

Aporte a la construcción de narrativas en escenarios interdisciplinarios académicos: la ideación del club de animación de la Unicolmayor

Contribution to the construction of narratives in academic interdisciplinary scenarios: the ideation of the Unicolmayor animation club

Andrés Felipe Parra Vela; Camilo Rico Ramírez; Freddy Chacón Chacón;
Ángela María Guerrero; Verónica Villamil¹⁰

Introducción

La animación, como disciplina, se ha visto inmersa en distintos escenarios en los cuales es clave la crítica alrededor de la producción de contenidos para los niños (Dorfman y Mattelart, 1978), lo cual deriva hoy en un espacio digital sobre el cual urge una posición de parte de los jóvenes, en clave de generar un cambio de paradigma hacia el prosumidor táctico y propositivo (Chen, 2021), presente con sus identidades digitales en los distintos canales y medios de comunicación del entorno digital. En ese sentido, el Programa académico Diseño Digital y Multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca (en adelante DDM), desde su Semillero de investigación Área Digital (SIAD), abre la posibilidad de articular su objeto de estudio con una estrategia interdisciplinaria para el fortalecimiento de la investigación formativa, cuyo centro de atención sea la animación.

Esto es consecuente, bajo la articulación de la malla curricular vigente del programa académico DDM, en la línea de énfasis en productos audiovisuales sobre la cual han confluído interdisciplinariamente saberes en temas como la preproducción, producción y postproducción sobre un eje temático en el cual la animación se ha posicionado en la carrera en los últimos años.

Bajo este contexto disciplinar, DDM se articula dentro del intercambio de saberes de la Universidad como un punto de confluencia de otros programas y dependencias, dada su experticia en el campo del diseño interactivo. Sin duda, las capacidades pedagógicas presentes en la imagen dinámica son pertinentes para el abordaje de temas complejos, propiciando el aprendizaje e integrando la animación como un dispositivo pedagógico (Berney y Bétrancourt, 2016; Veres y Magdas, 2020).

10. Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. areadigital@unicolmayor.edu.co, afparra@unicolmayor.edu.co

Estos estudios derivados de la animación, son una oportunidad para propiciar estudios interfacultades sobre los cuales los estudiantes desde sus disciplinas construyen conocimiento mediado por las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) circunscrito por la animación como estrategia didáctica, complementando proyectos de investigación en los que el diseño interactivo genera puentes y posibilita inmersión a partir del aprendizaje (SID, 2018). Con este referente, se plantea la pregunta de investigación.

¿Cómo aportar a la construcción de espacios extracurriculares universitarios orientados al estudio interdisciplinar de la animación desde la investigación-creación?

En consecuencia, se plantea un proyecto de investigación cuyo objetivo general es diseñar la propuesta de creación del Grupo de representación cultural "Club de Animación Digital de la Uicolmayor", como un escenario en el cual se busque propiciar la reflexión, divulgación y creación experimental de contenidos audiovisuales digitales entre la comunidad Universitaria. Para tal efecto, se plantea un estudio de orden descriptivo bajo un paradigma integrador (Cerda, 1994), complementado por el paradigma for - about - through arts and design de Frayling (1993), sobre el cual se establecen tres fases: indagación, ideación y prototipado.

Marco teórico

- Tipos de animación y técnicas apropiadas para la creación interdisciplinar

A manera de aproximación a la animación como disciplina, se traza una estructura lógica sobre la cual se expresa un estado del arte. Por otro lado, se describen técnicas en clave de entender su evolución; y finalmente un acercamiento a los autores desde diversas perspectivas y latitudes. Es así como, bajo una perspectiva democratizante de la animación como medio para la construcción de narrativas interdisciplinares, se articulan algunas técnicas y tipos de animación, con el fin de tejer un diálogo interdisciplinario entre los distintos participantes del club de animación (Tabla 1).

Tipo / técnica	Descripción	Pertinencia
Dibujo animado	Composición a través de dibujos por cada fotograma. Actualmente en medios digitales por medio del uso de software se crean cuadros intermedios y claves, agilizando el proceso.	La interpolación de cuadros es apropiada en animación de menor complejidad para usuarios legos en el manejo de software. Se requiere tabla digitalizadora para dibujos cuadro a cuadro en dos dimensiones.
Stop - motion	Se le da vida a objetos de todo tipo (objetos a escala, maquetas, escenarios, personajes), mediante captura digital. Para ello se utiliza software que permita la composición fotograma a fotograma.	Software especializado como Dragonframe o StopMotion Studio permiten un entorno de trabajo interdisciplinar que propicie preproducción y producción con pocos recursos.

<p>Stop trick</p>	<p>Tipo de efecto especial que ocurre cuando se filma un objeto y, mientras la cámara está apagada, el objeto se coloca fuera de la vista de la cámara y entonces se vuelve a encender, generando la ilusión de la desaparición.</p>	<p>Es un efecto especial utilizado en el programa académico con pocos recursos y que permite narrativas audiovisuales propias de los inicios de la imagen dinámica (caso Georges Méliès)</p>
<p>Pixilación</p>	<p>Variante del stop-motion, en la que se animan personas u objetos cotidianos. Para ello se fotografía repetidas veces desplazando ligeramente el objeto o suprimiendo personajes.</p>	<p>Es un tipo de animación que combina la técnica del stop motion para su aplicación estética y narrativa. Es pertinente su uso interdisciplinar en tanto su uso es ampliamente difundido (Michel Gondry, The White Stripes - Hardest Button To Button)</p>
<p>Animación con recortes o Cut-out</p>	<p>Es una técnica en que se usan figuras recortadas, ya sean de cartón, papel o incluso fotografías para crear personajes que al ser movidas o reemplazadas las partes se obtiene la sensación de movimiento.</p>	<p>Es una técnica que a través de pocos recursos logra una articulación entre narrativas y animación de forma efectiva. (Una referencia pertinente es el trabajo de Trey Parker y Matt Stone, creadores de la serie South Park)</p>

Tabla 1. Tipos y técnicas de animación - descripción y pertinencia interdisciplinar.

Fuente: Elaboración propia a partir de Gallegos, 2013 y Martínez, 2017

- Estado del arte en Occidente para el reconocimiento interdisciplinar

Como precursores de la imagen dinámica en occidente, los dispositivos ópticos de reproducción fueron los primeros en propiciar narrativas audiovisuales y la inmersión de los espectadores. Estas pantallas fueron utilizadas "desde el siglo XVII para la proyección de imágenes bien con fines pedagógicos bien con fines recreativos" (Cantos Casenave, 2016). Seguidamente, la persistencia de la visión de Peter Mark Roget en el siglo XIX se dispersa en la literatura como elemento clave del cine y la percepción visual humana (Anderson y Anderson, 1993).

Ya para inicios del siglo XX, Emile Cohl propicia un tipo de animación que recicla cuadros por segundo, generando un efecto sobre los 24 cuadros de base, optimizando así costos y producción (Martínez, 2017). Asimismo, se abre un campo de acción importante para las animadoras debido al aporte de la cineasta Lotte Reiniger con la animación de sombras y cámaras multiplano en el largometraje "Prince Achmed" del año 1926 (Rhodes, 2017).

Por otro lado, aportes como los de Aleksandr Ptushko en el auge del cine soviético, como precursor de las adaptaciones de cuentos de hadas y fantasía al cine. Particularmente The New Gulliver de 1935, es una de las

primeras películas animadas de larga duración del mundo que combinaba la técnica de stop motion (Sputnitskaia, 2021).

Sin duda, un hito en la historia de las narrativas de la animación fue dispuesta por los cómics de TinTín de Hergé, que en el periodo de 1930 a 1976 propició resultados, los cuales “fueron estimables y se ajustaban a la esencia del personaje sin muchos problemas” (Revert, 2013); detalle que se suma a la producción de Albert Uderzo, René Goscinny y Jean-Yves Ferri (1959) con Astérix y Obélix, que son

un referente en las narraciones gráficas del mundo.

Para cerrar este estado del arte en construcción, vale la pena destacar la incursión de la animación en los videoclips con el caso de George Dunning (1968) y su Yellow Submarine de The Beatles, no solo como un recurso narrativo no convencional, sino como un punto de partida para destacadas producciones, directores y artistas en la actualidad (Fig 1).

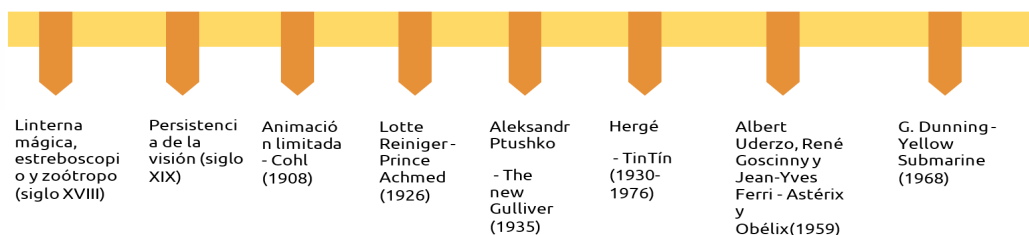


Figura 1. Línea de tiempo hitos para el estado del arte. Fuente: Elaboración propia

Metodología

En cuanto a la propuesta metodológica, el proyecto se definió como una investigación-creación, en tanto que propone realizar un ejercicio de indagación cuya finalidad es diseñar co-creativamente el Club de Animación Digital de la Unicolmayor. En este sentido, supone dos momentos en su realización. El primero, definido como fase de indagación, inspirado en los planteamientos de Hugo Cerda Gutiérrez (1994), establecidos en su propuesta de investigación total, en la cual se integran elementos cuantitativos y cualitativos desde una mirada interdisciplinaria. Mediante este

recurso se logra el primer objetivo específico propuesto en el cual el proyecto se orienta hacia un estudio de orden descriptivo.

En el segundo momento, definido como fase de ideación, inspirado en los planteamientos de Christopher Frayling (1993), (metodología propia del campo disciplinar del diseño) realizados en su propuesta for-about-through arts and design (para – sobre – a través del diseño), permite el logro de los objetivos específicos segundo y tercero, en los cuales el proyecto se orienta hacia un estudio de orden propositivo.

Dentro de esta segunda fase (de ideación), retomando los objetivos específicos

11. A este respecto, Revert (2013) comenta que para este caso “Hergé explotó la esencia de la aventura para un mercado que ampliaba sus límites más allá de la cultura e idiosincrasia francófona, algo que su competidor Astérix nunca alcanzó en el mismo grado, probablemente porque, como recuerda Apostolidés, estaba marcado por cierto chovinismo y resultaba demasiado convencional para apasionar fuera de un contexto francés”.

12. Para efectos de la fase 2 del club, es pertinente la aproximación a directores como Michel Gondry, Kevin Altieri y Todd McFarlane, entre otros.

formulados inicialmente como punto de partida para el Club de Animación Digital, para efectos de articularlos en el diseño metodológico, se definen tres fases, las cuales representan tres momentos sobre los que el club de animación se verá inmerso en la comunidad académica de la Universidad.

Análisis de resultados

Con el fin de dar respuesta a los objetivos específicos de la investigación en curso, se definieron las líneas de acción del grupo de representación "Club de Animación Digital de la Unicolmayor" en el contexto de la Universidad. A partir de un sondeo realizado

a estudiantes de la Unicolmayor, se lograron 61 respuestas en torno a temas encaminados a definir elementos que permitan elaborar un plan de trabajo de 16 semanas en el club. Esto permitió detectar en primera instancia, los mecanismos de ingreso a estos espacios extracurriculares. La figura 2 muestra cómo surten efecto otros procesos de vinculación a los grupos fuera del registro de docentes, procesos de selección o vínculos con las dependencias de bienestar universitario. En ese orden de ideas, la ruta más adecuada es desde electivas de complementación integral que son abiertas a toda la comunidad académica y que son el punto de ingreso a los respectivos grupos.

6a. ¿Por qué medio ingresó a los grupos de representación?

10 respuestas

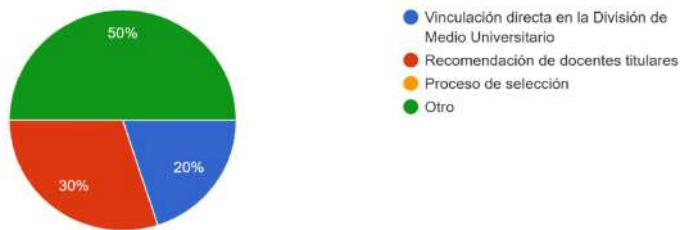


Figura 2. Ingreso a los grupos de representación estudiantil. Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, se evidencia la acogida de los estudiantes a estas iniciativas (Fig. 3) sobre las cuales se proponen líneas de acción en temas como aumentar la competitividad y calidad de animación dentro de la universidad, actividades vinculadas a proyectos y postulaciones de la universidad, ligadas al ámbito de la animación digital, conceptualización encaminada a un producto audiovisual de animación; y finalmente la visualización de productos animados para su análisis, así como la organización de eventos de animación.

8a. ¿Estaría interesado en vincularse a un grupo de representación especializado en animación?

10 respuestas

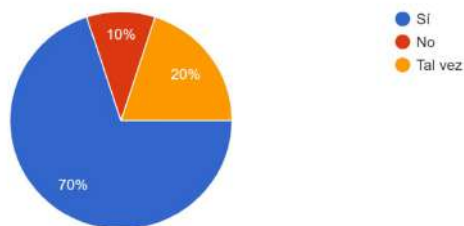


Figura 3. Ingreso a los grupos de representación estudiantil. Fuente: Elaboración propia

Finalmente, queda dentro del cronograma del segundo semestre de 2022, desarrollar actividades de co-diseño en alianza con el Semillero de Investigación La Tramoya de la Universidad Militar Nueva Granada, tendientes a definir las temáticas sobre las que se dará desarrollo a las actividades del club.

Conclusiones

El presente proyecto de investigación llega a su etapa de cierre, con un panorama alentador frente a la recepción de la animación como medio para narrativas más potentes y su creación por parte de los estudiantes. Con el fin de dar respuesta a la pregunta ¿Cómo aportar a la construcción de espacios extracurriculares universitarios orientados al estudio interdisciplinar de la animación desde la investigación-creación?, se presenta una oportunidad en la fase inicial que a manera de cine foro active la participación, para así vincular a los talleres a estudiantes de los diversos campos del conocimiento que componen a la Unicolmayor.

Eventualmente se espera dar respuesta al objetivo general "diseñar la propuesta de creación del Grupo de representación cultural Club de Animación Digital" por medio de la co-creación con los estudiantes de los semilleros, para así consolidar la propuesta en el informe final de investigación.

Futuras líneas de investigación se derivan a una fase 2 en la que desde el Programa de Diseño Digital y Multimedia se consolide la organización de eventos entre semilleros interesados en la animación como campo de estudio y darle mayor alcance al Coloquio de experiencias en animación, que ya presentó su primera versión en el mes de mayo del 2022.

Bibliografía

Anderson, J., y B. Anderson. (1993). The myth of

persistence of vision revisited. *Journal of Film and Video*, 3-12. Recuperado de: https://archives.evergreen.edu/webpages/curricular/2005-2006/emergingorder/seminar/Week_1_Anderson.pdf

Berney, S., y M. Bétrancourt. (2016). Does animation enhance learning? A meta-analysis. *Computers & Education*, 101, 150-167.

Cantos Casenave, M. (2016). En el foco de la linterna mágica periodística (1808-1865). *En el foco de la linterna mágica periodística (1808-1865)*, 137-158. Recuperado el 28 de junio de 2022 de: https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/en-el-foco-de-la-linterna-magica-periodistica-1808-1865-877525/html/05d4060e-4f94-4236-b928-1fb837deb740_3.html

Cerda Gutiérrez, H. (1994). *La Investigación total: La unidad metodológica en la investigación científica*. Bogotá: Magisterio.

Chen, Z. T. (2021). Poetic presumption of animation, comic, game and novel in a post-socialist China: A case of a popular video-sharing social media Bilibili as heterotopia. *Journal of Consumer Culture*, 21(2), 257-277.

Dorfman, A., y A. Mattelart. (1978). *Para leer al pato Donald*. Siglo XXI.

Frayling, C. (1993). *Research into Art & Design*. London: Royal College of Art.

Martínez, C. (2017). *Estudio evolutivo de las técnicas utilizadas en la producción de la animación Disney: Desde 1920 hasta 2013*. (Doctoral dissertation, Tesis para la obtención del Título de Grado en Comunicación Audiovisual, Universidad de Extremadura]. Archivo digital. <http://hdl.handle.net/10662/6544>).

Revert, J. (2013). Tintin or the Difficult Brush-Stroke: an Eventful Journey to Mainstream

Cinema. *ATALANTE-REVISTA DE ESTUDIOS CINEMATOGRAFICOS*, (16), 20.

Rhodes, M. (2017). "Dancing Silhouettes: Lotte Reiniger's *The Adventures of Prince Achmed*: A Critical Study". CUNY Academic Works. https://academicworks.cuny.edu/gc_etds/1886

Seminario de Investigación en Diseño (SID): memorias [recurso informático] / Vol. 10 (2018) –Duitama: Uptc., 2014r

Sputnitskaia, N. (2021). Sergei Eisenstein, Aleksandr Ptushko and Valentin Kadochnikov: on the history of the Soviet fantasy film. *Studies in Russian and Soviet Cinema*, 15(2), 92-103.

Veres, S., y Magdas, I. (2020). The Use of the Educational Animated Film in Primary Education in Romania. *Literature Review. Romanian Review of Geographical Education*, 9(2), 66-87.