la mente del espectador luego de haber sido vista por un largo tiempo. Para que la fórmula funcione —sin ser idealistas—, sin duda se requiere de un conocimiento profundo de las técnicas de producción de animación (audiovisual) conectadas con las nuevas tecnologías, una comprensión integral de la audiencia a quien se dirige la animación y, sobre todo, tener una sensibilidad para lograr articular una historia que cautive la atención en los distintos actores.

Consumir y producir animación en Ecuador

En el Ecuador, hasta hace unos 10 años, producciones audiovisuales provenientes de Estados Unidos y Japón cubrieron las 20 horas de la franja infantil, por falta de producciones locales, de regulación de normativas de comunicación y por costos. No fue sino hasta el año 2013 que se implementó la Ley Orgánica de Comunicación, en la cual se plantearon normativas respecto a las producciones audiovisuales nacionales. Esto determinó la visión general del Estado al promover la creación y producción audiovisual local con identidad propia e integrar las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC).

Aunque la animación digital audiovisual logra dar vida a historias fantásticas y es un recurso valioso para la comunicación y la educación, en el país aún no se ha consolidado la capacidad de profesionalización y especialización necesaria para alcanzar estos objetivos. En Ecuador, la formación en animación está en expansión, aunque a un ritmo lento. A pesar de que hay pocos centros de

educación superior que imparten esta disciplina, es evidente que en los últimos diez años ha habido un crecimiento relacionado a este tipo de narrativas. Además, la tecnificación ha avanzado y los resultados reflejan el interés de profesionales y talentos por adquirir más habilidades en este campo. Sin embargo, en algunos casos, la formación ha estado orientada principalmente hacia el ámbito laboral de la comunicación, donde la animación digital se considera un componente secundario y a menudo subutilizado, como ocurre en la publicidad.

El crecimiento en el uso de las TIC, la virtualización de varias actividades cotidianas y la necesidad de entretenimiento a través de formatos alternativos, han evidenciado que la animación puede tener un papel más protagónico en contenidos educativos, explicativos y lúdicos para diversas plataformas. Además, comprueba que su aprendizaje es un componente esencial para asegurar la calidad de animaciones producidas. Aún más sabiendo que, de acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC 2014), esta audiencia joven ocupa un 63,8% de su tiempo libre a consumir contenidos vía televisión.

Audiencias jóvenes, audiencias vulnerables

Por otro lado, según los datos presentados en la Encuesta de Niñez y Adolescencia en el Marco de la Intergeneracionalidad (ENAI 2015), trabajada de manera conjunta entre el Consejo Nacional para la Igualdad Intergeneracional, el Observatorio Social del Ecuador, CARE, Visión Mundial, UNICEF, Plan Internacional y Save the Children, para 2015, el 33 % de las niñas, niños y adolescentes reportaron haber sido golpeados por sus padres y madres. El documento también menciona el incremento de grupos o pandillas violentas del 13%, en el 2010, al 21 %, en el 2015. Debido a esto, y sumado a las necesidades económicas del núcleo familiar, muchos de estos niños y jóvenes encuentran en la calle su medio de subsistencia y en ella se ven expuestos a peligros. Del 8,56% de niños, niñas y jóvenes que trabajan, el 56 % realiza actividades consideradas peligrosas y, por lo tanto, prohibidas- (INEC 2012).

En este sentido, la Fundación Sol de Primavera, ubicada en el centro de Quito, evalúa constantemente la situación psicosocial de jóvenes de 11 a 18 años de barrios del centro-occidente de la ciudad. Estos jóvenes provienen de sectores urbano-marginales y viven en condiciones de pobreza, extrema pobreza, desorganización familiar, abandono, violencia expuesta a riesgos de «callejización», acoso y abuso sexual, pandillas, drogadicción, abandono escolar, trabajo y explotación infantil-adolescente. De acuerdo con la fundación, para 2015, 100 jóvenes anualmente son integrados a la Fundación; de estos, el 60 % de los jóvenes han usado algún tipo de sustancia estupefaciente y psicotrópica, el 100% sufre violencia intrafamiliar, hay 9 casos de violencia sexual de los que han podido hablar y 12 jóvenes pertenecen o han pertenecido a una pandilla. Además, todos presentan problemas de salud bucal, gastrointestinal, visual y malnutrición. El 80% vive en condición de hacinamiento; 56_% son apoyo para la economía familiar en sus hogares; 26 jóvenes tienen experiencia de vida en calle; 97 jóvenes de 105 viven en situación de abandono; el 100 % presenta dificultades en el desarrollo de sus habilidades sociales y el 98_% tiene problemas en el desarrollo cognitivo (problemas de lenguaje, cálculo, ritmo de aprendizaje, entre otros).

La fundación inició su labor en 1997, y hasta ahora se encarga de generar procesos preventivos con base en alternativas educativas y de formación técnico-profesional, en conjunto con los mismos jóvenes. De esta forma, les permiten encontrar respuestas a sus propios conflictos para lograr una adecuada inserción en la sociedad y proyectar un camino a futuro. Al finalizar su paso por la fundación, el objetivo es incentivarlos a convertirse en ejes multiplicadores que transmitan lo aprendido a las nuevas generaciones de sus propios barrios.

El juego y el cuerpo como método pedagógico en la realización de contenidos de animación

En este escrito se muestra una propuesta pedagógica en la que se unen los actos corporales con las nuevas tecnologías, para producir formas de relación, interacción y enseñanza utilizando los medios

tecnológicos, pero también colocar el cuerpo, lo cual nos preguntamos ¿cómo se puede utilizar estos aparatos electrónicos y software si no están al alcance de todos? Y, ¿cómo se puede representar la performance por medio de lo virtual? Sabiendo que lo performático se deriva justamente de una práctica corporal individual o colectiva, lo interesante es comprender cómo las emociones evolucionan en el lenguaje y como estas aparecen y desaparecen en el contexto de las tecnologías. Es lo que Belli e Íñiguez (2008, 2) describen acerca de las emociones como una variación y cambio continuo en el lenguaje, una iteración constante y progresiva, es decir, una performance.

La *performance* es una modalidad de arte de acción que incluye expresiones como el *happening* y el *body art*. A partir de los años setenta, se consolidó la idea de utilizar el cuerpo como herramienta comunicacional. Sin embargo, esta forma de arte ha sido marginada tanto desde la perspectiva teatral como en nuestra vida cotidiana. En otras palabras, el cuerpo ha sido considerado principalmente desde un punto de vista estético, pero, pedagógica y simbólicamente, posee una capacidad comunicacional que facilita el relacionamiento social y resalta su materialidad. Las *performances* sirven para transmitir y reiterar saberes sociales y culturales (Vidiella 2006, 108). Constituye simultáneamente como práctica y como metodología interpretativa, lo que permite analizar la mayoría de los sucesos y conductas diarias como *performances* (Conquergood, Madison y Hamera 2006). Además, son elementos conceptuales y recursos del cuerpo que se transforman en la práctica como herramientas para desarrollar el pensamiento a través de juegos, conversaciones, discusiones, aportaciones, que, en su mayoría, se considera una pedagogía informal y no lineal, con la finalidad de que los actores sociales no se cohiban al compartir sus experiencias tanto de vida como en el desarrollo de los recursos multimedia.

Por ello, la *performance*, también llamada arte de acción (Gómez 2005, 120), es una actividad puramente multidisciplinar, por lo que no conviene abordarla desde una sola área. En ella entran en juego el teatro, la música, la danza, la poesía o los medios tecnológicos y multimedia, pero ha decaído

porque la enseñanza del arte se ha convertido en una especie de conteo de experiencias, y se ha roto la relación entre artista y espectador. Las herramientas y recursos- que dentro de la enseñanza en las escuelas, colegios o institutos de arte deben existir contenidos que hagan referencia al tema en cuestión, pero no se toma algún texto para que se pueda desarrollar o complementar en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, esas experiencias se conjugan entre la práctica, el juego y el saber, y son desplazadas por otras actividades que a veces no aportan al aprendizaje cooperativo.

En cualquier caso, se trata de una obra participativa y abierta que busca complementar ciertas prácticas de aprendizaje en la escuela tradicional. Metodológicamente, se pueden proporcionar herramientas que favorezcan un aprendizaje diferenciador en un espacio dinámico y participativo dentro del aula, como la poesía, el teatro y la danza. Estas disciplinas artísticas utilizan elementos que transforman el cuerpo en un ente transmisor de mensajes, así como de emociones y sentidos. En su mayoría, tienen un enfoque educomunicacional, que puede ser utilizado —o no— en el aula.

Así, se ha abordado e intentado implementar en el área de la pedagogía y los talleres para el desarrollo inicial de la serie animada Bichejos, sobre todo donde esté involucrado el arte y en donde el cuerpo sea el dispositivo narrativo de esos sentires (problemáticas) que se reflejan en los capítulos de la serie. Como docentes de las artes visuales y constructores/de-constructores de ese sentir, también podemos aportar con estos procesos pedagógicos que sugieren los tiempos actuales y complejos y, quizá, desplazarnos hacia estas otras formas de narrar. Esto permitiría que el desarrollo, el proceso y la experiencia no queden olvidados, o en segundo plano —en términos audiovisuales—: y que todos los encuentros, los procesos, los errores y el aprendizaje conjunto, posibiliten construir y reconstruir esa memoria colectiva, y que el aprendizaje escolar sea un proceso integral y enriquecedor con base en temas cercanos o necesidades de los que formamos parte de estos espacios.

Al configurar estos momentos de colaboración y aprendizaje en un proceso colectivo y vinculante a la economía de las emociones (que siempre quedan desperdigadas por momentos individuales y no en

experiencias que trascienden en un trabajo de colectividad) de alguna forma, se ha incluido como parte del desarrollo creativo, la consecución de los capítulos de la serie animada. Coproducir conocimiento, experiencia y contenido palpable es posible mediante el trabajo colaborativo, cooperativo y la democratización de los saberes con un gran valor de cohesión social, que además refleja el proceso y quehacer audiovisual en el día a día.

Por otro lado, hay que considerar que la comunicación se mueve en la antítesis del desarrollo. La comunicación se produce desde la voluntariedad y la horizontalidad, mientras que el desarrollo responde a una razón etnocéntrica, es exógeno, vertical y, por tanto, no responde a consensos cuando es manejada bajo intereses económicos y hegemónicos. La comunicación busca el intercambio de ideas, conocimientos y pautas culturales que faciliten la convivencia, evolución compartida y las mejoras en nuestras condiciones de vida, esto último es lo que intentamos.

El desarrollo, por su parte, persigue el crecimiento económico monetario y especulativo, entendido como acumulación de capital (plusvalía), para reafirmar la ideología en la que se basa la «felicidad» consumista y capitalista. Esto contrasta con los objetivos que se persiguen en la serie, que se centran en dos puntos clave. Primero, se busca la transmisión y democratización del conocimiento audiovisual entre sectores vulnerables, ofreciendo una plataforma para que su voz sea escuchada en una sociedad excluyente. Segundo, se pretende que estas narrativas den a conocer las problemáticas que enfrentan niños, niñas y adolescentes, rompiendo así la indiferencia al conectar las historias con las experiencias de cada espectador. De esta manera, como sociedad, nos convertiríamos en parte integral en búsqueda de solución a estas problemáticas.

Es urgente y necesario examinar significantes y significados para evaluar la verdadera dimensión de lo que hoy llamamos desarrollo y de los valores que debemos reconocer en la comunicación como

motor de una acción encaminada a construir sociedades verdaderamente felices y democráticas (Chaparro 2015, 24).

Partiendo de esta reflexión y al analizar la dinámica de los medios digitales y multimedia, el potencial intercultural que generan y el valor en el uso que se puede dar a los artefactos digitales durante el proceso de enseñanza/aprendizaje, es importante preguntarse ¿son importantes las «creaciones de contenidos» que encontramos por doquier en el espacio virtual? El papel que juega la creación de un documento audiovisual, animación digital o recurso interactivo relacionado con la vida práctica cercana y el espacio conlleva a entablar nuevos caminos en las prácticas sociales y proveer de recursos digitales que sostengan la interacción humana en las comunidades. De esta manera, pueden acercarse a sus necesidades reales, respondiendo y afirmando la posición de creación de contenido, bajo las cosmovisiones y cosmogonías de los propios actores de la sociedad. Esto es algo de lo que se intenta en el devenir docente durante los procesos de reflexión, crítica y autocrítica que fortalecen las dinámicas de mejora constante cobijados en las pedagogías críticas.

Del mismo modo, cuando abarcamos los procesos y la transformación educativa, podemos hablar en dos tiempos: antes de la pandemia y desde la pandemia. Este trabajo se desarrolló en tiempos de prepandemia, por lo que las dinámicas y procesos creativos han variado, no solo en la etapa de preproducción, sino también en la distribución de los capítulos de la serie *Bichejos*. Por ende, los espacios y formas de comunicación ya no solo son una constante de buena voluntad, sino también de interpretación del contenido, para digerir lo que connota y denota el mensaje desde las herramientas o plataformas.

Estas pueden dar una información correcta o no, pero principalmente son un ápice para que los productores de contenidos audiovisuales no queden en eso, sino que se transformen en constructores y productores de sentidos, de emociones, que se articulen con las problemáticas sociales que nos

inmiscuye a todos los entes de una sociedad, con vistas a un desarrollo equitativo y sobre todo de transformación social. Este modelo pedagógico nos -proporcionó el paradigma perceptivo básico a seguir o resistir (Classen 1997, 402).

Por supuesto, muchas veces es imperceptible y lo tomamos como cotidiano, por el simple hecho de no haber recibido antes información sobre esta forma de acercarnos de manera eficaz y utilizar de forma crítica lo que contiene la plataforma y en sí los entornos virtuales y como estos dispositivos paulatinamente han ido formando parte inherente al desarrollo de nuestros quehaceres en un tiempo y espacio determinado. Incluso, en muchas de las ocasiones han sido subutilizados o aplicados en algo que no se aplica para el crecimiento y sustentación del tejido social.

Es necesario posicionarse en el proceso de deconstrucción, (des)autorización, des(educación), no con el fin de destruir o descomponer algo que ya está hecho, sino con el afán de elaborar nuevas formas, nuevos caminos, diferentes espacios de pedagogías para visibilizar lo invisible. Así, mostrar lo que queda al margen y es sub-utilizado, a su vez re-educar, re-significar la manera de compartir y de recibir los nuevos aprendizajes en los tiempos actuales. Aquí aparece el tiempo pandémico. Se desea un desarrollo y transformación social que concuerde con las condiciones materiales, sociales y cercanas a los sectores que históricamente han sido desplazados por un sistema en decadencia y mucho más en los tiempos complejos de pandemia. En espacios alternativos, se pueden construir aprendizajes y herramientas pedagógicas que valoren el diálogo, las voces, las cosmovisiones, creencias y que estas irrumpen con la institucionalidad que cohibe e inmuta en muchas de las ocasiones a seguir reglas que limitan y coartan el libre pensamiento.

En las artes visuales, nos enfrentamos a contradicciones, especialmente agudizadas durante la difícil época de la pandemia. Estas tensiones nos inhiben y dificultan nuestra evolución, llevando a un

estancamiento en procesos que requieren atención, especialmente debido a la brevedad de la información que nos llega por diversas vías, según Ulloa y Arrieta:

la deconstrucción es un proceso individual y/o colectivo de búsqueda de nuevos significados y de sentidos innovadores; y que, como proceso no tiene final y su estructura es espiral y no lineal [...] que, una vez conocido, se va repitiendo de manera constante y se conforma en la manera de pensar y actuar del sujeto reflexivo. (Ulloa y Arrieta 2010, 891)

Mirar las opciones y los caminos que están ocultos, cernir esos espacios que están allí, pero somos inconscientes de donde están ubicados. Estos espacios son aquellos que quizá utilizamos de manera inconsciente o consciente, pero muy superficialmente, sin reflexión alguna. En este caso, la red, las herramientas digitales y la multimedia pueden constituirse como una forma de poder que se funde con la vida de los individuos y que no se ejerce, sino que circula entre ellos. Aunque estas formas de poder suelen ser participativas en actividades de flujo social, otras son esporádicas e individuales. De cierta forma estas acciones participativas se rompieron por la «cuarentena», producto de la pandemia, y se individualizó desfortaleciendo los procesos colectivos de aprendizaje, recreación, compartir y más. En consecuencia, en las escuelas visitadas para visibilizar las problemáticas, y en el mismo equipo de producción, hubo un resquebrajamiento del continuo proceso de compartir la experiencia; así, se basa en la suposición de que «el conocimiento de las atrocidades por sí solo no evita que las historias violentas vuelvan a ocurrir, sino que se requiere un cierto grado de empatía imaginativa para garantizar una futura responsabilidad moral» (Arnold-de Simine 2013, 15). Esto es, en cuanto a las problemáticas que aborda la serie, las diversas y complejas dificultades que atravesamos en tiempos pandémicos y digitales, y sobre todo la representación y autorrepresentación en la construcción de la imagen y su significación del espectador, considerando la coparticipación de todos los actores involucrados en el proceso.

Prada (2007, 68) describe a la plataforma «Web 2.0» como un medio de producción de creatividad, donde los usuarios, y al mismo tiempo los creadores, participan en comunidad, compartiendo archivos, fotografías, productos audiovisuales, etc. Al compartir los relatos en blogs y del trabajo en red y construir ideas participativas, los usuarios pasan de ser consumidores a editores de contenidos y, de cierta forma, proveen nueva información a través de la experiencia.

Prada (2007, 69) atribuye este devenir a que la conversión de la «multitud» en un agente autónomo de la producción, se encauzaría hacia la información de libre acceso, y que, de la misma forma, esos actores tengan el control de las narrativas que conciben, y la manera de difundirlas. Así, en la producción de la animación digital no solo los contenidos que se producen sino los afectos y sentimientos que el proceso evoca conducen a un sentido mayor de pertenencia.

La usabilidad de estos dispositivos y la red serían herramientas donde convergen todas las ideas para que se fortalezca el conocimiento a través de la participación y la colaboración desde la práctica colectiva y cooperativa. Por supuesto, en este tránsito y proceso debería existir algún mediador, usuario, gestor o espectador crítico que pueda discernir la información de relevancia y utilidad para la formación y adquisición de conocimientos de la comunidad interconectada y también del uso del cuerpo como un ente comunicativo y de cohesión social.

No obstante, Prada denomina a la multitud conectada no como una masa, sino más bien como usuarios que son parte de la red que comparte y se expresa por medio de sus creaciones. En este sentido, podrían ser potenciales emancipadores y creativos para el origen de una política, no sobre la vida, sino para la vida. Se puede ver cómo el potencial humano se introduce en la política-social a través de la democratización del conocimiento por medio del complemento en el aprendizaje y uso de estas herramientas tecnológicas en beneficio del desarrollo de la sociedad.

Claro está que la vida tiende a encaminarse en una posición política desde su concepción y muchas veces el uso de los medios, redes sociales o digitales puede influir en procesos democráticos, de resistencia y de autonomía. Al mismo tiempo, puede caer en una singular repetición carente de interés por parte de los usuarios, pero hay que tomar en cuenta —sin sucumbir al positivismo e idealismo— en la vitalidad que genera la creatividad, la creación y el compartir de estas experiencias generadas en colectivo al público. Siendo espacios «libres» digitales y democráticos que comparten sus producciones, experiencias y, al encontrarse físicamente en cualquier contexto por medio de la red o las narrativas audiovisuales, forman parte de este mundo de retribución de conocimientos y trabajo colaborativo, interconectados de forma intercultural y pluricultural, sin distinción alguna. Son espacios donde se construyen narrativas digitales con el hilo conductor común y colectivo.

2. Prácticas de interacción y aproximación al fenómeno de estudio

<https://www.bichejostv.com/>

Para desarrollar la propuesta de interacción entre los participantes y de producción de la serie de animación audiovisual, se determinó la metodología del *design thinking* como eje principal de la ejecución metodológica. Como ejes transversales a la acción/participación, se designaron la producción interdisciplinar y la medición de los efectos de los resultados en una audiencia con el modelo tripartito actitudinal.

El oficio de generar contenidos de animación, desarrollar mensajes, y proponer diferentes narrativas, bajo esta propuesta metodológica, promovió a transitar por el camino de la comprensión de la interacción social, la aplicación de las TIC y, sin duda, a llevar un proceso lógico de la producción audiovisual.

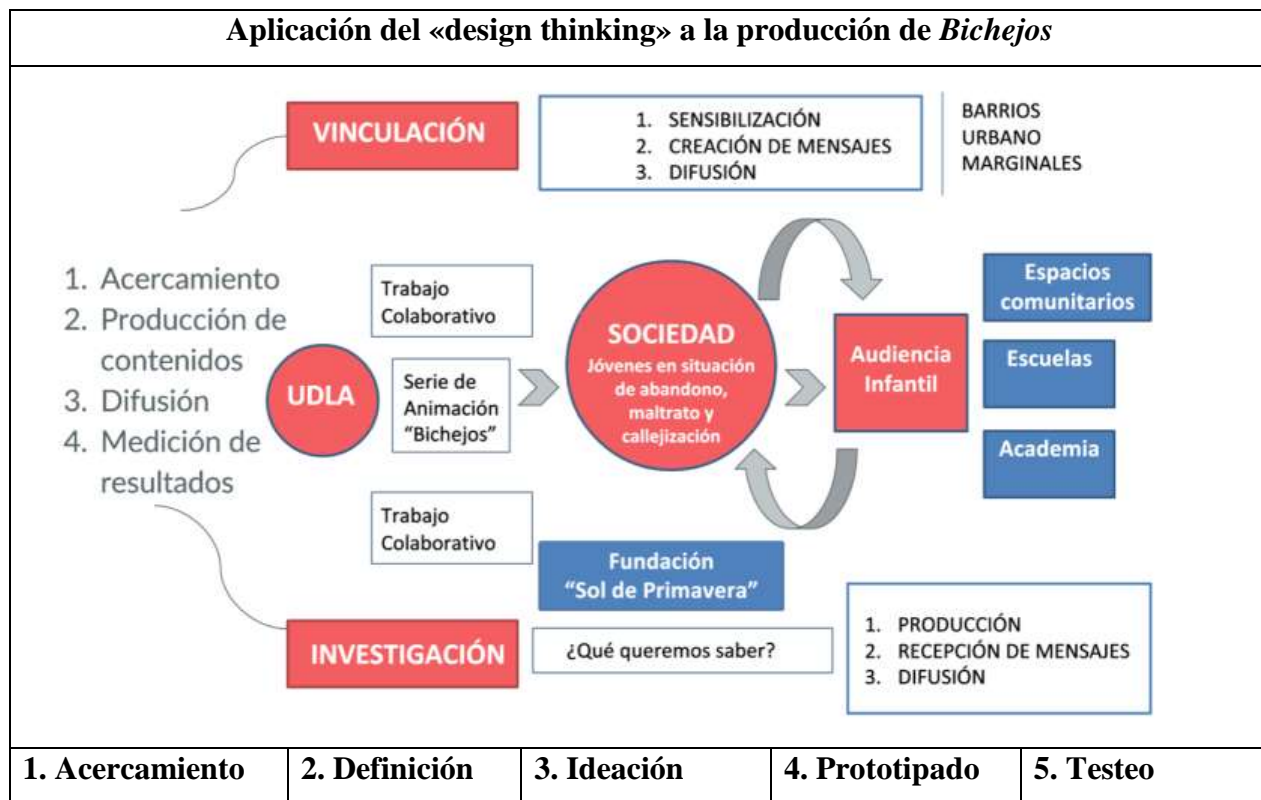
El *design thinking* o pensamiento de diseño es una metodología que proviene de la comprensión del proceso creativo para el diseño de un producto. Este inició de manera teórica en la Universidad de

Stanford, California, desde los años setenta y luego ha sido aplicado en varios campos para generar ideas o de productos en los que la creatividad, la innovación y la visión integral de una situación han sido necesarias para que el proceso creativo se vuelva eficaz. El *design thinking*, en este sentido, define cinco etapas: acercamiento, definición, ideación, prototipado y testeo.

Según lo planteado, la fase del acercamiento contó con la premisa de qué habría diferentes posibilidades, debido a particularidades del entorno social de las personas y al comportamiento de los actores, tanto de manera individual como colectiva. De esta manera, fue posible interpretar y compartir desde varias visiones la experiencia del acercamiento. La perspectiva de estudio y la metodología tuvieron un enfoque de aproximación etnográfica y una visión de acción/participación. En este sentido, desde el discurso interdisciplinario, la primera fase permitió traspasar y observar desde diferentes puntos de vista el conocimiento, el contexto y a sus actores.

El proyecto de la serie de animación *Bichejos* aplicó la metodología del *design thinking* (pensamiento de diseño aplicado) junto con la *performance* y la participación multidisciplinaria, para concebir narrativas en formato de animación de la serie. En la tabla 1, se evidencia la aplicación de esta metodología, respetando las fases antes descritas: acercamiento, definición, ideación, prototipado y testeo.

Tabla 1. Tabla conceptual de la metodología aplicada al proyecto.



Loor, 2022.

Se determinó una metodología con base en la experiencia y en las vivencias entre los jóvenes de la Fundación Sol de Primavera en la ciudad de Quito y los estudiantes universitarios de UDLA, pero también en la observación mutua de cómo sería ese acercamiento a una realidad distinta, como las partes integrantes de la dinámica.

3. Metodología:

Para este trabajo de investigación se estableció, en primer lugar, las maneras de acercarse a una comunidad juvenil vulnerable para comprender sobre ciertas problemáticas sociales. En segundo

lugar, se implementaron prácticas educativas constructivistas que permitieran a los estudiantes multimedia aprender sobre producción de animación de manera interdisciplinaria. Y, en tercer lugar, evaluar la comprensión de los contenidos resultantes, a través del modelo tripartito de comportamiento: cognición, emoción y conación.

La metodología del proceso interdisciplinario comprendió elementos colaborativos que llevan a un proceso de enseñanza-aprendizaje en constante movimiento, por lo tanto, no nos enfocamos específicamente en la producción técnica audiovisual de la serie animada, sino más en el proceso organizativo, relaciones entre estudiantes de la Fundación Sol de Primavera y de la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual de la UDLA. En este sentido, el proceso audiovisual de producción constata la forma de trabajo que normalmente se plantea en la creación de cualquier producto audiovisual y que lo describiremos de manera breve para no redundar en el texto y saturar de información bibliográfica ya existente.

Connelly y Clandinin (1990, 6) señalan que «la investigación narrativa es el estudio de las formas en que los seres humanos experimentamos el mundo», ya que es un proceso de unión de información por medio de los relatos que cuentan y generan las experiencias de las personas, de sus vidas y la de otros sujetos con el objeto de estudio. En la investigación para el proyecto de *Bichejos* se desarrollaron, por medio de experiencias escritas y visuales, los posibles ejes temáticos en función de lo que la interacción inicial fue determinando y a lo que sus participantes le dieron mayor valor. Gergen (1996, 232), es decir, contar nuestras vidas como historias, donde la vida cobra un sentido importante en las relaciones con los demás en nuestro contexto de manera narrativa, expresiva y haciendo que el cuerpo con el encuentro con el otro, el compañero, el amigo, cobre sentido entre los entes sociales con su materialidad y su realidad.

El estudio de caso desempeña un papel importante en la investigación, ya que sirve para obtener un conocimiento mucho más amplio de los fenómenos y generar nuevas teorías, en cuanto al diagnóstico.

y ofrecer soluciones dentro de las relaciones humanas. Los casos y las historias también permiten tratar con el rastreo de procesos (George et al. 2005), Dado que estos procesos se desarrollan a lo largo del tiempo, más que con frecuencia, el uso de esta metodología permite un posible acercamiento a la pregunta de investigación planteada, basada en el objeto de estudio. Esto facilita la respuesta y comprensión de la realidad del contexto en el que se participó para desarrollar la serie, convirtiéndose en una herramienta para resignificar la memoria oral y colectiva de los territorios, y en este caso, de la Fundación Sol de Primavera.



Figura 1. Talleres artísticos en la Fundación Sol de Primavera. Sara Torres, UDLA; 2017

Como resultado de esta fase se estableció que las temáticas a desarrollarse tendrían relación con la cotidianidad y los conflictos de vivir en comunidad, en donde los distintos actores se sintieron identificados, en alguna medida, o que las mismas ya formaban parte de sus relaciones sociales o que las reconocían como necesarias de ser contadas a través de una serie de animación donde se exhiba la situación desde personajes diseñados desde la fantasía.

4. Proceso

Ideación: Desarrollo de los episodios de la serie

Abordamos la situación el trabajo con los y las jóvenes de la fundación con cautela, los actores sociales y sus situaciones que íbamos a enfrentarnos y luego procesarlos debían tener el mutuo respeto y consideración del caso. Aquí, los participantes generaban un proceso de interacción, de conocimiento y reconocimiento entre los presentes, creando un espacio de confianza de hablar y escuchar. La participación fue íntegra, sin embargo, la participación de los jóvenes de la fundación se constituía como un tronco fundamental para la intervención en las historias.



Figura 2. Talleres artísticos en la Fundación Sol de Primavera.—Jaime Novillo, UDLA; 2017

Sin duda, por medio de talleres lúdicos se trabajaron en varias visitas las primeras historias que luego servirían para la producción audiovisual, la participación importante y la implicación comunitaria y cooperativo que inmiscuye en el proceso de acogimiento dentro de la fundación, permitió entender que el desarrollo creativo existe, pero se ve limitado a las oportunidades de aprendizaje de las artes audiovisuales en territorios periféricos.

La intervención comunitaria de la fundación permitió revalorizar los procesos de co-creación, pero también de darle un sentido más real a las historias, convirtiendo al espectador en un creador de sus propias historias, que posteriormente se verán reflejas en las animaciones audiovisuales. Esto, nos

hace pensar en un juego de miradas de producción audiovisual, pero también de representatividad de la mirada. Primero, en como los actores sociales de la fundación, veían -ven- la animación audiovisual; segundo, como lo vieron siendo parte del trabajo en conjunto, así como también, de cómo vemos estas historias, como ven los jóvenes sus historias y como el espectador -que no intervino- ven la animación audiovisual, pues, sin duda, se generó un espectador en proceso de emancipar la mirada.

Por supuesto, la realidad no ha cambiado con relación a las problemáticas abordadas, tampoco pretendíamos -o pretendemos- ser salvadores del mundo, sabemos que son temas políticos, económicos e ideológicos; sin embargo, encontrar una forma -audiovisual- de desfogue de los miedos, frustraciones, cargas culturales y morales que impiden o que opacan y terminan en silencios de tortura todo lo que se carga históricamente, han sido herramientas que aliviana el peso y nos da la posibilidad de poder hablar y dialogar a través de las imágenes, los sonidos, y con las historias ocultas de la sociedad y que en su mayoría somos indiferentes.

Para esta fase, y con base en las experiencias recogidas por los distintos actores, se organizaron equipos de trabajo por afinidades, talentos y nivel académico. Fueron alrededor de sesenta estudiantes por ciclo académico que pusieron en práctica sus conocimientos y visiones respecto a un área o proceso de preproducción y desarrollo de los episodios de la serie. Las seis áreas en que se trabajó fueron: guion, storyboard, arte conceptual, sonido y música, animación y posproducción.

La acción/participación, en este caso, no impulsó a los exponentes del conocimiento en la rama audiovisual o desde la academia a determinar un solo deber/hacer, sino que el conocimiento generado fue colectivo. Con la participación de todos los involucrados en el proceso de realización, se rompió de alguna forma la estructura de verticalidad de una producción de animación convencional, y se transformó el espacio de creación por medio del juego, de la expresión oral y del cuerpo, considerando a la historia como una disputa de la palabra. En este sentido, con la práctica y el trabajo

colectivo/colaborativo, se ajustó a una metodología basada en el construccionismo y el constructivismo social, considerando los distintos paradigmas que surgían en cada sesión.

Se propuso usar y complementar las nuevas tecnologías en el aprendizaje e ideación, cualquiera que estas fueran, siempre y cuando pudieran conectar con lo corporal, lo intelectual, la investigación y el conductismo como movimiento que avoca el uso de procedimientos estrictamente experimentales para observar conductas (respuestas) en relación con el ambiente (estímulo) (Hernández 1999,4). En la educación tradicional, el conductismo relaciona a la pedagogía con la práctica, siendo esta una manera de investigación individual o colectiva, utilizando los recursos informáticos en función de un aprendizaje y obtención de conocimientos.

La creatividad, la práctica y la investigación caminan de la mano en estos procesos de enseñanza y aprendizaje, potenciando la capacidad crítica de pensamiento y la generación de ideas. Así, se crearon situaciones para la libre expresión y la confianza, donde cada uno de los participantes desarrolló su lenguaje propio de expresión, provocado por las sensaciones y vivencias, convirtiéndose en un mecanismo que promovió la creatividad y, sobre todo, darle un valor a lo aportado por cada participante. Utilizar la acción, el cuerpo de los actores sociales y los medios para desarrollar entre usuarios o individualmente una narrativa participativa y la performance, tomando en cuenta los dispositivos que se encuentren al alcance de todos los participantes, puede ser una herramienta o método pedagógico y como herramienta para el desarrollo metodológico del *design thinking* que sustentó el aprendizaje por medio de la práctica, pero sobre todo a partir del compartir de cada una de las experiencias de los participantes, se utilizaron recursos y procesos creativos para la creación de las historias.

En este proceso, también fue importante no ignorar las relaciones sociales humanas inherentes que, como especie, son esenciales para nuestra supervivencia. Dado el nivel de complejidad de los tiempos actuales, consideramos que tanto quienes estudian como quienes estamos involucrados en las artes

visuales y su entorno debemos actuar y responder a estas nuevas y complejas necesidades, buscando equilibrar de alguna manera el devenir social. De este modo, es posible sostener colectivamente y de manera democrática los procesos participativos de aprendizaje, enseñanza y desarrollo creativo, sin importar el lugar donde nos encontremos. Es fundamental tanto desconectarse como interconectarse con nuevas realidades y experiencias que las tecnologías nos ofrecen en la actualidad, contribuyendo al conocimiento, el aprendizaje y la reconstrucción de la memoria, la colectividad y los procesos comunitarios.

Prototipado: producción de episodios

El interés de los participantes debe ser esencial para esta práctica y, como está libremente fuera de cualquier diseño curricular, se debe crear un ambiente y relaciones comunicacionales que permitan a los usuarios un proceso de aprendizaje motivado y continuo, utilizando la información y los recursos tecnológicos al alcance de ellos. El eje principal y fundamental dentro de este proceso de construcción de narrativas multimedia colaborativas, fue tejer las experiencias entre las diversidades y constituir, por un lado, un marco teórico, metodológico y, por otro, un proceso de producción de animación interdisciplinar que sirva como modelo a replicar si se lo requiere – o no-, como una herramienta pedagógica y de transferencia de conocimientos a través del uso tecnológico y la libre transferencia del conocimiento por medio del trabajo lúdico, colaborativo y colectivo con un objetivo narrativo común.

El espacio académico de formación permitió, a quienes se estaban formando, experimentar y aplicar sus aprendizajes en una experiencia real donde las ideas se concretaron en productos de comunicación bajo el formato de animación. Permitted concebir los episodios de la serie con un carácter de experimentación y comprobación de lo aprendido en las clases, así como en las actividades de interacción realizadas en la etapa de acercamiento. Además, el ejercicio académico, promovió la

interacción entre especialidades ante la necesidad de elementos como la música y el sonido para consolidar la fluidez de la narrativa.

Para esta fase se desarrollaron diez historias, articuladas en las diferentes áreas de producción, las cuales fueron producidos en la medida en que los ciclos académicos avanzaron y de acuerdo con las limitaciones propias del ejercicio de formación académica.

Testeo (proyección de resultados y medición de efectos)

La validación del proceso de interacción que se llevó a cabo, en este caso para la producción de contenidos de una serie de animación, requirió de un análisis experimental de los resultados obtenidos. Esto permitió observar los efectos que los contenidos de animación resultantes produjeron en la audiencia para la cual fueron estuvo dirigida la serie. El modelo de Krugman, de comportamiento actitudinal, define, según Jin (2011, 109), los criterios de la cognición, la afectividad y la conación como los tres elementos de comportamiento determinantes frente a un estímulo que, en este caso, fue el episodio piloto producido. Este modelo, el que además el autor añade a Lavidge y Steiner o Zajonc y Markus con sus proposiciones del mismo, establece a la cognición como el componente que se refiere a la atención y la comprensión en función de creencias y opiniones. Luego está la afectividad, que se incluye en el modelo en relación con la emoción, la evaluación y al sentimiento que el estímulo pueda evocar. Y, finalmente, la conación marcada por la intención, la voluntad de acción y el comportamiento frente a un estímulo en una determinada situación. Bajo esta metodología y lo que el audiovisual en cualquier género y técnica que se utilice para su desarrollo, genera como un proceso narrativo de fotografía (imagen estática) y el video (imágenes en movimiento) hacia una comprensión de lo que el autor desea transmitir o comunicar, Jin menciona que: «El movimiento de imágenes producidos por la animación juega un papel importante en el procesamiento cognitivo humano y, además, evoca tipos específicos de emociones como la estimulación» (Jin 2011, 109).

Cabe mencionar otros usuarios que no formaron parte de estos relatos o prácticas interpersonales; se incorporaron en la fase del testeo como receptores, quienes sin duda a su vez pudieron elaborar sus propias discusiones e ideas mejorando, ajustando y transformando o reivindicándose quizás con lo expuesto, haciendo que la acción/participación y el diseño de pensamiento de esta acción sea más activa, y participativa y por supuesto colaborativa. El testeo y recopilación de las respuestas se realizó en ocho espacios educativos de distinto estrato y condición social. Aproximadamente 250 espectadores entre un rango de edad de los 8 a los 12 años participaron en la muestra.

Proceso de creación de contenidos en la serie *Bichejos*

A partir del acercamiento al tema y a la Fundación Sol de Primavera, se comprendió que el cambio en una problemática social dentro de un grupo humano determinado implica tres variables de gestión: primero, un reconocimiento sensato de la situación; luego, un análisis de las posibilidades de acción, y, por último, una constante participación de quienes forman parte de este, en una solución articulada y con proyecciones de cumplimiento a corto y mediano plazo, de modo que se registren en el tiempo; resultados significativos de cambio, obviamente en un problema y contexto concreto. Es por ello por lo que, nace la inquietud de investigar qué pasa con un individuo aún en formación y muchas veces vulnerable, al ver reflejada su realidad en una historia con personajes animados, y cuán efectiva puede ser esta pieza de comunicación pedagógica. Si se concibe desde la misma población vulnerable que busca sus propias soluciones para las nuevas generaciones, esta puede legitimar y conectar de manera directa sus experiencias con la perspectiva de los espectadores.

5.1. Investigación previa

a. Empatizar (Acercamiento a los actores)

Con la participación de la Fundación Sol de Primavera, que acoge a jóvenes en situación de vulnerabilidad en la ciudad Quito, Ecuador, se desarrollaron talleres de expresión artística sobre

temáticas sociales, en donde la *performance*, la expresión oral y el collage permitieron comprender visiones y realidades sobre problemáticas sociales.



Figura 3. Grupo de jóvenes y profesores participantes en el proyecto. Ricardo Loayza, UDLA; 2017



Figura 4. Talleres artísticos en la Fundación Sol de Primavera. Sara Torres, UDLA; 2017

Este acercamiento permitió reconocer la realidad del otro. Canalizó las visiones que se tiene sobre ciertas problemáticas sociales y se comprendió las posibilidades temáticas para abordar los temas de los episodios de la serie.

5.2. Preproducción: *design thinking* y *performance*

b. Definir (*Temáticas, conceptos, storylines*)

Entre estudiantes, docentes de la UDLA y jóvenes de la fundación Sol de Primavera se definieron los primeros *insights* de creación de la serie, las necesidades comunicacionales y las percepciones sobre

ciertas realidades sociales. Por ejemplo, se establecieron posibles nombres y características para los personajes de la serie e ideas para las historias.



Figura 5. Talleres artísticos en la Fundación Sol de Primavera. Sara Torres, UDLA; 2017.



Figura 6. Talleres artísticos en la Fundación Sol de Primavera. Sara Torres, UDLA, 2017



Figura 7. Grupo de estudiantes en la Fundación Sol de Primavera. Joaquín Caicedo, UDLA, 2017

Los procesos creativos se llevaron a cabo en la fundación participante, en la escuela aliada, y en los espacios UDLA. Para esta etapa fue esencial articular ciertas materias creativas de la carrera de Multimedia como Storyboard, Guion Técnico y Animación Digital, con las actividades interdisciplinarias. De esta forma, cada actor del proceso aportó desde sus habilidades, conocimientos y talentos. Un ejemplo interesante fue la participación del grupo musical de jóvenes de la fundación, quienes interpretaron canciones y músicas propias con sus instrumentos que luego sirvieron para sonorizar los episodios. Durante este trabajo colaborativo, la carrera de Ingeniería Acústica y Sonido

participó en la musicalización original de los episodios. Y fueron estudiantes de titulación quienes participaron grabando sonidos originales de la selva.

c. Idear (Fase de desarrollo de la serie)

Para llevar a cabo el aterrizaje de las ideas y darles forma, se definieron tres líneas de acción: talentos, espacio y flujo de trabajo.



Figura 8. Primer grupo de estudiantes de distintos semestres involucrados en el proyecto. Carolina Loor, UDLA; 2017

Los estudiantes de Multimedia participaron desde sus habilidades e intereses, y de acuerdo con su nivel académico y su participación se canalizó como prácticas académicas. Los profesores participantes, de igual manera, se unieron por motivación propia y en función de sus intereses, colaborando en diversas fases, tanto en la parte investigativa, talleres, preproducción, producción, posproducción y posteriormente en la distribución y muestra de varios capítulos de la serie en distintos espacios.

La UDLA brindó su apoyo para habilitar un espacio que funcione como un estudio de animación dentro del entorno académico, se implementaron computadores y software especializado de animación

para producir la serie. La carrera de Multimedia y el departamento de Vinculación con la Comunidad fueron los actores institucionales que brindaron el mayor apoyo para la adecuada gestión del proyecto.



Figura

8. *Proceso de storyboard de episodio sobre las drogas.* David Cazar, UDLA; 2017



Figura 9. «Storyboarding» en la materia de *Guion Técnico*, David Cazar; 2017



Figura 10. *Casting de voces.* Jorge Guevara, UDLA; 2017



Figura 11. *Grabación de voces en Ingeniería Acústica y Sonido.* Carolina Loor, UDLA; 2017



Figura 12. *Diseño de personajes.* Carolina Loor, UDLA; 2017



Figura 13. *Pruebas de animación 3D.* Carolina Loor, UDLA; 2017

En este contexto, la producción y postproducción de la serie se llevaron a cabo en distintos momentos, involucrando a varios actores (estudiantes) de diferentes niveles académicos. Estos procesos se adaptaron tanto al calendario como a las exigencias académicas de la producción de los episodios, los cuales fueron desarrollados de manera conjunta, tal como se describió previamente. Entre las temáticas de los capítulos se encuentran:

- Transporte público
- *Bullying*
- Uso de drogas
- Cuidado del agua
- El cáncer
- Nutrición
- Cuidado al medio ambiente

Flujo de trabajo (*Pipeline*):

Para el flujo de trabajo, se organizaron grupos siguiendo el pipeline de producción de animación. Se definieron áreas clave como el arte conceptual, el guion, el storyboard, la animática, la música y el sonido, la animación y la posproducción. Durante la producción de los capítulos, se emplearon diversos *softwares* especializados en esculpido 3D digital, texturización, iluminación, animación y renderizado, para luego integrar todo el material en programas de edición de imagen y sonorización. Dado que esta etapa requería conocimientos técnicos, fue desarrollada principalmente por docentes de la carrera y estudiantes de los niveles superiores, con la participación ocasional de estudiantes de la fundación en momentos demostrativos y explicativos. No obstante, se mantuvieron espacios de intercambio de ideas, reflexiones y, sobre todo, de cohesión social.



Figura 14. *Arte conceptual desarrollado por estudiante participante. Moncayo, 2017*



Figura 15. Arte original de la serie *Bichejos*. Cazar, 2017

En la serie de animación propuesta se marca la necesidad de recobrar la memoria colectiva y también de resaltar funciones o acciones prácticas sociales a través del reconocimiento visual. Dado que no se emplean diálogos, sino recursos estilísticos, retóricos y emocionales cargados de expresividad, los personajes, acompañados de efectos de sonido (*foleys*) y musicalización, complementan la narrativa visual. Esta expresividad es lo que permite que los espectadores generen tanto empatía como apatía hacia los personajes y sus acciones. De este modo, se despierta la sensibilidad hacia los temas abordados en las historias, logrando, en cierta medida, generar conciencia a través de analogías y metáforas audiovisuales.

No buscamos centrarnos en los aspectos técnicos de la producción, sino en los recursos y lenguajes audiovisuales integrados en las narrativas visuales y sonoras. Estos elementos permitieron llevar a cabo varios tests de percepción, interpretación y significación entre los espectadores en los espacios de difusión de los capítulos de la serie. Los resultados de estos tests pueden ser útiles para realizar ajustes y mejoras en futuros procesos educativos y pedagógicos que involucren a equipos de producción interdisciplinarios e interculturales.

5.3. Difusión y medición: exhibición, grupos focales y comprobación

En ocho espacios educativos y comunitarios de diverso estrato social y ubicación geográfica de la ciudad de Quito, se difundió en grupos focales el episodio piloto *Rápidos y hongosos*, que trataba sobre el transporte público. Se preguntó sobre la comprensión del mensaje, las opciones de reacción y la apreciación de algún aspecto sobre el contenido observado. Fueron 242 niños de instituciones educativas públicas y 42 de instituciones privadas entre los 8 a 12 años de edad, siendo un total de 284 participantes.

Grupo	Institución o espacio educativo	Pública / Privada	#	Fecha
1	Fundación Sol de Primavera	pública/ privada	29	julio 2018
2	Escuela José María Urbina	pública	18	julio 2018
3	Mercado de Cotocollao (aula educativa)	pública	26	agosto 2018
4	Escuela Jorge Washington	pública	12	noviembre 2018
5	Escuela San José del Tejar	pública	59	noviembre 2018
6	Escuela Alfonso Mora Bowen	pública	98	junio 2018 y 2019
7	Unidad Educativa Tomás Moro	privada	20	febrero 2020
8	Fundación Colegio Americano	privada	22	marzo 2020
TOTAL			284	

Tabla 2. Resultados del Test «Rápidos y hongosos». Loor, 2022.



Figura 16. *Difusión de episodio en el mercado de Cotocollao en Quito.* Martínez, UDLA; 2018



Figura 17. *Difusión de episodio en el mercado de la Ofelia en Quito.* Martínez, UDLA; 2018



Figura 18. *Difusión de episodio en la escuela fiscal «Alfonso Mora Bowen».* Escobar, UDLA; 2018



Figura 19. *Difusión de episodio en la escuela fiscal «Alfonso Mora Bowen».* Vásconez, UDLA; 2018

Medición del modelo tripartito actitudinal: cognición, afectividad y conación

Una vez que los contenidos fueron visualizados por distintos grupos de edades similares, pero provenientes de diversos contextos sociales, se llevó a cabo una medición experimental basada en el modelo actitudinal tripartito. Se inició la muestra en cada uno de los espacios en que fueron difundidos los contenidos producidos. El primer grupo focal fue los jóvenes de la Fundación Sol de Primavera, con quienes se inició el proceso de construcción de los contenidos. Fueron elegidos 29 participantes de acuerdo con sus condiciones psicosociales. La selección estuvo a cargo de los profesionales de la propia fundación, quienes determinaron cuáles participantes habían sido parte del proceso, si se

mostraban abiertos a la dinámica de medición y si tenían habilidades de interacción social adecuadas para el efecto. A cada participante se le entregó una encuesta sobre la comprensión de la situación que presentaba el episodio sobre el transporte público, su nivel de apreciación y valoración del contenido y sobre su reacción si se encontrara en la misma circunstancia que los personajes.

Así, los resultados obtenidos en la primera medición fueron los siguientes:

Cognición



Figura 20. Encuesta realizada a jóvenes entre los 12 a 21 años de la Fundación Sol de Primavera relacionada con la cognición. Gráfico de Loor, 2022

Del total de los encuestados, 37,9 % valoró o asoció el contenido con un hecho cotidiano o de la vida real. Adicional, un 24,1 % lo reconoció como un contenido cómico y entretenido. Estos dos valores permiten concluir que el contenido conseguido llegó positivamente a más de la mitad de los participantes.

Afectividad

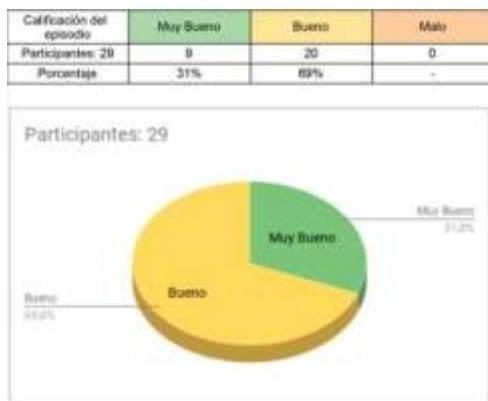


Figura 21. Encuesta realizada a jóvenes entre los 12 a 21 años de la Fundación Sol de Primavera relacionada con la afectividad. Gráfico de Looor, 2022

Se preguntó al mismo grupo sobre el criterio de afectividad. Del total de los encuestados, 0 % lo consideró malo, mientras que un 69 % y un 31 % lo consideraron bueno y muy bueno, respectivamente.

Conación o voluntad de acción:

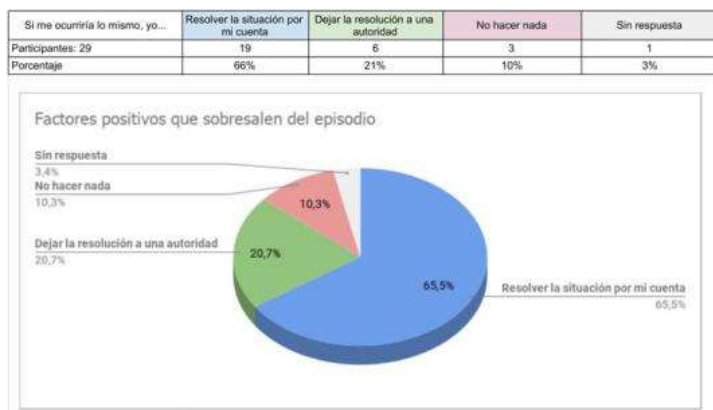


Figura 22. Encuesta realizada a jóvenes entre los 12 a 21 años de la Fundación Sol de Primavera relacionada con la reacción. Gráfico de Looor, 2022

Para el tercer criterio, se preguntó a los encuestados sobre su potencial reacción si estuviesen frente a la misma situación. Resultó interesante identificar que el 65 % de los encuestados tomarían una acción de resolución mientras que un 20,7% esperaría a que una autoridad lo resolviera. Similar ejercicio se hizo para el resto de los grupos focales, determinando los siguientes resultados:

Cognición: ¿Se comprendió el mensaje?									
GRUPO	1	2	3	4	5	6	7	8	TOTAL
Si	27	18	3	3	23	66	22	20	182
No	2	1	0	0	0	13	0	0	16
NN	0	7	15	9	36	19	0	0	86
AFFECTIVIDAD: ¿Cuál es su valoración sobre el contenido visto?									
GRUPO	1	2	3	4	5	6	7	8	TOTAL
MUY BUENO	9	0	15	3	59	79	20	18	203
BUENO	19	16	3	6	0	18	0	4	66
MALO	0	0	0	0	0	0	0	0	0
NN	1	10	0	3	0	1	0	0	15
REACCIÓN: ¿Cuál sería su reacción si estuviera en una situación similar?									
GRUPO	1	2	3	4	5	6	7	8	TOTAL
SI	21	7	2	10	10	6	15	17	88
NO	7	0	0	0	0	0	0	0	7
NN	1	19	16	2	49	92	5	5	189

Tabla 3. Resultados del grupo focal. Loor, 2022.

Del total de participantes, para el criterio de cognición un 64% (182) comprendió la temática, la situación planteada y los mensajes. Para el criterio de afectividad o emoción, 94,7% (269) valoraron como «bueno» y «muy bueno». Y para el criterio de reacción, fue interesante evidenciar que un 30% (88) tomarían una acción para solucionar la situación mientras que sobre el 60% (189) participantes se mantuvo indiferente o no supo qué acción tomar frente a una situación similar.



Figura 23. Grupo 1 Jóvenes en Fundación Sol de Primavera. Andrango, UDLA; 2018



Figura 24. Grupo 2 «Escuela José María Urbina». Proaño, UDLA; 2018



Figura 25. Grupo 4 Escuela «Jorge Washington». Proaño, UDLA; 2018



Figura 26. Grupo 3 Mercado de Cotocollao en Quito. Martínez, UDLA; 2018



Figura 27. Grupo 6 «Alfonso Mora Bowen», fotografía de estudiantes. Cabrera, UDLA; 2018



Figura 28. Grupo 8 Fundación «Colegio Americano». Loor, UDLA; 2018



Figura

29. Grupo 5 Escuela «San José del Tejar». López, UDLA; 2018



Figura 30. Grupo 7 Escuela «Tomás Moro». Loor, UDLA; 2018

Con el objetivo de contrastar el tipo de reacción en cuanto a cognición, afectividad y reacción, se realizó un grupo focal con niños de distinto estrato social (grupo 7 y 8). Al recoger las respuestas, se evidenció claramente un interés y aceptación por el contenido visto. Las respuestas fueron dadas con mayor seguridad en la comprensión de lo visto, un uso más amplio del lenguaje y una elaboración más estructurada de un criterio respecto a la reacción que tendrían ante una situación similar. Fue evidente la brecha de condiciones y estilo de vida que establece diferencias en la manera de comportarse ante la actividad propuesta.

Los resultados emitidos en este informe tienen variables que puedan depender de las condiciones sociales, económicas y políticas de un momento determinado, así como también emocionales y cognitivas de los espectadores que al momento de haber realizado la difusión de la serie y medición de estos pueden influir varios aspectos. Sin embargo, hemos tomado en cuenta que las variables en la medición pueden también ser influenciadas por la subjetividad en procesos de realización audiovisual, donde se ponen en juego la creatividad, las destrezas y el trabajo individual y colectivo bajo distintas condiciones. Por consiguiente, todo este proceso en su mayoría es invisible, pero ha ayudado para comprender, desarrollar, en algunos casos deambular —así es la vida— en el conocimiento y romper esos paradigmas e indiferencia que, en muchas ocasiones, cae la academia de solo ver lo visible, sin sentir lo tangible, y estar más de cerca y dar de alguna manera respuesta a las problemáticas que a toda la sociedad ecuatoriana nos inmiscuye, en ese camino vamos.

A modo de cierre y posibles hallazgos

Pretendemos no caer en el esencialismo y romanticismo que puede llegar a ser el acercamiento con los distintos espacios donde estuvo involucrado el proyecto. Tampoco queremos hacer un cierre final en este escrito debido a que las circunstancias pandémicas, endémicas y sociales no permiten cerrar

ciclos, sino más bien compartir un aprendizaje y desarrollo de la conciencia a partir de esta experimentación, de la experiencia y dejarlo abierto para posibles ajustes y nuevos aprendizajes que puedan surgir a partir de aquí.

Sin duda, cada uno de los puntos que integraron el proceso fueron esenciales e importantes para finalmente reflejar estas historias no solo en animaciones, sino amplificar hacia y en otros formatos como la realidad virtual y realidad aumentada. Más allá del trabajo estético, técnico y teórico, y de la instrucción académica y el involucramiento estudiantil en todo el proceso de desarrollo, lo más integrador y conectivo son las experiencias que el equipo ha compartido. Sin duda, estos momentos se entrelazan a lo largo de todo el proceso de investigación en estrecho vínculo con la comunidad. Esos lazos deben perdurar, pero, al hacer una autocrítica, es evidente que a menudo se ven relegados por las dinámicas de la docencia, que se encuentra en la encrucijada de desarrollar metodologías que se amplíen a nuevas fronteras pedagógicas y educativas, así como a los propios espacios de enseñanza. En este trabajo, en algo se pudo democratizar el conocimiento y devolver la ciencia que viene desde la gente.

A los docentes vinculados a las artes audiovisuales, les quedan grandes retos por iniciar y otros por ir encontrando en el camino, con las nuevas herramientas y formas de contar historias. Sin embargo, entendemos que el desarrollo tecnológico y científico es inminente; dentro de este espectro, debemos de alguna forma abordar la democratización del conocimiento y que el proceso de producción de un proyecto no solo quede en los que piensan, sino en los que hacen.

El ejercicio de producción de animación deviene en una comprensión sensible de una realidad social, sumado a la valoración y apropiación de una técnica compleja y atada a la percepción del sentido de la visión y al uso de la tecnología. Su conocimiento y aplicación resulta en una mezcla entre arte y técnica en constante cambio, pero cada vez más al alcance de quienes encuentran su pasión en la

animación. Los efectos que un contenido animado pueda producir en una población infantil en formación serán fruto del contexto en donde se visualice y en función de la propia idiosincrasia de su entorno.

Es fundamental señalar que, a partir de estas experiencias, podemos comenzar a generar un contenido auténtico que refleje los argumentos y el pensamiento del Sur Global. Esto no implica deslegitimar el conocimiento adquirido desde fuera, sino que se trata de integrar ese saber cómo un aporte en el que podamos expresar nuestras posturas, ideas, sueños y esperanzas en cada producción que se desarrolle. De este modo, las obras estarán alineadas con la realidad y las necesidades de los distintos sectores con los que nos relacionamos a diario, sin importar el género cinematográfico o la calidad. Lo importante es que estas producciones sirvan para aliviar la carga social y cultural que llevamos, permitiéndonos vivir y convivir en un equilibrio espiritual y material, y contribuir a un mundo y una sociedad más humana y equitativa.

Por último, el espacio y el sentido de pertenencia en la construcción y deconstrucción de la narrativa se da en el sentido de romper toda la estructura lineal y vertical que normalmente se constituye en una producción audiovisual, así como en la dirección del proyecto. En definitiva, las personas encargadas se convierten en guías, para dar línea argumentativa en el proceso y desarrollo con los actores o gestores, convirtiéndose así, en un proceso participativo que rompe con los esquemas individuales y estructurales de verticalidad y de mando.

Referencias

- Arnold-de Simone, Silke. 2013. *Mediating memory in the museum: trauma, empathy and nostalgia*. Basingstoke y Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Chaparro Escudero, Manuel. 2015. *Claves para repensar los medios y el mundo que habitamos. La distopía del desarrollo*. Bogotá, Colombia: Ediciones desde Abajo.
- Classen, Constance. 1997. *Foundations for an Anthropology of the Senses*. International Social Sciences Journal 153.
- Connelly, M. & Clandinin, J. 1990. *Stories of experience and narrative inquiry*. Educational researcher, 6.
- Geller, Margaret. 2009. *Sino te distraes, nunca te concentrarás*. Entrevista, Barcelona, Diario La Vanguardia.
- George, Alexander L. y Andrew Bennett. 2005. *Case studies and theory development in the social sciences*. MIT Press, Cambridge, MA.
- Gergen, K. 1996. *Realidades y relaciones: aproximación a la construcción social*. Barcelona Paidós.
- Gómez Arcos, José Ricardo. 2005. *Posibilidades educativas de la performance en la enseñanza secundaria*. Sevilla. IES.
- Hernández, Priscila. 1999 *El conductismo y su influencia en la educación tradicional*. Universidad del Caribe. Ed. Digital: <http://es.scribd.com/doc/6918570/El-conductismo-y-su-influencia-en-la-Educacion-Tradicional>
- INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA Y CENSOS (INEC). 2012. *Encuesta Uso del Tiempo*. Ecuador en cifras. http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Uso_Tiempo/Presentacion_%20Principales_Resultados.pdf
- INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA Y CENSOS (INEC). 2014. *Compendio Estadístico*. Ecuador en cifras. <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/compendio-estadistico-2014/>

Prada, Juan Martín. 2007. *Políticas de la visualidad en un mundo 2.0. La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0*. CENDEAC. Murcia.

Sevilla, María José. 2012. «Prevención del maltrato infantil / Mi red de seguridad Grupo de apoyo». Arteducarte. <http://arteducarte.com/2012/03/prevencion-del-maltrato-infantil-mi-red-de-seguridad-grupo-de-apoyo/>

Shanks, Michael. 2010. *An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE*. Institute of Design at Stanford. <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>

UNICEF. 2016. «NIÑEZ Y ADOLESCENCIA desde la intergeneracionalidad» Ecuador. <https://www.unicef.org/ecuador/media/1011/file/Ni%C3%B1ez%20y%20Adolescencia%20desde%20la%20Intergeneracionalidad.pdf>

Ulloa, José; Arrieta, Jaime 2012. *La deconstrucción como diseño didáctico para la modelación*. En Flores, Rebeca (Ed.), *Acta Latinoamericana de Matemática Educativa* (pp. 889-895). México, DF: Comité Latinoamericano de Matemática Educativa A. C.

Jin, CH. 2011. «The role of animation in the onsumer attitude formation: Exploring its implications in the tripartite attitudinal model.» *J Target Meas Anal Mark* **19**, 99–111. <https://doi.org/10.1057/jt.2011.8>

Vidiella, Judit. 2009. *Escenarios y acciones para una teoría de la performance*. Barcelona. Revista Zehar.

Virno, Paolo. 2004. *Cuando el verbo se hace carne Lenguaje y naturaleza humana*. 1ra. edición en español - Buenos Aires. Editorial Cactus

Carolina Loor Iturralde

(Universidad de las Américas, carrera de Producción Audiovisual, NODO)

Máster en Animación por la Universitat Pompeu Fabra. Diseñadora e ilustradora de habilidad y afición. Diplomada en Enseñanza Efectiva en Educación Superior. Productora co-responsable de la serie animada Bichejos en Udla. Lleva casi diez años siendo profesora universitaria mientras dedica

su tiempo alterno a ilustrar contenidos para niños. Co-autora del libro «La misión de la Semilla».

<https://carolor.portfoliobox.net>

Juan Diego Andrango

Universidad de São Paulo

(Universidad de las Américas, carrera de Producción Audiovisual, NODO)

Docente de la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual en la Universidad de las Américas (UDLA), con licenciatura en Diseño gráfico y producción audiovisual en la Universidad Metropolitana del Ecuador, máster en Artes Visuales y Educación y PhD en Artes visuales por la Universidad de Barcelona, más de 10 años de experiencia en diseño digital, editorial y producción audiovisual, así como también de talleres lúdicos artísticos en varios países.

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: Andrango, Juan D., Loor Iturralde, C. (2025), Bichejos: Producción de animación y la participación de la audiencia en la construcción de los contenidos , En: <http://quadernsanimacio.net> n° 41, Enero 2025; ISSN: 1698-4404